
Introdução

PAULA GOMES RIBEIRO, JOANA FREITAS,
JÚLIA DURAND, ANDRÉ MALHADO

Os dezasseis artigos reunidos neste livro apresentam um âmbito diversificado de perspetivas e incidências sobre a reconfiguração de práticas e modelos de comunicação musical, no processo de expansão da Internet e de novas formas de sociabilidade em rede.

Em poucos anos, assistimos a um incremento exponencial dos fluxos digitais de conteúdos musicais, sonoros e audiovisuais numa paisagem mediática global, disponibilizando-se aos consumidores através de todo o tipo de plataformas, *websites* e redes sociais. Com a expansão do *streaming*, o abandono progressivo do CD e dos *downloads* de música, a multiplicação de espaços virtuais de disseminação musical e a crescente mobilidade de dispositivos com acesso *online*, os sistemas de produção, distribuição e consumo de música reconfiguraram-se vigorosamente. As indústrias musicais não se encontram em declínio, ao contrário do que se afirma frequentemente, mas em intensa mudança. A desmaterialização dos suportes de escuta musical é proporcional ao incremento da capacidade de comunicação e partilha de dados entre computadores, *tablets*, rádios, televisores, relógios, telemóveis e outros eletrodomésticos. A Internet das coisas assume um papel primordial naquela que Klaus Schwab (2016)

designa de quarta revolução industrial, possibilitando uma ligação em rede entre objetos, agentes, indústrias e dispositivos (de *smartphones* a frigoríficos), no contexto de uma convergência acelerada de tecnologias cada vez mais potentes e robustos interesses económicos.

Neste cenário instável, rico em possibilidades criativas, amplamente potenciadas por uma extensa profusão e acessibilidade de instrumentos digitais e práticas DIY, emergem novos formatos culturais, espaços e técnicas de criação colaborativa, assim como estratégias e métodos de apropriação, reutilização e modificação de conteúdos musicais, áudio e/ou audiovisuais. A música e o som são uma componente determinante de grande parte dos artigos acessíveis *online*, como vídeos musicais, filmes, *apps*, videojogos, documentários, séries, *reality shows*, animação, concursos, publicidade e outros. Em contrapartida, a Internet é um recurso criativo cada vez mais utilizado em espetáculos ao vivo, produções multimédia, criação musical e tantas outras situações de *performance*. Examinam-se aplicações musicais, processos de interatividade e imersão, redes de utilizadores, pensa-se a produção de identidades e cibercomunidades, no contexto das *mediapaisagens* atuais (Appadurai 2004) em permanente mudança. Como convivem e interagem atualmente meios, modelos, conteúdos e instrumentos de diferentes épocas e proveniências (Bolter e Grusin 2000; Jenkins 2006), e de que forma têm vindo a transformar a nossa experiência estética quotidiana da música? De que modo constroem, estas vivências musicais, aquilo a que chamamos realidade? Se a realidade é, também ela, construída a partir de experiências musicais, consideramos que nesta reflexão a musicologia tem um papel decisivo, aliás, central. Ao estudar a

música enquanto cultura, política, experiência – enquanto sociedade –, esta abrange necessariamente o universo digital, dos *media* e da Internet, fundações do nosso quotidiano atual e das suas dinâmicas de sociabilidade.

Este volume organiza-se segundo cinco eixos temáticos interdependentes. Na primeira secção, *Interatividade, mobilidade e espaços sonoros*, Paula Gomes Ribeiro parte de uma abordagem às transformações nos sistemas de comunicação musical, com a expansão da Internet, para discutir a emergência de novos formatos musicais e as mudanças do papel do músico na sociedade em rede. Para esse efeito, examina quatro produções musicais, de Michel Van der Aa, Björk, Gorillaz e Tod Machover. Após apresentar o conceito de música móvel, Guillermo de Llera Blanes discute o impacto das novas tecnologias no mercado musical. Enuncia e debate, neste âmbito, o surgimento de modelos de comercialização e consumo musical potenciados pela expansão dos *social media*. A portabilidade musical é também abordada por João Francisco Porfírio, que enfatiza a intimidade entre as redes sociais analógicas e digitais na produção de identidade, encontrando no Facebook (e na sua paisagem sonora) um território privilegiado de estudo.

