



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

MÍDIA, TECNOLOGIA E O AUTOR PÓS-MODERNO:

**O impacto das novas tecnologias no conceito de autoria na
música popular massiva**

Guilherme Ferreira Sorgine

Rio de Janeiro, 2007



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

Monografia

MÍDIA, TECNOLOGIA E O AUTOR PÓS-MODERNO:

O impacto das novas tecnologias no conceito de autoria na música popular massiva

Trabalho de conclusão do curso de graduação em Comunicação Social apresentado à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em comunicação social com habilitação em jornalismo.

Aluno: Guilherme Ferreira Sorgine

Orientadora: Suzy dos Santos

Rio de Janeiro, 2007

Sorgine, Guilherme Ferreira.

**MÍDIA, TECNOLOGIA E O AUTOR PÓS-MODERNO: O IMPACTO DAS NOVAS
TECNOLOGIAS NO CONCEITO DE AUTORIA NA MÚSICA POPULAR
MASSIVA.** Rio de Janeiro: 2007.

270f.

Monografia de conclusão do curso de Comunicação Social apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, 2007.

Orientadora: Suzy dos Santos.

1. Música. 2. Novas tecnologias. 3. autoria. 4. Cibercultura. – Monografias. I. Santos, Suzy dos (orient.). II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação. III. Título.

CDU – 654.19

Guilherme Ferreira Sorgine

MÍDIA, TECNOLOGIA E O AUTOR PÓS-MODERNO: O IMPACTO DAS NOVAS
TECNOLOGIAS NO CONCEITO DE AUTORIA NA MÚSICA POPULAR MASSIVA

Trabalho de conclusão do Curso de Comunicação Social apresentado à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em comunicação social com habilitação em publicidade e propaganda.

Banca examinadora:

Profa. Suzy dos Santos (orientadora)

Prof. Simone Pereira de Sá – UFF

Prof. Henrique Antoun – UFRJ

Aprovada em: ___/___/____
Nota: _____

Para meus pais, Henry e Angela, por
tudo.

AGRADECIMENTOS

À minha namorada Deborah Engiel, por todo amor, auxílio e paciência, sem os quais este trabalho jamais teria sido possível.

À minha orientadora Suzy dos Santos, que suportou minhas crises e me guiou de maneira exemplar ao longo destes seis exaustivos meses.

À professora Simone Pereira de Sá que me atendeu previamente e me ajudou a definir a linha que esta monografia viria a tomar, e aceitou cruzar a ponte para participar da banca do trabalho em questão.

Ao professor Henrique Antoun, pelas valiosas aulas ao longo da graduação, e por aceitar fazer parte da banca examinadora deste trabalho.

À meus irmãos Marcos Henrique, Ana Luiza e Juliana, e à toda minha família pelo suporte, carinho e amor incondicionais.

Ao meu cunhado Carlos Eduardo, por todos os CDs roubados ao longo destes anos, sem os quais este trabalho provavelmente seria outro.

À amiga Carla Marques, companheira de passagens surreais e aventuras latinas, por todos os bons momentos e boas idéias compartilhadas ao longo do caminho.

À todos os (muitos) amigos feitos ao longo destes anos, e que tornaram a minha passagem pela Escola de Comunicação da UFRJ algo não apenas valioso, mas inesquecível.

A linha foi traçada, a maldição foi praguejada.

O lento agora mais tarde será veloz

E o presente agora mais tarde será passado

A ordem rapidamente se desbota

E o primeiro agora

Mais tarde será o último

Pois os tempos estão mudando

(Bob Dylan)

SUMÁRIO

Resumo.....	9
Abstract.....	10
KEYWORDS	10
Introdução	11
1 modernismo, Pós-modernismo e arte: a construção e superação da indústria cultural como a conhecíamos	17
2 Música, tecnologia e sujeito: o impacto dos novos meios na autoria musical .	29
2.1 Tecnologias de amplificação	33
2.2 Técnicas de gravação	35
3 música popular, cibercultura e subjetividade: O autor e a criação pós-moderna	46
Considerações finais	55
referências bibliográficas	61

RESUMO

O trabalho em questão estuda essencialmente as evoluções e mudanças no conceito de autoria dentro da produção no campo da música popular massiva, a partir de um contexto internacional de mudanças que apontam para a reestruturação dos setores de comunicação de massa, tecnologias de produção e informática resultando em uma convergência de meios. Em função da observação de que os padrões que guiavam tal produção vêm sofrendo uma mudança junto com a própria sociedade, esta pesquisa busca compreender os caminhos a que levam tais mudanças, e até que ponto estes são indicativos de uma nova ordem cultural e de uma reconfiguração da própria figura do sujeito dentro de um ambiente pós-moderno. Para tanto, adota-se como instrumento de análise o levantamento da composição estrutural deste cenário através da trajetória dos atores que representam papéis centrais na composição deste campo.

PALAVRAS-CHAVE:

Música, novas tecnologias, autoria e cibercultura.

ABSTRACT

In this essay, we try to study the evolution in the concept of authority in the popular music field, in a context that points the reconfiguration of the mass communications, the productive technologies and the informatics.

By observing that the patterns of production have been suffering changes, as well as the society itself, this essay tries to understand the paths that lead us to these changes, and until which point it can indicate a new cultural order and a reconfiguration of the subject in a post-modern environment.

With this purpose, we'll adopt as an instrument of analysis the structural composition of this field, throughout the trajectory of the actors that play central roles in this process.

KEYWORDS

Music, New Technologies, Authority and cyberculture.

INTRODUÇÃO

Em sua tese *Música, Tecnologia, Escuta & Comunicação: as canções inumanas*, Gisela Castro afirma que as motivações para a constituição de linhas de vida que escapem aos meios utilizados pelo novo capitalismo mundial integrado (vulgo globalizado) passam fundamentalmente por questões éticas e estéticas, na confecção de novas estruturas psicológicas e, por conseqüência, novos modos de pensamento (2003, p.25).

Trata-se, portanto, de “acrescentar novas variedades ao mundo”, criando novas sensibilidades até então inexistentes e, como conseqüência, uma própria maneira de lidar com o mundo e escapar ao ‘mal-estar da pós-modernidade’ de Zygmunt Bauman (1997), avessa a quaisquer regulamentações e, desta forma, desorientada.

Discurso semelhante é defendido por Deleuze (1992) ao argumentar que uma sociedade se definiria menos por suas contradições do que por suas linhas de fuga e suas maneiras de ocupar o espaço-tempo, isto é, por sua capacidade de se reinventar enquanto produtora de discursos minoritários. Dentre estas ‘máquinas de guerra’, o filósofo coloca na linha de frente a arte.

Entendida como parte do campo do conhecimento humano relacionado à criação de obras que evocam a vivência e interpretação sensorial, emocional e intelectual da vida, a arte pode ser vista como um catalisador de sentimentos.

Do desejo de transcendência das priscas eras, onde os desenhos rupestres nas paredes das cavernas tinham características mágicas, e expressavam a vontade de chegar mais perto de Deus, ao inconformismo agressivo do punk rock, as criações do espírito têm, como substrato comum, a necessidade de ‘verbalizar’ (ainda que por meios não verbais) as angústias e sentimentos do homem, em relação a Deus, ao outro, à sociedade ou a si mesmo.

