



Departamento de Sociologia

## Músicos no Século XXI: a influência dos universos digital e virtual

Pedro Pacheco

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de  
Mestre em Sociologia, Especialização em Comunicação e Cultura

Orientador:  
Doutor Luís Melo Campos, Professor Auxiliar,  
Universidade de Évora

Outubro, 2010

*Aos meus pais e a todos aqueles que me acompanharam  
e apoiaram nesta importante caminhada.*

Agradecimentos pela colaboração a:

David Fonseca

David Santos

Júlio Pereira

Luís Nunes

**Resumo:**

O progresso das novas tecnologias, a generalização do conhecimento e o desenvolvimento da era da Informação tornam cada vez mais pertinente repensar as dinâmicas do sistema musical contemporâneo, nomeadamente os papéis do músico no século XXI perante uma nova morfologia social: a *rede*, com um carácter demarcadamente virtual.

Do contacto com músicos portugueses, via entrevista presencial, resultam testemunhos de práticas (trajectórias, estratégias reflexivas, relação com o espaço cibernético e apropriação das novas tecnologias) e representações (desdobradas em questões relativas à criatividade e autoria, bem como quanto a novos desafios trazidos ao presente e reflectidos para o futuro pelas novas tecnologias e novos *media*) face a dois universos que se entende possuírem um papel central nas sociedades contemporâneas: o digital e o virtual.

Fazendo uso de tais informações, às quais se junta uma reflexão com base nos conceitos de *artista total*, de Vítor Sérgio Ferreira, *artista em rede*, de Vera Borges, *new media artist*, de Julian Sefton-Green, e outros contributos teóricos importantes, pretende-se chegar a conclusões acerca da importância de ferramentas como o *home studio* e o *MySpace* no dia-a-dia dos músicos, destacando a multiplicidade de papéis como uma característica dos mesmos neste novo século.

**Palavras-chave:** músicos; digital; virtual; novas tecnologias; *rede*.

**Abstract:**

With the progress of new technologies, the spread of knowledge and development of the Information age, it becomes ever more pertinent to rethink the dynamics of the contemporary music system and the roles of the musician in the 21st century within a new social morphology: the *network*, notably in its virtual essence.

Personal interviews with Portuguese musicians have provided testimonies of practices (trajectories, reflexive strategies, relationship with cyberspace and appropriation of new technologies) and representations (deployed on issues related to creativity and authorship and also regarding fresh challenges raised by new technologies and new media and their reflection on the future) when dealing with two universes that are understood to play a central role in contemporary societies: digital and virtual.

This information is used in conjunction with a discussion focused on the concepts of *artista total* (Vítor Sérgio Ferreira), *artista em rede* (Vera Borges), *new media artist* (Julian Sefton-Green) and other important theoretical contributions, with the aim of drawing some conclusions on the importance of tools like *home studio* or *MySpace* in musicians' daily lives, highlighting the multiplicity of roles as one of their characteristics in this new century.

**Key-words:** musicians; digital; virtual; new technologies; *network*.

# ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	1
1. NOVOS RITMOS DA TECNOLOGIA .....	4
1.1. Universo Digital.....	4
1.1.1. Tecnologia e criatividade.....	4
1.1.2. Tecnologia e autonomia.....	6
1.1.3. Tecnologia e o <i>home studio</i> .....	7
1.2. Universo Virtual .....	8
1.2.1. Tecnologia e <i>rede</i> .....	8
1.2.2. Tecnologia e Internet .....	11
1.2.3. Tecnologia e Autoria .....	12
2. ANÁLISE EMPÍRICA.....	14
2.1. <i>Digital Musicians</i> : testemunhos sobre o universo digital.....	16
2.2. <i>Virtual Musicians</i> : testemunhos sobre o universo virtual .....	26
2.3. Músicos no século XXI: integração de resultados.....	35
CONCLUSÕES .....	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	40
ANEXOS .....	42
ANEXO I: Estratégia metodológica .....	43
ANEXO II: Caracterização dos entrevistados .....	45
ANEXO III: Guião de entrevista .....	49

## INTRODUÇÃO

Nestes primeiros tempos de um novo século, não temos dúvidas de que o campo da música se afirma como um dos campos culturais e artísticos que mais transformações tem sofrido nas últimas décadas. Nas palavras de David Held, a forma musical é aquela que se presta mais efectivamente à globalização (Giddens, 1997: 478) e acrescenta Giddens que “o crescimento da tecnologia (...) tem proporcionado formas mais actuais e sofisticadas de distribuição global da música”, tornando-se, cada vez mais, num objecto de análise relevante, seja em termos de produção, distribuição ou consumo.

Neste sentido o início do século XXI caracteriza-se por uma revolução digital no universo dos *media*, com a convergência das indústrias de telecomunicações, radiodifusão e computadores, o enorme aumento da velocidade e variedade de comunicações, alterações estas que produzem efeitos importantes na globalização cultural ao aumentarem o acesso a todas as formas de *media* e reduzirem o impacto das organizações poderosas (Crane, 2002: 18).

Podemos considerar que o desenvolvimento das tecnologias digitais no início dos anos 80, profundamente relacionado com o fenómeno da globalização (Taylor, 2001: 8), marca o começo daquela que poderá ser “a mudança mais fundamental na história da música Ocidental desde a invenção da notação musical no século IX” (2001: 3). Diversas concepções como a *Free Music Philosophy*, proposta por Ram Samudrala em 1994 (Paes, 1999: 149), ou o modelo de negócio *Music Like Water*<sup>1</sup> defendido por David Kusek e Gerd Leonhard (Kusek e Leonhard, 2005: 2-18), surgem no campo musical, abrindo espaço ao debate sobre a influência da tecnologia digital e do ciberespaço em aspectos tão fundamentais como a criatividade<sup>2</sup> e a autoria, num contexto de crescente massificação das artes.

Neste futuro onde a inovação, a criatividade e a liberdade de transformar proliferam, a música apresenta-se como omnipresente, móvel – “anything, anytime, anywhere” –, partilhável, penetrante e diversa, à semelhança das culturas humanas que a criam (2005: 14). Todos estes desenvolvimentos recentes demonstram, pois, que é cada vez mais

---

<sup>1</sup> Em entrevista ao *New York Times*, David Bowie avança: “A transformação por completo de tudo o que alguma vez pensámos acerca da música terá lugar dentro de dez anos e ninguém o poderá impedir. (...) A própria música será como água corrente ou electricidade” (“David Bowie: a 21st Century Entrepreneur”, 9 de Junho de 2002).

<sup>2</sup> É importante referir que neste trabalho não existe espaço para a discussão do que é a criação no campo da arte, nem tal é imprescindível para discutir os objectivos aqui propostos.

necessário pensar separadamente a indústria da música e a indústria fonográfica, e que a relação entre tecnologia e intenção artística é tão clara que não são necessárias mais provas (Blaukopf, 1992: 143).

Com este estudo pretende-se compreender de que forma as novas tecnologias e o ciberespaço são responsáveis por uma alteração nas práticas e representações dos músicos no contexto deste novo século. São assim definidos dois universos: o *digital*, pensado enquanto o conjunto de ferramentas utilizadas no processamento digital do som, das quais se destaca o uso do computador e programas (*softwares*) associados, mas também outros equipamentos físicos como os sintetizadores; e o *virtual*, implicando um conjunto de ferramentas restringidas ao espaço cibernético como *sites*, *blogs*, redes sociais e outras comunidades *online*.

É sabido que estes dois universos influenciam de forma importante e transversal os contextos de produção, mediação e consumo musicais. Entende-se, no entanto, que o centramento nos principais protagonistas da actividade musical pode proporcionar uma visão privilegiada de formas de apropriação de ferramentas digitais e virtuais, bem como de reflexão sobre novas dinâmicas no sistema musical contemporâneo.

A hipótese central prende-se com a ideia de que a multiplicidade de papéis, já não só a criação ou interpretação musical, se apresenta como uma característica dos músicos no contexto do século XXI. Ferramentas digitais e virtuais como o *home studio* e o *MySpace* são aqui exploradas por forma a compreender melhor esta realidade *multi-tasking*<sup>3</sup>, relacionando-a com os conceitos de *autonomia* e *rede virtual*, bem como possíveis dilemas como os da *criatividade* e *autoria*. Uma segunda hipótese surge da estratégia de selecção dos entrevistados e que se prende com a característica da idade. Assim, pretende-se perceber se este factor resulta, ou não, em diferenças nas práticas e representações dos músicos face aos universos digital e virtual, seja em termos de processos de aprendizagem, apropriação ou razões de escolha das ferramentas respeitantes a ambos os universos.

Torna-se importante, não só em termos de contextualização, mas principalmente no desenvolvimento da problemática em questão, analisar estes dois universos – ou *mundos* numa perspectiva beckeriana – separadamente, por forma a explorar as

---

<sup>3</sup> Expressão avançada por Jack DeJohnette, baterista, pianista, compositor e ícone do jazz americano, em entrevista ao *Ípsilon* (Amado, 2010), para explicar os tempos extremamente complexos que os músicos vivem hoje, numa mistura paradoxal de dificuldades com criatividade e diversidade extremas.

dimensões particulares de cada um para, depois, compreender de que forma se relacionam. Neste sentido este texto está dividido em três partes distintas.

No primeiro capítulo apresentam-se um conjunto de contributos teóricos considerados importantes para pensar o papel das novas tecnologias e do ciberespaço no universo musical. De um modo geral as perspectivas apresentadas enquadram-se na discussão de aspectos como a criatividade, a autonomia, a rede ou a autoria, assumindo-se pertinentes para um novo olhar sobre a cultura e a arte.

O segundo capítulo, destinado à análise empírica, envolve tópicos distintos. Em primeiro lugar expõe-se uma breve clarificação da estratégia metodológica adoptada para atingir os objectivos deste estudo, revelando-se o modelo de análise útil à compreensão das dimensões, sub-dimensões e relações entre conceitos presentes no mesmo. Em segundo lugar, procede-se à apresentação e interpretação dos principais resultados no que diz respeito aos testemunhos de práticas e representações para com os universos digital e virtual, respectivamente, obtidos via entrevista aplicada a três músicos portugueses. A tentativa de agrupar os testemunhos dos entrevistados em função de tópicos específicos constitui uma etapa essencial na comparação de resultados por forma a evidenciar novas formas de pensar e agir no contexto musical deste novo século. Por último pretende-se integrar os resultados obtidos em contextos actuais da música nacional e internacional. Para além de compreender a íntima relação que existe entre os dois universos em questão através da apresentação de uma série de exemplos de artistas e plataformas actuais, abre-se também a discussão a novas dinâmicas do sistema musical, com particular atenção para o conceito de *art worlds* de Howard Becker.

Finalmente, as conclusões constituem uma síntese da conjugação entre análise teórica e empírica no sentido de perceber a importância dos universos digital e virtual para os músicos no século XXI, procedendo-se depois à verificação das hipóteses que estão na base deste estudo, ou seja, a multiplicidade de papéis como uma característica destes músicos e a idade enquanto elemento de diferenciação quanto às suas práticas e representações.

Em síntese, para a problematização e argumentação dos resultados foi essencial, para além de toda a pesquisa teórica efectuada, a realização de um número limitado de entrevistas, dada a complexidade dos universos em questão, bem como de uma entrevista-teste com um grau de importância extremo na definição do guião final e dos objectivos subjacentes a este trabalho.



# 1. NOVOS RITMOS DA TECNOLOGIA

## 1.1. Universo Digital

### 1.1.1. Tecnologia e criatividade

Com o advento das novas tecnologias e a sua crescente introdução no campo das artes “os artistas têm-se confrontado, com resultados mais ou menos surpreendentes, (...) com os novos códigos estéticos que as tecnologias interactivas colocam à nossa disposição” (Tota, 2000: 206), sendo as possibilidades de experimentação realmente infinitas. Assim, o desafio da arte multimédia implica mudanças de carácter estrutural relacionadas com termos como “arte”, “artista” e “consumidor cultural”: “(...) o jogo ‘arte’ (...) é alterado nas regras que o constituem” (2000: 207). Com a arte multimédia o sonho da interactividade é concretizado. Apesar dos papéis se manterem distintos, artista e consumidor têm possibilidade de participar na criatividade.

Para Richard Florida a criatividade assume-se hoje como a fonte determinante da vantagem competitiva, reconhecendo que “todo o ser humano é criativo” (Florida, 2005: 34-36) e dispõe, nesse campo, de um capital virtualmente inesgotável. Este autor identificou uma nova classe económica – a *creative class* – que irá dominar a vida económica e cultural neste novo século, assim como as classes operária e de serviços predominaram nas primeiras e últimas décadas do século XX, respectivamente.

A ideia de indústrias criativas procura representar a convergência conceptual e prática entre artes criativas, ou talento individual, e indústrias culturais, num contexto de novas tecnologias *media* (TIC) e numa nova economia de conhecimento, para o uso de cidadãos-consumidores recém-interactivos (Hartley, 2005: 5). Assim, interactividade, hibridismo (criatividade colaborativa), novas formas de produção cultural (*media* digitais) e meios de distribuição multi-plataformas inovadores e complexos são atributos que distinguem as indústrias criativas das indústrias culturais (2005: 167-168). “A criatividade será a força motriz por detrás de mudanças sociais e económicas ao longo do próximo século” (2005: 1).

As ideias de adopção e apropriação criativa da tecnologia, tão comuns ao campo da música dos nossos dias, foram reflectidas com cautela por Didier Guigüe<sup>4</sup> que alerta para os perigos que os músicos correm de reproduzir apenas aquilo que os programas de

---

<sup>4</sup> Professor francês da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Doutor em Música e Musicologia do Séc. XX pela *École des Hautes Études en Sciences Sociales* (Paris, França), considerado pioneiro no Brasil no estudo da música experimental e outras vertentes musicais compostas em sintetizadores e computadores.

computador induzem, afirmando ser ideal que os artistas criem as suas próprias ferramentas.

Quando reflectimos sobre o papel da tecnologia na definição teórica da influência dos *media* acabamos por nos centrar em duas visões da civilização tecnológica: imposição técnica e construtivismo social, expresso através da apropriação da tecnologia. No caso da primeira tese a tecnologia aparece como uma força irresistível e sem alternativa que “decidirá o nosso futuro” (Winner, 2003: 79). “Trata-se da alienação do homem em relação aos seus próprios instrumentos e artefactos: a tecnologia deixa de funcionar em relação aos fins do homem; a humanidade passa a funcionar em função da tecnologia” (Garcia, 2003: 131).

No entanto, “a maioria dos observadores informados (...) não acreditam de facto em efeitos mecanicistas directos das novas tecnologias”, uma vez que “os efeitos só ocorrem quando as invenções são adoptadas, desenvolvidas e aplicadas, geralmente para usos já existentes em primeiro lugar” (McQuail, 2003: 90). “Nos estudos da construção social é possível detectar uma posição voluntarista da mudança tecnológica que contrasta com as noções da inevitabilidade” (Winner, 2003: 81). Desta forma estamos a ter em conta uma perspectiva de construção social da tecnologia, ou seja, perceber o que é que nós, enquanto receptores activos, fazemos com ela. Segundo esta tese, reconhece-se que a técnica não tem impacto sem mediação, seja através dos grupos de influência, dos líderes de opinião, da capacidade cognitiva dos receptores, entre outros. Na medida em que, na actualidade, a tecnologia parece estar finalmente a adaptar-se às pessoas e não o contrário (Kusek e Leonhard, 2005: 167), podemos pensá-la como uma importante influência na produção artística e na criatividade das sociedades contemporâneas tendo em conta a perspectiva da adopção e apropriação social. “Hoje em dia, nenhuma inovação tecnológica é bem sucedida se não estiver em perfeita sintonia com o que as pessoas pretenderão aceitar” (2005: 168).

Diz-nos Vítor Ferreira que “basta ao músico conhecer profundamente as possibilidades do seu equipamento, para o resultado da sua actividade contar sempre com a medida da sua imaginação e criatividade, mesmo que opere através de mediações electrónicas de maior ou menor complexidade” (Ferreira, 2001: 82), afastando, assim, a ideia de decadência da criação musical contemporânea. Pelo contrário, as novas tecnologias poderão constituir uma boa possibilidade para a estimulação criativa em novas direcções. Já entrámos na era da *música electrónica*, desempenhando a

electroacústica – junção de sons virtuais, gerados em estúdio, com sons naturais – um papel central. Esta, para além de criar facilidades ao nível da *digitalização*, armazenamento e partilha de sons, está cada vez mais acessível fora da hegemonia dos grandes estúdios. O criador torna-se *artista total* na medida em que, ao adoptar dos meios electrónicos, passa a viver da interdisciplinaridade, assumindo-se como “palco” de encontro entre a estética – em termos musicais – e descoberta científico-técnica – em termos de conhecimentos particulares de engenharia e de informática –, numa reconciliação de arte com ciência. “Nasce, então, a figura do *criador-investigador*” (2001: 90-92) que não subvaloriza nem a criatividade, por um lado, nem a importância da engenharia e da tecnologia, por outro”. Por fim, através do princípio da *reciprocidade* é possível afirmar que a música e a tecnologia estão numa relação de condicionamento mútuo.

### **1.1.2. Tecnologia e autonomia**

A digitalização torna todas as artes interactivas, democratizando-as de um modo radical (Lanham, 1993: 107-108). Uma explosão de ferramentas digitais, entre as quais uma nova geração de computadores, mais pequenos e portáteis, abriu horizontes à imaginação pública em novas e diversas formas. No campo da música, por exemplo, a tecnologia digital e informática abriu novos níveis de acesso ao processo de gravação. O potencial criativo dos músicos e produtores “amadores” também tem sido substancialmente melhorado com o acesso a tecnologia de ponta relativamente barata (Bennett e Peterson, 2004: 5). De repente os amadores, ou *hidden musicians* como Ruth Finnegan os descreve, assumem-se como importantes, sendo que, no futuro, será cada vez mais necessário trabalhar, aprender e competir com eles (Hartley, 2005: 43).

Segundo Pierre Lévy entrámos num novo mundo, onde “a informática musical” aumenta consideravelmente o domínio do som, põe-no à disposição de todos os músicos – e, em breve, do público – que, por intermédio de um “*interface* normalizado, um simples microcomputador” podem dirigir a produção de uma sequência sonora complexa em qualquer sintetizador. Assim, torna-se necessário “repensar a criação, a composição e o discurso musicais” (Lévy, 1995: 17-20). Regressa-se assim à simplicidade e à apropriação pessoal da produção musical, assumindo-se a retoma de autonomia do músico como um dos elementos mais importantes desta “nova ecologia da música” (Lévy, 2000: 148).

A revolução digital dos anos 80 e o seu impacto sobre a natureza do processo de gravação facilitaram o rápido desenvolvimento de uma indústria da música “Do-It-Yourself” (Bennett e Peterson, 2004: 5), criando novas oportunidades significativas para os jovens, por exemplo, se tornarem produtores culturais em vez de meros consumidores. Estes, ao cruzarem *media* de diversas formas, criam um ambiente *media* personalizado ao encontro das suas necessidades, interesses e valores. Por um lado, o conceito de *literacia multimédia* (Sefton-Green, 1999: 2) reflecte o que os jovens vão aprendendo fora dos currículos formais, com a ajuda das novas tecnologias e, por outro, o método de aprendizagem “learning by doing” – tentativa e erro – desempenha um papel importante nas suas vidas, apresentando-se a exploração autodidacta, o desafio da descoberta e a intuição como características inerentes à filosofia “Do-It-Yourself”.

Muitos jovens assumem-se como “new media artists” (1999: 4) ao combinarem diferentes disciplinas artísticas, apropriando-se do Multimédia, da Internet e das redes de banda larga como principais plataformas tecnológicas à produção de novos *media* e usando tecnologia em performances ao vivo e ambientes virtuais. “Através de equipamento que agora está muito mais facilmente à disposição, não apenas nas próprias casas ou de colegas, mas também na educação formal e informal, os jovens podem participar muito mais rapidamente em actividades como a produção musical, manipulação de imagem, design, e web-sites” (1999: 4).

Com um estúdio doméstico e uma ligação à rede, qualquer músico ou compositor que também execute a sua música pode disponibilizar livremente as suas peças, sem prejuízo da comercialização das mesmas, permitindo que outros criem a partir de sons que se forneceu. Mais: “é possível transmitir uma actuação em tempo real, com recriação imediata do outro lado da linha. Trata-se da aplicação, no âmbito cultural, do princípio produtor-consumidor, de que só pode resultar socialmente uma maior liberdade” (Paes, 1999: 150).

### **1.1.3. Tecnologia e o *home studio***

É importante ter em conta os importantes reflexos dos desenvolvimentos tecnológicos, designadamente através da criação de *home studios* – para a qual a criação do sistema MIDI<sup>5</sup>, em 1983, veio dar um forte impulso – que possibilitaram a crescente

---

<sup>5</sup> O “Musical Instrument Digital Interface” (MIDI) é uma ferramenta digital que veio revolucionar o processo de gravação, pelo que nos dias de hoje, em praticamente qualquer local, gravações com

incorporação por parte dos músicos dos processos criativos. O “casamento” entre música e tecnologia favorece a emergência de produtores e projectos musicais independentes que, em grande parte, se distanciam de um sistema fechado de produção e desenvolvimento, numa procura constante pela inovação.

Nos finais dos anos 60, o estúdio de gravação de múltiplas pistas torna-se o grande integrador, “o instrumento principal da criação musical (...) ou o meta-instrumento da música contemporânea” (Lévy, 2000: 147). Ora um dos primeiros efeitos da digitalização é de colocar o estúdio ao alcance da bolsa individual de um músico qualquer. Várias funções, entre as quais o sequenciador de ajuda à composição, o padronizador para a digitalização do som, os *softwares* de mistura e de arranjos do som digitalizado e o sintetizador que produz som a partir de instruções ou códigos digitais, fazem parte da complexidade do estúdio digital, possível de controlar, no entanto, por um simples computador pessoal. “Hoje (...) esta música pode ser produzida por uma única pessoa com um *home studio* que consista num computador e alguns instrumentos musicais electrónicos, e muita assim o é. Não são necessários intérpretes; na verdade, não existe “performance” no sentido convencional” (Taylor, 2001: 4).

Neste sentido a tecnologia digital torna possível a produção e criação musical caseira como nunca antes. “Os músicos podem doravante controlar pessoalmente o conjunto da cadeia de produção de música e, eventualmente, colocar em rede os produtos da sua criatividade *sem passar pelos intermediários que tinham sido introduzidos pelos regimes de notação e de gravação* (editores, intérpretes, grandes estúdios, armazéns)” (Lévy, 2000: 148). Música criada através de processos informáticos e digitais tornou-se uma expressão-chave da cultura do século XXI.

## **1.2. Universo Virtual**

### **1.2.1. Tecnologia e rede**

Para muitos autores o conceito de Sociedade de Informação não nos dá muita percepção sobre as mudanças que estão a acontecer, pelo que investigadores como Manuel Castells preferem a expressão “sociedades em rede”. “A sociedade estruturada em rede contrasta com a sociedade de massas organizada em torno de um centro e de

---

“qualidade de estúdio” podem ser feitas de forma acessível e dispensando a necessidade de apoio de pessoal técnico (Bennett e Peterson, 2004: 5-6).

periferias, pois apresenta inúmeros círculos de comunicação que se podem sobrepor, nos planos horizontal e vertical” (McQuail, 2003: 124).

Fala-se numa era global do poder dos fluxos, da alta tecnologia, da individualização do trabalho, da expansão da capacidade comunicativa digital, do crescente acesso à informação, do tempo atemporal e da emergência de espaços virtuais – também baseados em fluxos –, de um sistema mediático omnipresente e altamente diversificado, de novos processos de construção identitária, uma era de múltiplas e crescentes interdependências com uma nova morfologia social – a *rede* (Castells, 2002: 605-615). Assim se propõe “uma nova leitura do mundo: as funções e os processos dominantes, na era da Informação, organizam-se, cada vez mais, em torno de redes e isto representa o auge de uma tendência histórica” (2002: 605).

Desta forma, argumenta Manuel Castells, a era da Informação é marcada pelo surgimento das redes globais e da economia em rede e o “Final do Milénio”, descrito pelo autor, envolve transformações multidimensionais e vários acontecimentos historicamente importantes, nomeadamente uma revolução tecnológica centrada nas tecnologias da informação, que começou a remodelar, de forma acelerada, a base material da sociedade. Os processos de transformação ultrapassam a esfera do social e as relações técnicas de produção, afectando a cultura e o poder de forma profunda. “As expressões culturais, abstraídas da história e da geografia, tornam-se predominantemente mediadas pelas redes de comunicação electrónica, que interagem com a audiência e através dela, numa diversidade de códigos e valores, por fim incluídos num hipertexto audiovisual digitalizado” (2002: 613).

Na segunda metade da década de 90, um novo sistema de comunicação electrónica começou a ser formado a partir da fusão dos *mass media* personalizados e globalizados com a comunicação mediada por computador (2002: 477-492). Ao *Multimédia* associa-se um novo ambiente simbólico resultante da convergência de todas as expressões culturais neste universo digital que “está a mudar e mudará para sempre a nossa cultura” (2002: 433). Dimensões como a *virtualidade*, a *liberdade*, a *digitalização* e o grau de *interactividade*, *autonomia* e presença social ou *sociabilidade* caracterizam os novos *media* e ajudam a diferenciá-los dos “velhos *media*” (McQuail, 2003: 128-130).

Embora apenas uma minoria da população do planeta esteja algo integrada na *Sociedade em Rede* é óbvio que toda a humanidade está condicionada por aquilo que acontece nas redes globais e locais, uma vez que estas, com uma gestão fundada na

cooperação, descentralização, flexibilidade e autonomia das partes, geram o essencial da riqueza, conhecimento, comunicação, poder e tecnologia que existe no mundo. É assim que Castells, à semelhança do *e-business*, define as Empresas em Rede (Castells, 2004: 90-102). É importante ter em conta que a existência destas redes – promotoras, por exemplo, de um novo cenário musical com diversas estratégias e plataformas como o *software livre*, as redes sociais ou *netlabels* – só se torna possível “porque existe a sociedade em rede e porque existem infra-estruturas tecnológicas que permitem ligar os diversos pontos do globo entre si, tornando possível o acesso rápido ou mesmo instantâneo à informação e o estabelecimento de comunicações síncrona entre um e outro ponto” (Pereira, 2006: 308).

Damo-nos conta da existência cada vez mais penetrante de redes de artistas fechadas sobre si mesmas, outras que intersectam outras redes de artistas com estilos e domínios diferentes e outras ainda com importantes ligações a grupos, projectos, instituições, entre outros. Um artista pode pertencer a uma ou várias redes de pares, pelo que devem ser compreendidos enquanto *micro-organizações*. No caso do teatro, exposto por Vera Borges, como noutras áreas artísticas, o artista aparece como gestor principal da sua própria actividade (Borges, 2002: 95). Assim, uma variável chave do mundo artístico em geral é a do “artista que mobiliza, por si próprio, os recursos espaciais, materiais e simbólicos necessários para desenvolver e promover a sua actividade”, assumindo-se como “micro-organizações, capazes de controlar todo o processo artístico, desde a criação à produção e divulgação” (2002: 95).

Esta multiplicidade de papéis e polivalência profissional é também enfatizada no trabalho de Cristina Farinha acerca da influência da mobilidade nas práticas e perfis dos profissionais das artes do espectáculo, afirmando que a internacionalização “incita a uma atitude dinâmica e estratégica no desenvolvimento das carreiras”. Desta forma “já não basta serem criadores ou intérpretes, têm também que ser gestores, parceiros, investigadores, relações públicas e até políglotas, mesmo que as funções de gestão sejam assumidas por profissionais especializados” (Farinha, 2009: 168-170). “Muitas vezes ser um ‘criativo’ no negócio da música implica usar diferentes chapéus, fazer várias coisas ao mesmo e adquirir novas competências (Kusek e Leonhard, 2005: 21).

### 1.2.2. Tecnologia e Internet

O *World Wide Web* é um mundo virtual que favorece a inteligência colectiva. “Os seus inventores (...) são engenheiros de mundos”, assim como os inventores de *softwares*, os criadores dos jogos de vídeo ou os artistas que exploram as fronteiras dos dispositivos interactivos ou sistemas de televirtualidade (Lévy, 2000: 153-154), operando num mundo descrito por Howard Becker como “a rede de pessoas cuja actividade cooperativa, organizada via o seu conhecimento acumulado de formas convencionais de fazer as coisas, produz o tipo de obras de arte que faz parte do mundo da arte” (Becker, 1982: prefácio x). Veículo multimédia por excelência ao suportar combinações de texto escrito, imagens e som, a Internet assume-se como o “tecido das nossas vidas”, delineando um novo mundo e ambiente de comunicação que Manuel Castells denomina *Galáxia Internet* (Castells, 2004: 15-16).

As redes digitais “transformaram para sempre a equação, em benefício da alfabetização digital, com as ‘crianças digitais’ na liderança” (Kusek e Leonhard, 2005: 98-99). Fala-se numa “geração da net”, nascida no último quartel do século passado, com um enorme acesso à informação, mergulhando em conteúdos diariamente (2005: 99).

O rápido desenvolvimento da Internet, com início em meados dos anos 90, facilitou a massificação da criação e distribuição musical, aumentou a comunicação com os públicos, abriu portas à partilha de ficheiros de música entre artistas e consumidores em todo o mundo e tornou possível a qualquer artista ou banda, com um mínimo sentido de empreendedorismo, deter a última palavra acerca de futuras actividades, assim como promover gravações auto-produzidas sem ter contrato assinado com uma grande editora (Bennett e Peterson, 2004: 6). Em virtude destes contextos, apelidados por Richard Peterson de *virtual scenes*, a tecnologia está a dotar os artistas da capacidade de comunicar directamente com os seus fãs. A distribuição digital de música resultará numa diminuição gradual da mentalidade *pay-for-product* que tem dominado a indústria da música há mais de um século, com a tecnologia finalmente a possibilitar maior autoridade a mais partes envolvidas no mundo da música (Kusek e Leonhard, 2005: 13). Reconhece-se, pois, que o ciberespaço coloca “questões importantes à experiência artística e mobiliza, inevitavelmente, um novo entusiasmo exploratório do espaço.” (Cruz, 2002: 151), revelando-se a utilização da Internet por parte de alguns artistas e agentes culturais como “uma atitude de inconformismo em relação à esfera tradicional



da indústria cultural” (Fernandes, 2000: 6), numa procura de maior autonomia, independência e vontade de controlo sobre a visibilidade das suas obras. Assim, com o advento da Internet “assistimos à criação de práticas artísticas que de alguma forma parecem contrariar a lógica capitalista de comercialização dos produtos artísticos por estarem disponíveis gratuitamente à escala global como a net.art” (2000: 3).

Uma das principais características da ciberarte é a participação nas obras daqueles que a apreciam e interpretam. “Não se trata somente de uma participação na construção de sentido, mas incontestavelmente de uma co-produção da obra visto que o «espectador» é chamado a intervir directamente na actualização (...) de uma sequência de sinais ou acontecimentos” (Lévy, 2000: 142). O processo de criação colectiva é igualmente característico das artes do virtual, reflectido na “colaboração entre autores e participantes, ligação em rede de artistas que concorrem para a mesma produção, registo de sinais de interacções ou de percursos que acabam por constituir a obra, colaboração entre artistas e engenheiros” (2000: 142). A par da participação dos intérpretes e criação colectiva destaca-se “um terceiro traço característico da ciberarte: a criação contínua” (2000: 142).

