
Índice

PREFÁCIO

MÁRIO VIEIRA DE CARVALHO

Práticas musicais e esfera pública digital: em busca de uma teoria crítica / 7

INTRODUÇÃO

/ 29

01.

Interatividade, mobilidade e espaços sonoros

PAULA GOMES RIBEIRO

Da transformação de paradigmas de comunicação musical na era da Internet: interatividade, participação e convergência / 37

GUILLERMO DE LLERA BLANES

The mobility of music: analysis and considerations concerning music and mobility today / 67

JOÃO FRANCISCO PORFÍRIO

«E depois começa aquele “plim, plim”»: os sons do Facebook nas paisagens sonoras do quotidiano / 100

02. Entre os vídeos musicais e o YouTube

PETRA RAKIĆ

On YouTube and music / 126

JOÃO PEDRO DA COSTA

Da MTV para o YouTube: o caso do hip hop / 140

FILIPA CRUZ

Videoclipe interativo como obra aberta: o caso de *Rome – 3 Dreams of Black* / 153

03. Produção de sociabilidades e comunidades musicais online

TERESA GENTIL

Cantadoras portuguesas no ciber mundo / 171

LUÍS MARCELO FRANCA

O desenvolvimento de movimentos *cyberunderground* no heavy metal português: construção de comunidades e identidades no ciberespaço / 191

JOANA FREITAS

Áudio e imersão em *Elder Scrolls*: co-criação, partilha e interacções na cibercomunidade, no site *Nexus Mods* / 210

04. Digitalidades audiovisuais

JÚLIA DURAND

Minimal produtivo: a categoria «empresarial» nos *sites* de *library music* / 243

MARIANA RAMOS DE LIMA

Simsdieval: a construção híbrida do período medieval num videojogo / 260

HUGO PAQUETE

Tecno-utopia *cyberpunk* no projeto *Peenemünde* / 279

ANDRÉ MALHADO

Cruzando real e virtual no filme *Hackers*: sobre práticas de música tecno e *cyberpunk* / 303

05. Convergências digitais: música e tecnologias

RUI PEREIRA JORGE

Composição na era digital: novas ferramentas, novos sons e novas músicas? / 327

ISABEL PIRES

Analisar música hoje: novos paradigmas, novas tecnologias / 340

LUÍS SOLDADO E JOSÉ

GROSSINHO

O Corvo: produção multimédia de uma ópera de câmara / 349

RESUMOS E NOTAS

BIBLIOGRÁFICAS / 354

ÍNDICE REMISSIVO / 363

Prefácio

Práticas musicais e esfera pública digital: em busca de uma teoria crítica

MÁRIO VIEIRA DE CARVALHO

Interatividade, comunicação imersiva, produção artística colaborativa ou participativa, neologismos como «produsar», «produto» e «produtente» (captando a simbiose entre «produzir» e «usar», «produção» e «uso», «produtor» e «utente»): eis alguns dos conceitos transversais a esta obra coletiva de sociologia da música que tem por objeto a «cibercultura na era da internet das coisas». As transformações operadas na comunicação musical pelas redes digitais oferecem, de facto, um novo, amplo e desafiante campo de pesquisa e reflexão a que os trabalhos reunidos neste volume fazem inteiramente jus pela abrangência e pelo carácter inovador das abordagens, levando em conta um balanço crítico da literatura – já considerável e em acelerada expansão – sobre o assunto.

E, no entanto, a «surpresa» suscitada pela revolução digital das práticas musicais, motivo de tanto labor teórico, apresenta-se-nos, afinal, como um daqueles eventos benjaminianos que, num «salto de tigre» que rompe com o *continuum* da história, remetem para o arcaico: um arcaico «carregado de atualidade».

Das estruturas participativas à assimetria na comunicação

Com efeito, a simbiose de *produzir* e *usar* é, tal como na linguagem falada, inerente às práticas musicais mais ancestrais de que há memória. Que nos tenhamos esquecido disso é coisa que não admira, dada a operação anestésica que nos leva insensivelmente a *naturalizar* a cultura em que nos formámos, a qual definiu horizontes de comunicação para o nosso tempo entretanto dramaticamente postos em causa pelas redes digitais. Por isso, não admira também que os estudos académicos valorizem justamente a *novidade* trazida por essas redes e se esforcem por aprofundar quadros conceptuais capazes de descrever todo o alcance das mudanças em curso e suas consequências. Contudo, quando o objeto de pesquisa são especificamente as práticas musicais, desde sempre tão consubstanciais à comunicação humana como a linguagem falada e, não raro, confundindo-se com esta, carecemos mais do que nunca de profundidade histórico-antropológica para compreender e clarificar categorias e conceitos. Assim perspectivada, a observação em meio digital das práticas musicais poderá até fornecer modelos proveitosos para a análise e a categorização de outras práticas sociocomunicativas da cibercultura. Dir-se-ia que a música poderá assumir aqui o papel de uma verdadeira pedra-de-toque que ajude a clarificar também o resto.

Quando se fala de cibercultura, fala-se de cibernética, fala-se de sistemas, de sistemas de comunicação no caso das redes digitais, os quais, por sua vez, assentam em sistemas de comunicação eletrónica altamente complexos que lhes servem de *medium* (computadores, plataformas da internet, etc.). Se a cibercultura veio pôr em evidência a noção de cibernética e de sistema, tanto mais se impõe sublinhar o carácter sistémico da vida social e da

comunicação humana, por sua vez inseparável dos ecossistemas em sentido mais lato, abrangendo todos os fenómenos naturais e cósmicos. Observar as práticas musicais é observar os sistemas de comunicação em que elas se manifestam, incluindo a observação das observações (que compreende a auto-observação), no seu acoplamento estrutural a outros sistemas sociais que constituem o seu meio. Trata-se de caracterizá-los, diferenciá-los, compreender as suas dinâmicas de mudança.

Este parêntesis reconduz-nos ao *produto*. Testemunhos arqueológicos e observação etnográfica até aos nossos dias, nas mais diversas culturas, confirmam a predominância do modelo de comunicação colaborativo e participativo – a simbiose entre «produção» e «uso» nas práticas musicais comunitárias de tradição oral, algumas das quais ainda hoje sobrevivem em Portugal e noutros países europeus. Pode-se conjecturar que esse modelo prevaleceu – se é que não era tendencialmente único – durante milénios, em termos similares à comunicação falada antes do aparecimento da escrita. A questão que se coloca não é, pois, a da sua suposta emergência ou, quando menos, expansão com a internet, mas sim a da sua perda de centralidade e gradual marginalização à medida que as sociedades humanas se tornaram cada vez mais complexas.

Numa perspetiva histórico-antropológica, há vários momentos – aqui mencionados a título de exemplo – que estão na origem de assimetrias na comunicação musical a que acabámos por atribuir o estatuto de uma *segunda natureza*. Transferir a ideia de música da sua prática sonora para uma sinalética fixada em papel ou noutro tipo de suporte físico é um desses momentos, por sua vez sintoma de assimetrias na organização social que se manifestam

em rituais religiosos ou de poder. Ao disciplinar-se, através de um código escrito, a prática musical (até então de tradição oral) está-se a consolidar e reforçar a divisão de competências entre aqueles que são considerados aptos para o desempenho adequado do ritual na sua expressão sonora e aqueles que nele participam ou a ele assistem com outras competências e funções. A divisão do trabalho assim gradualmente instituída acarreta a separação entre *produção* e *uso*, no duplo sentido da reificação da música notada como *produto*, que passa a existir independentemente do seu *uso*, e da discriminação entre aqueles que são encarregados do seu desempenho e, por isso, têm um papel *ativo* na sua realização, e aqueles que o não têm, limitando-se a escutar, a observar ou a retroagir silenciosamente. Na civilização europeia esta divisão de competências é ainda agravada pela introdução da prática de composição, por via da qual a notação deixa de ser registo *a posteriori* de um modo de fazer para passar a ser invenção ou construção *a priori*, estabelecendo uma nova hierarquia que se reforça por volta do século XIV com a emergência da noção de *obra*, inseparável das transformações da esfera pública e do conseqüente desenvolvimento do mercado de bens culturais. As categorias de *autor*, *obra*, *músico intérprete* ou *executante* tornam mais hierarquizados e diferenciados os sistemas de produção, que se contrapõem a não menos diferenciados sistemas de receção. A circulação de música notada (em cópias manuscritas e, mais tarde, sobretudo impressa) favorece essa diferenciação.

Um dos efeitos diferenciadores da circulação de música notada, como mostram as fontes históricas disponíveis, incluindo as iconográficas, comporta, porém, simultaneamente, a reconstituição parcial de estruturas *colaborativas* ou *participativas*, quer

na prática de música vocal polifônica, quer na prática de música instrumental (*collegia musicae*), quer ainda, mormente desde o século XIX, na prática pianística e de música de câmara por amadores em ambientes privados. Isto para não falar da continuidade dessas estruturas no contexto da música de tradição oral em meios rurais ou urbanos. Por contraste, o aparecimento das salas de concertos públicas, desde meados do século XVIII, consagra a *assimetria* do modelo de comunicação *apresentacional*, também extensivo à ópera, fundado na distinção entre competências *ativas* (contemplando a esfera da *produção*) e *passivas* (atinentes à esfera da *recepção*), designadamente, entre músicos e *público*.

A assimetria pode manifestar-se diversamente. Importa analisar as *estruturas de retroação* que caracterizam os sistemas de comunicação em presença.

Se prevalecem as *retroações fortes*, em que o público intervém durante o desempenho musical, cantando, dançando, pulando, ou doutro modo intervindo mais ou menos ruidosamente, estamos perante um modelo de comunicação comum tanto a manifestações musicais tradicionais populares como a espetáculos de ópera em determinados contextos nos séculos XVIII e XIX ou, por exemplo, a concertos *rock*, onde o público não é propriamente *produtor*, mas codetermina o curso do espetáculo.

Se prevalece a *retroação fraca*, pressupondo a imobilidade silenciosa dos espectadores, que aparentemente concentram toda a sua atenção no desempenho musical a que assistem e não têm qualquer outra intervenção visível ou audível senão os aplausos no final do espetáculo ou das suas partes integrantes, deparamo-nos com o sistema de comunicação típico das salas

de concertos públicas que surgiram na Europa desde meados do século XVIII e cunham profundamente a sua cultura musical, suportada por uma rede de instituições em que avultam conservatórios, academias, grandes orquestras, compositores, solistas, editores, etc. As salas de concertos, não raro notáveis obras de arquitetura desenhadas e construídas expressamente para esse sistema de comunicação – o mais *assimétrico* –, transformaram-se em verdadeiros lugares de culto onde se celebra religiosamente a «grande música» e os seus «oficiantes».

Tal modelo, que, na ópera, teve a sua expressão paradigmática no Teatro dos Festivais de Bayreuth, onde Wagner, com os seus dramas musicais, pretendia, afinal, refundar o modelo da tragédia grega e recuperar a *catarsis* aristotélica, corresponde exatamente ao descrito por Benjamin no seu muito citado ensaio *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica* (1936), quando postula as origens teológicas da arte e verifica a reinscrição da obra de arte autónoma (autónoma da magia e da religião) no «envólucro» de um ritual que lhe confere «valor de culto». Elementos desse modelo de comunicação são exatamente os mesmos que encontramos na comunhão com o divino: *imersão*, como condição *sine qua non* de devoção, entrega, identificação, experiência de *autenticidade*. Neste modelo tão assimétrico, a *retroação fraca* do público consiste na eliminação de qualquer fator de *distração* no comportamento exterior que perturbe a *imersão* individual de cada espectador (daí o escurecimento total ou quase total da sala para que a atenção de todos e de cada um se concentre no palco). A obra de arte, o artista, o desempenho artístico, o local e o momento do evento surgem carregados de *aura* para o espectador ou recetor.

Aura e valor de culto versus distração

Vale a pena determo-nos um pouco no conceito de *aura*, que tem suscitado interpretações divergentes. A articulação do conceito liga-se a um efeito essencial atribuído por Benjamin à reprodutibilidade técnica, o da perda da *aura*: «A catedral deixa o seu lugar para encontrar acolhimento no estúdio de um amador de arte. A obra coral, que foi executada numa grande sala ou ao ar livre, realiza-se num quarto». (Benjamim 2012 [1936], 10).

Em ambos os casos, o que é que acontece? A mudança de circunstâncias pode deixar intacta a consistência da obra de arte, mas tem sempre como consequência a anulação do seu «aqui e agora». É afetado «o núcleo mais sensível» da obra de arte: a sua «autenticidade», definida como a essência de tudo quanto na obra é historicamente transmissível, desde o testemunho histórico à duração puramente material. O que é afetado, portanto, é a autoridade histórica da coisa, o seu peso na tradição. Esse processo é descrito como perda da *aura*: «O que é eliminado na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é a *aura* desta».

A *aura* é «um entrelaçamento singular de tempo e espaço», descrito como «aparição única de uma lonjura, por mais próxima que pareça». Exemplo: «Numa tarde de verão, repousando, seguir uma cordilheira no horizonte ou um ramo que projeta a sua sombra sobre o observador, enquanto durar o momento ou a hora da sua aparição – isso é respirar a *aura* dessas montanhas, desse ramo» (Benjamim 2012 [1936], 13). «Proximidade duma lonjura» é, pois, aqui entendida como «entrelaçamento de espaço e tempo»: nem só espacial, nem só temporal, mas sim «espácio-temporal» – resultado do cruzamento de ambas as dimensões.

«Respirar a aura» é uma metáfora que outra metáfora de Benjamin ajuda a esclarecer: a «devolução do olhar» pelo objeto inanimado ou pela natureza à pessoa que os contempla. Como se a experiência da aura fosse a transposição de uma retroação corrente na comunicação humana – devolver o olhar a quem nos olha – para a relação do objeto contemplado com o sujeito que o contempla. O fenómeno ou objeto contemplado era dotado – tal como uma imagem de culto – da capacidade de nos devolver o olhar (Benjamin 1991 [1939b], 646-647).

A relação entre «aura» e «valor de culto» é explicitada nomeadamente numa nota à quinta versão do referido ensaio de 1936:

A definição de aura como «aparição única dum lonjura, por mais próxima que pareça» não significa outra coisa senão a formulação do valor de culto da obra de arte em categorias de percepção espaço-temporal. Lonjura é o contrário de proximidade. O essencialmente longínquo é o inaproximável. A insuscetibilidade de aproximação é, de facto, uma das qualidades principais da imagem de culto. Em conformidade com a sua natureza, ela [a imagem de culto] é «lonjura por mais próxima que ela esteja». A proximidade que se pode captar da sua matéria não anula a lonjura que ela conserva após a sua aparição (Benjamin 2012 [1936], 216s.).

A introdução do conceito de «valor de uso» contribui para caracterizar mais precisamente em que consiste a imbricação da obra de arte «autêntica» no *continuum* da tradição: «O valor único da obra de arte “autêntica” tem o seu fundamento no ritual em que ela tinha o seu primeiro e originário valor de uso.»

Benjamin estabelece assim uma interligação ou interdependência entre os conceitos de «valor de uso», «valor de culto»

e «aura». O que nos permite inferir daí a interligação oposta entre «valor de troca», «valor de exposição» e «perda da aura». A fungibilidade do «valor de troca» decorre do próprio desentranhar da obra do seu envólucro – o ritual no qual ela tinha um determinado valor de uso, inseparável do seu valor de culto. Quando ocorre a perda da aura, a obra ganha em valor de exposição e perde em valor de culto, ou seja: ganha em valor de troca e perde em valor de uso.

Assim, enquanto o «valor de culto» (*Kultwert*) é inerente à aura, o «valor de exposição» (*Ausstellungswert*) pressupõe a sua perda. Na fotografia, ao contrário da pintura, o «valor de exposição» reprime em toda a linha o «valor de culto». No entanto, este ainda consegue resistir numa «última trincheira»: a representação do rosto humano, por sinal no centro da primitiva fotografia. É no culto da recordação dos entes queridos, ausentes ou distantes, que o valor de culto da imagem encontra o seu último refúgio: «Das primitivas fotografias acena a aura, pela última vez, na expressão fugaz de um rosto humano».⁽¹⁾

Em contrapartida, no filme, não havia lugar para a «livre suspensão na contemplação» (*freischwebende Kontemplation*), isto é, cada imagem que o constituía era despojada da aura (Benjamim 2012 [1936], 23-24). Partindo de uma citação de Pirandello, Benjamin precisa – quanto ao trabalho do ator – em que consiste a mudança operada pelo cinema por comparação com o teatro: pela primeira vez, uma pessoa encontra-se numa situação em que, conservando embora a sua integridade como pessoa viva, tinha de atuar desistindo da aura que uma pessoa

(1) À primeira vista, se é fugaz (*flüchtig*) não seria aurático. Mas o que é fugaz aqui é a expressão instantânea, única e irrepetível, captada no rosto e que é objeto de contemplação no retrato.

viva irradia. Isto porque a aura está vinculada a um aqui e agora. Não existe uma cópia dela. Benjamin exemplifica com *Macbeth*: para o público que assiste à peça no teatro, a aura que rodeia esta personagem no palco não pode ser separada da aura que rodeia o ator que a desempenha. Ora, na medida em que a captação da imagem no estúdio coloca no lugar do público a câmara, então desaparecem necessariamente tanto a aura em torno do ator, como a aura em torno da personagem (*Ibid.* 117). O filme era o primeiro meio artístico que se encontrava em condições de mostrar como a matéria correpresenta com o humano, o que fazia dele um «extraordinário instrumento de representação materialista» (*Ibid.* 118).

Benjamin distingue, a este respeito, entre os conceitos de «primeira técnica» («esquema de todos os procedimentos mágicos») e «segunda técnica» («reservatório de todos os procedimentos experimentais»), relacionando-os respetivamente com «aparência» (*Schein*) e «desempenho» (*Spiel*),⁽²⁾ os dois lados da arte que se entrelaçam originariamente na *mimesis*. O binómio «aparência» / «desempenho», diz Benjamin, não é estranho à estética tradicional, assim como não lhe é estranho o binómio «valor de culto» / «valor de exposição» já implícito no primeiro. Historicamente, porém, torna-se evidente que a atrofia da «aparência» – isto é, o «declínio [*Verfall*] da aura» – abre nas obras de arte um imenso «espaço de desempenho» (*Spiel-Raum*), que encontra no filme a sua maior amplitude. No filme, o momento da aparência cede

(2) *Spiel*, tal como *play* em inglês ou *jeu* em francês, pode traduzir-se, neste contexto, por «desempenho», «arte de representar» ou «jogo» (do ator) e considerar-se extensivo a qualquer arte e a qualquer artista, à «oficina» deste, às faculdades e destrezas que ele exercita na sua respetiva arte. Nestas diferentes línguas, não é por acaso que o conceito tem uma relação semântica com as palavras idênticas que designam uma «atividade lúdica executada por prazer ou recreio, divertimento, distração» (segundo a definição de «jogo» do dicionário da Porto Editora, em linha).

completamente o lugar ao momento do desempenho, que está ligado à segunda técnica (*Ibid.* 120-121).

O que interessava sobretudo a Benjamin era, precisamente, captar a relação entre a *mudança na arte trazida pela reprodutibilidade técnica*, que tinha a sua expressão mais radical no aparecimento do filme, e a *mudança na organização da percepção* correlacionada com as mudanças sociais. A questão da aura era, aqui, decisiva: «se as modificações no *medium* da percepção de que somos contemporâneos podem ser compreendidas como perda da aura, então podem ser demonstradas as condições sociais dessa perda».

Benjamin precisa que «o condicionalismo social da atual perda da aura» assenta em duas circunstâncias que têm a mais estreita correlação com a crescente expansão e intensidade dos movimentos de massas. Benjamin refere-se a duas tendências das massas, uma «tão apaixonada» como a outra:

- a) tornar as coisas próximas de si;
- b) superar a unicidade (caráter único e irrepetível) de cada facto ou evento «através da reprodutibilidade do mesmo» (segunda versão do ensaio, pp. 58-59), ou «através da receção da sua reprodução» (terceira e quinta versões, pp. 102, 215), ou ainda «acolhendo a sua reprodução múltipla» (quarta versão, p. 169).

Neste sentido, a única coisa que ele não considerava ridícula no manifesto de Marinetti era a colocação da questão, que remetia precisamente para uma alteração das *condições da percepção*: isto é, para a relação entre o mecanismo de percepção da pessoa atual e o estádio atual da técnica. Tal era a questão estética da

guerra, a que, porém, era preciso dar uma resposta dialética. Esta tinha de partir da verificação de que à mudança no mecanismo da percepção da humanidade correspondiam, por um lado, um desenvolvimento real da técnica e, por outro, uma virtual orientação para mudanças profundas na constituição da sociedade. O manifesto de Marinetti, pelo contrário, fazia da guerra a culminação de *l'art pour l'art* – tese que Benjamin, num esboço inicial do seu ensaio, reduz ao absurdo através de um jogo de metáforas a que está subjacente o conceito de aura:

Em vez de expor o olhar ao choque das imagens, antes exporá o corpo humano ao choque da própria matéria, no fogo das armas de guerra. Em vez de levar as massas convocadas a intervir na matéria, levá-las-á a intervir no material humano (do inimigo). Em vez de promover a liquidação da aura através da intensificação das comunicações, realizará, impedindo a circulação, a inclusão da lonjura mais distante nos cálculos mais próximos das medições balísticas e alcançará na guerra do gás a liquidação mais literal e imediata da aura. Em vez, portanto, de [responder] às novas necessidades do seu aparelho psíquico (*Assoziationsapparat*), a humanidade abdica do seu próprio aparelho psíquico qual objeto ideal do espetáculo (*Schauobjekt*). Isto é claramente a consumação de *l'art pour l'art* [...] (Benjamin 2012 [1936], 42-44).

Por outras palavras, a «alienação do eu» (*Selbstentfremdung*) extremada a este ponto levava à autodestruição do eu: em vez da liquidação da aura determinada pelas novas necessidades do aparelho percetivo, ocorria a liquidação do próprio aparelho percetivo, ironicamente descrita como «liquidação mais literal e imediata da aura».

Esta ideia de «alienação do eu» surge também nos textos *Sobre haxixe*, onde, no contexto do êxtase causado pela droga – «o êxtase era tão profundo que as palavras e imagens de certos estádios se desvaneceram» –, Benjamin alude à «essência da aura». Ao contrário do que pretendiam certas correntes do pensamento místico, a «autêntica aura», em primeiro lugar, surgia em todas as coisas, e não apenas em certas e determinadas, como se pensa; em segundo lugar, a aura mudava completamente com cada movimento que a coisa faz, que se constitui como aura dela; em terceiro lugar, a autêntica aura não podia de modo algum ser entendida como a «deleitosa magia de irradiação espiritualista» tal como a representavam e descreviam os vulgares livros místicos. O que distinguia a autêntica aura era, pelo contrário, o ornamento, uma espécie de guarnição na qual a coisa ou o ente é metido como num envólucro ou estojo (*Futteral*): «Talvez nada possa dar tão bem um conceito exato da autêntica aura como os últimos quadros de van Gogh, onde – assim poderiam ser descritos esses quadros – em todas as coisas também a aura delas é pintada» (Benjamin 1972, 106-107).

Deste modo, chegamos ao cerne da crítica benjaminiana das estruturas de comunicação assimétricas da tradição ritualizada da arte autónoma: a *imersão* do recetor ou espectador como comportamento *associal*. Benjamin di-lo explicitamente, quando aponta o experimentalismo dadaísta e o filme, na sua fase inicial, como exemplos de um modelo alternativo, onde a *imersão* cede lugar à *distração*. À «imersão» (*Versenkung*), que se tornara numa escola de «comportamento associal», contrapunha-se a «distração» (*Zerstreuung*) como uma transição ou uma via (*Übergang*) para o comportamento social. As obras do dadaísmo produziam

uma distração das mais veementes na medida em que, mal se apresentavam ao observador, logo dele se desviavam para se dirigirem aos outros. O seu efeito altamente distrativo resultava do facto de, infalivelmente, elas darem origem a fações. Neste sentido, o dadaísmo era pioneiro na afirmação de um dos mais importantes elementos da *distração*: o elemento que distingue o público distraído – e, por isso dividido numa pluralidade de diferentes retroações – da «comunidade artística» em recolhimento.

Na *distração*, a obra de arte era um estímulo ou mesmo tão somente um pretexto para um *comportamento ativo* dos sujeitos, manifestado inclusivamente na rapidez das suas reações. A posição central do filme na situação da arte atual – diz Benjamin – tinha a ver precisamente com isto: «o filme realiza uma síntese das distrações na aparência totalmente diferentes que assentam naquilo que acontece, ou perante alguém, ou com alguém» (Benjamin 2012 [1936], 20).

Nele a distração e o recolhimento misturavam-se indiferenciadamente. Por um lado, o filme, tal como o dadaísmo, acentuava o elemento distrativo, por outro, derogava o paralelo com o «parque de diversões» (*Lunapark*) através duma síntese de ambos os polos. Duas séries de processos entravam em mútua correlação: designadamente, o que acontece perante alguém e o que acontece com alguém (*Ibid.* 19-21).

O mesmo seria aplicável, por exemplo, ao teatro épico de Brecht, como decorre dos ensaios que Benjamin lhe dedicou (Benjamin 1991 [1931; 1939a]) e que ajudam a compreender melhor o modelo de comunicação que ele tinha em mente, assente no *efeito de estranhamento*: estilhaçar o *continuum* da imersão na ação ficcional, de modo a deslocar tanto o produtor como o

recetor para uma posição de observação/intervenção crítica, em relação dialética com o mundo vivido.

Como sabemos e, em certo sentido, Benjamin já suspeitava, a esperança que ele depositava no cinema como alternativa ao modelo *imersivo* da comunicação artística gorou-se inteiramente. Com o cinema sonoro e o seu efeito de realidade cada vez mais aperfeiçoado, a assimetria na comunicação (com retroação fraca) reconstituiu-se e difundiu-se universalmente como nunca antes na arte. Tornada extensiva à televisão e a outros meios de comunicação de massas, emergiu como um dos instrumentos de «refeudalização da esfera pública» que tendem a reduzir drasticamente a participação ativa e crítica dos cidadãos na decisão política e a expô-los à manipulação, conferindo-lhes uma «competência meramente aclamatória» (Habermas 2012 [1962]).

Também na música, a reproduzibilidade técnica, em vez de induzir à proliferação de estruturas participativas e colaborativas, acabou por ser absorvida, em larga medida, pelo sistema de comunicação hegemónico, reforçando-o. Compositores, obras, intérpretes nada perderam da sua aura, que passou a estender-se até aos próprios LPs ou, por exemplo, a récitas históricas gravadas como objetos de culto (caso da célebre «*Traviata* de Lisboa», com Maria Callas e Alfredo Kraus). Mais: estruturas que sempre haviam sido participativas e colaborativas (por exemplo, festas tradicionais populares), ao serem captadas em registos fonográficos, tornaram-se assimétricas para os potenciais ouvintes desses registos e, em certos casos, ganharam o estatuto e a aura de autênticas «obras de arte», veneradas como objetos de culto (caso dos discos de serapilheira da *Antologia da música regional portuguesa* de Michel Giacometti e Lopes-Graça, que começou a

ser publicada com a etiqueta dos Arquivos Sonoros Portugueses em 1960). Através da reprodução fonográfica, a comunicação assimétrica e «aurática» das salas de concertos reconstituiu-se assim, nos seus principais elementos, incluindo a escuta em recolhimento (imersiva) da «obra de arte musical».

Simultaneamente, porém, é inegável que a tese de Benjamin da perda da aura induzida pela reprodutibilidade técnica se comprovou amplamente na música. A livre apropriação dos registos fonográficos pelos recetores manifestou-se numa variedade ilimitada de usos de todos os géneros de música assim tornados disponíveis – usos que, como inúmeros estudos comprovam, dependem inteiramente das motivações ou apetências do utilizador, decerto codeterminadas pelo seu respetivo *habitus*. Foi o utente quem passou a definir ativa e soberanamente a situação e a finalidade da reprodução fonográfica, segundo critérios ou preferências muitas vezes inconscientes, a que são alheios conceitos como os de «arte» ou «obra». Alguns desses usos da música podem enquadrar-se eventualmente no tipo de comportamento ativo descrito por Benjamin como «distração» – pressupondo o «desencantamento da arte», na expressão de Adorno: isto é, a extração da «obra de arte» do seu envólucro ritual (ritual que, no fascismo, era colocado ao serviço da *estetização da política*) para a inscrever numa *praxis* política emancipatória através da qual as massas tomassem nas mãos o seu próprio destino, subvertendo as relações de propriedade e de poder (*politização da arte*).⁽³⁾

(3) Na sua correspondência com Benjamin a este respeito, Adorno refere-se à «autodissolução dialética do mito, aqui visada como desencantamento da arte» (*Entzauberung der Kunst*), que assim se seguia, numa alusão implícita, ao «desencantamento do mundo» (*Entzauberung der Welt*) de Max Weber. Cf. carta de Adorno a Benjamin, data de Londres, 18 de Março de 1936 (Adorno e Benjamin 1994 [1928-1940], II, 168).

Sinais contraditórios da revolução digital

Esta revisão da teoria de Benjamin, em alguns dos seus aspetos principais, leva-nos a colocar a questão: Será que, afinal, só nos nossos dias, com a revolução digital, é que as expectativas que então suscitou a reprodução técnica podiam ter condições de cumprir-se? Será que a mudança de paradigma nos *media* de comunicação humana, introduzida pela internet e pelas redes sociais digitais – o «internetocentrismo» (Cádima, citado por Paula Gomes Ribeiro) – era o elo que faltava para as potencialidades emancipatórias da reprodução técnica se manifestarem plenamente?

Os sinais são contraditórios, pois se, por um lado, em todos os domínios da comunicação humana, as redes digitais vieram permitir níveis de interatividade instantânea e à escala global outrora inimagináveis, certo é que, por outro lado, são cada vez mais preocupantes os indícios de «refeudalização» da *esfera pública digital*, através de instrumentos de manipulação – nomeadamente, política, ideológica, comercial – altamente refinados, baseados em algoritmos que tratam e analisam massivamente, também a cada instante, os dados dos utentes, induzindo comportamentos, gostos, preferências, tendências de opinião, consumos, dissimulados sob a aparência de uma genuína *participação*. Redes como o Facebook geram um tal grau de codependência nos utilizadores que estes carecem a cada instante da confirmação de que se mantêm conectados, inclusive através de sinais sonoros personalizados que passam a reger o seu quotidiano (João Francisco Porfírio).

Tais sinais contraditórios manifestam-se igualmente nas práticas musicais. Plataformas virtuais como o YouTube (Petra Rakić, João Pedro da Costa, Marcelo Franca, Teresa Gentil) e a mobilidade

dos dispositivos (Llera Blanes) que as torna omnipresentes revolucionaram as condições de produção, difusão e partilha de todos os géneros de música, levando à dissolução das divisões tradicionais entre produtor, mediador (*gatekeeper*) e recetor. Muitas delas promovem mesmo a «negociação criativa» entre todos os envolvidos na comunicação: apela-se ao experimentalismo dos recetores, que são estimulados a uma colaboração ativa na produção musical (Paula Gomes Ribeiro).

Em contrapartida, em situações como a dos jogos virtuais, a comunicação imersiva é restaurada e, em casos-limite, chega a manifestar-se como *autoalienação* patológica. Quanto mais interativo aparenta ser o jogo, tanto mais *associal* é o comportamento do jogador, chegando a assumir os contornos de uma doença de adicção, em tudo semelhante às do consumo compulsivo de álcool ou de estupefacientes e tratada como tal.

Os videojogos, aqui mormente na sua componente musical (ou sonora, em sentido mais abrangente), serão, pois, um dos casos em que a ilusão de uma participação ativa mascara o que realmente ocorre: a reprodução *autopoiética* do sistema, previamente programada e em cujas condições de reprodução o jogador não pode simplesmente intervir (caso contrário, o sistema extingui-se). Neste e noutros casos afins, poderá ser-se tentado a ver em algumas variantes do *produto* musical das redes digitais uma reedição da noção de «obra aberta», de que Eco falava em 1962, tomando como exemplo a *Klavierstück XI* de Stockhausen. Mas, como já tenho feito notar noutras ocasiões, talvez a noção de *autopoiesis*, subjacente *avant la lettre* ao pensamento de Stockhausen, corresponda mais certamente às características dessa obra. Com o seu ideal de «série» como algo «achado» (mas,

não inventado ou criado por vontade do compositor) e de execução radicalmente aleatória dos diferentes segmentos (isto é, banindo qualquer interferência consciente do intérprete no resultado final), estava nele implícita uma ideia de produção/realização semelhante à de um programa informático, que, como num jogo virtual, permitisse combinações praticamente ilimitadas. Através da sua reprodução autopoiética semelhante à dos organismos vivos, a obra ia assumindo formas sempre diferentes, embora todas elas codeterminadas pelo seu código genético.

Entretanto, como mostra Joana Freitas, não se pode subestimar nos videojogos a possibilidade de intervenção do utente na programação computacional do jogo (dir-se-ia, no seu próprio código genético), modificando-o e personalizando-o, o que aliás é encorajado pelas empresas do ramo, que incentivam as comunidades de utilizadores e se aproveitam dos contributos que daí resultam para o desenvolvimento permanente dos seus produtos a baixo custo. Isso não impediria, porém, a «falácia imersiva» (Salen e Zimmerman 2003), que transporta o utilizador para o mundo simulado do jogo, alienando-o inteiramente do mundo real, e onde a música, escolhida de acordo com a «literacia musical» adquirida pela observação de estereótipos das relações música/imagem, tem o papel de reforçar essa imersão imaginária. Nada de muito diferente, se bem virmos, da experiência catártica visada pelo dispositivo de Bayreuth...

A esta luz, a interatividade torna-se um conceito demasiado vago, pois uma coisa é subsumirmos nele a *coprodução de sentido* que é inerente a qualquer forma de comunicação humana (qualquer leitor, ouvinte, espectador, coproduz sentido e tem, nessa aceção ampla, uma participação ativa no processo) (Rancière 2008),

outra coisa são as situações sociocomunicativas em que o outrora apenas potencial leitor, ouvinte ou espectador se torna ele próprio também produtor efetivo de texto, de música ou de imagens, extinguindo a divisão de competências tradicional entre *produtor* e *recetor*. A análise das estruturas de retroação, a que aludi acima, é aí indispensável para distinguir entre os diferentes tipos de comunicação em presença, inclusive, no plano das relações intermediais na esfera pública digital. No caso da «obra audiovisual», por exemplo, Filipa Cruz salienta a crescente «passividade» que se observa na intervenção musical, por comparação com os níveis de intervenção do utilizador noutras componentes. De resto, o mais comum é o recurso à «música compilada» disponibilizada em várias plataformas, de que trata Júlia Durand – música classificada segundo tipos estereotipados que se foram sedimentando e refinando historicamente como signos contextuais e expressivos e, hoje, com a sua utilização massiva como bandas sonoras de filmes, anúncios publicitários, etc., tendem a generalizar-se como *clichés* transculturais (cf. também, a este respeito, Mariana Lima).

Em contraste com estas tendências, onde o que parece prevalecer é a *autopoiesis* das tecnologias digitais, relegando produtores, recetores e mediadores para a posição de meros agentes da autorreprodução do sistema, sobressai a «tecno-utopia cyberpunk», que se propõe subvertê-lo. Nesta abordagem «pós-digital», segundo Hugo Paquete, trata-se de usar a tecnologia como uma arma contra si própria. O propósito de romper com a banalização operada pela indústria dos *media* e com os elementos «deterministas» do sistema manifesta-se nomeadamente no recurso à *colagem* ou *montagem* – uma estratégia onde podemos

ver pontos de contacto com a crítica benjaminiana. Mas, mesmo nesta corrente, não deixa de aparecer a tendência à imersão, o culto de uma embriaguês psicadélica suscitada pela cibercultura e cunhada com a denominação de «cyberdélica» (André Malhado).

As novas tecnologias geram um «excesso de material, onde o compositor se pode perder» se não entender o seu carácter dialético como «ferramentas» (Rui Pereira Jorge), algo em que não diferem de outras tecnologias que as precederam. Tanto mais necessário se torna, portanto, abordá-las com a consciência crítica do que elas oferecem de novo, nomeadamente ao compositor, como instrumentos de análise do som (Isabel Pires). O processo de composição e reprodução em vários locais e *media* da ópera de câmara *O Corvo*, de Luís Soldado/José Grossinho, nas suas diferentes versões, tal como vem relatado no contributo final, vale como exemplo duma abordagem crítica das «ferramentas» digitais hoje disponíveis, neste caso associadas a outras técnicas de composição, historicamente sedimentadas.

Em suma, e como resulta deste livro, a revolução digital oferece um campo imenso de possibilidades contraditórias, ora favorecendo estratégias emancipatórias de cooperação e de intervenção efetiva dos indivíduos nos processos sociais (incluindo naturalmente as práticas musicais), ora, pelo contrário, restaurando assimetrias, hierarquias, mecanismos de exclusão, manipulação e autoalienação. Distingui-las claramente umas das outras, em todos os seus elementos e implicações, para tentar compreendê-las e fazer do nosso conhecimento socialmente produzido um conhecimento socialmente mais válido, é a tarefa duma teoria crítica.

Cascais, 12 de Agosto de 2018

Referências

- Adorno, Theodor W. e Benjamin, Walter. 1994 [1928-1940]. *Briefwechsel (1928-1940)*, editado por Henri Lonitz. Vol. 2. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter. 1972. «Walter Benjamin: Haschisch Anfang März 1930.» In *Über Haschisch. Novellistisches, Berichte, Materialien*, editado por Tillman Rexroth, 106–107. Frankfurt: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter. 1991 [1931]. «Was ist das epische Theater? (I) ». In *Gesammelte Schriften*. 6 Vols. Frankfurt a. M.: Suhrkamp II/2, 519-531.
- Benjamin, Walter. 1991 [1939a]. «Was ist das epische Theater? (II) ». In *Gesammelte Schriften*. 6 Vols. Frankfurt a. M.: Suhrkamp II/2, 532-539.
- Benjamin, Walter. 1991 [1939b]. «Über einige Motive bei Baudelaire ». In *Gesammelte Schriften*. 6 Vols. Frankfurt a. M.: Suhrkamp I/2, 605-647.
- Benjamin, Walter. 2012 [1936]. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, edição crítica das obras e do espólio editado por Burkhardt Lindner. Vol. 16. Berlim: Suhrkamp.
- Habermas, Jürgen. 2012 [1962]. *A transformação estrutural da esfera pública* (trad. port.). Lisboa: Fundação Gulbenkian.
- Rancière, Jacques. 2008. *Le spectateur émancipé*. Paris: La Fabrique.

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.