

## **A influência da Revolução Digital no panorama atual da Produção Fonográfica<sup>1</sup>**

Maria Carolina Ito RODRIGUES<sup>2</sup>

José Carlos Pires JUNIOR<sup>3</sup>

Faculdade de Tecnologia de Tatuí, Tatuí, SP

### **RESUMO**

O presente trabalho almeja realizar uma breve contextualização histórica sobre o que entendemos hoje como Indústria Fonográfica, atendo-se em como a Digitalização Tecnológica serviu como um dos eixos base para a produção fonográfica como a vemos hoje. Percebe-se o quanto as inovações tecnológicas e sua adesão pelo mercado fonográfico transformaram toda a estrutura de produção, bem como a forma de se pensar, produzir e consumir os produtos resultantes.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cultura; Música, Produção Fonográfica; Digitalização Tecnológica.

### **INTRODUÇÃO**

O mercado musical é diretamente afetado, das mais variadas formas e em todos os seus âmbitos, pelo entorno sociocultural, econômico, histórico e tecnológico no qual a música está inserida. Esta, em sua condição de produto da Indústria Fonográfica, bem como em seu papel de bem social e cultural<sup>4</sup>, sofreu interferências diretas em seu meio de produção e disseminação com a digitalização tecnológica. Em seu sentido intangível, a música é uma linguagem, utilizada como meio de comunicação cultural e intra/inter-cultural, além de valioso objeto de identificação social. Por esta influência exercida por ela, é importante que possamos entender de forma mais palpável como os entornos atingem-na e como isso causa modificações intensas em sua produção e na percepção que temos dela.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Intercom Júnior – Comunicação Audiovisual do XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de junho de 2017.

<sup>2</sup> Recém graduada no Curso de Produção Fonográfica pela FATEC – Tatuí, email: [itomcr@gmail.com](mailto:itomcr@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor Doutor do Curso de Produção Fonográfica da FATEC – Tatuí, email: [cravelha@gmail.com](mailto:cravelha@gmail.com)

<sup>4</sup> Segundo Teixeira Coelho, em seu *Dicionário Crítico de Políticas Culturais*, a cultura pode caracterizar o modo de vida de uma comunidade de forma totalizante, mas, também, ser entendida como um conceito que abrange o processo de cultivo da mente ou do espírito, o que o leva a entender que a cultura pode ser um estado mental, assim como as práticas culturais que levam a esse estado, bem como os instrumentos utilizados nesse processo, “como cada uma das artes e outros veículos que expressam ou conformam um estado de espírito ou comportamento coletivo.” (p. 102)

Uma das principais consequências que a música sofreu com a digitalização tecnológica foi a facilitação ao seu acesso, ocasionando mudanças profundas no mercado musical, tanto do ponto de vista da produção, quanto do consumo, além de potencializar a possibilidade de intercâmbio e diversidade musicais. Ao facilitar a produção e o consumo, enxerga-se uma constante derrubada de barreiras físicas e simbólicas:

Antes da Revolução Industrial, quase todas as culturas eram locais. A Economia era agrária, o que distribuía as populações com tanta dispersão quanto as terras disponíveis, e a distância dividia as pessoas. A cultura era fragmentada, gerando sotaques regionais e músicas folclóricas. A falta de meios de comunicação e de transportes rápidos limitava a miscigenação cultural e a propagação de novas idéias e tendências. Essa foi uma primeira era da cultura de nicho, determinada mais pela geografia do que pela afinidade. (ANDERSON, Chris, 2008, p. 21)

As necessidades humanas e sociais são, entre outras razões, a base para as transformações que ocorrem no mundo, impulsionando, assim, desde novos pensamentos até a formulação de estudos e o desenvolvimento de novos aparelhos, ferramentas e outras criações tangíveis ou intangíveis. Ao longo da história é possível observar esta relação em inúmeras situações. Uma delas é a Revolução Industrial que, a partir de uma necessidade por aumentar e otimizar a produção de bens de consumo, teve como resultados principais a pesquisa sobre formas mais baratas e fáceis de se conseguir energia abundante e a concretização de projetos de máquinas que possibilitassem uma produção em larga escala que atendesse às crescentes demandas de consumo da sociedade:

[...] Diante de circunstâncias favoráveis, como o interesse cada vez maior no aumento da produção e as limitações impostas pela manufatura a essa expansão, a especialização das ferramentas (decorrente do parcelamento das tarefas executadas pelo trabalhador) criou condições para o surgimento da máquina, uma combinação de ferramentas simples, que, por sua vez, favoreceu a ocorrência do que veio a ser denominado revolução industrial, no século XVIII, na Inglaterra [...] (PEREIRA, M. E. M.; GIOIA, S. C. 1996, p. 173).

Para alguns historiadores, a Revolução Industrial pode ser dividida em três principais períodos, sendo o terceiro a Revolução Digital ou *Revolução Técnico-Científica-Informacional*, marcado por várias descobertas, avanços e forte inserção tecnológica nos mais diversos campos sociais. Do ponto de vista ocidental, o início de uma era capitalista foi o principal pilar de sustentação para as descobertas tecnológicas e industriais da terceira revolução e, se analisadas suas consequências gerais, veremos

que a transição prejudicou algumas camadas sociais, assim como a Revolução Digital prejudicou alguns dos atores<sup>5</sup> do campo fonográfico.

[...] Alguns fatores foram determinantes para que esse processo se desencadeasse neste momento e local como: a acumulação de capitais por parte da burguesia mercantil (que lidava com o comércio), o desenvolvimento técnico-científico aplicado na produção de mercadorias e a *disponibilidade de mão-de-obra de camponeses expulsos de suas terras ou oriundos de regiões que passavam por crises sociais de grandes proporções*, como a fome irlandesa (1846). Estes fatores irão favorecer tanto o processo de produção industrial quanto a própria urbanização [...] (SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, 2007, p. 152)

Apesar disto, a pesquisa acerca de novas tecnologias não parou e, a partir dos anos 70, proporcionou descobertas revolucionárias no campo tecnológico, buscando solucionar ou reduzir problemas encontrados na sociedade<sup>6</sup>, como, por exemplo, a precariedade na troca de informações e a dificuldade em fazer com que as mesmas atravessassem longas distâncias. Estes são alguns dos fatores que estimularam a Revolução Técnico-Científica na área das comunicações, pois o crescente aumento da população mundial gerou uma necessidade de aprimorar e criar meios de comunicação e difusão mais eficientes que atendessem a esta demanda. O desenvolvimento do computador e das redes mundiais de comunicação foram os maiores impulsionadores

<sup>5</sup>Para organização do presente trabalho, usarei como base teórica a análise de Pierre Bourdieu que formula os conceitos de campo, ator e capital, onde o campo é um espaço social, que se organiza e funciona a partir de relações sociais. Darbilly, no segundo capítulo (p. 15-31) de seu trabalho “*O mercado fonográfico no Brasil: alterações nas relações de poder a partir do desenvolvimento tecnológico e da pirataria virtual*”, descreve que essas relações são realizadas por agentes que Bourdieu denomina atores. Cada ator, dentro de um campo, ocupa uma posição que pode ser diferente da posição dos demais atores mas, caso um agente possua as mesmas características e recursos de outro(s), é possível ocupar a mesma ou uma posição parecida com a deste(s). Ele divide os atores, inclusive, por classes, determinadas por atores que ocupem posições semelhantes e que, ao serem colocados em condições e condicionamentos análogos, provavelmente agirão e terão interesses também semelhantes, podendo, portando, ter práticas e tomar decisões de forma similares. A posição que cada agente assumirá dentro de um campo depende de propriedades chamadas por Bourdieu de capitais. Esses capitais podem ou não ser econômicos, assim como podem ou não ser tangíveis: eles podem tomar a forma de capitais econômicos, culturais, sociais e simbólicos. Quando um ator adquire um capital importante para um determinado campo, ele adquire recursos de poder que podem fazê-lo ascender dentro deste campo, assim como, ao perder recursos, ele pode perder forças dentro da estrutura do mesmo. O campo escolhido para o presente artigo é o campo da Indústria Fonográfica, que engloba diversos atores que disputam espaços e posições dentro deste, porém, esses espaços e posições são eventualmente modificados. Um dos propósitos desta pesquisa, em resumo, é entender como a digitalização tecnológica e a democratização trazida por ela modificaram profundamente as relações entre os atores do campo estudado.

<sup>6</sup>Não entrarei no mérito de questionar o que pode ser considerado ou não um problema e nem quais destes problemas foram criados pela mesma sociedade que descobriu suas soluções. Atendo-me a apresentar as descobertas como tais, com propósito de me posicionar como se posiciona a indústria.

para a revolução digital, pois foram os responsáveis por possibilitar esta otimização no trânsito informacional. A partir disto, outras ferramentas são concretizadas.

Como consequência destas novas ferramentas, podemos sublinhar o fato de que elas trouxeram novas possibilidades no campo de inovações tecnológicas e, com isto, um ambiente propício ao aumento da produção com custos reduzidos. Naturalmente, estas ferramentas são incorporadas por aqueles que produzem música, transformando a forma como eles se expressam, criam e trabalham. Este novo panorama fomenta, como um de seus efeitos, um acesso quase ilimitado (em questão de tempo, espaço e distância) a objetos culturais. Adentramos um panorama em que a base de produção, tanto de informações como de produtos culturais, tornou-se digital, propiciando sua distribuição em escala mundial, alterando toda uma forma de pensar a produção musical, desde a composição até a distribuição e consumo. Altera-se, também, a facilidade com que as mais diversas culturas chegam até nós, proporcionando um alcance mais simplificado às mais diferentes manifestações musicais.

## A INDUSTRIALIZAÇÃO DO FONOGRAMA

No caminho traçado pela música, diversos acontecimentos foram progressivamente proporcionando um encurtamento de distâncias nesta área. A música como conhecemos hoje é fruto do conhecimento acumulado pelo ser humano em matemática, comunicação e escrita, unido à criatividade e ao progressivo domínio do ritmo e da melodia. Utilizada como forma de linguagem e expressão artística, tem a seu favor sua característica abstrata e passiva de disseminação sem a necessidade de meios físicos que não o ar. Ao passar por diversas transformações ao longo de sua história, transformou-se em um produto industrializado, cujo percurso aponta uma passagem de material cultural<sup>7</sup> para produto com produção em série e consumo em larga escala.

Antes de ser criada qualquer forma de gravação musical, a interação com a música era possível somente na presença tanto do artista quanto do ouvinte, na forma de apresentações musicais. Neste contexto, recursos tecnológicos, como o *Phonograph* (Fonógrafo) criado por Thomas Edson, foram desenvolvidos, quebrando com a relação física antes obrigatória entre ouvinte e artista. Começam as primeiras gravações de

---

<sup>7</sup>Tratar a música como produto não tira necessariamente sua característica de material cultural, sendo a comercialização apenas uma atividade consequente da visualização da mesma como produto passível de venda.

fonogramas e distribuição dos mesmos, ampliando as possibilidades de consumo musical. Neste contexto se inicia o desenvolvimento da produção fonográfica e novos modelos de gravação e reprodução surgem. Compreende-se a possibilidade de transcender a mera performance real e a construção de uma performance ideal começa a ser explorada a partir de descobertas e inovações posteriores, como o desenvolvimento de novos microfones com capacidades e funções diversas e o surgimento do gravador, que permitia gravações sem algumas das limitações encontradas no disco. A técnica multi-canal, que surgiria posteriormente, aumentaria as possibilidades que já haviam sido expandidas pelos consoles de mixagem, trazendo praticidade dentro dos estúdios e sendo responsável, também, pelo advento de uma nova estética musical, que possibilitava um maior distanciamento em relação à gravação ao vivo e seus limites inerentes. (VICENTE; Eduardo, 1996, p. 25)

A pós-produção sonora passou a ter uma importância maior no processo produtivo, o que alterou e aumentou a estrutura de atores do campo fonográfico:

Estes recursos de pós-produção tendem a retirar da performance gravada seu caráter de produto acabado, transformando-a na matéria-prima da atividade dos *técnicos que irão trabalhar na mixagem e edição do disco*. (VICENTE; Eduardo, 1996, p. 28)

Deste período em diante, a indústria passa a primar uma reprodução com maior qualidade de sinal, além da mobilidade do processo de escuta. A fita cassete e o walkman são exemplos disto. A música passa, entre este período e o período atual, por vários suportes físicos e tem seu caráter de matéria prima altamente explorado.

A partir dos anos 70, começa uma visualização mais concreta de como o digital se debruça sobre a música e passamos a entender a digitalização, também, como uma ferramenta que dá base para uma nova forma de transmissão de dados que exige menos suporte físico e mediático, pois realiza a transferência por meio de sinal, possibilitando, entre outras coisas, que os dados sejam transmitidos entre dois pontos fisicamente distantes.<sup>8</sup> Este aumento do conhecimento acerca dos aspectos físicos da música é um dos responsáveis pelo desenvolvimento da gravação digital e de aparelhos digitais que manipulam o áudio. Torna-se possível manusear este sinal dentro de um computador, modificando os processos de criação e gravação, bem como de reprodução,

<sup>8</sup>Conceituação baseada no artigo “Transmissão de Dados” de André Moreira, no site: <http://www.dei.isep.ipp.pt/~andre/doc/transmissao-dados.html>, acessado em 05/06/2015.

possibilitando o desenvolvimento de formatos que reduzem o tamanho da música e esta passa a ser transmitida pela rede.

Para Santini (2006, p. 28), as tecnologias do século XX são responsáveis por moldar a música ocidental da forma que a conhecemos. A Segunda Guerra trouxe consigo a necessidade do desenvolvimento de novas tecnologias e, após seu término, tornou-se possível utilizá-las para além do combate, dando novos significados às mesmas. Uma delas, possivelmente a que causou mais impacto na sociedade, foi a internet. Breton e Proulx enxergam que a Segunda Guerra pode ter sido o episódio que precedeu o novo panorama comunicacional:

As técnicas de comunicação conheceram, desde o fim da guerra, um período de desenvolvimento sem precedentes na história. Os três grandes territórios da comunicação — a mídia, as telecomunicações e a informática — viram seu campo de atuação se desenvolver além do que os próprios especialistas previam. (2002, p. 245)

No trecho abaixo, Canclini não faz citação direta aos períodos de Segunda Guerra e pós Segunda Guerra, menos ainda às tecnologias das quais irei falar, porém, resume bem a possibilidade que as tecnologias diversas têm de serem flexibilizadas pelo entorno:

A questão é entender como a dinâmica própria do desenvolvimento tecnológico remodela a sociedade, coincide com movimentos sociais ou os contradiz. Há tecnologias de diferentes signos, cada uma com várias possibilidades de desenvolvimento e articulação com as outras. Há setores sociais com capitais culturais e disposições diversas de apropriar-se delas, com sentidos diferentes (...). *Os sentidos das tecnologias se constroem conforme os modos pelos quais se institucionalizam e se socializam.* (CANCLINI, Néstor Garcia, 1997, p. 11)

Assim, vemos muitas das tecnologias sendo re-significadas e inseridas no âmbito da Indústria Fonográfica.

Devido às características dos sinais digitais, a digitalização do som possibilitou também a transmissão de música por meio da Internet – via modem ou por conexão a cabo. Ainda na década de 1980 são desenvolvidos os primeiros softwares editores e seqüenciadores de áudio, mais conhecidos como *DAW (Digital Audio Workstation)*, que processam o som de forma digital.<sup>9</sup> Neles era possível, assim como em equipamentos analógicos, corrigi-lo, editá-lo e mixá-lo. Porém, o fato das ondas sonoras estarem

---

<sup>9</sup>A gravação digital trabalha subdividindo a onda sonora acústica em fatias, chamadas amostras. Estas amostras, quando somadas e lidas por aparelhos digitais, reproduzem o som elétrico em forma de bit (0 e 1) e possibilitam sua manipulação digital.

dentro de um computador que trabalha com bits e possui memória, permitiu o desenvolvimento de um banco de dados com sons gravados ou até mesmo criados digitalmente, e, também, o desenvolvimento de *plug-ins* como compressores, equalizadores, *reverb*, entre outros, expandindo as possibilidades de manipulação e a concentração de todos os processos em um único e compacto lugar. Resumidamente, a união entre as ferramentas de manipulação do áudio, os processos de gravação e as formas de transmissão do sinal criadas e transformadas ao longo da história da música e da comunicação possibilitam um conhecimento mais profundo sobre o som e, conseqüentemente, um domínio maior sobre o mesmo.

(...) o computador e seus periféricos sonoros (sintetizadores, samplers, processadores de efeito) trazem a possibilidade de simular, dentro de casa, os sons de uma orquestra ou da banda de rock preferida. Ele encanta hoje pela possibilidade de novamente se fazer música prática no âmbito privado, muito mais do que pela sua qualidade. (SANTINI, R.M., 2006, p. 37)

Além disso, visualiza-se um novo universo de possibilidades de midiaticização sonora. Um exemplo disso é a criação, em 1982, do *Compact Disc*, “com uma capacidade de armazenamento de 80 minutos, (...) apareceu como uma mídia ainda mais prática e com menos peculiaridades quando comparado ao disco de vinil.” (VASCONCELOS; Diogo, p.57-58) Apesar de possuir características semelhantes ao LP (*long play*) - uma das mídias de maior adesão pela indústria e pela sociedade, anterior ao CD, como a conservação de uma sequência conceitual das músicas, o *CD* re-significa a forma como tratamos a música:

(...) o entendimento de uma dinâmica tecnológica contida na frase o conteúdo de um meio é outro meio. Nela, o autor [Marshall McLuhan] estava se referindo à percepção de que uma nova tecnologia se apropria da forma de sua antecessora para construir uma significação psicológica e social própria, sublinhando que um meio está em contínuo diálogo com os padrões (sociais e cognitivos) anteriores a ele. (MARCHI; L. de, 2005, p. 4)

Esta carga de nova mídia veio junto com o CD e foi decisiva para o seu sucesso. A reprodução por meio dos *CD Players* levou a música para além do âmbito doméstico, permitindo o alcance a um nível bem mais individual. A música agora



poderia, dentro de fones de ouvido, transitar pelas ruas e, quanto mais ela caminha, mais pessoas podem acessá-la.<sup>10</sup>

É fato que existem muitas discussões e questionamentos dentro da Indústria Fonográfica sobre a qualidade do CD, porém, como diz Leonardo De Marchi:

Em suma, os defensores do vinil preferem a reprodução mais grave dessa mídia e creditam ao CD um som muito limpo, sem as nuances sonoras presentes no antigo formato. Por seu turno, os ouvintes do formato de reprodução digital consideram irrelevante tal “acusação”, pois as novas tecnologias permitem manipulações sonoras que compensam a suposta “perda” de qualidade. (...) Em outras palavras, a discussão reside em diferentes parâmetros sociais e de cognição sonora organizados a cada nova tecnologia (...). Isto prova que a discussão sobre a qualidade da reprodução sonora é um caso à parte a ser estudado em que não conta apenas a questão tecnológica. (2005, p. 6)

A Indústria passa a dispender energia, trabalho e capital neste formato. Fora de seu âmbito, porém, enxergam-se as limitações do mesmo, resultando na necessidade de um novo modelo que se libertasse delas. Este modelo foi o MP3. Sobre ele, Eduardo Vicente afirma que:

O que queremos ressaltar sobre esse suporte, que, fora de qualquer dúvida, mudou radicalmente os rumos da indústria, é o fato de que ele não surgiu a partir dos interesses ou da ação dessa indústria, tornando-se, portanto, o primeiro suporte de distribuição musical da história criado fora de seu âmbito. (2012, p. 208)

O desenvolvimento do MP3 (*Motion Picture Expert Group-Layer 3*) ocorreu entre 1987 e 1995 por pesquisadores do Instituto *Fraunhofer*, pautado na dificuldade em transmitir o som através da rede. Pensando nisto, criou-se uma tecnologia que retira das músicas os sons cujas frequências não são captadas pelo ouvido humano, diminuindo o tamanho dos arquivos sonoros. (SANTINI; Rose Marie, 2006, p. 78) Entretanto, para a sociedade, o fato de existir um formato mais portátil e com custo mais baixo compensou a suposta perda de qualidade, tornando-o popular e o consumo de música na rede superior aos demais.

Como visto ao longo do presente trabalho, quando alguma característica se altera dentro de um campo, toda a sua estrutura sofre uma reorganização, principalmente se esta característica estiver ligada à base de funcionamento deste campo. Quando

<sup>10</sup> A fita também permitia esse deslocamento, mas a produção e o consumo musicais na época do CD se tornam mais numerosos e isso se dá, também, pela pirataria exorbitante relacionada a essa mídia.



observamos cronologicamente a ascensão e o decaimento de diversos suportes e ferramentas, devemos entender que a passagem entre algo antigo e algo novo - ainda que o antecessor não deixe de ser consumido – altera profundamente a cadeia de produção, que precisa modificar desde os equipamentos até a forma de se pensar a produção, podendo até, como no caso da popularização do MP3, influenciar na existência e importância dos atores do campo, sendo capaz, inclusive, de quebrá-los. Com foco nos suportes sonoros, em seu trabalho “A Angústia do Formato: uma história dos formatos fonográficos”, Leonardo de Marchi diz que:

(...) [Um] ponto central da cultura fonográfica, os *suportes sonoros*. Como Dapieve sinaliza, estes são relevantes não apenas pelo que contêm, mas por afetarem diretamente a forma como experimentamos os conteúdos. De fato, eles influenciam técnicas de audição, estéticas musicais e apontam para uma história da Indústria Cultural, uma vez que seu desenvolvimento reflete dinâmicas de mercado que aproximam diversos setores da comunicação. (2005, p. 2)

Completando o pensamento, Leonardo Darbilly diz que:

Também, ficou evidente que a tecnologia do MP3 e a pirataria virtual propiciaram o ingresso de diversos novos atores no campo e uma redistribuição dos recursos de poder disponíveis para que nele se possa competir. (2007, p. 3)

A cadeia acaba tendo, então, suas funções repensadas e reorganizadas.

Outra importante abordagem baseia-se na tradição da “construção social” da tecnologia. Nesta vertente, estuda-se o processo pelo qual um produto (tecnologia) e sua apropriação cultural (uso) contribuem para a significância social do objeto. Dessa forma, analisam como os atores sócio-econômicos discutem e estabelecem a forma como ele é pensado, produzido e consumido. (MARCHI; Leonardo de, 2005, p.3)

Quando o MP3 se impõe como forma predominante de consumo musical, os objetivos e prioridades da Indústria Fonográfica começam a ser repensados. Mais do que isso, ele elimina a necessidade de mídia física, levando a portabilidade a um nível antes não alcançável. Gohn (2003, p. 80) afirma que uma notável democratização da música no decorrer do século XX se deu pela progressiva diminuição no tamanho dos equipamentos de reprodução sonora, responsáveis por uma ampla difusão musical. Bandeira (2004, p.58) conclui que a transmissão de dados de forma digital alterou o processo de registro do áudio, reorganizando estruturalmente, mas não determinadamente, a formatação da Indústria Fonográfica. Esta reorganização resultara na reestruturação das funções dos atores, na entrada novos de atores e na ascensão de outros. Segundo Messias Bandeira (2004, p. 4-5), na cadeia de produção musical, no

“campo da *mediação-técnica-administrativa-jurídica*” e no “campo da difusão mediática” estão inseridos e são seus representantes os engenheiros de som, técnicos, estúdios, gravadoras, editoras musicais, distribuidores, lojas, fábricas de discos, agentes, empresários, rádio, cinema, televisão, publicidade, videoclipe, entre outros. Já no “campo da recepção e consumo”, que abrange os processos de reprodução e audição, os atores são os consumidores. Ele propõe que, a partir do fenômeno de digitalização e difusão de músicas pela internet, há uma ruptura nesse processo, na qual podemos evidenciar uma possível ruína desta cadeia de produção musical. É possível visualizar uma fragilização de diversos conectores desta cadeia e de seus “atores tradicionais”.

Com a união entre o fácil acesso a ferramentas e softwares de manipulação de áudio e o enfraquecimento da indústria que por muito tempo não conseguiu se adaptar ao novo panorama, muitos artistas perceberam a possibilidade de auto-gestão, pois torna-se mais palpável o trabalho de produção musical, causando um aumento no número de pessoas que, mesmo sem a infra estrutura de uma grande gravadora, conseguem realizar o mesmo trabalho que esta realiza. Dias (1997) diz que, neste novo panorama, que teve o começo de sua formulação no século XX, os artistas, antes somente agentes da criação artística, acabam se aproximando do processo de produção, que antes era intermediado pela grande indústria.

As mudanças nos processos de produção, disseminação e recepção da música estão criando uma nova situação, onde não existem mais limites e fronteiras nítidas entre estas fases do processo de comunicação. (2006, p. 22)

As novas tecnologias permitem que etapas inteiras de produções de bens – a música como um deles – sejam autonomizadas. Evoca-se o advento da descentralização, individualidade e, em certa medida, da democracia. Este panorama de descentralização e democratização oriundo das novas tecnologias serve de pilar para a expansão da cena independente que, mesmo já existente, ainda não tinha sido capaz de disputar espaço com o mercado de *majors*<sup>11</sup>. Percebe-se um aumento na quantidade de artistas e de pessoas que trabalham com música no âmbito pessoal ou desconectado das influências do mercado dominante e visualiza-se a possibilidade de trabalhar com música sem depender das grandes gravadoras e da mídia de massa.

Em outras palavras, a redução de tais custos [*de produção*] possibilitou que novos agentes tivessem acesso a alguns dos recursos de poder, sobretudo o capital tecnológico, necessários para que eles

<sup>11</sup> Grupo de grandes gravadoras que dominaram o mercado fonográfico até meados de 2000.

---

pu dessem competir de alguma forma no campo (...) (DARBILLY; Leonardo Vasconcelos Cavalier, 2007, p. 62)

## UM NOVO PANORAMA

A indústria passa a dialogar com o consumidor de outra forma, assim como a música passa a ter outra conexão com os indivíduos em um recorte geral, o que alimenta novas culturas musicais. Além disso, como pontua Mazetti, o consumidor midiático era antes visto como o final da cadeia produtiva, considerado coadjuvante no processo comunicacional, além de objeto manipulável ideologicamente pelas classes dirigentes. Hoje, adquiriu capacidades outrora impensáveis, tornando-se ativo, criativo, liberto e migratório, sociabilizando e produzindo. Ao adquirir todas estas características, coloca em xeque hierarquias e fronteiras antes nitidamente existentes entre produtor/consumidor. Este embaraçamento se impulsiona a partir do momento em que o consumidor entende que pode produzir e distribuir material próprio por meio das mais diversas ferramentas digitais. (2009, p. 2) Mazetti cita alguns autores que entendem a emergência de consumidores emponderados como uma renegociação dos papéis entre produtores e consumidores, onde o emponderamento torna estes mais capazes de assumir o controle sobre o conteúdo midiático que consomem, fazendo valer de forma mais enfática e consciente, seu poder de escolha. É possível enxergar que os consumidores emancipam-se de forma mais intensa dos ditames mercadológicos, atribuindo a si mesmos o poder decisivo e de consciência social sobre o que consomem (2009, p.3). Além de pensar a cultura como uma ferramenta de resistência e crítica (tanto aos padrões sociais, quanto mercadológicos), é perceptível que o emponderamento dá maior liberdade criativa, diversificando pontos de vista e expandindo a cultura comercial (JENKINS, 2008, p. 326).

Douglas Kellner (1998) entende que a mídia oferece entretenimento a partir de instrumentos visuais e auditivos, seduzindo o público a identificar-se com opiniões, atitudes, sentimentos e disposições, assim como ideologias, posições e representações sociais e políticas dominantes, gerando pensamentos e comportamentos que se ajustem aos valores, instituições, crenças e práticas vigentes. Kellner analisa a cultura como um espectro e, dentro deste espectro, há variações e oscilações nas diferentes formas culturais, influenciadas por vários fatores, como a época de criação. Ele entende que o público (que atualmente adquiriu um significado diferente, uma vez que a delimitação da fronteira entre público e produtor foi profundamente remodelada), pode ler e se

apropriar da cultura de diferentes formas, inventando significados, identidades e formas de vida próprios. Pensando nisto e analisando a sociedade atual, percebemos que os caminhos que a Indústria Fonográfica trilhou e todas as influências externas que atingiram-na fomentaram um campo alternativo que possui força de desenvolvimento. Ao entendermos o mercado independente como um nicho que não se basta ao que o mercado e a mídia inicialmente se propõe a comprar, fomentar e oferecer, vemos nele um mercado mais aberto ao experimentalismo e às misturas culturais, sendo mais livre em si mesmo, não dependendo das convenções e regras estreitas delimitadas pela indústria massiva. Nesse ponto deparamos-nos com uma criação e reinvenção mais intensas e constantes dos signos culturais, o surgimento de novos estilos musicais e a fusão de culturas.

O surgimento e uso crescente das chamadas mídias sociais fazem com que qualquer cidadão capaz de interagir com as ferramentas disponíveis na web possa produzir, utilizar, comentar e compartilhar informações. (CORRÊA; Elizabeth Saad, p. 163)

Hoje, ao digitar no YouTube (plataforma *online* que hospeda vídeos) o termo “Música Hindu”, de um computador localizado no Brasil, na cidade de São Paulo, nos é oferecido mais de 2 milhões de resultados, ou seja, 2 milhões de vídeos que, de alguma forma, se classificam nos termos da pesquisa. Ainda experimentando a plataforma, pensando que o Brasil está distante da Mongólia por aproximadamente 16 mil quilômetros, ao digitar do mesmo computador os termos “Música Mongólia”, o retorno é de aproximadamente 450 mil resultados. Sem julgar o conteúdo dos 450 mil resultados, a mensagem que podemos absorver ao realizar estas buscas despreziosas, é que a cultura Mongol não está distante da cultura brasileira hoje como estava antes da internet. Hoje, em 3 segundos, é possível se conectar com inúmeros arquivos audiovisuais que darão escopo para conhecer, entender e reproduzir a cultura musical de um país cuja distância do Brasil exige 19 horas de vôo para ser visitado. E, no mesmo minuto, temos em nossa frente a possibilidade de assistir 2 milhões de vídeos classificados como “Música Hindu”.

Com estes exemplos sutis e aparentemente inocentes, é possível afirmar que algumas barreiras entre culturas foram derrubadas<sup>25</sup> e, mais do que isso, os conceitos de tempo e distância re-significados. Mas, por trás de toda a sutileza e inocência das pesquisas, evidenciamos algumas das transformações oriundas de uma digitalização global, que interfere de maneira relevante na forma de se pensar e manusear a cultura.

Um resultado interessante desses processos é o *Dubstep*<sup>12</sup>. Gênero contemporâneo derivado do *Dub*, cuja base principal é o *Reggae*, mostra em suas características musicais a influência dos gêneros que alicerçam sua criação. Desenvolvido no final dos anos 90, é um ótimo exemplo de como o mundo musical está amplamente conectado e os gêneros passam a dialogar e até mesmo, no caso do *Dubstep*, influenciar novas expressões músico-culturais. Ao falar da hibridação de culturas, enxergamos, como no caso acima citado, que “as novas tecnologias não só promovem a criatividade e a inovação. Também reproduzem estruturas conhecidas.” (CANCLINI; Néstor Garcia, p. 309). Acácio Piedade (2011) enxerga, inclusive, que o hibridismo musical é um processo congênito e inevitável, onde gêneros, estilos, motivos, frases e harmonias se mesclam e formam novas combinações. Para ele, não devemos esquecer que o tradicional é, por natureza, produto híbrido e transnacional e que a fricção e fusão musicais são constantes, formando novas tópicas, estilos, gêneros e unidades com identidade própria. Ainda diz que “o cenário das musicalidades, como aquele das culturas, é permanente encontro, intercâmbio e mudança ocorrendo em diferentes intensidades e velocidades.” (p. 106). A arte se encontra em um momento intenso de transnacionalização, o que não a faz perder sua identidade cultural, uma vez que a cultura é “o ente mais apropriado para diferenciar a caracterizar um povo, bem como para compreender as nuances de uma geração.” (CARDOSO, João Batista, p. 82).

Como visto durante o texto, visualizamos as tecnologias não só como facilitadoras do trabalho, mas, tão importante quanto, são ferramentas da aproximação cultural. Os elementos culturais são, graças à globalização, descentralizados, alcançando novos espaços e sendo apropriados por povos e culturas distintos, que, nos processos de transculturação e neoculturação se apropriam destes elementos e os adaptam à suas próprias culturas (CARDOSO, João Batista, p. 86). Dito isto, compreendemos que a democratização do acesso à música perpassa as mudanças no mercado musical, influenciando a forma como a cultura se molda, uma vez que o intercâmbio cultural passa a ser muito mais intenso, abrangente e multifacetado. Como dito por Cardoso, o hibridismo cultural é um fenômeno natural e inerente à constituição e evolução da civilização, uma vez que o homem está aberto a novas maneiras de interação cultural, buscando sobreviver em um mundo que tem como traço essencial a mudança.

<sup>12</sup>Ler “*Dubstep - a journey into dark sounds, urban spaces and contemporary youth identities*”, Emilia Frölich.

Nos vemos, portanto, atores de um campo cultural que está cada dia mais fluido, em constante fluxo e troca de informações, culminando na repaginação cultural, na criação de novas expressões e signos culturais, gerando produtos culturais e/ou mercadológicos distantes ou até participantes da grande indústria, mas cada vez menos emoldurados pela cultura tradicional. Nos vemos cercados de novos nichos musicais, cada qual com suas características próprias, mas muitas vezes absorvidas de outras culturas. E o que parecia ser o fim para a Indústria Fonográfica é, na realidade, uma nova perspectiva.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, C. **Cauda Longa: A Nova Dinâmica do Marketing e Vendas**, 2000.

BRETON, P.; PROULX, S. **Sociologia da Comunicação**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

CARDOSO, J. B. **Hibridismo cultural na América Latina**. Itinerários – Revista de Literatura. 2008.

COELHO, T. **Dicionário crítico de política cultural: cultura e imaginário**. Iluminuras, 2000.

CORRÊA, E. S. **A Comunicação Digital nas organizações: tendências e transformações**. Revista Organicom. 2011.

DARBILLY L. V. C. **O mercado fonográfico no Brasil: alterações nas relações de poder a partir do desenvolvimento tecnológico e da pirataria virtual**. 2007.

DIAS, M. T. **Sobre mundialização da Indústria Fonográfica – Brasil: anos 70-90**. Campinas. 1997.

DIAS, M. T. **Indústria fonográfica: a reinvenção de um negócio**. São Paulo. Itaú Cultural, 2010. p. 165-183.

DIAS, M. T. **Produção e difusão de música gravada no Brasil contemporâneo: o papel do produtor musical**. Buenos Aires. XXVII Congresso Internacional da Associação Latino Americana de Sociologia ALAS. 2009.

---

DIAS, M. T. **A grande indústria fonográfica em xeque**. São Paulo. Margem Esquerda, n°. 8, novembro de 2006. Boitempo Editorial, p. 177-191. Disponível em: <[https://www.academia.edu/1869940/A\\_grande\\_ind%C3%B3stria\\_fonogr%C3%A1fica\\_em\\_xeque](https://www.academia.edu/1869940/A_grande_ind%C3%B3stria_fonogr%C3%A1fica_em_xeque)>. Acesso em 9/03/2015.

FRÖLICH, E. *Dubstep - a journey into dark sounds, urban spaces and contemporary youth identities*. 1927.

GOHN, D. M. **Auto-Aprendizagem Musical: Alternativas Tecnológicas**. 1ª ed. São Paulo: Annablume Editora, 2003.

HORKHEIMER, M; ADORNO, T. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro. 1997.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Aleph. São Paulo. 2008.

KELLNER, D. **A cultura da mídia**. 1995.

KON, F. e IAZETTA, F. *Internet Music: Dream or (Virtual) Reality?* Belo Horizonte. Anais do V Simpósio Brasileiro de Computação e Música. 1998. P. 69-81.

LEITE, S. F. **Reflexões sobre comunicação e sociedade: as contribuições de Douglas Kellner**. E-compós Revista Eletrônica. 2004.

LEVY, P. *Cibercultura*. Editora 34, 2010.

MARCHI, L. de. **A angústia do Formato – A História dos Formatos Fonográficos**. Rio de Janeiro. 2005.

MAZETTI, H. M. **Cultura participativa, espetáculo interativo: do “empoderamento” ao engajamento corporativo dos usuários de mídia**. XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. Rio de Janeiro. 2009.

PEREIRA, M. E. M.; GIOIA, S. C. **Para entender a ciência - uma perspectiva histórica**.

SANTINI, R. M. **Admirável chip novo: a música na era da internet**. 1ª ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2006.

SANTINI, R. M.; DE LIMA, C. R. M. **MP3:Música, Comunicação, e Cultura**. 1ª ed. Rio de Janeiro: E-paper, 2005.



Secretaria de Estado da Educação. **História Ensino Médio**. 2ª Ed. Curitiba.

2006.

VASCONCELOS, D. de S. C. **Análises das estratégias mercadológicas na indústria fonográfica pós anos 1990: do oligopólio à descentralização do poder**.

VICENTE, E. **A música Popular e as Novas Tecnologias de Produção Musical – Uma Análise do Impacto das Tecnologias Digitais no Campo de Produção da Canção Popular de Massas**. Campinas. 1996.