“Nós não estamos interessados em música. Estamos interessados em caos”, dizia Johnny Rotten, vocalista dos *Sex Pistols*, expressando um dos lemas do movimento punk.

O ‘pensar a arte’, desta forma, não se restringe a uma reflexão sobre o objeto em si, mas sim a todo o conjunto de valores que representa.

Mais do que necessária, a reflexão se torna fundamental à medida em que, tal qual os próprios valores que representa, a criação se torna difusa e descentralizada, temporal e espacialmente.

A transição das sociedades ditas tradicionais para a modernidade já havia trazido consigo, segundo Stuart Hall, uma quebra nos conceitos de passado e ‘tradição’. A idéia do novo e da novidade passaria a trazer valor em si, portanto, e a nortear o próprio caminhar da sociedade. Segundo Bauman, a modernidade foi a época na qual se passou a acreditar que o “único uso da tradição é que se sabe com o que se tem que romper, e as fronteiras estão ali para serem violadas” (1997, p.124.).

Com a quebra do modelo que sustentava a sociedade industrial (e por conseqüência a indústria cultural), tal modo de organização caiu por terra. Assim como o próprio modo de produção capitalista, que passa a fugir de um centralismo regulatório e se fragmenta entre vários pontos, o próprio homem da modernidade tardia passa a não ser mais somente um, mas vários.

De maneira quase imediata, essa transformação reverbera no campo artístico. Tal qual as relações familiares ou laborais, o fazer artístico também é regulado por instituições socialmente construídas, em cujas estruturas residem alguns dos próprios pilares das sociedades. Nada mais natural, portanto, que uma alteração na sociedade tenha impacto no fazer, consumir e pensar arte.

Meu objetivo neste trabalho é iniciar uma reflexão sobre tais mudanças, tendo como foco não a esfera industrial ou do consumo (embora ambas, por motivos óbvios, venham a ser abordadas ao longo do trabalho), mas sim a da produção e, mais especificamente, a questão autoral.

Em uma era na qual a informação atinge um nível de fragmentação extremo, se dissociando muitas vezes de seus suportes materiais, e atingindo desta forma uma

volatilidade nunca antes observada, ainda faz sentido falar em uma obra única? Aonde reside o verdadeiramente autoral? Melhor dizendo, a antiga forma de pensar o processo artístico como retilíneo, cujo ponto de partida é o ‘gênio criativo’ e o de chegada é o consumidor, ainda é a maneira mais correta de abordar essa questão?

Tomando como inspiração Walter Benjamin, que pergunta em seu *A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica* (1986) se o conceito de autenticidade, até então fundamental para conferir valor a uma obra de arte, ainda era válido em uma nova era cuja figura do original caía por terra diante dos novos meios de produção e reprodução, meu objetivo aqui é levantar questões como: o conceito de ‘autor’ ainda é válido, em uma sociedade na qual as identidades e a própria figura do sujeito estão fragmentados? Em que medida estas novas figuras são representativas do novo modelo de sociedade em que vivemos, e até que ponto podem gerar novas sensibilidades e apontar, como já citado, linhas de vida que escapem aos meios utilizados pelo novo capitalismo?

Para a realização do estudo, tomarei como base a produção artística no campo da música popular, por acreditar ser este um campo representativo das modificações sofridas pela esfera cultural ao longo do último século e no início deste novo.

Mais do que isso, talvez, acredito ser a música a única esfera dentro da indústria cultural em que tanto o grande capital quanto o indivíduo se fazem igualmente necessários para a construção da própria obra de arte.

Melhor explicando: ao contrário do cinema, forma de arte que para se realizar depende de cifras astronômicas que só podem ser viabilizadas por grandes estruturas de concentração de capital (sejam elas estatais, como no caso das agências fomentadoras, ou privadas, como no caso dos grandes estúdios, sendo que em muitos casos ambos agem em parceria), a música popular apresenta uma relação menos hierarquizada com o capital.

Desta forma, enquanto o criador cinematográfico mantém uma ‘relação carnal’ com a grande indústria, estando via de regra submetido a um ‘poder maior’ (embora isso também venha sendo repensado desde o fim do século XX e a emergência das tecnologias digitais), o músico mantém uma relação um pouco mais independente, uma vez que sua arte não precisa de tanto para ser viabilizada.

Não tão independente quanto a literatura, que pode vir apenas da caneta e do papel; mas ainda assim suficientemente acessível a ponto de ser viabilizada pelo próprio artista, e não necessariamente por uma grande empresa.

Embora as corporações capitalistas (grandes gravadoras, televisões, estúdios etc) tenham tido papel fundamental em sua trajetória, era (e continua sendo) economicamente possível para o próprio artista produzir sua música sem a presença de um grande ‘mecenas’ por trás.

Justamente por isso, acredito ser este um tema que permita ambas as reflexões: da arte enquanto parte da superestrutura capitalista, e do artista enquanto mola mestra de todo este processo.

Ao longo do trabalho, serão abordadas questões como novas tecnologias de produção, direitos autorais e transição para o capitalismo pós-industrial.

O foco, no entanto, estará nas novas formas de criação coletiva, e em seus respectivos criadores.

Vale frisar que, no presente trabalho, o desenvolvimento dos novos meios de produção artística não é visto como uma ruptura, mas como uma evolução dentro da trajetória natural da música popular, enquanto gênero essencialmente de mercado, isto é, forjado dentro de uma estrutura industrial.

Isso não significa que estilos mais recentes e “eletrônicos” representem, como afirmam alguns, o “futuro da música”, no sentido de que todo o resto seria passado; como veremos ao longo do trabalho, a música popular é feita de reciclagens, idas e vindas, como bem prova a notada influência de gêneros como o *jazz*, o *funk* e até mesmo o *rock* progressivo em subestilos eletrônicos como o *Ambient* e o *Electro*.

Tal ponto de vista fica claro no recorte escolhido para a pesquisa, que não se inicia na popularização dos sintetizadores ou no surgimento do *Hip Hop*, mas no século XIX, nos primórdios do surgimento do que chamamos, à luz de Janotti (2004), de “Música Popular Massiva”, a partir de onde passamos a acompanhar a evolução dos instrumentos de produção e suas conseqüências nos campos da estética e da autoria.

Embora não se resuma ao estudo de ritmos eletrônicos, o trabalho como um todo converge para estes, uma vez que seu surgimento, identificado entre meados da década de 70 e o início dos anos 80, marca um ponto-chave na trajetória evolutiva da música popular, tal qual o *Rock and Roll* havia representado na década de 60.

Sendo assim, tal qual o *rock* havia estabelecido um padrão para a produção e o consumo de música popular, que ratificava formatos como o do álbum e trazia consigo signos como a guitarra elétrica, a Música Eletrônica propôs ao pop um novo *modus operandi*, em cuja esteira viriam uma nova instrumentação, um novo ambiente de produção, uma nova relação com o ouvinte e uma própria reconcepção dos elementos constituintes da canção.

Essencialmente, esta pesquisa tomará como base os estudos realizados por teóricos do campo dos estudos culturais, como Simon Frith, Will Straw, Zygmunt Bauman e Stuart Hall e, em particular, os trabalhos realizados por pesquisadores brasileiros, tais quais Simone Pereira de Sá, Jeder Janotti Jr. e Gisela Grangeiro da Silva Castro, entre outros nomes de fundamental importância para a conclusão deste estudo.

No primeiro capítulo será analisada sucintamente a estruturação da indústria fonográfica enquanto parte do campo mais amplo da indústria cultural, assim como a maneira como a formação dessa estrutura incidiu na figura do sujeito autoral e na própria música enquanto resultante da equação integrada pela subjetividade do compositor e pelo ambiente tecnológico.

No segundo capítulo, serão estudadas as evoluções nas tecnologias relacionadas à produção no campo da música popular massiva, assim como o conseqüente desenvolvimento de novos estilos surgidos neste ambiente amplamente mediado.

Nesta parte, procuraremos mostrar a produção da música popular como se dando essencialmente dentro do campo tecnológico, em uma dinâmica cujas conseqüências estéticas terão peso considerável dentro do caminho tomado pela criação.

No terceiro e último capítulo, será analisado o impacto das novas tecnologias no conceito de autoria na pós-modernidade, assim como os novos modelos de

criação, e a maneira como estes refletem características pontuais do homem enquanto fruto desta nova forma de sociedade.

Não escolherei, no entanto, nenhum estudo de caso específico. Seguindo a visão de Rogel Samuel (2000), para quem “o verdadeiro sentido se manifesta não através de cada manifestação artística, mas de uma visão conjunta, acusada pelo espaço reflexivo que as permeia”, tentarei abordar alguns exemplos que considero relevantes para o trabalho em questão, pontuados por conceitos teóricos pertinentes, e algumas reflexões acerca do tema.

Creio justificar desta forma, portanto, o estudo sobre conceitos autorais não do ponto de vista particular, do estudo de um caso específico, mas dos próprios padrões autorais, suas modificações ao passar do tempo e seus novos paradigmas, que apontam para o paradigma do próprio homem pós-moderno.

1 MODERNISMO, PÓS-MODERNISMO E ARTE: A CONSTRUÇÃO E SUPERAÇÃO DA INDÚSTRIA CULTURAL COMO A CONHECÍAMOS

Quase tão antigo quanto a própria existência humana, o fazer artístico acompanha o homem no que este possui de inerente à sua própria condição racional: o desejo de entender e dominar a realidade que o circunda.

Antes de qualquer coisa, é importante posicionarmos aqui a arte como parte do campo mais amplo da cultura, esta entendida como “capacidade de pensar o mundo e de atribuir significado à realidade” (Castilho, 1987, p.5), por meio de manifestações humanas não-naturais, isto é, como obra do trabalho do homem.

É de se acreditar, portanto, que todo objeto artístico carregue, como parte de seu âmago um ‘DNA da época’, que contenha as características de sua gênese.

Acerca deste ponto, Walter Benjamin destacou o “poder de testemunho histórico” presente na obra de arte; em outras palavras, o que aquela criação poderia falar sobre sua própria época, testemunho este que resistiria aos séculos (1987, p.14).

Falar sobre arte, portanto, é falar da era das cavernas, com seus desenhos rupestres e o desenvolvimento das primeiras formas de comunicação por sinais; das sociedades antigas, com seus monumentos aos deuses; dos egípcios e suas obras arquitetônicas; das culturas americanas, com suas esculturas em ouro...enfim, falar sobre arte é falar sobre a história do próprio mundo como o conhecemos.

O recorte interessante ao trabalho não começa, no entanto, com o surgimento da arte, mas sim na transição para a época comumente estabelecida como ‘Moderna’, na qual não só a cultura, mas toda a sociedade passou por mudanças que permitiram

o surgimento de um novo modelo de vida, cujas bases ainda são, em muitos casos, mantidas até hoje.

Hall identifica em algum lugar entre o Humanismo do século XVI e o Iluminismo do século XVIII o surgimento do ‘indivíduo soberano’, acontecimento que define como um dos motores do surgimento da Idade Moderna.

A identificação, pelo filósofo jamaicano, da nova era com o surgimento de uma nova idéia de sujeito (e não, por exemplo, de alguma inovação tecnológica, como a máquina a vapor), não ocorre sem motivo.

Foi somente neste ponto da História, marcado por revoluções religiosas (reforma protestante), científicas (desenvolvimento da matemática e das ciências naturais) e culturais (renascimento) que o homem começou a ser enxergado (e a se enxergar) como um ser único, cuja existência não gravitava em torno do Divino, mas sim em função dele mesmo, o humano. Tal concepção permitiu ao homem moderno, agora livre dos dogmas da Igreja, investigar a realidade e decifrar os mistérios da natureza.

Os homens do renascimento encontraram-se na situação do lendário aprendiz de feiticeiro que, ao querer rivalizar nas artes mágicas com o seu mestre, desencadeou forças muito maiores do que esperava e que não pôde dominar (...) é um paradoxo fundamental que o anseio de regressar aos clássicos (...) contribuiu tanto para a formação do homem moderno (JANSON, 1993, p.541).

A idéia do homem enquanto ser único e racional, cristalizada durante o período iluminista, por meio do trabalho de filósofos como René Descartes, assentaria as bases para o desenvolvimento da sociedade burguesa que viria florescer ao longo dos próximos séculos, calcada em valores recém estabelecidos, como o individualismo (homem como ser único e individual) e o racionalismo (*Cogito, Ergo Sum*).

Estava formada a base também para o desenvolvimento do modelo de acumulação capitalista, agora que a Igreja havia saído do centro da vida em sociedade (embora mantivesse considerável influência na dinâmica social), e as então nascentes doutrinas liberais limpavam o campo para a circulação sem barreiras do capital.

Mais do que assegurar a prevalência da nova classe burguesa, a revolução industrial e o capitalismo moderno dariam início a um novo tipo de mentalidade. Por seu caráter volátil, o sistema capitalista precisa, por uma questão de sobrevivência, se manter em constante renovação. Ao mesmo tempo em que a demanda precisa sempre estar aumentando (e isso justificou as guerras imperialistas do século XIX), a oferta também o precisa, uma vez que, no sistema, os preços são regulados pelo equilíbrio entre ambas.

Desta forma, o desenvolvimento tecnológico ganharia um impulso inédito até então. A noção de progresso passaria a ter espaço pela primeira vez, e se tornaria uma das principais marcas da modernidade, chegando a definir a era moderna para alguns.

A modernidade é o permanente revolucionar da produção, o abalar ininterrupto de todas as condições sociais, a incerteza e os movimentos eternos... Todas as relações fixas e congeladas, com seu cortejo de vetustas representações e concepções, são dissolvidas, todas as relações recém-formadas envelhecem antes de poderem ossificar-se. Tudo que é sólido desmancha no ar (Marx; Engels, 1973, p.70).

Já para Giddens, a Modernidade será a era em que as sociedades romperão com o passado e as amarras da tradição, estruturadas por meio de ‘práticas sociais recorrentes’ e contínuas, que são transmitidas geração após geração. “As práticas sociais são constantemente examinadas e reformadas à luz das informações recebidas sobre aquelas próprias práticas, alterando assim, constitutivamente, seu caráter” (Giddens, 1990, pp. 37-38)

Tal idéia já inviabilizaria, por si só, os padrões anteriormente vigentes relativos às obras de arte, que prezavam por sua unicidade, seu caráter contemplativo e suas raízes arraigadas no passado, e não no futuro, padrões estes que foram estabelecidos na Antiguidade, e foram trazidos de volta pelos renascentistas, tendo durado até meados da Idade Moderna

Uma estátua antiga de Vênus, por exemplo, pertencia a complexos tradicionais diversos, entre gregos e os clérigos da Idade Média (...) o valor de unicidade, típico da obra de arte autêntica, funda-se sobre esse ritual que, de início, foi o suporte de seu velho valor utilitário, (Benjamin, 1987, p.16.).

O conjunto de mudanças que marcará a Idade Moderna, tendo início no Renascimento e culminando na segunda metade do século XIX, dará origem ao que Adorno denominou uma ‘cultura de massa’, geralmente associada a um outro fenômeno, também denominado pelos frankfurtianos de ‘indústria cultural’.

Túlio Vianna (2006, p.934) estabelece o surgimento da imprensa como marco zero da chamada cultura de massa. De fato, como analisa Teixeira Coelho (1996, p. 24), a invenção dos tipos móveis marcará o surgimento dos meios que possibilitariam o surgimento desta nova indústria. Isso não significa, porém, que de imediato passe a existir uma cultura de massa, uma vez que para esta surgir, havia que ocorrer uma ampliação do público consumidor, até então restrito às elites letradas.

A nova técnica (da impressão tipográfica) espalhou-se por toda a Europa e converteu-se numa indústria do mais profundo alcance na civilização ocidental, introduzindo a época de instrução geral, (Janson, 1993, p.566).

Desta forma, alguns preferem estabelecer o surgimento da cultura de massa junto com o dos primeiros jornais e dos folhetins - que levavam a literatura para um amplo público, servindo-se de esquemas simplificadores para traçar um quadro da vida na época.

Os folhetins, estes sim, poderiam ser considerados um típico produto da cultura de massa, uma vez que partiam de uma derivação da alta literatura e se destinavam a um público amplo e novo. Traziam ainda uma outra característica marcante dos produtos da nova cultura: não eram feitos por aqueles que os consumiam. “Durante séculos, um pequeno número de escritores encontrava-se em confronto com vários milhares de leitores. No fim do século passado (XIX), a situação mudou”, (Benjamin, 1987, p.15).

Desta forma, juntando-se com outras novidades da época, tais quais o teatro de revista (simplificação do teatro), a opereta (massificação da ópera) e o cartaz (popularização da pintura), estaria estabelecida, na segunda metade do século XIX, a cultura de massa européia, que logo seria irradiada para o resto do mundo.

Mas o início da era da reprodutibilidade nas artes, embora consequência direta da ação da burguesia industrial, traria consigo alguns desafios a essa própria

burguesia, dentre os quais um se destacava: como manter o controle das obras, agora que estas eram passíveis de serem compradas (e conseqüentemente vendidas) por qualquer um?

O ponto da virada histórica da relação com o saber situa-se provavelmente no fim do século XVIII, naquele momento de frágil equilíbrio em que o mundo antigo brilhava com suas melhores luzes, enquanto as fumaças da revolução industrial começavam a mudar a cor do céu (...) Até aquele momento, então, um pequeno grupo de homens podia ter a esperança de dominar a totalidade dos saberes (ou ao menos os principais) e propor aos outros o ideal desse domínio. O conhecimento ainda podia ser totalizado, somado. A partir do século XIX, com a ampliação do mundo, com a progressiva descoberta de sua diversidade, com o crescimento cada vez mais rápido dos conhecimentos científicos e técnicos, o projeto de domínio do saber por um indivíduo ou um pequeno grupo tornou-se cada vez mais ilusório (Levy, 1999, p. 65).

Com a quebra da chamada ‘aura’ da obra de arte, e de seu caráter unívoco, esvaia-se a figura do ‘original’. Uma vez que os livros passavam a ganhar vida pelo trabalho das máquinas, e não mais pela pena do autor, havia que se encontrar um outro modo de tornar a informação (bem que, por si próprio, é imaterial) lucrativa.

Desta forma, o capitalismo moderno traria em seu bojo duas idéias que teriam impacto decisivo no campo de produção artística: os conceitos de propriedade da comercialização de obras culturais e de propriedade intelectual. Como diz Vianna

Na Antiguidade e na maior parte da Idade Média as dificuldades inerentes aos processos de reprodução dos originais, por si só, já exerciam um poderoso controle da divulgação de idéias, pois o número de cópias de cada obra era naturalmente limitado pelo trabalho manual dos copistas. Com a invenção da imprensa, os soberanos sentiam-se ameaçados com a iminente democratização da informação e criaram um ardiloso instrumento de censura, consistente em conceder aos donos dos meios de produção dos livros o monopólio da comercialização dos títulos que editassem, a fim de que estes, em contrapartida, velassem para que o conteúdo não fosse desfavorável à ordem (2006, p. 634).

Os novos meios de (re)produção artística faziam necessárias ferramentas que possibilitassem às obras de arte, agora não mais encerradas em museus ou livros manuscritos, mas disseminadas por casas e estabelecimentos comerciais, e principalmente, às idéias, que se fragmentam por um ambiente tão extenso quanto é o mercado, serem passíveis de controle e exploração comercial. Surgiam, desta forma,

inspirados em mecanismos jurídicos do século XVI, as leis de controle sobre a propriedade e comercialização das obras intelectuais, que dariam corpo à nova ordem de produção.

Embora sejam tão antigas quanto os próprios meios de produção, e remetam aos primórdios da Idade Moderna, tais leis viriam a ganhar força com a emergência de uma cultura de massa, e passariam a sustentar a subsistência da nova indústria.

Em 1557, dezoito anos depois que Wiliam Caxton lá [na Inglaterra] introduziu a máquina de escrever (printing press), Felipe e Maria Tudor concederam à associação de donos de papelaria e livreiros o monopólio real para garantir-lhes a comercialização de escritos. A corporação, então, tornou-se uma valiosa aliada do governo em sua campanha para controlar a produção impressa. Eram comerciantes que, em troca da proteção governamental ao seu domínio de mercado, manipulavam os direitos do indivíduo ao conteúdo, exercendo a censura sobre aqueles que lhe fossem desfavoráveis na oposição à realeza. A esse privilégio no controle dos escritos chamou-se *copyright*, que nasceu, pois, de um direito assegurado aos livreiros, e não como um direito do autor dos escritos. Durou mais ou menos duzentos anos, e é a semente das leis (Statutes) relativas a esse direito herdadas pela Inglaterra, e, mais tarde, pelos Estados Unidos da América do Norte, diz Vianna. (2006, p.935.)