### **1.2.3. Tecnologia e Autoria**

Nos dias de hoje o desenvolvimento dos meios técnicos de gravação e reprodução de ficheiros áudio, aliada aos modernos *softwares* que permitem, por exemplo, uma maior rapidez na circulação de músicas pela Internet, fez aumentar consideravelmente a discussão sobre a autoria na produção musical moderna, questionando a noção de autor e de direitos autorais (Santos, 2004: 2). O processo de circulação e reapropriação de canções, com a disseminação pela rede de “música livre”, e a proliferação de artistas e compositores que vêm questionando os limites da noção de autoria no campo da música contemporânea (2004: 1-7) são traços que convergem para o declínio, mas não o desaparecimento puro e simples, das “duas figuras que garantiram até hoje a integridade, a substancialidade e a totalização possível das obras: o autor e o registo” (Lévy, 2000: 143). Hoje, uma grande arte virtual é possível e desejável, mesmo com estas figuras em segundo plano (2000: 143).

Nunca antes os criadores estiveram em relação tão íntima uns com os outros como neste tipo de tradição digital. Os laços são criados pela circulação do próprio material musical e sonoro, e não apenas pela audição, imitação ou interpretação. “A *interligação*

é evidente, pela estandardização técnica (norma Midi), a utilização da Internet, mas também pelo fluxo contínuo de matéria sonora que circula entre os músicos e a possibilidade de digitalizar e tratar uma peça qualquer” (2000: 149).

O software livre pode ser visto como um meio de interligação e cooperação virtual de autores e criativos por excelência. Disponibilizando o seu código-fonte, é possível modificá-lo e distribuí-lo sem quaisquer autorizações ou pagamentos adicionais. “Uma aplicação que circule como software livre pode ser corrigida ou modificada por qualquer utilizador ou programador que não o inicial” (Pereira, 2006: 303-304). O usuário pode, por um lado, *interpretar* o sentido e os modelos de utilização das tecnologias postas à sua disposição, como, por outro, *desviar-se* das suas funcionalidades, adaptando e reconstruindo os instrumentos para que respondam às suas necessidades específicas. Para além de permitir um trabalho em rede, onde colaboram diversos programadores, e onde o próprio utilizador/consumidor final tem direito a intervir, se quiser e conseguir, o software livre constitui-se como um movimento social, bem como um projecto criativo, político-ideológico e económico (2006: 325-330).

Esta interligação virtual leva-nos a ponderar novas formas e desenvolvimentos na gestão dos direitos autorais, como a *Creative Commons*. David Bowie, em entrevista ao New York Times, afirma que “o conceito de *copyright* será extinto num prazo de 10 anos e as noções de autoria e de propriedade intelectual vão ser postas em causa” (Belanciano, 2006). No futuro, “os criadores poderão e irão rentabilizar a sua produção criativa muito mais rápida e eficazmente do que acontece hoje, sem o uso e os fundamentos jurídicos de cânones largamente ultrapassados relativos à lei de direitos autorais” (Kusek e Leonhard, 2005: 51), num contexto de “cultura livre e legal” (Castells, 2003).

Em “Phonomaton” (Paes, 2001) encontramos múltiplos exemplos de apropriações e recriações levadas a cabo por músicos e DJ’s que, através de métodos como o *sampling*, se afirmam como “produtor de matéria-prima, transformador, autor, intérprete e ouvinte num circuito instável e auto-organizado de criação cooperativa, e de apreciação concorrente.” (Lévy, 1995).

## 2. ANÁLISE EMPÍRICA

Tendo em conta as perspectivas teóricas apresentadas e a bibliografia examinada foi possível ponderar um conjunto de dimensões e sub-dimensões relevantes para a discussão da importância dos universos digital e virtual na vida dos músicos no contexto do século XXI, apresentando-se, estes últimos, como conceito e objecto de estudo central nesta investigação. O modelo de análise apresentado na página seguinte reflecte uma intenção de explorar ambos os universos (digital e virtual) de forma similar e paralela, designadamente no plano das dimensões (práticas e representações) e sub-dimensões consideradas.

Com o objectivo de recolher testemunhos que pudessem evidenciar experiências, competências, interesses e atitudes para com os universos em estudo, foram tidos em conta dois requisitos de perfil para a selecção de músicos a contactar: o conhecimento prévio da relação destes com, pelo menos, um dos universos em questão e o envolvimento dos mesmos num projecto a solo. A selecção de três nomes – Noiserv (David Santos), David Fonseca e Júlio Pereira – conduziu, por um lado, ao destaque da multiplicidade de papéis enquanto hipótese central deste estudo e, por outro lado, à consideração de uma segunda hipótese na compreensão das práticas e representações dos músicos, sendo ela a diferença de idades<sup>6</sup>. A entrevista, em modelo semi-directivo, revelou-se a estratégia metodológica mais adequada aos objectivos que estão na base deste trabalho pelo grau de profundidade que confere à análise em fase exploratória de dimensões de maior complexidade<sup>7</sup>.

Assim, de forma a complementar o conjunto de contributos teóricos anteriormente explorados, apresenta-se neste capítulo uma selecção dos testemunhos dos entrevistados acima identificados<sup>8</sup>, procurando ilustrar e discutir as práticas e representações associadas ao cruzamento do universo musical com os universos digital e virtual.

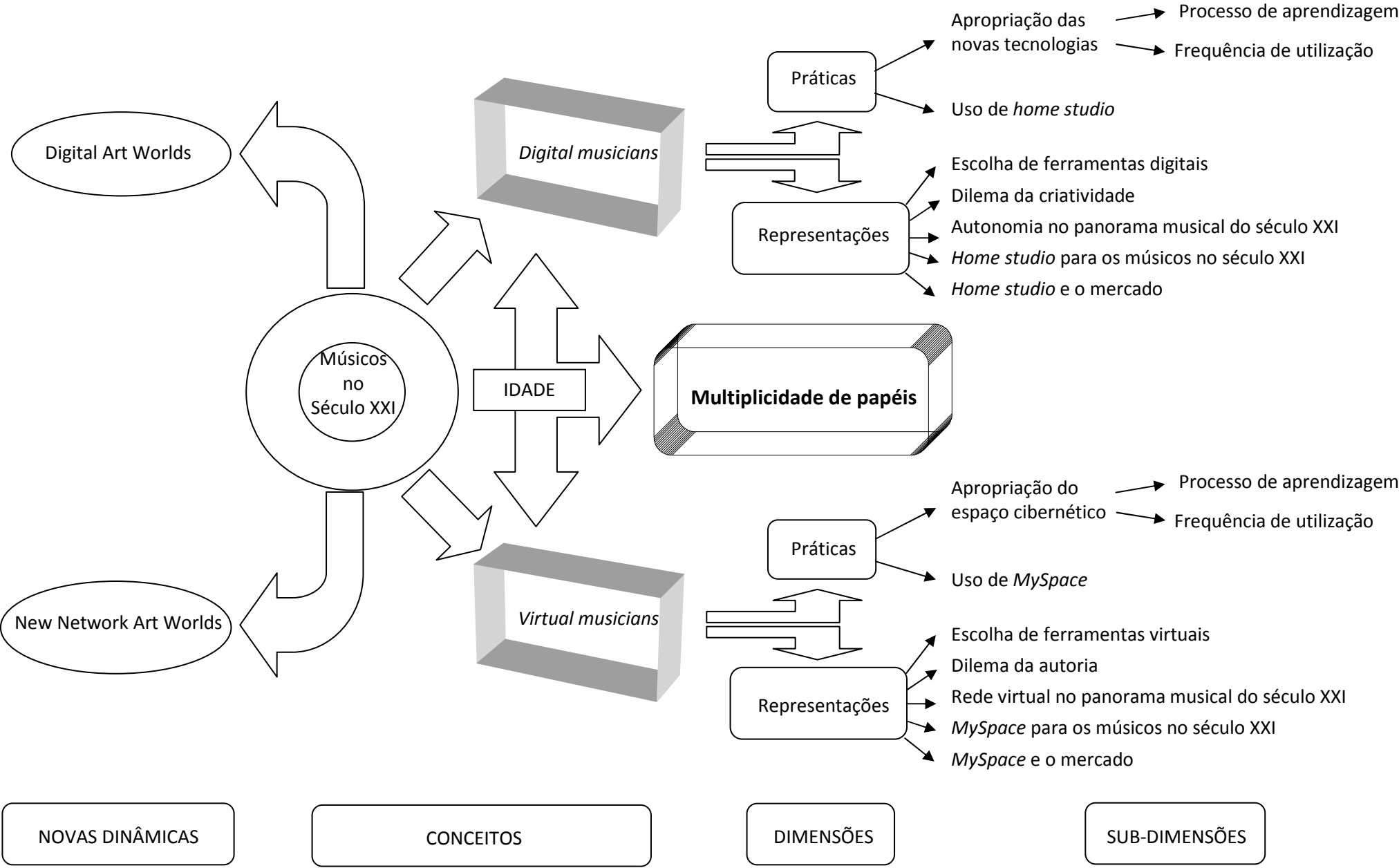
---

<sup>6</sup> O modelo de análise (figura 1), para além de uma descrição mais pormenorizada de cada sub-dimensão, representa também uma esquematização das duas hipóteses aqui consideradas no sentido de explorar e compreender as práticas e representações associadas aos músicos no século XXI.

<sup>7</sup> Para mais informações acerca da estratégia metodológica consultar Anexo II.

<sup>8</sup> A comparação base é feita com os testemunhos destes três entrevistados. Algumas contribuições interessantes resultantes da entrevista-teste a Walter Benjamin (Luís Nunes) foram incluídas neste trabalho, essencialmente em notas de rodapé. É importante referir que o modelo de entrevista aplicado incluiu perguntas de informação sociográfica e trajectória biográfica na relação com a música, cujas informações podem ser consultadas no Anexo III relativo à caracterização dos entrevistados.

Figura 1 – Modelo de Análise



## 2.1. *Digital Musicians*: testemunhos sobre o universo digital

As primeiras experiências com ferramentas digitais, com particular destaque para um relacionamento mais directo com processo de gravação, estão associadas à imagem do artista a solo. Percebe-se, aliás, que só mesmo a passagem do conjunto musical, ou banda, para o projecto a solo é que desencadeou a exploração destes meios:

Só a partir do projecto *Noiserv* é que comecei a explorar a gravação eu próprio. [Noiserv]

Estas primeiras experiências de facto só vieram a partir do momento em que passei dos Silence4 para o projecto a solo. [David Fonseca]

Já outro exemplo mostra que o estilo musical associado pode ter influência na exploração das novas tecnologias:

Eu sou dos primeiros músicos a tocar com coisas digitais, com computador, em 1982 (...) do primeiro *Moog*, até ao *Mellotron*, até aos sintetizadores analógicos e até aos digitais, apanhei o princípio de tudo. (...) Apesar de estar numa área de música que não faria supor, como toquei rock durante muitos anos isso criou-me muita familiaridade com a máquina, com a electrónica. [Júlio Pereira]

O computador assume um papel fundamental e revolucionador da prática musical<sup>9</sup>. Características físicas, como a existência de um monitor e de um rato, e características digitais, como os *softwares*, vêm possibilitar aos músicos capacidades e competências que antes se tornavam muito difíceis de adquirir. A juntar à simplificação dos processos de interacção com as plataformas digitais, também a crescente acessibilidade destes meios, em termos financeiros, apresenta consequências directas na sua proliferação e massificação:

Aquilo que comprei é um pequeno computador dedicado àquilo. Tinha pré-amplificadores, tinha todo o tipo de coisas, tinha o processo todo de mistura, embora depois tenha passado tudo para o computador, para o *Nuendo*, porque é mais fácil de mexer. (...) aquilo sem monitor era muito complicado. [Noiserv]

---

<sup>9</sup> “É impossível fugir ao computador. É uma ferramenta essencial”, refere Walter Benjamin (Luís Nunes) na entrevista-teste.

A minha vida de músico mudou muito com a existência do computador e das plataformas digitais, se não tudo. (...) Aquilo que têm as plataformas digitais é que são fáceis de operar, não são extremamente caras (...), hoje já há *ProTools* para todos os preços, e esse programa literalmente modificou a minha forma de fazer música. [David Fonseca]

Desde exactamente 1982 começo a minha relação com o computador e com os *softwares* digitais, que é quando aparece o *ATARI*, que para mim é a máquina mais importante no mundo, de todos os sintetizadores, porque é o primeiro a ter rato. (...) E é aí que muda tudo. [Júlio Pereira]

As novas oportunidades criadas pela massificação da tecnologia e da produção musical fomentam a filosofia *Do-It-Yourself*, com a aprendizagem autodidacta a estar bem presente na relação dos músicos com as plataformas digitais. O contacto com grupos de pessoas privilegiadas e, principalmente, o recurso à Internet tornam-se complementos fundamentais ao processo de aprendizagem:

Totalmente autodidacta. Falar com pessoas que já tinham trabalhado com aquilo. E aí o papel da Internet foi muito importante para aprender estes novos instrumentos e mecanismos bem como em relação a adquirir o meu material. [Noiserv]

A maior parte das coisas que se aprendem, acho que não é preciso nenhum curso específico porque os manuais são incríveis, o recurso à Internet como forma de esclarecer dúvidas é brutal, os grupos de fórum e de apoio são incríveis, acabamos por estar a falar com todo o mundo, e não especificamente com alguém em Portugal. [David Fonseca]

Nenhuma formação. (...) bastava teres um amigo ao teu lado 15 minutos que já começavas a trabalhar. E ainda hoje é assim com tudo. [Júlio Pereira]

De entre os grupos de pessoas privilegiadas destaca-se o papel dos amigos e colegas de trabalho enquanto elementos centrais de influência directa na aprendizagem. De facto o carácter autodidacta da aprendizagem associa-se, de alguma forma, a um carácter informal nas interacções que servem essa mesma aprendizagem:

A passagem para o computador foi porque via amigos que trabalhavam dessa forma, via que era muito mais fácil mexer e com a mesa eu estava muito limitado porque não tinha monitor (...) cortes, atrasos de tempo, regravações, era muito mais complicado. [Noiserv]

(...) estar uma tarde inteira a ver as pessoas a trabalhar, vamos fazendo perguntas, e talvez tenha sido assim que mais rapidamente aprendi. É a maneira mais fácil. [David Fonseca]

Tive uma influência, um amigo também músico, que era um fanático por sintetizadores e sabia muito de electrónica. (...) Foi quem mais me deu umas luzes sobre sintetizadores e depois fomos os dois paralelos, digamos, quanto à aprendizagem do *ATARI*. [Júlio Pereira]

A frequência de utilização das ferramentas digitais, em particular a relação com o computador, revela-se sistemática e muito intensiva, principalmente na fase de gravação dos discos:

Sistemática, todos os dias mesmo. [Noiserv]

Há seis, sete, oito meses de trabalho árduo que já são é muito em frente a esse computador porque todas as experiências são feitas aí, depois vai-se para estúdio e depois vai-se e vem-se de estúdio até o disco estar concluído. [David Fonseca]

Eu tenho muitos computadores cá em casa, e estão ligados 24 horas (...). Acaba por ser sistemática. [Júlio Pereira]

A par do computador, também os sintetizadores<sup>10</sup> desempenham um papel fundamental no processo criativo, com destaque para quem assume um projecto a solo. O fascínio perante estas e outras máquinas prende-se com as infinitas possibilidades de experimentação, facto que permite ao artista explorar, manipular e dominar o som em si. O carácter digital destas ferramentas atinge a sua máxima forma no fornecimento de

---

<sup>10</sup> “O advento do sintetizador é um dos raros momentos na nossa cultura musical em que algo de verdadeiramente novo se desenvolve. (...) E agora estão por toda parte. São usados em quase todos os géneros musicais – desde o *country* ao *techno*” (Pinch and Trocco, 2002: 6-7). De facto, da forma como se desenvolveram os sintetizadores revelam-se os instrumentos por excelência da era digital. Desde o trabalho pioneiro de Moog e Buchla, nos anos 60, o sintetizador tem evoluído de forma quase irreconhecível (2002: 316) Estamos agora num mundo digital onde os sons são produzidos em computadores digitais e processadores no formato de *bits*. Sintetizadores digitais e novos instrumentos, como o sampler digital, são comuns na música de hoje. “Por trás de qualquer ficheiro MP3 obtido na Internet encontra-se algum tipo de sintetizador” (2002: 7). Simon and Garfunkel, Jimi Hendrix, David Bowie, Brian Eno, Nick Drake, John Martyn, Pink Floyd, Jimmy Page, Kraftwerk, Jean Michel-Jarre, U2, Peter Gabriel são apenas alguns exemplos de artistas que revelaram entusiasmo com os novos desenvolvimentos na tecnologia musical (Prendergast, 2003: 179-186).

uma vasta panóplia de sintetizadores em formato de *software*, muitos disponibilizados *online*, criando uma interacção ainda maior com o computador.

