

Web music: produção e consumo de música na cibercultura

¹Gisela G. S. Castro

RESUMO

Este artigo examina modificações deflagradas pela interação entre música e tecnologia digital na cultura contemporânea. São discutidas alterações no fazer musical que levaram a importante redefinição da própria concepção do que é música; o uso das tecnologias digitais na produção e distribuição musical, e, finalmente, a nova pragmática de recepção de música na era da Internet, quando a formatação comercial da escuta vem sendo desestabilizada pela apropriação social de tecnologias que permitem o *download* gratuito de arquivos de música em *sites* que proliferam na Web, colocando em xeque conceitos como propriedade intelectual e direito autoral.

Palavras-chave: Cibercultura; comunicação; Internet; música; tecnologia.

ABSTRACT

The present article examines some major modifications within contemporary culture brought about by the interaction between music and digital technology. We discuss alterations in the process of music making that have lead to an important redefinition of what music is. The use of digital technology in music production and distribution is also examined and, finally, the new pragmatics of music reception in the age of cyber culture, when the commercial format of music hearing is being challenged by the social appropriation of technologies which allow free download of music files from sites that sprout all over the web.

Keywords: Cyber culture; communication; Internet; music; technology.

¹ Doutora em Comunicação e Cultura na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ), pesquisadora visitante do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e professora da Escola Superior de Propaganda e Marketing de São Paulo (ESPM-SP).

O presente artigo tem como objetivo examinar as modificações na música contemporânea, quando os modos de produção, recepção e distribuição musical estão imbricados com as tecnologias digitais. Modificações no fazer musical, inicialmente operadas pelas vanguardas eruditas modernas a partir do final do século XIX, bem como pelo advento da cultura do *rock* ao longo da segunda metade do século XX, refletem alterações na própria concepção do que é música – tanto por parte dos seus criadores quanto por parte do ouvinte.

Inicialmente, examinemos diversas categorizações da escuta propostas por diferentes teóricos. Em Michel Chion (1994) temos a *escuta casual*, utilizada para determinar a origem e classificar a fonte sonora emissora, a *escuta semântica*, que decodifica o *significado* inscrito no som escutado, e a *escuta reduzida*, atenta ao fenômeno sonoro em si mesmo, esta tomada de Pierre Schaeffer, o criador da música concreta, o qual utilizou esta categoria de escuta contrapondo-a com a escuta convencional, produzida pela tradição musical com a qual sua música rompe.

Surge também em Chion o conceito de *audio-visão*, esta produzida pelo cinema, pela TV e pelo vídeo. Por meio deste conceito o estudioso pode pensar a interpenetração entre estes dois sentidos deflagrando o processo de percepção e interpretação dos signos audiovisuais.

Augusto de Campos (1986) apresenta uma distinção que nos parece um tanto elitista, entre a escuta amortecida pelo hábito (da música convencional, que o autor qualifica de palatável) e a *escuta qualificada* da música de invenção, que ele enaltece. José Miguel Wisnik (1989) apresenta a *escuta de repetição* (favorecida pela música industrial), a *escuta contemplativa* (a seu ver, típica da música tonal) e a escuta ritualizada *sacrificial* (da música modal da Antiguidade), embora afirme que “os registros de escuta habitual” estejam “completamente embaralhados” (Wisnik 1989: 50).

No campo da recepção musical o papel do *rock* merece especial atenção devido à nossa observação de uma significativa mudança operada pelo seu surgimento. No auge da era do *rock*, quando a escuta de gêneros musicais

diversos dividiu a adolescência da maturidade, produzindo atitudes existenciais por vezes diametralmente opostas, tornou-se lugar-comum falar-se de choque de gerações. O público jovem parecia atraído por um tipo de som que os mais velhos consideravam barulhento demais para ser levado a sério como música. O que eles estranhavam era não somente o aumento fenomenal do volume do som pela amplificação, como também as sonoridades distorcidas das guitarras elétricas, culminando com as experiências eletroacústicas de Jimmi Hendrix; a voz gritada dos vocalistas (não mais cantores) nas bandas de *rock*, além da presença marcante do ritmo, com a bateria alçada a uma posição de destaque.

Os padrões de escuta da juventude e a música popular se expandiam ainda mais nesta interação dinâmica, enquanto a geração mais velha estava acostumada a sonoridades acusticamente mais afinadas e equilibradas. Seus ouvidos se ressentiam do contato com o primitivismo selvagem daquela música impregnada de urbanidade e eletrificada até as entranhas... O *rock*, ele próprio um gênero musical no qual muitos outros gêneros e estilos são processados, desdobrou-se em várias vertentes: dos primórdios do *rock'n roll* à sua fase psicodélica, do chamado *rock* progressivo ao *punk-rock*, do *soul* ao *funk*, *rap* e *hip hop*, e assim por diante.

A retirada dos Beatles dos palcos para os estúdios da Apple, gerando, entre outros, álbuns como *Sargent Pepper's*, *Magical Mystery Tour* e o emblemático *White Album*, reforça a concepção do estúdio de gravação como um componente indispensável da produção musical. A música ao vivo começa a perder sua primazia e o som manipulado em estúdio ganha mais e mais adeptos.

Nos anos 1960, a fronteira entre música erudita e popular se esgarça, gerando híbridos vigorosos. Uma das características da cultura do *rock* é a interface que estabelece entre a chamada música popular e a vanguarda musical erudita. Várias bandas e compositores se associaram de maneira inédita, causando uma troca recíproca de vocabulário e linguagem musical que redefiniu parâmetros musicais pré-existentes e injetou novo sopro, tanto no popular quanto

no erudito, operando transformações radicais na linguagem musical contemporânea.

Podemos citar entre as muitas associações entre erudito e popular no seio da cultura do *rock*: Frank Zappa e o *Mothers of Invention* com Edgard Varèse; os *Beatles* com Stockhausen; o *Velvet Underground* com John Cage; Caetano Veloso com Walter Smetak; a banda Grateful Dead com Luciano Berio, Cage e Varèse; Tom Zé com o movimento dos Novos Compositores da Bahia/UFBa e, por meio deste, com as vanguardas européias; Os mutantes com a vanguarda erudita brasileira. Destacamos ainda a mixagem do *rock 'n roll* com expressões musicais locais, como no Brasil a realizada pela Tropicália e prolongada em Raul Seixas; Paul Simon com a música popular sul-africana e David Byrne dos Talking Heads com a música baiana, como exemplos.

Convém lembrar que bem antes das modificações trazidas pelas mais recentes tecnologias do som, compositores de linhagem erudita como Debussy, Stravinski, Varèse, Bártok, Weber, Alban Berg e Schoenberg já haviam começado a modificar drástica e dramaticamente a tímbrica e a dinâmica da música de concerto, desafiando os arraigados hábitos de concepção e recepção musical.

Nos anos 1970 e 1980 as linhas fronteiriças entre erudito e popular se tornaram ainda mais tênues: surge o *rock* progressivo inglês de bandas como Emerson, Lake & Palmer, Genesis, Pink Floyd e Led Zeppelin; o som experimental de Brian Eno, Laurie Anderson, Lou Reed; o emblemático grupo alemão Kraftwerk, todos apostando intensamente no uso expressivo da tecnologia, exorbitando e reciclando procedimentos criados pelas vanguardas nos anos 1950.

Nos estúdios eletrônicos de música experimental nos anos 1950, compositores como Stockhausen, Berio, Shaeffer, Boulez etc. iriam desenvolver toda uma série de procedimentos que tornaria possível a captação e a manipulação de sons de maneira até então inaudita, pois o som podia agora ser dilatado, contraído, modificado timbricamente, empilhado, deslocado e reprocessado. A síntese e o tratamento do som formam, até hoje, “os dois pilares de todo e qualquer trabalho eletroacústico” (Menezes 1996: 249).

Para citar um exemplo, o *loop* foi o primeiro recurso eletrônico a estender a duração do som para muito além das possibilidades de qualquer instrumentista tocar uma nota extremamente longa, mesmo utilizando técnicas não-ocidentais como a respiração circular. O *loop* inumanizou a duração do som musical, antes restrita aos limites corporais do instrumentista. Atualmente, por meio da tecnologia digital, não há limites para a duração dos *loops*. Além deste, podem-se agora realizar com rapidez e precisão diversos outros procedimentos, como a própria síntese do som, que antes eram extremamente laboriosos e extenuantes.

O sintetizador ampliou os limites dos parâmetros do som considerado musical, que até aquela época se restringiam às possibilidades técnicas dos instrumentistas, estendendo esses limites até o humanamente inaudível e exeqüível. Notas graves e agudas que são fisicamente impossíveis de ser emitidas pelos instrumentos tradicionais, a velocidade vertiginosa das articulações das notas aliada à precisão técnica e à produção de diferentes combinações tímbricas, tornaram o sintetizador emblemático dessa radical mudança de paradigma que foi a inserção de sons inumanos no vasto cabedal sonoro da música ocidental.

O surgimento dos microcomputadores Macintosh e dos *chips* de processamento sonoro digital inauguram a era da microinformática musical. A crescente demanda por novas tecnologias digitais teve como consequência uma rápida popularização dos recursos tecnológicos de produção musical. O que antes era exclusivo aos grandes estúdios da indústria fonográfica ou dos principais centros acadêmicos mundiais devido aos altos custos e à enorme complexidade de operação dos equipamentos, vem se tornando acessível a uma quantidade cada vez maior de usuários.

Inicialmente restrita ao público de iniciados, a música experimental eletroacústica operou contágios os mais surpreendentes, tanto no *jazz* e no *rock* quanto no surgimento de novos estilos em que sons híbridos dariam a tônica. No *rock* progressivo, no *punk rock* e mais marcadamente no som *techno* de Moby e bandas como Prodigy, Orbital e Chemical Brothers, os sons sintetizados se tornam

populares e seduzem legiões de ouvintes. Mais do que a mera versão pop da música eletrônica das vanguardas e da eletroacústica contemporânea, a música tecnoeletrônica atual tem nítidas características próprias e se multiplica em estilos bem diversos. Como denominador comum, o investimento em sonoridades produzidas e processadas eletronicamente e a utilização maciça do suporte tecnológico para sua produção, difusão e distribuição.

Se o uso da tecnologia digital se popularizou na indústria fonográfica como forma de aprimorar o som gravado em estúdio, muitas vezes compensando falhas de intérpretes e instrumentistas ou realçando determinadas características acústicas que se deseja ressaltar, sua utilização no contexto da música eletrônica é bem distinto e específico. Trata-se, neste caso, da utilização expressiva do som eletrônico como elemento constituinte da própria linguagem musical, numa constante exploração de seu potencial estético.

Entre as características desta música, destacam-se sua natureza não linear ou narrativa, sua falta de ênfase na resolução harmônica tradicional e sua valorização do fluxo contínuo de som, como se existisse num perpétuo agora. Esta característica será responsável por instaurar uma outra modalidade de escuta não convencional, somando-se àquela antes exclusiva aos ouvidos iniciados do público dos concertos de música experimental de vanguarda.

Como diferença fundamental, o tipo de interação entre público e música, já que esta parece ter como objetivo mais explícito induzir certos estados mentais e físicos no ouvinte. O altíssimo nível de dinâmica de difusão sonora, ao perpassar os corpos, transforma-os em membranas. O plexo solar é acionado pelos sons graves, como um tambor. O corpo é literalmente tocado ou massageado pela música. A dança resulta desta propulsão do fluxo musical, com suas características particulares como o ostinato, ou repetição, a previsibilidade e a extraordinária magnificação do fenômeno sonoro.

Deve-se ressaltar ainda a relativa perda de peso da concepção de um produto final, de um compositor ter a sua música executada exatamente como foi concebida. A figura do DJ – antigamente um mero técnico operador de

equipamento de som que escolhia nos discos, fitas ou CDs a seqüência de faixas a serem tocadas – adquire aqui especial relevância. Subvertendo a tradição estabelecida, a música deixa de ser exclusivamente concebida pelo compositor. A produção se dá em uma parceria entre músicos, técnicos e máquinas, e a assinatura da trilha sonora do evento é creditada ao DJ.

Como técnica composicional comum a diversas vertentes de música tecnoeletrônica que ocupam lugar de destaque na cena contemporânea, estão altas doses de improvisação (*groove*) ao mixar amostras de sons (*samples*) selecionados, recolhidos e processados por meio dos recursos tecnológicos de que se dispõe. A forte batida dançante dá a tônica na cena *dance*, bem como as diferentes intervenções feitas ao vivo durante a apresentação. A atuação do DJ, interface fundamental deste maquinismo tecnomúsico-experiencial, será tão mais marcante quanto maior for sua habilidade de improvisação e sua sintonia com o público, enfatizando o caráter interativo e presenteísta da cibercultura (Lemos 2002).

A utilização de meios eletrônicos para a produção e manipulação do som, especialmente após a criação do padrão Midi, permite que as idéias musicais possam ser expressas sem a mediação do instrumentista, favorecendo um tipo de conexão direta e instantânea entre autor/DJ e ouvinte/dançarino, ambos imersos no fluxo da música em seus platôs de dinâmica, no puro jorro de micro-sons, cristais sonoros ora lapidados com precisão digital, ora oferecidos em forma bruta.

Cruzando fronteiras físicas e geográficas, este hibridismo tecnomusical vai fundindo diferentes códigos culturais, que são reconectados de forma pontual, processual e inclusiva. Assim sendo, sons étnicos são freqüentemente sampleados e misturados a batidas eletrônicas, trechos de obras selecionadas são reutilizados em colagens feitas por outras bandas ou DJs. A percepção é de que atuais DJs se servem do vasto acervo musical existente para atualizá-lo e recriá-lo. Isto evidencia uma outra característica que vale ressaltar aqui. Trata-se do caráter fragmentário, efêmero e coletivo próprio desse contexto cultural.

No campo simbólico da cibercultura, a noção hegemônica de propriedade intelectual parece se contrapor à crescente valorização de processos coletivos de interação e colaboração, bem como pela ênfase no fluxo presente. Aludindo à grande inovação trazida pelo *jazz* ao diluir a separação hierárquica entre autor e intérprete por meio do improviso livre, grande parte da produção de música eletrônica é concebida instantaneamente, com intervenções feitas ao sabor do momento.

Nesse caso, a obra deixa de ser aquilo que se cria para durar, e torna-se aquilo que se experimenta aqui e agora e que pode ou não durar após esta experiência. Caso venha a ser gravada e lançada comercialmente, a obra estará disponível para ser reutilizada em novos mixes por outros DJs, assim como qualquer outra. A diferença é que neste caso seu reaproveitamento funciona como marca de valor e não necessariamente como apropriação indébita ou plágio.

O desenvolvimento de *softwares* como o Napster e do padrão MP3 de compressão de arquivos de áudio popularizaram a distribuição de música por meio da Web, o que também vem concorrendo para desestabilizar a forma do álbum ou CD como produto final de consumo. A digitalização tornou possível o hábito de colecionar música em *gigabytes*. As conseqüências dessa desmaterialização da música ainda precisam ser inventariadas. Seja pela confecção caseira de CDs com o *mix* de faixas preferidas, ou da programação do computador, *mp3-player* ou o *Ipod* para funcionar como uma estação de rádio pessoal, selecionando e tocando as seqüências desejadas, tudo leva a crer que a digitalização da música possibilita novas formas de consumo.

Este tipo de apropriação social das novas tecnologias de informação deve ser ressaltado, pois assistimos a uma reconfiguração sem precedentes das relações entre produtores musicais e seu público. Segundo Pierre Lévy, trata-se da instauração de “uma nova pragmática da criação e da audição musicais” (Lévy 2003: 140).

Teóricos da sociedade em rede (Castells, 2003, Lévy, 2003 e 1995, Kerckhove, 1997) analisam a questão sob o ponto de vista da constituição de

novos parâmetros cognitivos, que têm no suporte informacional e na conectividade da rede os meios de configuração de padrões coletivos de ações inteligentes. Nesse complexo ambiente de troca e colaboração entre grupos humanos hiperligados em escala planetária, propriedade intelectual e direito autoral parecem ser categorias sob suspeita.

No entanto, este mundo imaterial está altamente ligado a valores materiais, já que os fluxos de informação e capital se inter cruzam na lógica da globalização. Como forma de resistência a esta lógica que parece se impor como a única possível, processos alternativos de subjetivação podem ser criados na apropriação do potencial da rede para a constituição de novos jogos comunicativos, nos quais o modelo linear unidirecional – típico dos meios de comunicação de massa – é substituído pelo modelo reticular multidirecional, que favorece a constituição de tribos ou grupos identitários nomádicos e efêmeros, típicos da cibercultura.

Através da Internet, multidões distribuem conteúdo e secretam informação, e este conteúdo é virtualmente acessível aos milhões de usuários da rede em todo o mundo. Devido a esta característica interativa, outras formas de sociabilidade estão sendo potencializadas. Comunidades virtuais criadas a partir de interesses comuns multiplicam-se exponencialmente através da Web. Diversos destes coletivos agregam amantes de música em seus mais variados tipos e espécies. *Sites* de distribuição de música digital proliferam na rede e atraem milhões de usuários. Dessa forma, um espectro de opções cada vez mais abrangente entre estilos e gêneros musicais, facilmente acessáveis através da Internet, vem se descortinando para o consumo.

Como resultado, o poder da indústria fonográfica na constituição de padrões massificados de recepção musical vem sendo desafiado por novos padrões de consumo que rejeitam formatações e são mediados pelas tecnologias digitais em múltiplas frentes: com a distribuição direta entre músicos e seu público, por meio do *download* (gratuito ou não) de faixas musicais como alternativa ao consumo tradicional de CDs, e também ao questionar a formatação estática e

impositiva da maior parte dos CDs lançados comercialmente, demandando maior grau de personalização e interatividade entre música e ouvinte.

Em sua essência a revolução deflagrada na era da *web music* diz respeito ao conceito inovador de um compartilhar instantâneo e ubíquo de mídia através da rede. Em jogo, a própria definição de propriedade intelectual e do direito autoral na era da informação. Longe de ser uma unanimidade, a questão dos direitos autorais não é vista sob o mesmo ângulo por gravadoras, classe artística e toda uma nova geração de ouvintes que floresceu na cibercultura.

Como vemos, a questão da distribuição gratuita de música na Internet revela aspectos conflitantes. Examinando sob o viés do usuário da rede, constatamos que incontáveis deles empunham orgulhosamente a bandeira do ciberativismo social, segundo o qual a rede deve ser um espaço livre, democrático, aberto, e não apenas a arena eletrônica do capitalismo mundial integrado (Guattari 1990). Segundo alegam, restringir o acesso à música seria uma forma inaceitável de controle, descaracterizando o caráter fluido, processual e libertário da rede.

A resposta das grandes gravadoras, que custaram a perceber o enorme potencial do mercado *on line*, vem na forma de sua associação a sistemas regulamentados de distribuição via Internet, que garantiriam o pagamento dos *royalties* por faixa disponibilizada para *download* de baixo custo. Paralelamente, campanhas crescentemente orquestradas pela indústria fonográfica enfatizam o caráter ilegal do *download* gratuito, alardeando ainda desvantagens para o usuário como a falta de garantias quanto à qualidade do material disponibilizado ou a grande quantidade de vírus que são espalhados entre seus usuários. Espera-se que a conjugação entre segurança, conforto e qualidade oferecida pelos *sites* de *download* pago venha a atrair um número majoritário de usuários, tornando o *download* gratuito uma opção de consumo arriscada e pouco atraente.

No que diz respeito à classe artística, parece não haver consenso. Enquanto músicos como Madonna, Bono Vox e o nosso Lobão vêm a público dar

seu apoio ao *download* gratuito de música, outros se dizem lesados pelo que consideram o escalo da ciberpirataria.

O que parece motivar a atitude favorável de parte dos músicos ao *download* gratuito é que a grande fonte de renda para o artista tem sido a venda de ingressos para *shows* e o *merchandising* – e não a venda de discos. Alega-se que apenas aqueles músicos cuja vendagem de CDs é altíssima realmente chegam a lucrar com isto. A “parte do leão” dessas vendas fica com as gravadoras, que debitam do total a ser pago aos artistas os altos custos com a produção e a divulgação de seus trabalhos.

Por essa razão, há muitos anos, músicos como o lendário Jerry Garcia, líder da banda Grateful Dead, encorajam o público a fazer e distribuir gravações piratas de seus *shows*. Por esta mesma razão, Lobão vem há tempos bradando sobre a necessidade de redefinir os parâmetros dos direitos autorais entre nós.

Em ambos os casos, trata-se de atitudes que desafiam o monopólio da distribuição no mercado da música, até então detido pela indústria fonográfica.

No caso brasileiro, há ainda a histórica e sempre crescente insatisfação dos músicos com o sistema de arrecadação de direitos autorais pelo Ecad, órgão encarregado de fiscalizar e administrar os direitos autorais em música no Brasil. Vemos ainda proliferar selos independentes que vêm se profissionalizando e buscando parceria com a indústria fonográfica para garantir a distribuição de seus produtos enquanto preservam sua autonomia quanto à criação e produção musical.

Se, no campo da produção musical, as tecnologias digitais permitem um padrão profissional a produções caseiras ou independentes, a distribuição é dificultada pela enorme complexidade e altos custos envolvidos no processo. Nesse sentido, a distribuição digital surge como alternativa cada vez mais atraente. A possibilidade de distribuir obras que dificilmente chegariam ao grande público devido às regras de lucro de mercado que fazem com que as grandes gravadoras hesitem em correr riscos, seja investindo em bandas ou músicos desconhecidos, seja abrindo espaço para que seus contratados possam

desenvolver trabalhos mais experimentais, vem atraindo inúmeros artistas, estreadores ou não.

Por meio da distribuição digital, inúmeras bandas desconhecidas vêm conquistando seu público diretamente na Internet. Trata-se, fundamentalmente, de uma questão de escala. O fosso que separa o *mainstream* do *underground* parece poder ser contornável por meio dos recursos da própria rede. Na topologia do ciberespaço, nichos restritos de mercado podem tornar-se bastante lucrativos devido à conectividade da rede em escala planetária, favorecida ainda com os inúmeros dispositivos de conexão a distância, como *palms* e mesmo telefones celulares, que vêm se tornando dispositivos portáteis de convergência de mídias, aptos à comunicação e ao entretenimento.

Enquanto executivos da indústria fonográfica preocupam-se com a distribuição gratuita de música na Internet e, reunidos, lutam judicialmente contra a pirataria na rede, especialistas de empresas de *software* garantem está ocorrendo uma disputa desleal entre a indústria de entretenimento e a indústria de informática, na qual aquela parece querer forçar esta a se moldar aos seus interesses, seja eliminando as empresas que estiverem *fora da linha*, seja simplesmente assimilando-as.

Teme-se que o controle da indústria fonográfica sobre a informática venha a ser de tal ordem que só seja permitido desenvolver e operar tecnologias que atendam aos seus interesses. A polêmica está longe de ser resolvida. Vale ressaltar ainda que, dentro da indústria de entretenimento, o que está em jogo em torno da questão da propriedade intelectual na Web vai além do campo da distribuição de música digital, afetando também a distribuição de filmes e livros, por exemplo. A crescente participação do conteúdo digital na indústria cultural é alicerçada pela progressiva expansão da banda de transmissão de dados via Internet e pelo desenvolvimento de padrões de compactação cada vez mais eficientes.

Neste cenário de rápidas e muitas vezes surpreendentes transformações, novos padrões de produção, distribuição e consumo vêm sendo engendrados, apresentando múltiplos desafios para os profissionais da comunicação.

Referências bibliográficas

- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BOULEZ, Pierre. *Música hoje*. São Paulo: Perspectiva, 1986. Vols. 1 e 2.
- CAMPOS, Augusto de. *O anticrítico*. São Paulo: Cia. das Letras, 1986.
- CASTRO, Gisela. *As canções inumanas: música, tecnologia, escuta & comunicação*. Tese de doutorado. Rio de Janeiro: Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ), 2003.
- CHION, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Nova York: Columbia University Press, 1994.
- LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- _____. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2003.
- GUATTARI, Félix. *As três ecologias*. Campinas: Papirus, 1990.
- MENEZES, Flo (org.). *Música eletroacústica: história e estéticas*. São Paulo: Edusp, 1996.
- MARTINS, Francisco & MACHADO DA SILVA, Juremir (orgs.). *A genealogia do virtual: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- SANTAELLA, Lúcia. *(Arte) & (cultura): equívocos do elitismo*. São Paulo: Cortez, 1995.
- WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido (uma outra história das músicas)*. São Paulo: Cia. das Letras/Círculo do Livro, 1989.