Esta união entre o Estado e a burguesia, dona dos meios de produção, não visava tutelar qualquer direito de autor, “mas tão-somente garantir o monopólio de reprodução das obras, daí por que foram chamados de *copyright* (direito de cópia)” (Vianna, 2006, p.934).

Foi a Revolução Francesa, paralelamente à Revolução Industrial, com seu ideário de igualdade, liberdade e fraternidade, que fez a história do outro direito, da outra faceta do direito autoral, o seu conteúdo moral, de respeito às idéias de cada um na sua integridade e significado político, ideológico ou meramente ficcional. Pierre Recht noticia que na França, desde o século XVI, os autores iniciavam a consciência de que teriam um direito sobre as suas criações. Mas, do mesmo modo que na Inglaterra, a edição de livros era também uma concessão real. A primeira obra editada foi de 1686, e os escritores começaram a reivindicar seus direitos na venda, na reprodução da obra, como um corolário de seu direito autoral de propriedade.

Foi a jurisprudência francesa, então, que começou a disciplinar as

relações entre escritores e editores, e os laços perpétuos que os uniam, obrigando, em histórica decisão, que das futuras transações desses direitos participassem os herdeiros de grandes escritores como La Fontaine e Fénelon, continua Vianna (2006, p.935.).

Para o nosso estudo, no entanto, o período compreendido entre os séculos XVIII e XIX e a indústria cultural trariam a reboque uma nova figura, condizente com a nova era e fundamental para a compreensão de todo o material posterior: a figura do autor.

Como já dito anteriormente, a arte é aqui, no presente trabalho, enxergada como parte do campo mais amplo da cultura; isto é, como realização obrigatoriamente humana. Um ninho de João de Barro, desta forma, não é considerado uma obra de arte, tal qual uma árvore frondosa ou uma pedra belamente erodida. Todos estes são, portanto, belos trabalhos da natureza. O fato de não serem fruto de mão humana, entretanto, os impossibilita de serem alçados à categoria de ‘arte’.

Desta forma, tão logo pensamos em arte, temos que pensar também em artista, isso é, em ser humano. Toda obra artística, portanto, deriva de um criador.

Temos aqui, portanto, o primeiro ponto a ser diferenciado: as figuras do autor e do criador. Embora todo autor seja, de fato, um criador, é uma forma muito específica deste, cuja construção condiz com um período específico da História.

Morin fala sobre o “antigo coletivismo do trabalho artístico, das epopéias anônimas, dos construtores de catedrais e dos ateliês de pintores” (1981, p.32) como exemplos de uma época na qual a obra de arte ainda não era diretamente associada à figura unívoca de um autor.

Desta forma, temos o livro mais célebre da História, a Bíblia, como obra não de um, mas de diversos criadores; da mesma forma o Homero, responsável pela “Ilíada” e pela “Odisséia”, de origem desconhecida, e que muitos historiadores acreditam não passar de um nome alegórico para compilar as rapsódias da Grécia Antiga.

Notadamente individualista, a figura do autor surgirá como forma de sintetizar os valores vigentes na nova era. Não é surpresa, portanto, que venha à tona

em uma época como esta: em um momento no qual a obra deixa de ser uma referência (uma vez que passa a ser reproduzida), a figura do autor restituirá a unicidade perdida pela obra na época da reprodutibilidade técnica.

As noções de autor e de propriedade intelectual surgem com o capitalismo e a imprensa a partir do século XVIII. Até então, culturas primitivas e orais, assim como a sociedade medieval, não possuíam uma idéia de autor nem de propriedade de bens simbólicos. A modernidade industrial vai trazer essa idéia romântica de um autor iluminado e dono de sua criação. Ela será usada para controlar a circulação de bens tangíveis e intangíveis, onde o autor cede o seu direito aos editores em troca de pagamento de *royalties* (Lemos, 2005, p.1)

A figura romântica do autor, como gênio criador, portanto, é resultado de uma construção recente, cujo estabelecimento diz respeito às mudanças na ordem capitalista e no auto-enxergar do próprio sujeito.

Para Janson (1993, p.568), a tendência de ver no artista um gênio soberano tem seu ponto de partida na primeira metade do século XVI (não por acaso, mesma época que marca o surgimento do Sujeito Moderno de Hall). Com efeito, a figura do gênio criador (predecessor do autor) trará consigo muitas das características da própria Idade Moderna, dentre as quais o individualismo e o racionalismo.

Esta visão de ‘gênio’, no entanto, ainda estava imbuída de influência platônica (que, acerca dos poetas, disse que estes eram tomados por um espírito, que os levavam a um ‘devaneio divino’).

O autor moderno, criador que ‘encarna’ (no sentido de se identificar com) a substância de sua obra, e que terminará (na visão do público e, muitas vezes, dele próprio) se enxergando no próprio trabalho, emergiu, segundo Edgar Morin, tardiamente na história da cultura, e constitui o artista que melhor simboliza o século XIX.

Este transformar diz respeito a uma mudança na própria ordem da sociedade. Em um panorama em que o artista passava a ser cada vez mais alienado em relação ao artístico, tornava-se necessária a criação de elementos que legitimassem aquele produto enquanto algo artístico. A figura humana do autor, neste sentido, seria hipertrofiada como forma de fazer com que aquela obra, que agora era em grande parte resultante de processos industriais, fosse vista como verdadeiramente artística.

A ênfase na figura do autor (que agora muitas vezes passará a ser mais importante que sua própria obra) atendia ainda a uma demanda típica da nova arte da era industrial, em cujos objetos não havia mais a presença da chamada ‘aura’, que conferia valor às antigas obras de arte. Desta forma, o caráter ritualístico propiciado pela presença da ‘aura’ seria suprido cada vez mais pela valorização da personalidade do artista (fosse ele o criador/autor, ou, no caso do cinema, o ator) que passará, com efeito, a exercer um papel próximo ao divino junto às massas.

Sobre este ponto, Benjamin afirmou (tomando como o exemplo o cinema, uma das formas de arte mais emblemáticas da era em questão):

Na medida em que restringe o papel da aura, o cinema constrói artificialmente, fora do estúdio, a ‘personalidade do ator’: o culto do astro, que favorece ao capitalismo dos produtores e cuja magia é garantida pela personalidade (Benjamin, 1987, p. 24)

Embora esta seja uma característica que venha sofrendo modificações nos últimos tempos (como veremos e discutiremos ao longo do trabalho), muitos destes traços permanecem válidos até hoje.

Desta forma, não é raro ver pessoas correndo para ler o ‘novo do García Márquez’, ver o ‘último do Tarantino’ ou ouvir ‘a nova do Paul McCartney’.

De fato, a Indústria Cultural da pós-modernidade guarda muitos resquícios dessa configuração clássica, dentre os quais a figura do ‘gênio criativo’ como responsável pela autoria da obra de arte é uma das que ainda persistem.

No entanto, com a emergência das novas técnicas de produção industrial, que segundo o próprio Morin, “transformam a criação em produção”, esta figura do autor tende a se desagregar.

Jair Ferreira dos Santos (1986, p.16) marca o início da pós-modernidade na década de 50 do Séc. XX, com o desenvolvimento do chip e a descoberta do DNA, entre outras inovações que dariam origem a revoluções no campo tecno-científico.

O desenvolvimento da microcomputação, aliado a mudanças na dinâmica de produção e ao acirramento da sociedade de consumo, com o desenvolvimento da propaganda e da cultura audiovisual, deu origem a uma hipertrofia no sistema de

signos; isto é, o antigo sistema de representação da realidade (tão antigo quanto o próprio homem) passa a se tornar mais importante do que a própria realidade.

Segundo Santos, “desde a perspectiva renascentista, até a televisão, a cultura ocidental foi uma corrida em busca do simulacro, a reprodução técnica do real” (1986, p.19). Com efeito, essa busca tem seu auge na pós-modernidade, com as tecnologias digitais e as técnicas de simulação dominando quase todos os aspectos da vida cotidiana, e atingindo níveis antes nunca vistos. “O simulacro, tal qual a fotografia a cores, embeleza, intensifica o real. Ele fabrica um hiper-real, espetacular, um real mais real e mais interessante que a própria realidade”, (Santos, 1986, p. 12)

Temos, portanto, não uma ruptura, mas uma radicalização da chamada era da reprodutibilidade técnica, onde os próprios meios de reprodução passam a ser reproduzidos virtualmente. Uma foto não é mais xerocada, passa a ser digitalizada; um pincel pode ser simulado pelo cursor do mouse; e até mesmo este trabalho esta sendo escrito em uma imitação de folha de papel.

Citando Derrick Kerckhove, Castro mostra como a consolidação de um novo regime (realidade virtual) e uma nova topologia (ciberespaço), conseqüências da emergência da rede mundial de computadores, propiciaram uma “reconfiguração significativa” da experiência humana, que passa a dispensar as identidades que marcavam as interações no ‘mundo real’ (2003, p.18).

Como conseqüência, vemos surgir o que Hall define como uma “pluralização das identidades” (2006, p.16), que dará origem a um sujeito multidentitário, que marcará irremediavelmente todas as relações dentro do novo modelo de sociedade que emerge na segunda metade do século XX. Citando Laclau, Hall diz que

As sociedades da modernidade tardia são caracterizadas pela ‘diferença’; elas são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes ‘posições de sujeito’, isto é, identidades. Se tais sociedades não se desintegram não é porque elas são unificadas, mas porque seus diferentes elementos e identidades podem ser conjuntamente articulados. Mas essa articulação é sempre parcial: a estrutura da identidade permanece aberta (Hall, 2006, p.17)

Passam a ser construídos, portanto, novos regimes de produção artística cuja complexidade supera em muito os existentes até então.

Quando a tecnologia se afirma como parte integrante do contexto cultural contemporâneo, a arte investe na diversidade dos meios tecnológicos para que sejam investigados e expandidos seus potenciais sensíveis. Neste sentido, a arte parece poder instituir zonas de passagem nas fronteiras entre o humano e o não-humano (Castro, 2003, p.26)

Tais regimes emergem junto com a própria cibercultura, tendo como eixo os microcomputadores e as novas tecnologias digitais, ao redor das quais passarão a gravitar as novas relações sociais. Como diz Jair Santos

O digital permite escolher, o analógico, reconhecer ou compreender. Com a invasão da computação digital no cotidiano, estamos assistindo à digitalização do social (...) O bit é a base lógica do computador e constitui atualmente o gargalo binário por onde o social está sendo forçado a passar. Na pós-modernidade, o indivíduo vive banhado num rio de testes permanente. Digitalizados os signos pedem escolha. Não uma decisão profunda, existencial, mas uma resposta rápida, impulsiva, boa para o consumo (Santos, 1986, p. 17)

Com o aparecimento de meios de produção e circulação que surgem no bojo do desenvolvimento das tecnologias digitais, passam a figurar como possíveis novas formas de produção, colaboração e difusão de obras e produtos culturais. Primeiro no subterrâneo, e paulatinamente chegando ao grande público, inovações como os *samplers*, os programas de compartilhamento de arquivos par-a-par, as câmeras digitais e todas as gamas de sintetizadores possibilitarão uma reconcepção do próprio ato de criar.

Neste contexto, vemos surgir, refletidos nos coletivos de criação, nos *remixes*, nos *fanfics* e nas experiências com vídeo arte, entre outros, novas e múltiplas estratégias de fazer arte, que tornarão obsoleta a figura unívoca do autor, ultrapassada como os próprios pressupostos da modernidade, e que já não é capaz de dar conta, por si só, da complexidade de um mundo em ininterrupto movimento.

Nesse sentido, cai por terra o tripé produção-divulgação-consumo que sustentava a indústria cultural como a conhecíamos, em sua configuração clássica, nos moldes ditados pela Escola de Frankfurt. Em seu lugar, emerge uma nova 'estrutura' disforme, pulverizada e cujo funcionamento não-linear ainda está sendo compreendido por parte do grande capital. Os consumidores, por sua parte, vêem-se apanhados no 'dilúvio de informações', obrigados a fazer de maneira permanente as

escolhas supracitadas por Santos, em um mundo onde a permanência é talvez a característica mais escassa.

Sociedades, as nossas, que se caracterizam pelo enfraquecimento das fronteiras bem delimitadas pela modernidade, a partir do avanço de tecnologias da comunicação tais como computadores, telefones celulares e internet, gerando uma paisagem eletrônica que funde e desintegra pares de categorias dicotômicas: entre os papéis masculinos e femininos; entre lugares de autoridade e liderança definidos pela hierarquia tradicional; entre o público e o privado, entre o trabalho e a vida doméstica, entre campos disciplinares distintos; e ainda, no terreno das mídias, entre usuários e produtores, entre cópia e original, entre simulacro e real, entre experiência direta e mediada, entre notícia e entretenimento. (Sá, 2005, p.2)

Dentro desse panorama em que o caos deixa de ser um desvio para se tornar algo próximo a uma maneira de operar, a arte uma vez mais aponta caminhos, e faz da desorientação o combustível para sua própria reinvenção. Mais do que atualizar antigas práticas por meio do uso de novas tecnologias, os artistas e coletivos de criação da nova era apontam vias para o surgimento de uma inteligência coletiva que permita se não controlar, ao menos conseguir lidar com o excesso.

Até este momento, portanto, vimos como o surgimento de uma nova identidade mais fluida e descentrada e o desenvolvimento de uma forma de sociedade em cujo eixo passam a residir o computador e as novas tecnologias digitais evoluem de maneira dialética, dando origem tanto a mudanças estruturais, como no que se refere à modificação nos alicerces da indústria cultural, quanto no campo da criação. Desta forma, o novo autor que nos propomos a estudar responde não tanto a uma novidade inerente à era pós-moderna, mas a uma das ramificações da evolução da figura mais ampla do próprio sujeito enquanto produto do meio em que subsiste.

A partir de agora, passaremos a ver como a evolução das tecnologias no campo da produção da música popular influenciou na evolução deste sujeito autoral, e como a trajetória deste último corresponde, em grande escala, à evolução da própria música.

2 MÚSICA, TECNOLOGIA E SUJEITO: O IMPACTO DOS NOVOS MEIOS NA AUTORIA MUSICAL

Segundo Théberge, qualquer discussão sobre o papel da tecnologia na música popular deve partir de premissa de que “sem as tecnologias eletrônicas, a música gravada no século XXI é simplesmente impensável” (Théberge, 1997, p.1).

Ainda de acordo com o autor, a tecnologia não é somente uma coleção randômica de instrumentos e ferramentas de gravação e reprodução, mas também um próprio ambiente, no qual se experimenta e forja uma nova maneira de se fazer e pensar música.

Como toda produção humana, “a tecnologia deve ser pensada no contexto das relações sociais e dentro de seu desenvolvimento histórico” (Corrêa, 1997. p. 251), e o caso de sua aplicação à música não é diferente. Natural, portanto, que a evolução das técnicas de produção, reprodução e difusão acompanhe a evolução estética da própria música.

Mais do que isso, a tecnologia incide na própria compreensão do que é a música, e do que pode vir a ser. “É um elemento dos discursos que usamos para compartilhar e avaliar nossas experiências, definindo, neste processo, o que a música é, o que pode ser” (Théberge, 1997, p.1)

No que se refere ao estudo da música enquanto produto da cultura de massa, o ponto-chave a partir do qual normalmente se começa a trabalhar é o da sua transformação em um produto passível de ser consumido.

Esse processo, durante o qual, segundo afirma Frith, “a música foi transformada em commodity” (2001, p.28), estabelecerá uma questão que norteará

toda a operação da indústria da música, desde seus primeiros dias até hoje: como fazer da música, algo em si imaterial, uma fonte de receitas? Ou, em outras palavras, como ganhar dinheiro com a música?

Para Frith, a resposta para estas perguntas passa pela própria evolução da música enquanto formato popular massivo, que transcorrerá em uma relação dialética entre a evolução das tecnologias de produção/difusão, e a apropriação destas tecnologias em prol de uma estrutura de indústria cultural.

Para contestar esta pergunta, no entanto, um ponto será obedecido quase como um dogma pela indústria musical em suas diversas encarnações: independente de como isso se dê, a maneira de transformar a música em mercadoria passará pelo armazenamento e pela recuperação (acesso) de dados. Dos cilindros tocados em fonógrafos aos mais novos formatos de música para comércio digital, este será o cerne da questão em toda a sua evolução histórica.

Se você consegue de alguma forma armazenar música, de uma forma que o acesso a ela signifique a reexperiência da música enquanto música, então as pessoas estarão dispostas a pagar por isso (Frith, 2001, p.28).

A primeira evolução digna de nota no processo de armazenamento de dados referentes à música popular massiva, segundo diversos autores dentre os quais cito Frith, Thebergé e Sá, se dá com a “separação da composição e da performance a partir da notação musical e da impressão de partituras em fins do século XIX” (Sá, 2006, p.5).

Com efeito, isso irá, pela primeira vez, materializar a dissociação da música de sua ‘fonte primária’, isto é, do lugar onde teve origem. Marcará ainda o surgimento de uma nova figura de mercado: a do compositor/autor, que diferente dos músicos de outrora, agora não mais precisava tomar lugar na execução de sua obra, que passava a ser passível de comercialização por meio de partituras.

O surgimento do autor enquanto elemento de mercado trará a reboque uma nova figura: a do editor, que passará a ser responsável por levar o trabalho do compositor ao mercado, e dividirá com ele os lucros provenientes de seu trabalho.

Vemos neste momento o delinear um novo campo para o fazer musical. A relação que até então era direta, com o músico armazenando composições em sua memória (Frith, 2001, p. 28) e apresentando-as diretamente ao público, começa a se desdobrar, com mediações (notação) e intermediários (editores, agentes).

O mercado da música enquanto produto da cultura popular massiva passa, desta forma, a dividir-se em dois: um de apresentações ao vivo, e outro com a impressão de partituras, que eram comercializadas em série.

Ainda que já apontasse uma potencial fonte de lucros (que se concretizaria com o nascimento da indústria fonográfica, algumas décadas depois), o fato de a música passar a poder ser reproduzida rotineiramente nas casas da classe média (e de todos aqueles que tivessem acesso à emergente indústria de instrumentos musicais da época) a atingia onde lhe era mais caro: em sua unicidade, fonte maior de seu capital simbólico, e então a principal característica a lhe conferir valor.

Como conseqüência, essa mercantilização da música teria ainda um outro desdobramento, que incidiria na hierarquia do fazer musical, e a partir do qual passariam a se definir todas as dinâmicas da música popular massiva.

Passaria a ganhar espaço a figura dos executores virtuosos e dos autores/compositores com ares de ‘gênios românticos’ responsáveis pelas composições e reproduções originais, que terminarão por herdar o caráter ‘divino’ anteriormente possuído pela obra, passando a ser, eles próprios, objeto de culto (em muitos casos, em detrimento de sua própria criação). Em paralelo, o receptor em geral (e da classe média em particular) assumirá o papel de “mecenas”, consumindo a música dos primeiros para deleite pessoal, assim como suas partituras para reprodução por lazer em casa.

Estava restabelecido, portanto, um novo sistema de valoração do produto cultural, agora devidamente revisto e atualizado em consonância com a nova era que se desenhava e que perduraria ao longo de todo o período de ouro da indústria cultural, com a aura deslocada para a figura do músico e o consumidor médio sustentando, em linhas gerais, a produção da música (seja ela ao vivo, ou em suas reproduções de estúdio).

Para que essa dinâmica produtor/consumidor fosse possível e sustentável a

longo prazo, no entanto, era preciso demarcar com firmeza a linha que diferenciava um do outro, uma vez que a popularização das notações e dos instrumentos musicais possibilitou a uma larga parcela da população executar canções de autoria de outrem.

Fazia-se necessário um aparato jurídico que se estruturasse de forma a proteger a música em seu caráter mercadológico, garantindo a remuneração aos compositores; mas também resguardasse suas propriedades imateriais, impedindo que outros tomassem créditos por composições alheias.

O chamado *copyright* veio preencher, desta forma, a lacuna que faltava para o estabelecimento de um mercado que agora estava completo, com oferta (de partituras), demanda (da classe média) e intermediários (editores).

Segundo Vianna, a invenção da propriedade intelectual “remonta às origens do sistema capitalista”, e consistia basicamente “em tomar por propriedade um ente incorpóreo que em rigor é trabalho intelectual” (2006, p.935). Sua criação, ainda segundo o autor, se deveu a pressões dos autores de obras intelectuais, agora não eram mais capazes de fazer valer seu direito de remuneração mediante sua própria produção.

A propriedade é, e sempre foi, um instituto jurídico caracterizado fundamentalmente pelo direito de usar, gozar e dispor com exclusividade da coisa. No direito de propriedade, encontram-se integrados os direitos de ser usada a coisa conforme os desejos da pessoa a quem pertence (jus utendi ou direito de uso); o de fruir e gozar a coisa (jus fruendi), tirando dela todas as utilidades (proveitos, benefícios e frutos) que dela possam ser produzidas, e o de dispor dela, transformando-a, consumindo-a, alienando-a (jus abutendi), segundo as necessidades ou a vontade demonstrada. (Vianna, 2006, p.935)

Vemos, então, a configuração do direito autoral como um sistema de regulação da propriedade criado em consonância com um modelo específico de produção, próprio da era em que o fazer artístico saía do controle dos criadores em prol de um regime de produção industrial.

Muito antes de ser um negócio de gravações, a indústria da música era um negócio de direitos. Seu lucro dependia da posse de ‘*copyrights*’. Uma vez que um editor estabelecia a propriedade legal sobre um trabalho, ele poderia evitar que qualquer outro o publicasse e,

posteriormente, sob as leis que regulavam a performance, o executasse. A nova indústria da música era tão dependente das estruturas legais quanto da demanda mercadológica (Frith, 2001, p. 30)

Desta forma, já em meados do século XIX, “a maior parte da produção e publicação musicais encontrava-se nas mãos de promotores, editores comerciais, gerentes de teatros e casas de *show*” (Janotti, 2003, pg.21), que estruturavam um mercado real e cada vez mais amplo para a produção da música da época.

À luz de Thebergé, Sá se propõe a analisar a evolução deste terreno da produção tomando como eixos o desenvolvimento de tecnologias eletro-magnéticas e de gravação e de técnicas aplicadas ao desenvolvimento de instrumentos musicais.

Subvertendo tal esquema em função do propósito do trabalho, tentaremos fazer uma análise do desenvolvimento das tecnologias de amplificação e gravação como uma nova forma de produção musical, ou ao menos de seu impacto na configuração de uma nova estética e um novo modo de produção da música popular massiva.

2.1 Tecnologias de amplificação

No primeiro eixo, das tecnologias eletro-magnéticas, é preciso destacar a importância do trio microfone, amplificação elétrica e alto falantes, “centrais na experiência de escuta moderna” (Sá, 2006, p. 6).

O microfone, a amplificação elétrica e os alto falantes podem ser considerados fundamentais para a música popular contemporânea. Sua influência é subestimada, ironicamente, pelo grau em que foram ‘naturalizados’, e como seus efeitos se tornaram invisíveis para nós (Thebergé, 2001, p.4)

O impacto da popularização do microfone no âmbito da música popular massiva foi tão grande que chega a ser qualificado por Frith como o acontecimento mais importante da história da música pop (2001, p.97).

Ao permitir, em associação com a amplificação e os alto falantes, que vozes até então consideradas pequenas tomassem proporções amplas, o microfone de certa forma definiria aquilo que a música popular massiva viria a ser, isto é, um estilo prioritariamente direcionado ao público em geral.

É o microfone que vai permitir uma nova forma de cantar num estilo mais coloquial e sussurrado (...) e sua associação à amplificação e aos alto-falantes permite que vozes até então vistas como pequenas possam ser registradas e apreciadas com qualidade (Sá, 2006 p. 6)

Como consequência imediata, há uma modificação na relação da música com a palavra. Com as novas formas de amplificação, passa a ser possível ao cantor articular palavras dentro de sua capacidade normal, e mesmo assim fazê-las chegar de modo compreensível a um grande público. Passa-se a ter, nesse ponto, a letra como parte integrante da música popular massiva, da qual não mais se separará, e em grande parte definirá, lado a lado com a melodia.

No que se refere ao sujeito autoral, tal mudança terminará por operar uma fusão da figura do cantor com a do poeta, aumentando ainda mais sua ‘aura romântica’. A música popular massiva se estabelecerá, desta forma, com um elemento lírico, e passará, literalmente, a ‘falar ao grande público’.

Ao amplificar o volume da voz, as novas tecnologias de amplificação tornam a figura do cantor mais ‘próxima’ do público, aumentando sua intimidade. Paradoxalmente, isso terminará por afastar fisicamente o *performer* das platéias, uma vez que se torna possível falar a quantidades cada vez maiores de pessoas a uma distância cada vez maior. Ao cantor, passa a ser possível sussurrar no ouvido de uma multidão.

Os tons que antes só podiam ser ouvidos em conversas privadas agora podiam ser reproduzidos em público (...) os ouvintes agora podiam fingir que conheciam o cantor, e que este os entendia, ou ao menos articulava seus próprios sentimentos (Frith, p. 98)

Essa nova dinâmica na qual a voz e a palavra passam a uma posição no mínimo de igualdade (e muitas vezes superioridade) traria uma nova carga de erotismo e sentimentalismo à música popular, encarnadas em *crooners* como Bring

Crosby e Frank Sinatra, e definiria ainda mais um ponto-chave da música enquanto fenômeno da indústria cultural: a prevalência do cantor sobre os demais músicos, a ponto de muitas vezes dar seu próprio nome ao conjunto do qual faz parte. Nos termos de Frith, passava-se a ter ‘o cantor pop como um ídolo’.

2.2 Técnicas de gravação

A todas essas nascentes tecnologias, recém desenvolvidas (ou ao menos apropriadas para uso na indústria da música popular) no efervescente cenário que marcava a virada do século XX, se juntariam as técnicas de gravação elétrica e magnética. A gravação elétrica surge, de acordo com Sá, em meados dos anos 20, e logo associa-se ao formato de disco de ebonite de 10 polegadas, de 78 rpm, que registrava cerca de quatro minutos de gravação em cada um de seus lados.

Maior impacto, no entanto, terá o surgimento da gravação magnética. Evolução natural na linha sucessória que teve início com o fonógrafo de Thomas Edison, a gravação magnética surgiu, de acordo com Théberge, em meados de 1898, utilizando como suporte discos redondos de goma-laca. Foi somente em meados da década de 30, no entanto, que seria desenvolvido o método de gravação em bobines (que décadas depois daria origem à fita cassete), que utiliza uma fita de material plástico armazenada em um carretel, que é desenrolada e, após passar pelas cabeças de leitura e/ou de gravação, é enrolada novamente em outro carretel.

Embora tenha tido uso limitado durante as transmissões de rádio nos anos 30, essa tecnologia será aperfeiçoada e popularizada no pós-Segunda Guerra Mundial.

Em comparação com as antigas técnicas de gravação, as gravações magnéticas tinham a seu favor uma flexibilidade até então inexistente em formatos anteriores, aliada a uma qualidade de som que não deixava a dever às demais técnicas disponíveis na época.

Isso permitia, por exemplo, a gravação de performances ao vivo, de modo a permitir ao *performer* aprimorar suas técnicas e corrigir possíveis erros.

Seu relativo baixo custo abria também a possibilidade de produções independentes, algo que começava a ganhar espaço nos nascentes mercados de *Rhythm and Blues* e *Rock and Roll*.

No que se refere ao atual trabalho, no entanto, o desenvolvimento de técnicas de gravação magnéticas abriria uma nova possibilidade ainda mais interessante: a de manipular as gravações em estúdio de modo a criar novos sons a partir de outros já pré-gravados.

Foram criados nessa época efeitos que se tornariam marcas registradas da música pop, como o *echo* e o *flanger*. Mais do que isso, no entanto, data dessa época o início de uma nova mentalidade, que relativizava a idéia de ