



## Schizophonia digital: explorações da condição da música na cibercultura

*Digital Schizophony: exploring the condition of music in the ciberculture*

Rafael Dupim Souza<sup>1</sup>

**RESUMO** O artigo investiga manifestações que colocam a música como expressão central para compreender a gramática das redes digitais como um processo inacabado, em constante negociação. A partir de histórias de desvio e imbricações entre condições materiais, projetos industriais, usos cotidianos e artísticos das mídias, busca-se lançar luz à algumas questões que têm transformado a produção, circulação e consumo musical e, de certa forma, o nosso entendimento das tecnologias. Sem se ater a alguma escola ou tradição específica, o texto por vezes se vale de uma linguagem ensaística, propondo relações entre conceitos e expressões culturais diversas, a partir de referências teóricas heterogêneas.

**PALAVRAS-CHAVE** música; materialidade; cibercultura.

**ABSTRACT** The paper investigates a variety of manifestations that place music in a central position to understand the process of constant negotiation of media grammar. The goal is to raise questions about the transformations on the music production-circulation-consumption and also on our understanding of media. The paper is based on histories of deviation and overlapping in between materialities, industrial projects, artistic experimentations and day-to-day appropriation. Without following any specific school of thought, the paper is based on a variety of authors and has sometimes a essay approach, proposing relations in between theory notions and cultural expressions

**KEYWORDS** music; materiality; ciberculture.

---

<sup>1</sup> Mestrando do PPGCOM/UFF na linha de pesquisa Tecnologias da Comunicação e Informação. Desenvolve estudo sobre a música na cibercultura com apoio da Capes e orientação da professora doutora Simone Pereira de Sá.



A fora os lançamentos periódicos de álbuns “mais aguardados do ano”, estão ficando comuns no noticiário do show business musical as apostas em novas estratégias de ação no mercado. Entre faixas gratuitas para download, celulares personalizados, conteúdo exclusivo para cadastrados em blog e pen drives em forma de guitarra, chama atenção a crescente disponibilização dos canais de áudio das canções separadamente.

Em 2004, David Byrne, Beastie Boys<sup>2</sup>, Gilberto Gil e outros aceitaram convite da revista californiana *Wired* para participar de um projeto nessa linha. Uma rede chamada CCmixter.org, ainda ativa, foi desenvolvida para receber as criações desses artistas. Em seguida, eram promovidos concursos de remix entre os usuários da plataforma. As melhores mixagens renderam um álbum, que foi distribuído junto com a revista.

Delá pra cá, diversas bandas com reconhecimento internacional como R.E.M., os franceses do Phonenix e o Nine Inch Nails (NIN) lançaram álbuns “abertos” ao público. Os últimos foram além e disponibilizaram o código fonte, no caso, o arquivo do projeto original, para ser aberto em softwares populares como *Garage Band*<sup>3</sup>. Com isso, foram inauguradas várias comunidades de remixers apenas do material de Trent Raznor (único integrante oficial do NIN). No Brasil, a banda Skank lançou há alguns dias a plataforma skankplay.com com vídeos dos músicos tocando separadamente. Qualquer interessado pode mandar seu vídeo também, criando uma rede de *jam sessions* virtuais entre músicos e fãs.

Tais fatos apontam para a convergência da música *pop* massiva à linguagem das redes de

computadores. A indústria fonográfica passa a disponibilizar plataformas e conteúdos autorizados à recombinação, buscando recuperar algum controle sobre práticas amplamente difundidas no ciberespaço. As estratégias do mercado indicam a urgência de uma nova posição da indústria na cultura *remix*<sup>4</sup>. Os toca-discos *technics* têm superado a venda de guitarras *stratocaster*, o que indica uma nova configuração do imaginário jovem, onde o *Guitar Hero* cede espaço ao Dj do *hip hop* e da eletrônica. Como aponta Simone Sá, o contexto atual anuncia uma passagem importante da história da reprodução sonora:

Esta noção – comercialmente traduzida como interatividade - pode ser pensada como o novo fetiche da escuta musical, que se sobrepõe ao fetiche anterior da high fidelity. Ou seja: se no primeiro momento da história da reprodução sonora, o desafio das máquinas de audição era o de uma certa definição sonora que fosse convincentemente comparável à fonte original; a demanda para nossos artefatos de escuta é o de permitirem todo o tipo de intervenção do usuário no sentido não só de customizar suas escolhas – acondicionando suas músicas favoritas no celular; escolhendo o *ringtone*; mas de produzir o seu próprio acervo sonoro através de bricolagens sonoras que podem combinar de maneira inusitada produções pessoais e sons pré-existentes (SÁ, 2006b:16).

Nesse sentido, podemos pensar a interatividade como um aspecto comercial de um fenômeno de maior dimensão, que é a cultura participativa,

2 Em 1989, os Beastie Boys haviam gravado um álbum com 105 *samples* de clássicos do *rock*, *rap* e *pop*.

3 *Garage Band* é um programa de edição de áudio pré-instalado nos computadores Machintosh.

4 Os autores André Lemos (LEMOS, 2002) e Lev Manovich (MANOVICH, 2001) usam o termo cultura *remix*, como forma de apontar para a centralidade da criação recombinante nas redes sócio-técnicas.

fortemente potencializada pela comunicação todos-todos das mídias pós-massivas. Sendo assim, tais práticas dizem respeito, em última instância, à compreensão e articulação com a própria gramática das redes digitais.

Como ensinava McLuhan (1964), uma nova tecnologia cria condições para o surgimento de um novo ambiente, que altera de maneira significativa as formas de percepção e entendimento, ou seja, a racionalidade e a sensorialidade de seu tempo. Partindo desse princípio, não pretendemos apenas tomar como natural certas manifestações da música contemporânea. Buscaremos inserir aspectos da atualidade dentro de uma história das relações entre expressões e materialidades, levando em conta as apropriações criativas dos aparatos técnicos.

### Schizophonia digital

O compositor e musicólogo Murray Schaffer deu o nome de *schizophonia* à separação do som de sua origem no tempo e espaço. Para ele, essa condição trazida pelos aparelhos de reprodução sonora alteraram profundamente a relação do homem com o ambiente sonoro.

De maneira geral, a investigação sônica de Schaffer trata da relação entre os *soundscapes* (paisagens sonoras) e a condição da sociedade que as produz. Segundo o autor,

(...) o ambiente acústico geral de uma sociedade pode ser lido como um indicador das condições sociais que o produzem e nos conta muita coisa a respeito das tendências e da evolução dessa sociedade. (Schaffer, 2001: 23)

Tomando os ambientes sonoros como indicadores sociais Schaffer propõe um ambicioso projeto de “afinação do mundo”. A partir do pressuposto de

que a harmonia das paisagens sonoras só é possível com a construção de sociedades de mesmo modo harmônicas.

O objetivo deste artigo não é discutir a validade da política sonora de Schaffer. Com finalidade bem mais modesta, toma-se emprestado o conceito de *schizophonia* para dar conta de transformações específicas ao campo da música em sua articulação com as tecnologias digitais e, dessa forma, inserir tais situações na história das tecnologias de gravação, reprodução e emissão de sons.

### Música em camadas: o papel do produtor

Uma descrição clara das transformações que os meios de gravação trouxeram para a criação musical consta no livro de Mark Katz, *Capturing Sound: How technology has changed music* (KATZ, 2004). Descrevendo sessões de gravação dos anos 20, o autor conta como o címbalo - instrumento de cordas de origem judaica - foi perdendo espaço nos grupos de música *Klezmer*, comuns àquele tempo, justamente por seu baixo rendimento diante dos precários sistemas de captação da época. Já o clarinete mostrava grande eficiência, o que certamente contribuiu para sua posição de destaque nos primeiros registros do jazz.

Naquele tempo, as gravações eram tomadas de uma só vez, com todos os integrantes da banda dividindo o mesmo espaço acústico. O aprimoramento das técnicas de estúdio levou ao desenvolvimento de microfones específicos para cada grupo de instrumentos (percussão, sopro, cordas). Foi o prenúncio das gravações em multipista, que permitiu a organização da música por camadas sonoras, gravadas separadamente. Assim, cada instrumento passou a ter sua sessão de gravação particular. Tornou-se comum gravar a bateria a partir de um som guia, e em sequência o baixo, as guitarras base, vozes, solos e etc.



Sob esse regime produtivo, a figura do produtor ganha novas facetas. Além dos produtores que cuidam de carreiras, dos produtores que reúnem novas bandas e lançam artistas desconhecidos, aparece o produtor responsável pelas gravações em estúdio. São espécies de novos maestros, responsáveis pela coordenação do trabalho de cada músico, pela gerência das sessões de gravação e pelo formato final de cada faixa.

Anedotas do mundo *pop* ilustram bem a nova situação. É comum lermos sobre parceiros de banda que não se olham nos olhos há anos, mas gravam álbuns juntos. Mediados pelo estúdio e unidos pelo produtor, os músicos passam a trocar material sonoro sem a dimensão do contato corporal, nem do compartilhamento do tempo e espaço. Uma dinâmica bem diferente da prática musical em rituais ou *jam sessions*, onde as interações se dão de forma simultânea.

Essa situação se intensifica com as tecnologias digitais. Atualmente, *softwares* de produção musical permitem que um computador comum opere 128 pistas de áudio simultaneamente, equalizando cada uma delas de forma separada ou em conjunto. Com a abundância de material sonoro disponível, nunca foi tão fácil reunir em uma única faixa, sons das mais diversas fontes, distantes no tempo e no espaço. O registro sonoro se converte em matéria prima virtual de *DJs* e produtores caseiros. Estes se empenham na circulação de material sonoro e, ao mesmo tempo, ficam à espreita de fragmentos aqui e ali, que podem ser atualizados em novas composições.

### Da partitura ao *remix*

Com a partitura, o repertório da música erudita foi eternizado. A partir das coordenadas da escrita musical, sinfonias de séculos passados podem ser ouvidas. Porém, a cada concerto exige-se um imenso trabalho de reconstituição para se aproximar

do som original. A atualização da expressão de um compositor está sempre sujeita à virtuosidade da performance, à qualidade da sala de concerto e à semelhança do timbre dos instrumentos. Daí o valor único de um violino *Stradivarius*, que preservou em sua matéria a sonoridade de outros tempos.

Já a música gravada reproduz desde os ecos de um estúdio em particular até os suspiros e grunhidos de um cantor, o que torna possível a reprodução infinita de uma performance única. Assim, abrem-se possibilidades criativas a partir de uma lógica inversa à do concerto. Diante da certeza de reproduções sempre idênticas à matriz, o artista investiga as possíveis variações da cópia. Para isso, explora novas intervenções sonoras e novos contextos de reprodução para um mesmo registro.

A montagem é a instrução básica dessa forma de criação, produzindo situações impensáveis para o autor original. Foi dessa forma que a música *pop* promoveu, por exemplo, antológicas parcerias póstumas, como o dueto de Nathalie e Nat King Cole. Na música *Unforgettable*, o intervalo de 30 anos, que separa as interpretações de pai e filha, é comprimido no tempo de uma mesma canção.

Na era digital essa forma de imprevisibilidade da criação musical toma proporções bem mais intensas. Assim que publicada, a obra escapa ao alcance de autores e editores. Transformada em informação digital, a criação está sujeita à reaproveitamentos e *remixagens* de toda ordem.

### Fita magnética e *mash-ups*

A fita magnética foi a tecnologia que possibilitou a gravação multipista e abriu outra série de possibilidades criativas ao som gravado. A história do seu surgimento é contada com o estilo particular de Friederich Kittler, no capítulo dedicado às mídias sonoras de seu livro *Gramophone, Film, Typewriter* (KITTLER, 1999), ainda sem tradução para o

português. Afetado pela paisagem germânica, ainda hoje marcada por *vans*, motocicletas, rádios e bases aéreas do tempo da guerra, Kittler salta dos laboratórios e campos de batalha à indústria do entretenimento, investigando suas imbricações.

Para ele, o entretenimento veio a dar nova finalidade ao grande aparato industrial montado em função da guerra e tornado ocioso pelo seu fim. Filho de socialistas que atravessaram o muro, Kittler permaneceu alheio à maio de 1968 e manifestações da juventude esquerdista europeia, encontrando no *rock'n roll* a grande expressão criativa de sua geração. O autor apresenta Beatles, Pink Floyd e Hendrix como pioneiros, que transformaram sucata bélica em instrumentos de criação sonora.

A metamorfose dos campos de batalha para a cultura massiva é relatada a partir de experiências como a reconfiguração dos *headphones* de pilotos como dispositivo de escuta musical ou das ondas VHF dos serviços de informação como espectro de transmissão de música estéreo. Em alguns momentos, o autor sugere que instruções militares ainda permanecem no programa dos aparelhos. Como no caso do rádio, cuja função seria eliminar os vácuos de liderança, entre militares e civis. É dessa forma que a fita magnética aparece em sua história, apresentada como mais uma resignificação de aparelhos com finalidades mórbidas em instrumentos de criação sonora.

Como conta, o *Magnetophone* foi um dispositivo desenvolvido para facilitar a troca de informações do campo de batalha. A fita magnética se prestava a qualquer situação, enquanto os discos necessitavam de condições ideais para gravação e reprodução, devido à instabilidade da agulha. Não demorou muito para que outra propriedade desse suporte se apresentasse: a possibilidade de manipulação. Cortar, colar, acelerar e apagar são, até os dias de hoje, as operações fundamentais para a edição e

montagem do som.

Durante a guerra, essas manipulações permitiram um eficiente serviço de contra-informação. Os aliados desenvolveram um sistema de assinatura por voz das mensagens telegrafadas por seus espões. Quando alguns deles foram capturados pelos alemães, foram obrigado a manter sua rotina de envio de informações. No entanto, suas vozes eram primeiro gravadas em fita, para depois serem editadas, filtrando sinais de alerta ou alterando seus sentidos.

Tempos depois, os *cut-ups* do poeta William Burroughs se valiam dos mesmos recursos para embaralhar os discursos do Controle. Na mesma perspectiva, é possível arriscar que hoje os *mash-ups* atuam em sentido semelhante. A mistura inusitada de categorias rígidas de gênero massivos, em certo sentido, desestabilizam os sistemas de informação. Ao embaralhar as fronteiras entre comunidades de gosto e apostar no hibridismo, os *mashups* confundem os sistemas que tomam as preferências musicais como informação de perfis de consumo.

### A circulação de arquivos nas redes digitais

No tempo dos computadores *Commodore Amiga*, nos idos de 1990, a internet era uma experiência circunscrita a laboratórios acadêmicos e militares. O monitor de vídeo era preto e branco e costumava exibir somente códigos de programação. Não existiam saídas para caixa de som e muito menos as bandejas de CD-Rom. O som dos computadores pessoais vinha dos ruídos do HD e das placas de áudio AD-Lib, que emitiam barulhinhos semelhantes aos dos primeiros celulares analógicos.

Os *Commodore Amiga* suportavam *games* no estilo *Atari*, que representavam o estado da arte em interfaces digitais gráfico-sonoras. E foi com essa ferramenta, precária aos olhos atuais, que grupos



de aficionados inauguraram a música *Module*, ou *Mod music*, o primeiro ancestral das redes de *remix* atuais.

Os *moders* eram entusiastas e programadores independentes de diversos lugares, que passaram a hackear *games* para modificar suas trilhas sonoras. Essas trilhas eram geradas pela linguagem Midi, que consiste na execução de determinados timbres e simulações de instrumentos a partir de pequenos códigos de programação, os *applets*. Nesses códigos existem instruções de compasso, tom, duração e batidas por minuto.

Para compartilhar suas versões de clássicos da música, composições autorais e novas programações de timbre para as placas Ad-Lib, os *moders* passaram a articular comunidades através dos *Buletin Board Systems* (BBS). Pelas conexões em BBS, era possível trocar dados por linhas de telefone e *modems* com velocidades entre 3.600 e 14.400 *bytes* por segundo. Quanto mais simples fossem os *applets*, mais seriam capazes de vencer as limitações do tráfego de dados daquele período. Por essa forma de comunicação todos-todos, aconteceram as primeiras transmissões musicais pós-massivas.

Mas, assim como as canções de 3 minutos foram pensadas a partir das limitações de capacidade dos discos e terminaram cristalizadas como formato musical, as experiências dos *Mods* anteciparam formas que estruturam a circulação de música na *internet*. Uma dessas é a obra aberta à manipulação. Como se circulavam os códigos e não a música em si, todos os *mods* podiam ter suas coordenadas reprogramadas. A possibilidade de apropriação e partilha foi muito mais importante para a troca de *mods* que a beleza das composições.

Outra forma cristalizada compreende uma constante da gramática das redes digitais: a razão entre a quantidade de informação (tamanho do

arquivo) e seu potencial de circulação. O MP3 permanece testando essa regra. Ainda que a largura das bandas de transmissão tenha aumentado, não parece provável que arquivos WAV (com mais qualidade, porém maiores) tomem o lugar dos MP3. Na verdade, junto com o aumento da capacidade de transmissão, aumentou a circulação de arquivos MP3.

A ferramenta *twitter* explora com perspicácia o poder da síntese de informação na era digital. Apostando no limite de 140 caracteres, o volume de informação trafegando como *twitt* supera o de plataformas que apostam na transmissão ilimitada de dados em qualquer formato. A capacidade de transmitir informação de forma veloz facilita a emissão ponto a ponto. Ao invés de apostar em grandes vias de informação, o material sintetizado se adapta à circulação pelas pequenas vias construídas pelos laços sociais no ciberespaço. A troca intensa alimenta uma forma produtiva distribuída, onde cada ponto é um emissor e receptor. Tal lógica pós massiva alimenta o trabalho de *dee jays* e *desginers*. Oscilando na fronteira entre amadores e profissionais, muitos atuam a partir de suas redes, consumindo compulsivamente o farto material circulante, ao qual, vez ou outra, acrescentam suas contribuições.

### Remediação e experimentação

Em *Remediation: understanding new media* (BOLTER & GRUSIN, 2000), os autores exploram as contaminações e misturas entre linguagens de diferentes meios. Tais interações e influências recíprocas acompanham a história das tecnologias de comunicação, evidenciando um processo sempre dinâmico de descoberta de possibilidades e exploração de linguagens que envolve indústria, artistas e usuários.

Uma das funções da remediação é suavizar o

impacto do surgimento de uma nova tecnologia, evitando rupturas de sentido radicais, que possam levar à incompreensão de suas finalidade. A história do fonógrafo representa bem a incompreensão que uma nova tecnologia pode trazer. Diante de sua nova invenção, Edison foi incapaz de percebê-la como máquina de tocar música e, contaminado pela ideia de comunicação via cartas, só foi capaz de enxergar o cilindro de cera como, entre outras coisas, uma correspondência falada.

O processo de consolidação das finalidades do fonógrafo dependeu de uma interação contínua entre indústria, público e arte. O projeto moderno de escuta burguesa (STERNE, 2003) condicionou um modelo de escuta calcado nos ambientes privados e no fetiche da alta fidelidade. Foi preciso algumas décadas e um novo ambiente midiático para que um jovem experimentasse o *scratch* e transformasse os obsoletos toca-discos em inovadores instrumentos musicais.

As interfaces têm papel central nas negociações de linguagens e formas de entendimento da gramática dos meios. São elas que apresentam as possibilidades de uma máquina, cujas operações físicas são invisíveis. Lâmina, cola, botões *fast forward*, *rewind*, ferramentas do estúdio em fita magnética, orientam o usuário no uso dos *softwares*, ajudando-o a compreender o digital a partir do que ele já conhecia sobre a tecnologia analógica.

Na mesma direção, o nome *Garage Band* compara o novo home studio às garagens, símbolo dos rockeiros intependentes da década de 1990<sup>5</sup>. Não deixa de ser sintomático que o estúdio amador tenha subido as escadas da garagem e se isolado no quarto. Vizinhos e companheiros de banda estão dando lugar em muitos casos, à parcerias virtuais e desterritorializadas.

Para compreender as tecnologias atuais, é fundamental nos atermos às suas interfaces. São elas que apresentam as possibilidades de uso de uma tecnologia. Contudo, nesse processo, terminam por esconder outras virtualidades. É nesse sentido que remediações muito intensas podem reduzir a real capacidade de uma tecnologia. Um exemplo banal é a estranheza das operações de “desfazer” de alguns *softwares* ainda em uso. Para eliminar um efeito aplicado em parte da música, é preciso voltar linearmente, desfazendo tudo o que foi feito depois de acrescentado o efeito. Isso tudo apesar do acesso à memória digital, diferentemente da fita, não ser linear. Certamente, essas interfaces se ocuparam de simular tão fielmente uma antiga tecnologia, que se esqueceram das vantagens da nova.

Se em algum momento os aparelhos digitais foram mais precários que os analógicos, hoje, a equiparação e por vezes a superação de qualidade investem esses objetos de um imaginário de capacidade total. Sem aceitar as sugestões publicitárias de uma possibilidade criativa ilimitada dos artefatos atuais, surgem iniciativas que problematizam essa questão. O grupo Sonic City, por exemplo, pesquisa interfaces biométricas, que controlam a geração de sons a partir de batimentos cardíacos e coordenadas de deslocamento geográfico. Assim, dão ênfase à influência dos ambientes externos e dos corpos, que foram perdendo importância na música feita pelo computador. Já as práticas de *circuit bending* eliminam as interfaces gráficas e abrem os aparelhos, extraíndo novos sons diretamente da reestruturação dos *transistors* e *microchips*. Dessa forma, mantém viva a experimentação direta com os circuitos eletrônicos, sem se conformar apenas com a ideia de um grande estúdio analógico disponível em computadores caseiros.

---

<sup>5</sup> Kurt Cobain, do grupo Nirvana, costumava sugerir que o nome *Grunge* surgiu como um redutivo de *Garage Music*.



## Mediação e Ruído

Em outro livro, menos comentado, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency* (BOLTER & GROMALA, 2003) Bolter e outro parceiro apresentam explorações artísticas que quebram a naturalidade da imersão em metáforas de interfaces. O autor opõe à noção de transparência do meio, a noção de opacidade. Com esse conceito, chama atenção para necessidade de olharmos também ‘para’ as máquinas, e não somente ‘através’ delas.

Não é a toa que a exploração do ruído é um dos recursos expressivos fundamentais da música gravada. A provocação consciente de um ruído visa revelar o próprio modo de funcionamento dos aparelhos. É no instante em que eles falham que a transparência de suas operações é posta em cheque. Futuristas e concretistas trouxeram ruídos e sons urbanos para as composições musicais. Dessa forma, problematizavam o modelo de escuta burguês, idealizado no som *Hi-Fi* e nos ambientes acústicos isolados do barulho externo.

No *techno*, gênero em relação direta com os computadores pessoais, a redundância é o ruído fundamental. Isso porque cada música digital é constituída de uma compilação de diversos pacotes de informação separados. As compressões de arquivo, como o MP3, têm entre suas operações a função de eliminar as redundâncias entre os pacotes. A falha do computador está justamente na impossibilidade de se ler o CD arranhado ou o MP3 corrompido. O efeito dessa falha é que o computador volta a ler o pacote anterior, engasgando em um *looping* infinito.

Se considerarmos que os *home studios* produzem uma constante expansão do acervo de dados sonoros e que a *internet* induz sua circulação incessante, a redundância representa justamente a operação contrária. A repetição do mesmo pacote

de dados é a contra-produção de sua expansão.

Assim como já mostravam os futuristas, o defeito, o mal funcionamento tem a capacidade de nos revelar muito do modo de operação dos aparelhos. Na música *Piku*, os Chemical Brothers demonstram a consciência de suas criações ao usarem o *looping* de CD arranhado como batida, misturando sons de chiado, *hiss* de fitas magnéticas e interferências de circuitos eletrônicos na composição.

## Considerações finais

Diz-se que caso Johann Sebastian Bach tivesse nascido no mundo atual faria composições para *microchips* e não para cravos. A frase sugere que o artista cria pela relação com os instrumentos de seu tempo. Desde a Grécia antiga, a música esteve diretamente relacionada às disciplinas de física e matemática, sendo um terreno de experimentação e aplicação dos avanços científicos.

Observando um guitarrista do século XX, percebemos alguém que precisa lidar não somente com um instrumento de corda, mas com uma infinidade de botões, amplificadores, pedais, etc. Esse artefato que passam a rodear os músicos modernos têm sua articulação máxima com os grandes concertos de *rock*, em que toneladas de equipamentos são operados, em última instância, por apenas alguns músicos. Talvez por isso, Keith Richards tenha dito que conseguir encaixar o *hit Satisfaction*, ainda lhe dá sensação parecida à de decolar um avião.

O músico, portanto, esteve desde sempre em constante relação com os aparelhos, buscando entendê-los e modificá-los e sendo modificado por eles. Assim como os grandes aparatos industriais têm dado lugar aos sistemas distribuídos, as grandes concentrações de energia dos concertos de *rock* não são mais a novidade, e sim, as formas da música nas redes sócio-técnicas, nos clubes locais,

nos laboratórios digitais e nos *home studios*, enfim, em pequenos espaços espalhados pelo globo e interligados pelas redes de informação.

No entanto, não é possível olhar para essas novas manifestações como substitutos da música massiva. A função das trocas de material sonoro nas redes, muitas vezes, corresponde a outras práticas musicais. A intensa mediação tecnológica passa a se infiltrar também nessas instâncias, expandindo seus modos de funcionamento pelas relações cotidianas. Promover encontros ou compartilhar paixões também são motivações que levam amadores a se engajar em redes. Assim, apesar dessas forças criativas serem potenciais fontes de expressão cultural e de captação de talentos, devem ser levadas em conta outras dimensões que não somente uma racionalidade produtiva

Em comentário sobre uma experiência artística de *network arts*, a autora Cláudia Giannetti aponta que

a dificuldade enfrentada pelo projeto de *network* não foi causada pelos problemas técnicos, mas pela falta de consciência, (...) da necessidade fundamental (...) de abandonar os individualismos e apostar numa criação partilhada. O problema estava, conseqüentemente, na aceitação de que a meta não era conseguir um produto real final, mas que a obra era a própria intercomunicação (GIANNETTI, 2006: 89).

Como demonstra o relato, as redes digitais ainda estão encobertas de incompreensão. No entanto, experimentações e usos que multidões de pessoas fazem da rede começam a descortinar novos caminhos. Por isso, é fundamental a pesquisa atenta as transformações estéticas e culturais.

A música parece indicar caminhos para

essas transformações. Quanto a debates atuais e urgentes, como a reforma das leis de direitos autorais, a gravadora Magnatune.com e o portal CCMixer.com, por exemplo, apresentam modelos de negócios baseados em *Creative Commons* e redes abertas, tão criativos quanto lucrativos. Por isso, parece fundamental compreender os artifícios que constituem a gramática dos meios para obter melhor proveito de suas capacidades.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU G. Ermilo. Canek y otras historias indias. Buenos Aires: López Negri, 1953.

BOLTER, Jay David & GRUSIN, R. Remediation: Understanding New Media. Massachussets: MIT Press, 2000.

\_\_\_\_\_, Jay David & GROMALA, Diane. Windows and Mirrors: Interaction, Design, Digital Art and the Myth of Transparency. Cambridge: The MIT Press, 2003.

GIANNETTI, Cláudia. Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

KATZ, Mark. Capturing Sound: How technology has changed music. Berkeley. University of California Press, 2004.

KITTLER, Friederich. Gramophone, Film, Typewriter. Stanford , CA: Stanford Press, 1999.

LEMOS, A., Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre, Sulina, 2002.

GIBSON, William. Neuromancer. São Paulo: Aleph, 2003.

MCLUHAN, Marshall. Understanding media: the extensions of man. New York: The New American Library, 1964.

MANOVICH, Lev. The Langage of New Media. MIT Press, 2001.

SÁ, Simone Pereira. A música na era de suas tecnologias de reprodução. In: XV Encontro da COMPÓS. Anais, Bauru: UNESP, 2006b.

STERNE, Jonathan. The audible past. Cultural origins of sound reproduction. Durham and London, UK: Duke University Press, Durham and London, UK, 2003.

SCHAFER, R. Murray. A afinação do mundo. São Paulo: Unesp, 2001.

WINTRHROP-YOUNG,G. & GANE, N. Friedrich Kittler: An introduction. Theory, Culture & Society, 23, 5-16,

2006.

ZIELINSKI, Siegfried. Arqueologia da mídia. Em busca do tempo remoto das técnicas do ver e ouvir. São Paulo: Annablume, 2006.

Schizophonia digital:  
explorações da condição da música na cibercultura  
Rafael Dupim Souza

Data do Envio: 30 de março de 2011.  
Data do aceite: 19 de maio de 2011.