São muito importantes [os sintetizadores]. E por uma razão muito simples. Como eu estou sempre sozinho em casa a fazer música, e toco já muitos instrumentos – baixo, guitarras, pianos –, os teclados e os *softwares* em geral de sintetizadores, com sons mais claramente de sintetizador ou emulações de coisas, permitem-me perceber como é que certa coisa funciona se eu puser lá este tipo de som. (...) Portanto são claramente uma das peças mais importantes em minha casa e há de tudo. Tenho sintetizadores reais (...) mas a maior parte deles são em *software* e são todos gravados dentro do programa, o que me permite depois mudá-los e modificá-los, experimentar outras coisas. (...) Existe uma oferta gigantesca de *softwares online* de sintetizadores (...). [David Fonseca]

A relação directa com o computador e com os sistemas digitais leva os músicos a assumirem papéis que estão para além da criação ou interpretação musical. Algumas técnicas de captação ou gravação podem ser facilmente levadas a cabo em casa, pondo em prática certos truques e competências adquiridos nos mais diversos contextos de aprendizagem. No entanto existe um distanciamento quanto a outras etapas, como a mistura e masterização que, por serem consideradas cruciais para a qualidade do som, devem ser assumidas por quem possui as competências certas para o fazer:

(...) quando gravas em casa sozinho há muitas partes extra-“fazer música” que tens de dominar, como as captações, a posição dos microfones, coisas que nem têm a ver com o processo de mistura, e que eu tenho vindo a perceber que são das etapas mais importantes para a qualidade do som. (...) E de facto na gravação em casa acabamos por assumir todos os papéis. [Noiserv]

Em casa, para passar as coisas para o computador sou eu, eu sei fazer isso. Mas por exemplo se quiser gravar uma voz eu tenho de pedir a um técnico para vir cá mexer na máquina, porque há coisas que eu não gosto de fazer. E as misturas e masterizações deixo para outros também. [Júlio Pereira]

(...) aprendi no estúdio [a técnica de captação] (...) tento não ser demasiado técnico a gravar as coisas, salvo um truque ou dois que uma pessoa deve utilizar (...) nunca misturo discos, nem músicas nem nada. (...) prefiro usar esse tempo para fazer música e depois haver gente que saiba misturar e que me ajude a fazer isso (...). [David Fonseca]



Para além das práticas, também as representações dos músicos face a questões como a criatividade, autonomia, analógico *versus* digital<sup>11</sup> e a experiência *home studio* se revelam importantes no sentido de compreender o impacto das novas tecnologias no universo musical das sociedades contemporâneas.

É muito interessante verificar que, entre os três músicos entrevistados, existe uma diferenciação nas razões de escolha das ferramentas digitais e o resultado não seria o mais directamente expectável. Parece que o gosto pela “máquina digital” se ganha com a idade e com a experiência de uso da mesma. Uma carreira menos rodada e experiente molda um certo fascínio pelo analógico e leva a considerar o digital por necessidade:

Na teoria o digital deve ser tão bom ou melhor. Mas na prática, com os condicionalismos, a escolha acaba por ser por necessidade, porque em termos de gostos, até pelo mesmo preço, comprava uma cena analógica que seria melhor. [Noiserv]

(...) há sempre um misto destas duas coisas quando relaciono computadores com a minha vida profissional. Eu de facto gosto muito de trabalhar em computadores, gosto de perceber como é que eles funcionam, como é que são feitos, se há novidades tento estar o mais perto possível das coisas, tecnicamente (...), mas depois porque também me ajudam muito a fazer a minha música (...). [David Fonseca]

Não tenho dúvidas que esta minha aproximação com a máquina vem por gostar. (...) hoje em dia não estou a ver estas ferramentas tecnológicas a não fazerem falta. [Júlio Pereira]

Uma dualidade muito presente no léxico dos músicos desde a revolução digital dos anos 80 é precisamente a do analógico *versus* o digital. Apesar da exaltação de um carisma especial que o gravar em fita acarreta, reconhecem-se transversalmente as enormes dificuldades que hoje em dia este processo analógico representa face às soluções digitais, muito mais acessíveis, práticas e móveis:

(...) tenho uma música que gravei em fita e o som é completamente diferente, parece que tem mais vida. Mas claro que é muito mais vantajoso o digital porque é muito mais barato e permite ter os tais *home studio*, por exemplo. O computador tem a parte positiva de ser mais barato e mais fácil de mexer que um gravador de fita. [Noiserv]

---

<sup>11</sup> Nas palavras de Walter Benjamin (Luís Nunes), “o gravador de fita já foi um objecto diário em todas as casas mas já não é. É um tipo de tecnologia que já não se usa, que já não faz parte do nosso quotidiano, é muito mecânica. O mundo hoje é digital...”

Aquilo que permitem as plataformas digitais é cruzar espaços. Eu hoje estou a gravar em casa mas depois pego nesta sessão, vou até este estúdio, depois podemos ir outra vez para minha casa, como já aconteceu. (...) deixa de haver uma importância do espaço físico onde se está a gravar. (...) Por isso eu não antevio alguma vez voltar à fita e nem sei porque é que as bandas o fazem. Talvez por uma questão de imagem *retro* mas eu já gravei em fita e sei a dificuldade gigantesca que foi... não é a maneira mais simples de gravar. E gosto do digital, gosto do facto de poder ser distribuído de um lado para o outro, ou seja, de poder colaborar com uma pessoa apenas passando-lhe um ficheiro. (...) O trabalho que se poupa aqui e o tempo (...), o analógico não permitiria isso. [David Fonseca]

Vivemos numa época de relação qualidade/preço. (...) no ano passado lembrei-me de pegar no gravador de cassetes, que é uma coisa que já não serve há anos, e (...) passei-me quando ouvi o som do instrumento que estava a tocar porque a doçura que gravar em fita tem é uma coisa que o digital não pode dar de todo. (...) Só que os benefícios que nós temos com o digital são infinitamente superiores (...). A relação qualidade/preço, a praticidade de pós-produção, não faz sentido virarmo-nos para trás. (...) hoje não há tempo para trabalhar em fita. [Júlio Pereira]

A experiência *home studio*<sup>12</sup>, intimamente ligada à era digital, revela-se um elemento muito importante face à “hegemonia dos grandes estúdios” (Ferreira, 2001), retomando

---

<sup>12</sup> O gravador de fita marcou o início do *home studio*. Os gravadores multipista profissionais surgiram nos anos 60 mas era difícil encontrá-los em estúdios caseiros porque a gravação e produção era essencialmente feita em estúdios profissionais. Nas casas dos músicos, a gravação de áudio era feita em fitas magnéticas de rolo ou bobinas de duas pistas (*reel to reel recorders*). Os primeiros *home studios* surgiram, assim, nos anos 70 com o desenvolvimento da gravação multipista em fitas magnéticas, tornando-se possível gravar quatro faixas distintas em momentos diferentes. Apesar do material se revelar dispendioso, a introdução de sistemas de gravação em cassetes com mesa de mistura integrada e a disseminação de pedais analógicos e sintetizadores intensificou a paixão pela gravação.

A década de 80 ficou marcada pela crescente disponibilização de equipamento de estúdio nas lojas de instrumentos musicais, bem como pelos primeiros passos dados na concepção de estúdios com uso do computador. Destaca-se, assim, o florescimento dos gravadores de cassete de quatro pistas (*Tape Decks*) e dos leitores de CD, a introdução do MIDI, possibilitando a comunicação de instrumentos electrónicos entre si e com o computador, e o aparecimento de ferramentas como: caixas de ritmos e unidades de efeitos em *rack*; mesas de mistura para gravação em casa; sequenciadores com recurso aos computadores, *samplers* acessíveis e sintetizadores digitais; e a cassete de gravação digital (DAT) que, apesar do elevado preço do equipamento, tornou realidade a gravação digital.

Os anos 90 marcam a explosão do *software*. Para além do sistema de gravação digital ADAT, que permitiu gravar oito pistas simultaneamente numa fita magnética, o sistema de gravação multipista e a gravação de áudio em computador tornam-se possíveis com o lançamento do *Windows 3.1 Audio* e *Windows 95*. São introduzidas as primeiras aplicações de áudio – *plugins* – que sofrem uma expansão

a questão da experimentação como uma enorme necessidade dos músicos no século XXI e uma vantagem inerente ao estúdio caseiro:

(...) aqui em casa tudo começa mais ou menos na altura de “Os Sete Instrumentos” de 1986, ou seja, que eu começo aos poucos a ter gravadores, já sincronizados com o *ATARI* e *MIDI*.  
[Júlio Pereira]

Só trabalho em casa de facto. (...) Tem sido uma experiência boa, gosto de gravar. (...) Tem muita vantagem perante ir a um estúdio e estar a pagar à hora, sob pressão, liga-se a televisão, está-se a gravar as músicas, a ouvir aquilo com calma, agora vou pôr um instrumento aqui e outro ali, sem nenhuma pressão, tem uma enorme vantagem. [Noiserv]

A ideia do *home studio* não é só importante, eu acho que é vital (...), ninguém se safa numa indústria como ela existe hoje não tendo um *home studio*. Porque a ideia de que só se vai gravar num estúdio profissional é completamente irrealista (...). A vantagem do *home studio* é permitir a troca de informação e poder experimentar sem tempo e sem acrescentos financeiros. Acho que é um dos melhores investimentos para quem quiser ser músico, aliás, para quem quer compor música. E não está circunscrito ao músico amador (...), aliás eu costumo dizer muitas vezes que sou um ‘amador profissional’ porque considero aquilo que eu faço como um *hobby*... e o *hobby* é o que faz uma pessoa gostar tanto do *home studio*.  
[David Fonseca]

A única desvantagem apontada aos *home studios* prende-se com a questão do tempo face às infinitas possibilidades que as ferramentas digitais nos oferecem e ao desejo da experimentação sem limites:

---

imediate e marcam o computador como ferramenta essencial no processo de gravação e mistura. Aparecem também: os primeiros sequenciadores MIDI; as primeiras mesas de mistura virtuais disponíveis em sequenciadores; os primeiros interfaces de áudio que substituem as velhas placas de som; os primeiros *softwares* de sintetizador e moduladores baseados na simulação de sintetizadores analógicos tradicionais. A queda dos preços da maioria dos equipamentos e a maior versatilidade de funções influenciou a popularidade dos sistemas digitais nos estúdios caseiros.

A entrada no século XXI é marcada pela disseminação dos sequenciadores e *softwares* de estúdios virtuais, ou *Digital Audio Workstations (DAWs)*, levando muitos músicos a abdicar das mesas de mistura para trabalhar com controladores, MIDI e outros, em sincronia total com o computador. Este passou a ser amplamente aceite como o método comum de gravação, com o desenvolvimento de interfaces de baixo custo e formatos de transmissão de dados mais rápidos como o Firewire. Cada vez menos equipamento é necessário nos estúdios caseiros para obter bons resultados, pelo que os próprios equipamentos físicos começam a desaparecer com a importância crescente do computador portátil.

O computador tem o problema de não se ter limitações nenhuma em termos do que se pode fazer e acabamos por nos perder um pouco. (...) Eu fiz músicas com 50 pistas, quando se fosse num gravador de fita de 4 pistas tinha de me cingir a isso. [Noiserv]

O problema é que gravar em casa obriga-me a estar muito mais tempo. Enquanto que antigamente, como o estúdio profissional é pago à hora, faz-se a marcação, vai-se trabalhar e sabe-se que temos de preparar tudo porque só há aqueles dias para gravar. E isso obriga também a uma certa “limpeza” das coisas. Quando se tem um estúdio, como é o meu caso, deixamo-nos ir, se demorar um ano a gravar, demora. Ora está-se a perder muito tempo também... tempo que não é capitalizável. [Júlio Pereira]

O mundo digital traz diferentes perspectivas face ao futuro. À exaltação da gravação em casa, com votos de continuidade, e ao desejo de aproximação ao campo da música electrónica – símbolo da interacção e colaboração entre artistas, bem como da apropriação e transformação de criações musicais, realidades bem presentes no século XXI – junta-se a necessidade de pensar a relação homem-máquina e compreender o ponto de equilíbrio numa era dominada pela velocidade e pela ruptura com os conceitos de espaço e tempo:

Se eu conseguisse ter em casa o som quase profissional preferia muito mais gravar em casa. [Noiserv]

(...) sou um fã de electrónica há muitos anos (...), se tiver a oportunidade de alguém pegar na minha música de fora e puder transformar aquilo noutra coisa, obviamente que a electrónica é o sítio mais simples onde isso possa acontecer. (...) esse desafio é muito interessante e fico sempre curioso em saber o resultado final, foi algo que fiz e que espero repetir muito mais vezes no futuro. [David Fonseca]

(...) ainda temos muito a aprender. O que pode implicar ter de viver uma época a perceber como é que o homem se equilibra com a máquina, de um ponto de vista sociológico, das estruturas, e não imaginar já a correr as consequências disto. Nunca aconteceu vivermos as coisas com este tipo de velocidade. [Júlio Pereira]

Pode ser criado algum debate acerca da influência das novas tecnologias na criatividade<sup>13</sup>. Por um lado existe o reconhecimento de uma maior facilidade no

---

<sup>13</sup> “Como toda a gente usa um computador, corre-se um sério risco de toda a gente ter um som idêntico ou usar os mesmos programas, os mesmos *softwares* (...) que podem ser uma forma de fechamento

processo criativo consequente do recurso às tecnologias digitais que, no entanto, quando feito de forma algo passiva, numa tentação de facilitar a técnica, pode impôr limites à criatividade. Por outro lado entende-se que criatividade e técnica são dois elementos que devem ser considerados separadamente e que a transformação pela mão do homem está acima de qualquer limite imposto pelos *softwares*:

Há muitas pessoas para quem, de facto, hoje em dia é muito mais fácil fazer música... (...) supostamente o digital ou os *softwares* servem para facilitar e para progredir muito mais... mas o que eu acho que se verifica é que a maior parte das pessoas não tem paciência para perder tempo... [Noiserv]

(...) acho que a criatividade nada tem a ver com técnica. Utilizar um computador é como tocar muito bem guitarra, uma pessoa pode tocar muito bem e não ser nada criativa com aquilo que faz. (...) Portanto eu não acho que essas duas coisas estejam ligadas, embora seja uma tentação que um computador facilite a técnica de tal forma que às vezes é mascarado de criatividade. Mas é uma questão de conseguir separar bem as duas coisas e ao fim do dia perceber se aquilo que se está a ouvir é um truque de computador ou uma criação musical. [David Fonseca]

Para mim a mão do Homem mexe tudo e altera tudo (...), transforma-se qualquer som da maneira mais fácil do mundo. O que a máquina permite é que nós, com a nossa criatividade, construamos e usemos os sons todos à nossa maneira. Ora isso é criatividade. [Júlio Pereira]

Ainda relacionado com a criatividade, o dilema da autenticidade também provoca reacções diferentes. Por um lado adverte-se que a própria essência do digital pode levar a semelhanças na apropriação das ferramentas e a uma homogeneidade de sons, sendo esse problema, por outro lado, encarado como pertencente ao passado, uma vez que é a diversidade o factor mais importante na procura de uma identidade sonora própria. Tendo em conta esta dualidade, o que interessa é o aproveitamento criativo e “autêntico” que se faz dessas ferramentas:

Não é por coincidência que as bandas que apareciam eram conhecidas por aquele e outro som e hoje em dia a única cena que ainda faz a diferença entre as bandas são as vozes (...). É

---

porque só podes usar as coisas que esse *software* te disponibiliza. Mas depois tens de ver outra coisa, no outro dia estava no carro, parei o carro, estava à espera de uma pessoa, e então liguei o computador às colunas do carro e estava a fazer música no carro, no meio do nada. E isso é uma sensação brutal de liberdade”, explica Walter Benjamin (Luís Nunes).

tudo uma cena digital, é uma cena de repetição de ondas... toda a gente, todas as bandas que usam aquele pedal de efeitos acabam por ter um som quase completamente igual... [Noiserv]

(...) esse problema existia mais há 10 anos (...). Hoje em dia há tanta coisa que é muito difícil que isso aconteça, mesmo que as pessoas usem os mesmos sons, eles são todos processados de formas tão diferentes e colocados em universos musicais tão diferentes que hoje raramente há esse problema. (...) Acima de tudo é melhor procurar o seu próprio som... e isso pode demorar. [David Fonseca]

(...) hoje em dia, fazer música sofreu alterações, já é muito difícil buscar designações, pode-se fazer a música que nos apetece com as ferramentas todas que quisermos, todas elas podem proporcionar sons diversos, e de algum modo pode-se criar uma harmonia qualquer com esses sons todos e ser-se considerado músico. (...) toda a gente produz som como quiser, o que interessa é se bate na alma dos outros ou não. [Júlio Pereira]

De uma forma geral a autonomia, a par da simplicidade e facilidade, são características associáveis ao digital e ao trabalho com os computadores:

Concordo com todas. Sem dúvida alguma. [Noiserv]

Sim sim, concordo com as três. Completamente. (...) Aquilo que eu quis foi fazer um investimento que, em termos de futuro estivesse muito relacionado com a minha actividade, ou seja, que eu pudesse ser independente a gravar, não dependesse de uma editora ou de terceiros para eu conseguir fazer a minha música. [David Fonseca]

Autonomia sim, claro. Se tivermos um estúdio caseiro para fazemos as nossas coisas. Simplicidade também acho que sim, o computador em si é o cúmulo da simplicidade, com a história do 1 e 0, (...) vê-se claramente a facilidade e a maneira perfeitamente lógica do funcionamento da máquina. Máquina é lógica. [Júlio Pereira]

A autonomia associada às novas tecnologias digitais leva-nos a encarar o *home studio* como um elemento de massificação do espaço musical e, conseqüentemente, uma alternativa ao mercado tradicional e não uma plataforma de lançamento:

Não vejo como uma rampa de lançamento porque se agora arranjasse um contrato com uma editora qualquer (...) dizia-lhes logo que preferia gravar em casa, ou pelo menos que queria fazer a linha toda em casa... não me ia enfiar num estúdio uma semana, tipo só guitarra e voz, e “agora vamos fazer os arranjos!”... não pode ser... [Noiserv]

É uma alternativa, completamente. Há muitos discos hoje em dia gravados apenas em casa e que depois são revistos por um estúdio durante um ou dois dias, onde misturam. Portanto isto é claramente uma opção mais barata e que é possível de realizar. (...) os estúdios são ideais quando uma pessoa sabe exactamente o que é que lá vai fazer e porquê (...) mas para quem tem menos dinheiro para apostar num disco, para quem não tem o suporte de uma editora, para quem tem um *home studio* e quer gravar acho que é perfeitamente possível olhar para ele como uma alternativa. [David Fonseca]

(...) hoje em dia toda a gente tem estúdios porque, de facto, é barato ter um estúdio (...), os computadores são baratos, os *hardwares* são cada vez mais baratos... (...) o *software* profissional com que eu trabalho não é propriamente uma coisa muito barata, mas como se sabe tudo é pirateável no mundo e portanto hoje em dia uma pessoa já compra um computador e uma placa de som, pirateia tudo e trabalha. (...) portanto a questão é o que se faz com isso. (...) é verdade que sai um CD de casa. Toda a gente está a fazer isso, desde a capa ao que quer que seja, tem o produto feito em casa. Mas (...) o que conta é de facto o conteúdo (...), é a única coisa que não é abstracta. [Júlio Pereira]

## **2.2. *Virtual Musicians*: testemunhos sobre o universo virtual**

As primeiras experiências com o universo virtual, para além de partilharem o mesmo espaço que é a Internet, implicam diferentes ferramentas e plataformas. Para quem não tem uma relação estabelecida com o mercado, o envolvimento com as “editoras pela net” – *netlabels* – apresenta-se como um ponto de partida para explorações estratégicas do espaço cibernético como a construção do *site* oficial ou a adesão a redes sociais. Estas plataformas também são importantes para quem já tem uma relação directa com o mercado, com destaque para as redes sociais e, particularmente o *MySpace*, que se assumem como espaços dinâmicos de interacção entre artistas e público.

Sou um bocado suspeito a falar nisso porque o meu primeiro EP saiu numa *netlabel* que só existe porque há Internet. Se não houvesse Internet eu nunca tinha feito nada (...), não tinha maneira de mostrar as músicas. (...) Nestes dois anos em que dei concertos as pessoas que foram e que me convidaram para ir tocar foi tudo pela Internet porque eu antes de entrar no meio (...) não conhecia ninguém de nada. A minha primeira experiência foi mesmo através da Merzbau. A partir daí fiz o *MySpace* e outras coisas... (...) Acabei por fazer o *site*, porque estou especializado na área, mas foi sempre algo com um carácter ‘caseiro’. [Noiserv]

(...) a minha relação com a Internet mais longa começou de uma forma mais clara quando eu fiz o meu primeiro *site* – um site pessoal, que não era exactamente acerca de música –,

chamava-se *Littleboyworld.com*. (...) depois, como ia fazer um disco a solo, achei que mais valia assumir tudo aquilo como uma pessoa só e então acabámos por ter o *davidfonseca.com*. (...) E foi assim que começou a minha interacção virtual com as pessoas que, nos últimos três anos, se tem expandido de uma forma brutal, muito devido aos *sites* sociais. (...) Acaba por ser uma maneira muito simples de comunicar com as pessoas, (...) no fundo um cruzamento de uma ideia mais pessoal destes *sites* (...) com uma ideia mais profissional. [David Fonseca]

Não começou com o *MySpace*, o meu *site* é de 1996. (...) Mas o que me chateou no meu próprio *site* foi que, ao longo de uma década, não acontecia nada. E de facto a história do aparecimento do *MySpace* é quando me dá a noção claríssima que *sites* estáticos não servem para nada. Porque não se sabe quem lá vai, não há *feedback* nenhum de nada, (...) quando no *MySpace* existe acção directíssima sobre tudo o que se faz, desde quantas pessoas ouvem a nossa música por dia, quantas lá vão, quantas querem ser nossos amigos, o resultado concreto em relação às músicas que lá se põe. É uma coisa activa, interactiva, com um resultado imediato... portanto dediquei-me mais, porque exactamente o *MySpace* foi importante para perceber esta diferença fundamental entre o *site* estático e estes novos espaços dinâmicos. [Júlio Pereira]

O processo de aprendizagem das ferramentas virtuais, à semelhança do universo digital, resulta essencialmente de explorações autodidactas e aprendizagens em contexto informal, em particular o contacto com amigos:

Tive algumas coisas de programação, HTML, por acaso o *site* está em Flash, fiz com um amigo que percebia mais ou menos, mas a minha formação permite-me é olhar para um código e (...) acabo por perceber a lógica. (...) E isso permitiu-me fazer todas as partes sozinho. Todo o *MySpace* também tem alterações, é tudo em HTML, e pronto acaba-se por programar na Internet com o que a Internet permite, escreve-se no *Google* uma coisa e encontra-se... mas não tive assim nenhuma influência directa na construção do *site*. [Noiserv]

Na altura havia um miúdo que tinha feito um *site* brutal sobre os Silence4 (...) e eu nunca me esqueço (...) de ficar completamente atónito com a ideia de que um miúdo de 16 anos tinha feito aquilo. E foi aí que eu quis aprender, pensei “há qualquer coisa aqui a passar-me ao lado”... foi esse miúdo que me ensinou a fazer o meu *site* e que me deu muitas luzes. [David Fonseca]

Formação autodidacta com influência de amigos, claro.. [Júlio Pereira]



Já a frequência de utilização destas ferramentas, envolvendo a gestão de *e-mails*, comentários *online*, redes sociais, entre outros, revela-se sistemática e até demasiado intensiva:

É uma coisa diária. Todos os dias recebo *mails*, comentários e também envio. [Noiserv]

É sistemática, eu quase actualizo estas redes diariamente. [David Fonseca]

Sistemática, sem dúvida. Porque gosto de tratar directamente, gosto de corresponder com as pessoas, gosto de saber quem é que entra e assim. E neste momento (...) está a ganhar proporções em que já não é humano... [Júlio Pereira]

A análise das representações dos músicos face a questões como a criatividade, autoria, “música livre” e a experiência *MySpace* revela-se essencial para compreender o impacto da Internet e das plataformas virtuais no universo musical dos dias de hoje.

De uma forma transversal o gosto e a necessidade são duas razões consideradas igualmente importantes na escolha das ferramentas virtuais. A exploração do espaço cibernético e a comunicação *online* são encaradas como experiências dinâmicas e agradáveis, mas também como vitais para fazer frente ao enorme contexto de mudança vivido nas sociedades contemporâneas:

(...) a necessidade que se tem com a Internet acaba por levar-nos a ganhar gosto por aquilo que se faz lá. (...) Acaba por envolver as duas coisas. [Noiserv]

Para mim é um gosto muito grande (...) mas também acho que é uma necessidade porque (...) um artista sem presença *online* perde muitas coisas, perde muito contacto com as pessoas, não sabe exactamente o que as pessoas acham do seu trabalho, portanto acho que é uma ferramenta gigantesca para estar de perto com quem realmente ouve. (...) [David Fonseca]

Eu só faço coisas que gosto. Mas também acho (...) que é uma necessidade no mundo inteiro. Se estamos numa mudança que é brutal (...) antes do gosto vem uma necessidade de termos resposta para os tempos que aí vêm. [Júlio Pereira]

O desenvolvimento das redes sociais<sup>14</sup> reflecte claramente os efeitos desta era marcada pela globalização, pela velocidade da informação e pela *rede* enquanto nova morfologia

---

<sup>14</sup> O fenómeno das redes sociais, como as conhecemos, começou em 1997 com o lançamento do *Sixdegrees.com*. Sites anteriores como o *Classmates.com* preparavam o terreno das reuniões virtuais

das sociedades contemporâneas, com uma essência demarcadamente virtual. No seio de uma crescente diversidade destas plataformas, às quais se juntam os *sites* oficiais, fóruns e comunidades virtuais, a experiência *MySpace*<sup>15</sup> vem assumir um lugar particular no campo musical:

---

embora focados na procura de colegas de turma e sem a possibilidade de criação de perfis. Assim, o pioneiro *Sixdegrees* foi o primeiro a possibilitar a criação de um perfil virtual combinado com a organização e publicação de grupos de contactos, viabilizando a navegação por perfis alheios. Apesar de inúmeros utilizadores, alguns problemas e falta de apoio levaram ao fim do serviço em 2000.

Na viragem do século surgiram vários serviços de redes sociais orientados para comunidades e mercados demográficos específicos, como foi o caso de *AsianAvenue* (1997) *BlackPlanet* (1999), *MiGente* (2000), *Cyworld* (1999) ou *LunarStorm* (2000). Em 2002 um enorme salto foi dado nos serviços de redes sociais com o lançamento do *Friendster* que explorou o conceito de “círculo de amigos” e “laços de amizade” embora com alguma desilusão da parte dos utilizadores. Em 2003, com o *LinkedIn*, as redes sociais exploram um lado mais sério e profissional, com vista a um mercado de empresários e outros profissionais. No mesmo ano é lançado o *MySpace* que se revela um autêntico fenómeno cultural, com jovens, artistas e grupos musicais a aderir em massa a partir de 2004. Mantendo-se durante alguns anos como a rede preferida nos Estados Unidos, o *MySpace* (com cerca de 130 milhões de utilizadores activos em 2010) acaba por ser ultrapassado pelo *Facebook* – rede social lançada em 2004 para a exclusividade dos estudantes de Harvard, e que em 2006 abriu portas ao público em geral –, uma das maiores redes sociais da actualidade (ultrapassando os 400 milhões de utilizadores em 2010).

Progressivamente outros *sites* e comunidades *online* começaram a adquirir características e funções de serviços de rede social como é o caso do *Last.FM* (2002), *Flickr* (2004), *YouTube* (2005) ou o serviço de microblogging *Twitter* (2006).

<sup>15</sup> O *MySpace* apresenta-se como uma rede social multifacetada e um autêntico fenómeno cultural, tendo-se tornando no *site* mais visitado da Internet nos seus primeiros três anos de existência. Os seus criadores, Chris DeWolf e Tom Anderson, ambos membros do *Friendster.com*, reconheciam o potencial das redes sociais, nomeadamente na combinação dos serviços tradicionais com formas de expressão pessoal possibilitada pelos *blogs* e páginas pessoais. Quando o *MySpace* se lançou, em 2003, bandas locais e donos de clubes e bares ligados ao movimento Indie criaram perfis, tornando-se rapidamente na principal ferramenta de marketing desta rede social. Desta forma começou localmente no Sul da Califórnia, servindo essencialmente a actores, músicos e artistas. O seu foco na auto-expressão foi de encontro aos interesses e paixões dos jovens: expressarem-se, interagirem com amigos e consumirem cultura *pop*. De entre as características apelativas destaca-se a liberdade de controlo dos utilizadores sobre o ambiente totalmente personalizável e os conteúdos a colocar, num formato de *site* aberto ou “espaço para se fazer o que se quiser”. Esta liberdade, aliada à associação com o mundo da música e beneficiando dos problemas do seu principal concorrente *Friendster.com*, levaram o *MySpace* a assumir uma enorme popularidade e incluir serviços de *publishing*, para além dos de socialização. Entre 2004 e 2005 o *MySpace* registou uma explosão enorme aquando da sua compra pela News Corp, terceiro maior grupo de *media* do mundo, transferindo as operações de Santa Mónica para Beverly Hills com o intuito de consolidar o negócio *online*. Entre 2005 e 2006, os perfis de utilizador passaram de 2 milhões a 80 milhões. Embora tendo continuado a crescer, e principalmente nos Estados Unidos, em 2008 o *MySpace* registou um abrandamento no mercado internacional, sendo ultrapassado pelo seu mais directo opositor, o *Facebook*. Tal não invalida reconhecer que o *MySpace* transformou a nossa forma de comunicar, de pensar a nossa realidade social e de aceder e interpretar a cultura *pop*. Face a meios de comunicação tradicionais como a

O *MySpace* não tem comparação com mais nada. (...) Eu, por exemplo, criei uma *mailing list*, que tem a ver já com a Internet, com para aí 250 contactos e 100 deles arranjei a partir do *MySpace* (...) basta ir lá e está lá tudo. (...) O meu *site* acaba por ter só história, fotografias e concertos. E a parte de músicas e vídeos está toda no *MySpace*. Sinto aí uma maior liberdade de fazer o que me apetece. [Noiserv]

(...) para já a ideia de que qualquer pessoa pode ver aquilo, não só em Portugal mas no mundo inteiro (...) é algo brutal. Ou seja, eu não sou nada conhecido na América (...), nunca editei discos lá e de repente estou a tocar para pessoas que querem tirar fotografias comigo... e isto tudo por causa do *MySpace*. (...) Muitas vezes quando eu vou tocar fora de Portugal o *feedback* nº. 1 vem do *MySpace*, não vem do meu *site* nem de nenhuma outra rede social. (...) Porque é lá que vão as pessoas que querem ouvir música (...) e portanto acho que o *MySpace* é muito importante porque nos permite ter uma distribuição da música em sítios que nós nunca imaginávamos... [David Fonseca]

O *MySpace* para a música é de uma praticidade enorme. É fácil de mexer, não temos de andar à procura de como se navega, (...) Tanto que eu agora já escrevo o *MySpace* em primeiro lugar do que 'juliopeira.pt'. [Júlio Pereira]

A promoção da interacção entre músicos, por um lado, e comunicação com o público, por outro, permite ao *MySpace* afirmar-se como campo extremamente rico de partilha de experiências e até revolucionador da própria experiência artística em todas as suas dimensões, levando os músicos a cruzamentos constantes entre a produção, distribuição, mediação<sup>16</sup> e consumo musical:

Muitos convites para projectos e, essencialmente, quando vou a festivais de música lá fora (...) muitas vezes já falei com as outras bandas *online*. (...) essa experiência é muito boa para quem faz música. (...) tenho muitas histórias dessas, (...) da frieza do primeiro contacto ser muito mais simples por ser através do *MySpace*. [David Fonseca]

---

MTV, por exemplo, que apenas disponibilizam produtos e serviços, o *MySpace* permite aos utilizadores procurar os seus próprios canais e ir onde querem ir, empurrando a tecnologia para territórios novos e emocionantes.

<sup>16</sup> Júlio Pereira relata a sua participação numa experiência de mediação virtual, entre Georgina Hassan, cantora de Buenos Aires e sua amiga no *MySpace*, e Thierry Riou, proprietário do Onda Jazz (bar em Lisboa), referindo: "O que é que a mim me custou fazer, foi mandar um *mail*. Em meia hora, alguém que está na Argentina fez um contrato específico com alguém daqui de Portugal. Um evento criado com uma enorme facilidade, e nada disto é apenas virtual, teve uma consequência física" [Júlio Pereira].

(...) como músico, já tive mais de sessenta convites de músicos para trabalhar e acho que isso diz tudo e mais alguma coisa. (...) chegar à noite a casa, cansado, ir para a cama, abrir o *MySpace* e de repente ouvir um gajo a tocar muito bem, e que depois de ouvir a nossa música diz “eh pá porque é que não fazemos uma coisa juntos?”... não há coisa mais gratificante do que ser surpreendido assim. [Júlio Pereira]

A diversidade de contextos de “colaboração virtual” entre músicos leva a uma reflexão sobre novos desafios que o futuro pode reservar para a interacção dos mesmos. Reconhecem-se algumas vantagens nestes contextos, principalmente no que diz respeito ao primeiro contacto entre artistas e eventuais circunstâncias em que a falta de tempo ou a distância impeçam o contacto directo. No entanto, apesar dos desafios interessantes que a interacção virtual possa trazer, o objectivo desta nunca deve passar pela substituição da interacção presencial:

(...) se for entre músicos até poderá ser uma enorme vantagem. Imaginemos que uma pessoa é obrigada a ir trabalhar para o estrangeiro, (...) até pode ser uma coisa engraçada. Se as coisas permitirem um tempo real, directo... (...) as bandas ou as pessoas que estarão envolvidas nisso poderão conseguir mostrar-se mais (...). É uma experiência, desse ponto de vista é engraçado... mas se isso servir como forma de bloquear as pessoas de tocarem realmente é mau... [Noiserv]

Sim é possível existirem novos desafios e novos aproveitamentos do espaço virtual, isso não é difícil de fazer e cada vez é mais possível (...). Mas eu confesso – quanto ao caso de experiências de trabalho pela *net* – que gosto de conhecer as pessoas com quem trabalho porque acho que uma das razões pela qual as pessoas colaboram e estão juntas em coisas tem muito a ver, acima de tudo, com um factor pessoal, não só musical. (...) a Internet é boa para fazer esse primeiro contacto mas acho que uma pessoa deve conhecer o outro artista. [David Fonseca]

Acho que o último disco do Frank Sinatra foi gravado *online*, em tempo real. São precisos obviamente os melhores meios tecnológicos para fazer uma coisa desse género. Mas fez-me pensar numa outra coisa que está relacionada com esta coisa toda. Eu tenho músicos com os quais mais dia, menos dia vou trabalhar e aqui coloca-se -uma questão que é como fazê-lo. Isto pode ser feito gravando no estúdio a minha parte e mando para lá, ele mete a sua e por aí fora, isso é uma maneira de trabalhar. (...) O processo de funcionamento da coisa reflecte as questões de hoje, (...) e tu vais à procura de caminhos (...). Valorizo a interacção presencial

mas muitas vezes isso implica viajar... e é claro que aqui em casa divirto-me, cada vez estou mais caseiro. (...) é mais uma vez a questão da praticidade. [Júlio Pereira]

Apesar das enormes mudanças e de alguma incerteza característica dos nossos tempos, o futuro é encarado com relativo optimismo perante novas realidades de produção, distribuição e recepção musical, com destaque para novas oportunidades de interacção entre criadores e público:

(...) acho que é o futuro [relação cada vez mais directa entre criadores e consumidores] porque as editoras têm um papel muito diferente do que tinham aqui há 10 anos atrás. (...) há partes deste processo que é possível fazer entre o criador e quem está a ouvir. Isso é quase um sonho... uma pessoa fazer música e não haver intermediário nenhum, poder imediatamente vendê-la ou dá-la a quem está a ouvir. (...) espero que daqui por 5 ou 6 anos muita dessa realidade seja actual e que uma pessoa possa ter uma relação mesmo directa com as pessoas que estão interessadas na nossa música, não sem esquecer o mercado tradicional. [David Fonseca]

(...) estamos numa época de grande mudança, acho que qualquer historiador diria uma coisa idêntica... é difícil de imaginar onde é que isto vai levar, sinceramente não sei. E eu por acaso (...) questiono-me frequentemente sobre o que é que posso fazer com este “capital”... portanto ando a viver tudo o que faz parte dos dias de hoje, que é usufruir da *net* e investir nela e, por outro lado, a falta de tempo que isso me dá (...). Estar no *MySpace* abriu-me horizontes e perspectivas que eu não estava de todo à espera. E porquê? (...) porque a *net* é o *feedback* interactivo. (...) Não sei de facto como vai ser daqui para a frente mas sou daqueles que tem uma atitude optimista em relação a isto, (...) apesar da enorme mudança, da rapidez de tudo, principalmente do tempo (...) [Júlio Pereira]

(...) num futuro próximo vai começar a haver quase concertos pela Internet, e já há um bocado, mas qualquer dia (...) uma pessoa paga um X para entrar num *site* que dá acesso a ver um concerto. (...) poderá ser o futuro no mundo musical. [Noiserv]

O debate em torno da criatividade resulta no reconhecimento geral de uma influência positiva das ferramentas virtuais. O fácil acesso a todo o tipo de informação e conhecimento transporta consigo uma abertura que alimenta o processo criativo, cruzando influências e não plagiando estilos:

Dantes ouvia um CD de uma banda (...) e havia sons (...) que eu gostava e perguntava-me que instrumentos seriam aqueles... (...) agora posso ir à Internet e procurar os vídeos e perceber como é que eles fazem um determinado som e depois mais facilmente consigo reproduzi-lo para mim. Tanto como músicas... são sempre ideias que vão acrescentando à suposta nossa criatividade (...) acho que é bom também, claro. (...) Quanto mais música ouves mais aberto ficas tanto para ouvir como para fazer. [Noiserv]

(...) [Influência] positiva porque, acima de tudo, uma pessoa em vez da música absorve o universo. Não é só a música da outra pessoa, é a sua imagem, os seus vídeos, o seu *background*, o que é a pessoa diz, as entrevistas, acho que tudo isso ajuda no sentido de perceber o que é que se está a ouvir. (...) pode acontecer [copiar um estilo] mas é muito difícil porque (...) ninguém quer ser a cópia de ninguém... acho que toda a gente quer o seu caminho mas não tenho dúvidas nenhuma de que é influenciado por milhares de coisas que acontecem *online* e fora do mundo virtual. [David Fonseca]

Quanto mais conhecimento mais arejamento. (...) Hoje em dia vai-se à *net*, ao *Youtube*, por exemplo, e tem-se as técnicas de tudo desde exemplos de estilos a aulas de baixo (...) eu acredito que cada um faz o que quiser. Eu posso ter nascido numa aldeia de Portugal mas se me apetecer tocar cítara indiana, apetece-me. (...) E portanto isso da “apropriação” acontece muitas vezes. (...) o Rui Veloso toca belissimamente bem *blues* (...) eu, que nasci em Lisboa, tocava *rock*, o Pedro Jóia toca belissimamente viola flamenco (...). Quando se faz isto não se vai atrás de querer ser isto ou aquilo. Vai-se atrás porque se gosta, porque há uma relação muito forte, não é por outro motivo qualquer racional. [Júlio Pereira]

Com a Internet e o surgimento de novas filosofias de *copyright*, o debate acerca da questão dos direitos de autor ganha força nos nossos dias. A defesa do nome do autor continua a ser algo importante e obrigatório, reconhecendo-se, por outro lado, ser necessária uma perspectiva mais moderna e actual da ideia tradicional de Sociedade de Autor:

Eu sinceramente acho que se alguém quiser roubar os direitos de autor, para tu conseguires a partir daí ganhar alguma coisa, estás lixado... (...) portanto acaba por ser a cena da *Creative Commons* aquela que mais se deve fazer. (...) com a Internet hoje é complicadíssimo assegurar os direitos de autor porque a Internet é um mundo... (...) a *Creative Commons* diz ‘Ah podes copiar, podes distribuir, mas não podes fazer dinheiro com isso...’ (...) mas se aquilo já foi copiado o que é que podes fazer? (...) Mas também acho que cenas como a SPA vão deixar de existir porque também deixa de fazer sentido. [Noiserv]

Temos que ter uma visão muito mais moderna do mercado tradicional. (...) eu sou um profundo defensor do direito de autor porque uma pessoa faz uma canção e deve ser recompensada por isso (...) mas percebo a ideia da *Creative Commons* também. (...) nem sequer acho que a SPA esteja contra a *Creative Commons*, são formas diferentes de ver as coisas. A *Creative Commons* tem muito a ver com *publishing*, como utilizas a tua música e com que sentido. (...) acima de tudo a música tem de ser respeitada, aquilo que me choca com a música livre é o facto de atingir, em primeiro lugar, as pessoas que começam. (...) sou completamente contra a ideia da música distribuída gratuitamente, a não ser que o artista assim decida (...). Já distribuí música gratuitamente. Mas assim o decidi. [David Fonseca]

Todas as Sociedades de Autores do mundo andam aos papéis, porque está tudo a mudar. (...) sou contra que não se coloque o nome dos autores, completamente contra. (...) Devia sempre aparecer os nomes dos autores, sabe-se que uma música tem um nome, um intérprete, porém tem um autor ou autores. Isso devia ser sagrado. Agora estou completamente de acordo em utilizarem a minha música, desde que seja sem fins lucrativos, na boa. [Júlio Pereira]

O cruzamento de espaços e pessoas levado ao extremo pelas plataformas virtuais leva a que a rede seja encarada, de uma forma transversal, como característica indissociável do panorama musical do século XXI e essencial a todos os músicos que dele façam parte:

É uma forma de ligar as pessoas todas umas às outras, de uma forma muito mais fácil. [Noiserv]

É muito importante. É preciso estar ligado em rede hoje em dia. [David Fonseca]

Está presente em todo este contexto, representa tudo o que estivemos a falar e é um aspecto fundamental, sem dúvida. [Júlio Pereira]

A Internet, o progresso nas técnicas de compressão de áudio e, em particular, a expansão recente das redes sociais são responsáveis pela massificação da promoção e distribuição musical. Desta forma várias plataformas de livre divulgação, como o *MySpace*, ou de venda directa de músicas *online*, podem ser vistas como formas alternativas ao mercado tradicional, tornando-se a edição física no principal elemento de distinção entre uma oferta musical cada vez maior:

(...) o problema disso é sempre o dinheiro. (...) com o *MySpace* não se tem esse tipo de coisas... (...) acho que o único futuro possível é a pessoa tentar, de forma algo aventureira, mandar a cena lá para fora, tentar divulgar aquilo para se tornar conhecido. [Noiserv]

O problema é que a oferta é muita. (...) não me parece que uma banda sozinha consiga isto, a maioria afunda-se na lama gigantesca que é ter música *online* gratuita. (...) antes ouvíamos a música que estava mais perto de nós, no nosso país, mas agora estão todas no mesmo patamar. Uma pessoa que faz música na Nova Zelândia, no quarto, pode ter o mesmo destaque que eu aqui ou que um americano que esteja em Dallas. (...) no meu caso, eu vejo quem é que está a fazer a melhor música muito através de *blogs* de pessoas que se interessam muito por música e através das edições físicas que efectivamente acontecem. Porque quem edita fisicamente já investiu alguma coisa naquilo e já está a ter uma preocupação muito mais específica do que, se calhar, quem faz aquilo lá em casa por gosto. (...) Fazer um disco (...) é uma forma de “marketizar” a música, pô-la noutra nível. [David Fonseca]

Há uma visão de alternativa ao mercado e completamente real, que é a possibilidade (...) de se vender as suas músicas *online* logo. (...) E portanto há esta coisa que é a maior autonomia de todas. Acabou de se compôr um tema e já se está a colocá-lo *online*. Acho que esta é a prova mais do que evidente de uma alternativa em relação ao passado. E um dia gostava de viver a experiência de colocar livremente uma música na *net*. [Júlio Pereira]

### **2.3. Músicos no século XXI: integração de resultados**

No portal *online* da Associação Fonográfica Portuguesa<sup>17</sup> é possível aceder a um reconhecimento institucional da importância e da complementaridade<sup>18</sup> dos dois universos tecnológicos em foco neste trabalho:

A tecnologia não é inimiga da música - bem pelo contrário. Houve quase sempre um relacionamento saudável entre o progresso tecnológico e o sector da música: desde o cilindro de Edison, passando pelo vinil, pelas cassetes e pelo CD, até ao ficheiro de MP3. O impacto da tecnologia digital abriu portas aos artistas e a muitas outras pessoas envolvidas na música; veio permitir uma maior experimentação e sofisticação das gravações caseiras, a colaboração musical online em tempo real, os webcasts, um som melhorado - e a possibilidade de partilhar tudo isso com uma audiência global mais alargada.

São sinais de novos tempos e novas dinâmicas no campo musical que, nos dias de hoje, se expressam das mais diversas formas: uma geração de artistas e grupos musicais

---

<sup>17</sup> Na secção de perguntas e respostas acerca dos mitos da música grátis, em [www.afp.org.pt](http://www.afp.org.pt).

<sup>18</sup> Os dois universos estão profundamente ligados, uma vez que o espaço cibernético não existiria sem a revolução digital e o progresso das ferramentas digitais está cada vez mais ligado à expansão das redes virtuais. Walter Benjamin (Luís Nunes), na entrevista-teste, coloca a questão em termos cíclicos: “São os dois complementares. Porque eu gravo uma música e logo a seguir vou pô-la no *MySpace*. É uma cadeia”.



que se lançam e ganham sucesso através da Internet<sup>19</sup>, que rompem as suas ligações tradicionais com a indústria discográfica e se lançam na autopublicação<sup>20</sup>, que se associam em torno de editoras independentes ou de editoras pela *net*<sup>21</sup>, que produzem e gravam em casa, partilhando os seus trabalhos nas comunidades virtuais<sup>22</sup>, que recorrem às mais diversas plataformas de aprendizagem e fóruns de partilha de conhecimentos<sup>23</sup>, que interagem directamente com o público através dos serviços de redes sociais<sup>24</sup>, que criam e recriam música recorrendo a *softwares* livres<sup>25</sup> e a novas formas de licenciamento das suas criações<sup>26</sup>.

No seu trabalho de campo, Ruth Finnegan refere os estúdios pequenos – cuja proliferação dependeu bastante dos avanços tecnológicos –, a par das lojas de música, como redes locais e focos de enorme interacção entre músicos amadores e profissionais (Finnegan, 1989: 277-278). Hoje a rede é essencialmente virtual e a Internet é o principal foco de promoção da actividade e interactividade musical, onde a importância

---

<sup>19</sup> Ana Free, Mia Rose, Justin Bieber, Tay Zonday (Adam Bahner), Mysteryguitarman, Colbie Caillat, Lilly Allen, Mallu Magalhães, Jonathan Coulton, Brad Sucks (Brad Turcotte), Joe Purdy, Boyce Avenue, Strike, Rakes, Arctic Monkeys, Babyshambles, Bloc Party, Futureheads e Cansei de Ser Sexy são apenas alguns exemplos de projectos que aproveitaram estrategicamente o envolvimento em comunidades *online* como o *YouTube* ou o *MySpace*, tornando-se alguns em autênticos fenómenos da Internet.

<sup>20</sup> Radiohead, Nine Inch Nails, Public Enemy e Prince são algumas referências de emancipação face à indústria discográfica multinacional e procura de novas opções estratégicas fora das opções do mercado tradicional.

<sup>21</sup> O eixo FlorCaveira/Amor Fúria representa um novo movimento de editoras independentes em Portugal, acompanhado pela expansão que se tem vindo a assistir a nível mundial das denominadas *netlabels*, responsáveis por uma distribuição legal e totalmente gratuita de música na Internet.

<sup>22</sup> Chimp Spanner (Paul Antonio Ortiz), Bulb (Misha Mansoor), Keith Mellow e Lisa Li-Lund são algumas referências internacionais. No seio do eixo FlorCaveira/Amor Fúria também existem “pessoas que fazem coisas em casa”, com a evolução tecnológica a permitir “(...) fazer música entre Braga e Nova Iorque” (Ípsilon, 17.07.2009).

<sup>23</sup> O *YouTube* é o melhor exemplo de uma comunidade *online* onde profissionais e amadores participam activamente na partilha de experiências e conhecimentos, através da constante colocação de vídeos e comentários. Limitless Studios é um canal entre muitos outros nesta plataforma que tornam o processo de aprendizagem muito mais dinâmico e interactivo, onde não existe apenas consumo de conteúdos mas, principalmente, criação de conteúdos.

<sup>24</sup> Entre as mais populares encontram-se o *MySpace*, *Facebook*, *Last.fm*, *Orkut* e *Twitter*.

<sup>25</sup> Ardour, Audacity, Ecasound, Jokosher, LMMS (Linux Multimedia Studio), ReZound, Riffworks T4, SoX (Sound eXchange) são exemplos de *softwares* de gravação multi-pista e edição de áudio, cujo licenciamento através da GNU General Public Licence permite a sua distribuição livre e gratuita.

<sup>26</sup> As licenças *Creative Commons*, de génese mundial, perpétua e gratuita, apresentam-se como uma via de distribuição de conteúdos culturais, garantindo a protecção e liberdade numa filosofia de *copyleft*, com alguns direitos reservados e menos restrições que o tradicional *copyright*.

crescente dos *hidden musicians* num espaço democratizado nos leva a ponderar os conceitos de “amador” e “profissional”<sup>27</sup>. Plataformas como a extinta *Rocket Network* ou, mais recentemente e ainda em desenvolvimento, a *Ohm Studio* levam a ideia de colaboração a um outro nível<sup>28</sup>, com consequências importantes para a organização dos mundos da arte, com as novas redes e o digital a assumirem um papel preponderante.

Howard Becker refere que novos mundos da arte crescem em torno de algo que não tem sido uma prática característica dos artistas antes, sendo essencial compreender o processo de mobilização das pessoas para aderir a uma actividade cooperativa regular (Becker, 1982: 310-311). Embora uma nova forma de fazer as coisas possa ser a base para um novo mundo, é importante não confundir inovação com o desenvolvimento de um mundo da arte, uma vez que a primeira não leva necessariamente ao desenvolvimento da segunda. Nesta era digital a multiplicidade inesgotável de exemplos torna essencial pensar o uso intensivo dos recursos digitais por “pessoas comuns” para produzir qualquer tipo de “arte” (Becker, 2002: 341-343). O mundo da hiperficção, para cujo desenvolvimento contribuiu a tecnologia de computador, mostra como as actividades de pessoas vindas dos mais diversos contextos profissionais e amadores podem produzir o equivalente a uma nova forma de arte (2002: 341-343). Poderemos estar a assistir a uma mudança semelhante no actual panorama musical? Fica a sugestão de Júlio Pereira em dar “um passo rápido até à... Net. É lá que está o futuro. Que já é presente” (Pereira, 2007).

---

<sup>27</sup> David Fonseca refere na entrevista que “Hoje em dia é fácil aprender, o acesso à aprendizagem é brutal. (...) Se é só para aprender não é preciso tirar nenhum curso, basta sentar-se em frente ao *Google* e ir a fóruns, começar a experimentar, mexer (...) quando se é mesmo profissional há muitos problemas que se levantam e que não existem para um amador (...) mas a fronteira cada vez mais se dilui (...). Existe a necessidade de um termo intermédio, porque hoje a palavra “amador” está muito distante (...), há muitos semi-profissionais”.

<sup>28</sup> *Rocket Network* foi o sistema pioneiro do conceito colaborativo, de conversa e partilha musical *online*. Em actividade de 1998 a 2003, possibilitou o lançamento do ideal de “estúdios virtuais”, onde comunidades de qualquer parte do mundo que partilhassem o mesmo *software*, podiam colaborar simultaneamente na criação e pós produção de música. Já a plataforma *Ohm Studio*, ainda em desenvolvimento, cruza a função de programa autónomo de produção de áudio *online* com a de rede social ou comunidade virtual, cuja novidade será a possibilidade de poder trabalhar colaborativamente com outros músicos ou produtores no mesmo projecto e em tempo real.

## CONCLUSÕES

Neste trabalho foi possível identificar, com base em testemunhos recolhidos via entrevista, certas experiências e perspectivas que contribuem para a resposta à pergunta: a evolução das tecnologias digitais e das redes virtuais é responsável por uma alteração nas práticas e representações dos músicos? Como se viu, os testemunhos evidenciaram que as ferramentas digitais e virtuais têm uma grande centralidade no trabalho desenvolvido pelos músicos no século XXI.

No que diz respeito às práticas constatou-se que os primeiros contactos estabelecidos com os universos digital e virtual surgem de explorações autodidactas – em parte relacionadas com a passagem para o projecto a solo –, com influências e aprendizagens de natureza informal marcadas pelo recurso a amigos e à Internet. Já a frequência de utilização de ferramentas respeitantes a ambos os universos é sistemática, sendo que a lógica da experimentação, ligada ao universo digital, e a da comunicação interactiva, ligada ao universo virtual, constituem elementos importantes no cruzamento contínuo entre produção, distribuição, mediação e consumo musicais.

Da exploração das representações resultou um conjunto de constatações mais complexas. Por um lado verificou-se que, de uma forma geral, o gosto e a necessidade são razões consideradas igualmente importantes para a escolha das ferramentas digitais e virtuais, embora as primeiras ainda sejam algo confrontadas, em termos de gosto, com o uso de sistemas analógicos, como a gravação em fita. Já a “autonomia” e a “rede virtual” são consideradas, transversalmente, como características indissociáveis da era digital e do panorama musical do Século XXI. Assim, o investimento num *home studio* e a presença *online* em redes como o *MySpace* são vistos como elementos vitais aos músicos no enquadramento actual e não circunscritos ao espaço amador. Como vantagens reconhecidas às ferramentas digitais destacam-se a simplicidade e facilidade associadas, principalmente, ao trabalho com o computador, bem como a poupança de tempo e dinheiro face à gravação em fita e outras soluções analógicas, factores que permitem a massificação da produção musical. Das vantagens associáveis ao *MySpace* destacam-se uma maior liberdade, facilidade, imediatismo na interacção com outros, praticidade e dinamismo face a outras plataformas como o *site* oficial, factores que resultam na massificação da distribuição musical. Como principais desvantagens são referidas, por um lado, a ausência de limites do digital e conseqüente perda de tempo não capitalizável face à gravação em estúdios profissionais, e, por outro, uma eventual

sobreexploração da colaboração virtual e consequente bloqueio da interação presencial considerada fundamental para qualquer músico. Ainda no âmbito das representações é reconhecida a influência positiva das ferramentas digitais e virtuais na criatividade, com uma facilitação, por um lado, do processo de manipulação e transformação do som e, por outro, do acesso a todo o tipo de informação, permitindo um constante enriquecimento formativo. De uma forma geral também é reconhecida a necessidade de uma alternativa à tradicional concepção dos direitos autorais, não pondo em causa a importância do autor como acontece frequentemente com a “música livre não autorizada”, mas adequando às contingências do mercado. Por último, tanto o *home studio* como as plataformas de livre divulgação ou venda directa *online*, são consideradas como alternativas possíveis ao mercado tradicional.

Estes testemunhos contribuem como resposta à hipótese central da multiplicidade de papéis como característica dos músicos no século XXI. No plano digital estes afirmam-se como “artistas totais”, cruzando estética com conhecimentos informáticos e de engenharia e colocando em pé de igualdade a criatividade e a tecnologia. No plano virtual, apresentam-se como “artistas em rede”, mobilizando por si próprios múltiplos recursos e combinando *media* de diversas formas para desenvolver e promover a sua actividade. A literacia digital e multimédia permite-lhes explorar estrategicamente novas práticas e formas de expressão, conjugando áreas da produção, engenharia de som, investigação, *design* gráfico, *web design*, gestão, relações públicas, *marketing* e comunicação, para além da criação e interpretação musicais.

No que diz respeito à hipótese da idade enquanto característica diferenciadora nas práticas e representações dos músicos entrevistados verificou-se que as raras diferenças estão associadas ao universo digital e, em particular, aos músicos em início de carreira face aos músicos com carreira estabelecida. Assim, os primeiros tendem a sentir a necessidade de assumir todos os papéis de produção musical, preferindo fazer tudo nos seus *home studios*, mas curiosamente tendem a ser os mais críticos face às ferramentas digitais, principalmente no que diz respeito à influência na criatividade e autenticidade.

Antes de terminar é importante reconhecer, por um lado, as limitações deste trabalho ao seguir uma via essencialmente descritiva com base em apenas três entrevistas, mas que, no entanto, se apresenta como uma via para potenciais análises futuras com carácter mais extensivo, via inquérito por questionário, no sentido de explorar de forma sistemática e aprofundada os *modos de relação* dos músicos (Campos, 2008) com as novas tecnologias e o espaço cibernético.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amado, Rodrigo (2010), “Um gigante da bateria no Jazz em Agosto”, *Jornal Público – Ípsilon* (5 Agosto), pp. 16-18.
- Becker, Howard (1982), *Art Worlds*, Berkeley, University of California Press.
- Becker, Howard (2002), “Studying the New Media”, *Qualitative Sociology* 25 (3), pp. 337-43.
- Belanciano, Vítor (2006), “É possível regular o caos da Internet?”, *Jornal Público* (31 Dezembro), pp. 36.
- Bennett, Andy e Richard A. Peterson (2004) (eds.), *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*, Nashville, Vanderbilt University.
- Blaukopf, Kurt (1992), *Musical Life in a Changing Society. Translated by D. Marinelli*, Portland OR, Amadeus Press.
- Bonifácio, João e Mário Lopes (2008), “Tiago Guillul, João Coração, Samuel Úria inventam um país”, *Jornal Público – Ípsilon* (21 Novembro), pp. 6-12.
- Borges, Vera (2002), “Artistas em rede ou artistas sem rede? Reflexões sobre o teatro em Portugal”, *Sociologia – Problemas e Práticas*, nº. 40, pp.87-106.
- Campos, Luís Melo (2008), *Músicas & Músicos. Modos de Relação*, Lisboa, Celta Editora.
- Castells, Manuel (2002), *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura – Volume 1: A Sociedade em Rede*”, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
- Castells, Manuel (2003), “Música Livre” em *La Vanguardia*, Barcelona (6 Setembro), disponível em: <http://www.radical.es>
- Castells, Manuel (2004), *A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
- Crane, Diana (2002), “Culture and Globalization: Theoretical Models and Emerging Trends” em Diana Crane, Nobuko Kawashima e Ken’ichi Kawasaki (eds.), *Global Culture: Media, Arts, Policy, and Globalization*, New York, Routledge.
- Cruz, Maria Teresa (2002), “Arte e espaço cibernético” em Maria Lucília Marcos e José Bragança de Miranda (orgs.), *Revista de comunicação e linguagens – A cultura das redes (n.º extra)*, pp.150-154.
- Farinha, Cristina (2009), “Os Profissionais das Artes do Espectáculo na Estrada: entre o individualismo e a comunidade de interesses na União Europeia” em *A Produção das Mobilidades. Redes, Espacialidades e Trajectos*, pp.153-175.
- Fernandes, Lino Dias de Azevedo Silva (1999), *Net.art: A Internet como espaço de exibição artístico alternativo ao domínio hegemónico e globalizador do sistema artístico institucional mundial*, dissertação de mestrado em Sociologia, Coimbra, Faculdade de Economia da Universidade de Coimbra.
- Ferreira, Vítor Sérgio (2001), “Electro-sonoridades: da utilização de novas tecnologias na criação musical “erudita” do pós-guerra”, *Sociologia – Problemas e Práticas*, nº. 36, pp.81-106.
- Florida, Richard (2005), *The Flight of the creative class: the new global competition for talent*, New York, Harper Collins.
- Garcia, José Luís (2003), “Sobre as origens da crítica da tecnologia na teoria social. A visão pioneira e negligenciada da autonomia da tecnologia de Georg Simmel” em Hermínio Martins e José Luís Garcia (coords.), *Dilemas da Civilização Tecnológica*, Lisboa, Imprensa de Ciências Sociais.
- Giddens, Anthony (2004), *Sociologia – 4ª edição*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
- Hartley, John (2005), *Creative Industries*, Malden, Blackwell Publishing.

- Kusek, David e Gerd Leonhard (2005), *The Future of Music: Manifesto for the Digital Revolution*, Boston, Berklee Press.
- Lanham, Richard A. (1993), *The Electronic Word: democracy, technology and the arts*, Chicago, The University of Chicago Press.
- Lévy, Pierre (1995), *A Máquina Universo – Criação, Cognição e Cultura Informática*, Lisboa, Instituto Piaget.
- Lévy, Pierre (2000), *Cibercultura*, Lisboa, Instituto Piaget.
- Lopes, Mário (2009), “Com saudades de nós, inventamos o presente”, *Jornal Público – Ípsilon* (17 Julho), pp. 14-16.
- McQuail, Denis (2003), *Teoria da Comunicação de Massas*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
- Paes, Rui Eduardo (1999), *Cyber-Parker*, Lisboa, Hugin.
- Paes, Rui Eduardo (2001), *Phonomaton*, Lisboa, Hugin.
- Pereira, Inês (2006), “Movimentos em rede, Uma história do Software Livre”, em Cardoso, Gustavo e Rita Espanha (orgs.) (2006), *Comunicação e Jornalismo na Era da Informação*, Porto, Campo das Letras.
- Pereira, Júlio (2007), “MySpace, onde o virtual se torna real”, *Jornal Público* (10 Julho), pp. 43.
- Pinch, Trevor and Frank Trocco (2002), *Analog Days: The Invention and Impact of the Moog Synthesizer*, Cambridge Massachusetts, Harvard University Press.
- Prendergast, Mark (2003), *The Ambient Century: From Mahler to Moby – The Evolution of Sound in the Electronic Age (new edition)*, London, Bloomsbury.
- Santos, Nilton (2004), “Procés sònic: o lugar da autoria na música eletrônica”, Trabalho apresentado no *V Congresso Latinoamericano da Associação Internacional para o Estudo da Música Popular – IA SPM-LA* (21 a 25 Junho 2004), Rio de Janeiro, disponível em: <http://www.hist.puc.cl/historia/iaspmla.html>
- Sefton-Green, Julian (1999) (ed.), *Young people, Creativity and New Technologies: The challenge of digital arts*, London, Routledge.
- Taylor, Timothy (2001), *Strange Sounds: Music, Technology & Culture*, New York, Routledge.
- Tota, Anna Lisa (2000), *A Sociologia da Arte – do Museu Tradicional à Arte Multimédia*, Lisboa, Editorial Estampa.
- Winner, Langdon (2003), “Duas visões da civilização tecnológica” em Hermínio Martins e José Luís Garcia (coords.), *Dilemas da Civilização Tecnológica*, Lisboa, Imprensa de Ciências Sociais.

## **ANEXOS**

## ANEXO I: Estratégia metodológica

Na origem deste estudo esteve a intenção de compreender a forma como as novas tecnologias digitais e os novos *media* têm influenciado o sistema musical nas suas diversas vertentes: produção, distribuição (mediação) e consumo. Dada a enorme complexidade de cada um dos campos optou-se pela solução de focar os músicos como objecto de estudo, considerando que estes poderiam apresentar testemunhos privilegiados e transversais a todo o sistema musical. Este foco na perspectiva da produção conduziu a novos objectivos: compreender a forma como as novas tecnologias digitais e os novos *media* têm contribuído para uma alteração nas práticas e representações dos músicos no contexto societal do século XXI.

No contexto da problemática desenvolvida foi pensada pertinente a divisão entre universo digital e universo virtual: o primeiro dizendo respeito a ferramentas como o computador e programas (*softwares*) associados, bem como outros equipamentos físicos de processamento digital utilizados para a produção musical; o segundo englobando ferramentas respeitantes ao espaço cibernético como *sites*, *blogs*, redes sociais e outras comunidades virtuais. Da diversidade de ferramentas, duas receberam particular destaque: o *home studio*, enquanto espaço privilegiado à experiência digital (produção), e o *MySpace*, rede social com associação directa ao mundo musical (distribuição, mediação e consumo).

Esta divisão, a par de contactos com informantes privilegiados, permitiu a construção de um guião de entrevista provisório que foi testado junto de um músico – Walter Benjamin (Luís Nunes) – no sentido de perceber a validade dos temas seleccionados e poder incluir outros que surgissem nesse contexto. A riqueza das informações obtidas permitiu confirmar o método da entrevista, em modelo semi-directivo, como a melhor estratégia a seguir nesta investigação face a métodos quantitativos como o inquérito por questionário. Dispondo de uma série de perguntas-guia, relativamente abertas e com uma ordem flexível, permite-se aos músicos entrevistados reflectirem como lhes convier acerca das suas práticas e representações e falarem abertamente sobre as mesmas.

A construção do modelo de análise contemplou um conjunto de hipóteses formuladas a partir da articulação entre os contributos teóricos e os resultados recolhidos da entrevista-teste e permitiu também orientar a construção do guião de entrevista final.

No âmbito do processo de selecção dos entrevistados, dois principais requisitos foram considerados: o conhecimento *a priori* do envolvimento, por um lado, com os



universos em questão e, por outro, num projecto musical a solo. Este último aspecto foi considerado importante pelo interesse em captar a totalidade das práticas, funções e experiências envolvidas num projecto musical que, no caso de um grupo ou banda, dificilmente seriam transmitidas por um único elemento. Segundo esta consideração é ainda assegurada a comparabilidade entre os entrevistados, focando a análise da relação com os universos digital e virtual no âmbito dos seus projectos a solo.

Noiserv (David Santos), David Fonseca e Júlio Pereira revelaram-se três protagonistas relevantes para os objectivos deste estudo uma vez que, para além de reunirem as características descritas, representavam uma diferença de idades que poderia suscitar comparações interessantes. As entrevistas tiveram lugar a Maio e Outubro de 2008 e Janeiro de 2010 de acordo com a disponibilidade dos entrevistados, o que, após transcrição das entrevistas, se verificou não comprometer a comparabilidade dos testemunhos, com a totalidade das questões a manter-se relevante para o estudo.

O cruzamento dos discursos recolhidos levou, por fim, à consideração da multiplicidade de papéis, enquanto característica dos músicos no século XXI, como hipótese central deste trabalho. Num segundo plano considerou-se interessante a exploração da idade como característica diferenciadora nas práticas e representações dos músicos entrevistados face aos universos digital e virtual.

Finalmente importa referir que, para a verificação destas hipóteses, a metodologia utilizada na análise dos discursos não segue uma aplicação rigorosa de uma técnica específica de análise de conteúdo com funções demonstrativas, situando-se nas esferas restitutiva (de percursos, práticas e representações) e interpretativa, ao comparar as semelhanças e diferenças entre unidades de observação singulares (Campos, 2008: 46). Na apresentação das informações recolhidas junto dos quatro músicos (incluindo a entrevista-teste) recorreu-se a citações que cumprem uma função ilustrativa em conformidade com uma análise interpretativa que respeita o discurso dos entrevistados (2008: 46-47).

## **ANEXO II: Caracterização dos entrevistados**

### *Walter Benjamin*

Luís Nunes, nascido a 24 de Maio de 1986 em Lisboa, tirou o curso de Antropologia pela Faculdade Ciências Sociais e Humanas (FCSH) da Universidade Nova de Lisboa. Começou a estudar violino aos 5 ou 6 anos por influência da mãe, apesar de ninguém na sua família mais chegada ter carreira ligada à música. Por ter chumbado três anos seguidos no ensino musical quando era novo refere que é difícil referenciar uma primeira experiência com a música que tenha ficado, bem como um ponto de viragem concreto para a sua relação com a música. O gosto pela audição, principalmente de rock (Beach Boys, Queen, The Doors), influenciou o seu gosto por harmonias de voz e sentido melódico. Para além da passagem pela escola de música dos 6 aos 9 anos, recomeçou aos 14 anos a tocar piano, numa primeira fase sozinho para depois seguir os estudos do instrumento até aos 19 anos. A partir daí deixou de ter aulas práticas mas manteve aulas teóricas. No que diz respeito a influências pode-se dizer que no início a aprendizagem do piano foi por imposição familiar, para mais tarde assumir um carácter voluntário. Em termos de trajectória musical, começou a tocar bateria com uma banda quando tinha 12 ou 13 anos, passando depois por vários projectos que revela gostar mais do que tocar piano clássico. Num contexto mais actual destaca o seu projecto individual, Walter Benjamin – descrito no *MySpace* como de electrónica e indie –, e outros projectos de banda como os Jesus The Misunderstood ou Goodbye Toulouse, todos com uma relação directa com a *netlabel* Merzbau que se manteve em actividade entre 2005 e 2009. Desta relação destacam-se a edição dos álbuns “The Dog Follows The Bull” (2007) e “The National Crisis” (2008) do seu projecto a solo.

<http://www.myspace.com/iamwalterbenjamin>

## *Noiserv*

David Santos, nascido a 7 de Abril de 1982 em Lisboa, tirou o curso de Engenharia Electrotécnica e de Computadores. Esteve dois anos a trabalhar na Siemens mas quis dar continuidade aos estudos e dedicar-se à música, embora na família mais próxima não tivesse alguém a ela profissionalmente ligado. Em pequeno tinha vários instrumentos em casa – guitarras, teclados – porque o pai, técnico de audiovisual, passou por várias bandas. Mas resistiu a aprender piano, como era vontade da mãe. Por volta dos 12 anos, o pai ofereceu-lhe uma guitarra e depois um teclado para “fazer da música aquilo que ele nunca conseguiu fazer” apesar de ter tido aulas de vários instrumentos como órgão, violino e guitarra. Começou a tocar mais a sério entre o 12º ano e a faculdade, principalmente depois de ter comprado uma guitarra eléctrica, sob influências grunge e rock (Bush, Pearl Jam, Stone Temple Pilots). Em termo de formação musical destaca-se o autodidactismo, apesar de ter tido aulas de guitarra durante 6 meses numa escola de música, no seu 11º ou 12º ano. Mais tarde, em Setembro de 2008, entrou numa escola de formação musical e canto. Antes do projecto Noiserv, surgido em meados de 2005 e descrito no *MySpace* como de música alternativa, acústico e indie, passou por vários tipos de bandas com estilo próximo de Radiohead ou Arcade Fire. No mesmo ano de criação do projecto individual gravou um EP – intitulado “56010-92” – de 3 temas editados *online* pela *netlabel* Merzbau. Já em 2008 surge o seu primeiro LP, “One Hundred Miles from Thoughtlessness”, em edição de autor e com o apoio da Merzbau que o leva a palcos internacionais como Alemanha, Áustria ou Inglaterra. Este percurso internacional foi ainda complementado com a edição “Bullets on Parade” (2009), um single de 7”, pela editora escocesa Autumn Ferment Records. No início de Julho de 2010 é editado o seu novo EP intitulado "A day in the day of the days" pela OptimusDiscos.

<http://www.myspace.com/noiserv>

<http://www.noiserv.net/>

### *David Fonseca*

David Fonseca, nascido a 14 de Julho de 1973 em Leiria, estudou cinema, vertente de imagem, na escola Superior de Teatro e Cinema de Lisboa, tendo frequentado as Belas Artes de Lisboa entre 1992 e 1994. Filho de mãe professora e pai bancário, nenhum deles ligado profissionalmente à música, foi fotógrafo de moda, tendo colaborado com diversos catálogos e participado em exposições colectivas e individuais. Apesar de em sua casa ninguém saber tocar qualquer instrumento, os pais cantavam – ainda pertencem a um grupo coral – e “havia muitos ensaios com guitarristas de fado”. Teve solfejo entre os 8 e os 9 anos (“para mal dos meus pecados”) porque queria ter um órgão electrónico e os pais só lhe faziam a vontade se aprendesse a tocar alguma coisa. Acabou por começar a tocar órgão e piano, tendo parado o ensino musical aos 10 anos. Mais tarde começou uma “saga autodidacta”, aos 16 anos com o órgão e aos 18 anos com guitarra. O primeiro disco que ouviu “de uma ponta a outra como conceito de LP” foi dos Prefab Sprout, mas só ao ouvir os Pixies é que teve vontade de fazer a sua própria música. A sua carreira musical começou com um grupo, os Silence 4, formado com amigos de Leiria. O álbum de estreia, “Silence Becomes It”, saiu em 1998 e teve um enorme sucesso. Em 2000, editaram “Only Pain Is Real”. A banda separou-se em 2002 e em 2003 David Fonseca lançou o primeiro disco a solo “Sing Me Something New” – num estilo Pop, Rock e Alternativa – onde cantava e tocava quase todos os instrumentos. Em 2004 participou num projecto colectivo, Humanos, com Manuela Azevedo e Camané, cantando António Variações. Em 2005 editou o segundo álbum, “Our Hearts Will Beat As One”, tema cujo vídeo lhe valeu a nomeação para o MTV European Music Awards de 2006. Em Outubro de 2007, com o álbum “Dream in Colours”, estreou-se na concepção e realização de um videoclip que ganhou nome em plataformas como o *Sapo* (41.000 visualizações) e *YouTube* (mais de 100.000). Foi considerado Artista do Ano pelos leitores da revista Blitz em 2007, artista do mês da MTV em Janeiro de 2008, e nomeado em Setembro de 2009 para "Best Portuguese Act" nos Europe Music Awards. No seu quarto disco de originais, “Between Waves” (2009), volta a tocar quase todos os instrumentos – guitarra eléctrica e acústica, piano, bateria, baixo, sintetizadores, percussão – e criava *online*, uma comunidade a que chamou “Amazing Cats Club”, nome baseado na sua *label* e estúdio “The Castle of Amazing Cats”.

<http://www.myspace.com/davidfonseca>

<http://www.davidfonseca.com/>

### *Júlio Pereira*

Júlio Pereira, nascido a 22 de Dezembro de 1953 em Moscavide, Lisboa, tirou o curso industrial na Afonso Domingues, mas não seguiu para o Técnico. Filho de mãe costureira e pai guarda fiscal, foi músico toda a vida e já em pequeno, por volta dos 7 anos, era influenciado no meio pelo seu pai que tocava bandolim. O único familiar próximo com carreira musical era o padrinho, acordeonista. Durante a sua infância não se ouvia muita música em casa, excepto aos domingos, sempre com música clássica antes do jantar. Um hábito que ele não suportava e que o levou durante anos a não ouvir este género de música. As suas primeiras referências foram músicas de carácter popular, tocadas pelo pai, o tio e o padrinho. Nos anos 60, através da rádio e de discos de amigos, teve contacto com o rock and roll (Elvis) e depois com os Beatles e os Rolling Stones, o que o leva a ser “músico de rock até aos 20 anos”. Fez parte dos grupos Petrus Castrus e Xarhanga, com os quais gravou alguns discos entre 1970 e 1972. Autodidacta (“nasci com um dom para cordas”), tentou ir para o Conservatório aos 21 anos mas frequentou poucas aulas. Em Paris, onde alguns músicos se exilavam no início dos anos 70, conheceu Sérgio Godinho e José Mário Branco que depois do 25 de Abril (“que é determinante na minha vida de músico”) o convida a participar na peça de teatro “Liberdade, Liberdade”. Aí, o contacto com outros músicos como José Afonso, Fausto ou Vitorino abre uma espécie de nova etapa, largando a viola eléctrica e começando a tocar guitarras acústicas (“é aí que eu descubro a nossa música tradicional”). Grava os primeiros discos a solo em 1976, 1978 e 1979 mas só em 1981 surge com o disco que marcará a sua carreira, “Cavaquinho”. E é a partir daí que se define como instrumentista, gravando mais de duas dezenas de discos e participando como músico e produtor em quase uma centena. A sua experiência *online* começou com o seu *site* oficial em 2004 (com 40.000 visitas nos primeiros três anos), alargando-se ao *MySpace* (com mais de 16.000 visitas nos primeiros três meses, em 2007) e outras plataformas e redes sociais.

<http://www.myspace.com/juliopereira>

<http://www.juliopereira.pt/>

## **ANEXO III: Guião de entrevista**

### **Aspectos biográficos / informação sociográfica**

- Nome / Data e local de nascimento / Escolaridade não musical

---

### **Relação com a música**

#### **Início da relação com a música**

- Meio familiar / Primeiras experiências / Primeiras referências musicais

#### **Processo de aprendizagem**

- Escolaridade musical ou aprendizagem autodidacta / Influências

#### **Processo de profissionalização**

- Trajectória musical e carreira

---

### **Relação com o universo digital**<sup>29</sup>

#### **Práticas**

##### **Início do envolvimento com as novas tecnologias**

- Primeiras experiências / Ferramentas, contextos e aplicações

##### **Processo de aprendizagem**

- Formação técnica ou formação autodidacta / Influências

##### **Frequência de utilização**

- Sistemática, ocasional ou esporádica

#### **Representações**

##### **Ferramentas**

- Escolha: necessidade ou gosto / Importância
- Experiência *home studio*
- Autonomia no panorama musical do século XXI

##### **Novos desafios**

- Futuro

##### **Criatividade e autenticidade**

- Influência positiva, negativa ou neutra [Didier Guigue]

---

<sup>29</sup> Uso do computador para fazer música (*softwares* de gravação ou programas musicais diversos, com recurso a sons digitais) e de outros equipamentos de processamento digital do som (sistemas de gravação digital portáteis, sintetizadores, processadores de efeitos ou moduladores digitais, entre outros).

## **Mercado**

- Complementaridade vs. alternativa
- 

## **Relação com o universo virtual**<sup>30</sup>

### **Práticas**

#### **Início do envolvimento com o ciberespaço**

- Primeiras experiências / Ferramentas, contextos e aplicações

#### **Processo de aprendizagem**

- Formação técnica ou formação autodidacta / Influências

#### **Frequência de utilização**

- Sistemática, ocasional ou esporádica

### **Representações**

#### **Ferramentas**

- Escolha: necessidade ou gosto / Importância
- Experiência *MySpace*
- *Rede* virtual no panorama musical do século XXI

#### **Novos desafios**

- Futuro

#### **Criatividade e autoria**

- Influência positiva, negativa ou neutra

## **Mercado**

- Complementaridade vs. alternativa

---

<sup>30</sup> *Sites* (oficial e outros), *blogs*, redes sociais (*MySpace*, *Facebook*, *hi5*) e outras comunidades virtuais (*Last.Fm*, *Pandora*).