Na segunda secção, intitulada *Entre os vídeos musicais e o YouTube*, a música é pensada enquanto fenómeno audiovisual, onde os formatos de apresentação transformam a relação entre músicos e audiência, dificilmente agora tratada apenas como um recetor passivo. O capítulo de Petra Rakić levanta questões sobre a plataforma YouTube, encarada como mediadora de comunicação entre músicos e audiência (identificados como criadores e utilizadores respetivamente), procurando pensar os paradigmas

de produção, receção e acessibilidade musical neste contexto. João Pedro da Costa, focando-se num estudo de caso sobre o hip hop, traça uma breve análise partindo dos anos 1980, para refletir sobre o modo como os vídeos musicais, desde o aparecimento da MTV até ao YouTube, vêm construindo e reiterando políticas de representação da comunidade afro-americana, permitindo uma leitura relevante sobre as indústrias musicais e a sociedade de consumo. Por último, Filipa Cruz, abordando os vídeos musicais interativos que surgem no século XXI, pretende observar como os conceitos de autoridade, autenticidade, interpretação, participação e público são desconstruídos no processo de criação artística, à medida que o formato aproxima o espectador da sua experiência pessoal.

A terceira secção, *Produção de sociabilidades e comunidades musicais online*, explora as novas sociabilidades e possibilidades de circulação musical *online*, debruçando-se sobre a criação de comunidades de fãs, a utilização estratégica da Internet por músicos (tendo em vista a promoção dos seus álbuns e concertos), e as interações realizadas entre estes agentes em diferentes *websites* e redes sociais. Os capítulos de Marcelo Franca e Teresa Gentil analisam a forma como a mudança de paradigmas de criação e divulgação musical, intimamente relacionada com o uso generalizado de plataformas *online*, marca e transforma diversas tendências musicais. Partindo desse objetivo comum, exploram, respetivamente, o caso do movimento *cyberunderground* no heavy metal e a atividade de cantautoras portuguesas. Para além das relações que estes músicos profissionais ou amadores estabelecem com meios emergentes de disseminação musical, como o *streaming* (ou o *download* ilegal), o terceiro capítulo, de

Joana Freitas, parte de um formato específico – o videojogo – tendo em vista um estudo das práticas de modificação na plataforma Nexus Mods e da produção de música original gratuita para os jogos *Oblivion* e *Skyrim*. Realça igualmente que a música é utilizada pelos jogadores como um mecanismo de imersão nos universos propostos, através de determinados estilos musicais e meios de engajamento numa narrativa virtual.

No que respeita a virtualidade, ambiguidade e simulação, a quarta secção – *Digitalidades audiovisuais* – centra-se nos encontros e interações da música com diferentes universos digitais e audiovisuais, contribuindo ativamente para a construção e caracterização de realidades. O capítulo de Júlia Durand explora novas lógicas de comercialização de música, com o caso particular da *library music* dita “empresarial”, a sua inclusão em produtos audiovisuais e os seus processos de sedimentação e utilização estratégica de estereótipos musicais. André Malhado discute a música tecno enquanto fenómeno social no ciberespaço, representada no filme *Hackers* (1995), assim como a relação homem máquina reforçada pelo teor sintetizado e digital da música. Partilhando com Malhado o ponto de partida do *cyberpunk*, Hugo Paquete propõe uma reflexão assente no projeto *Peenemünde* e na forma como relações complexas entre artes dos novos *media*, sonologia e utopia se podem expandir e apresentar novas formas de representar o real. Por fim, o encontro entre os séculos XIV e XXI é abordado por Mariana Lima com uma análise do videojogo *Sims Medieval*, no qual a autora aborda as representações de um período medieval imaginado através das diversas ferramentas musicais integradas nas mecânicas e narrativas propostas,

discutindo estereótipos e técnicas de produção musical para este formato.

Os primeiros dois artigos da quinta secção do livro, *Convergências digitais: música e tecnologias*, propõem um olhar sobre desenvolvimentos recentes no âmbito das tecnologias musicais que se têm vindo a afirmar nas últimas décadas. Rui Pereira Jorge, focando-se nas mudanças e novas possibilidades dos processos de manipulação digital, relaciona-os com as reconfigurações emergentes na composição musical. Na mesma linha, Isabel Pires elabora uma reflexão sobre essa multiplicidade de propostas musicais, e reúne, num conjunto de exemplos, algumas técnicas e metodologias de análise que estão à disposição do musicólogo e que lhe permitem pensar sobre a música de hoje. Para terminar, Luís Soldado e José Grossinho apresentam-nos a ópera-monólogo *O Corvo*, como exemplo de produção multimédia contemporânea, descrevendo como, a partir de uma ideia musico-teatral base, surgiram três objectos diferentes – espectáculos ao vivo, CD e DVD –, dos quais propomos excertos neste livro.

Referências

- Appadurai, A. 2004. *Dimensões culturais da globalização: a modernidade sem peias*. Lisboa: Teorema.
- Bolter, J. David and Richard Grusin. 2000. *Remediation, Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Schwab, Klaus. 2016. *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum.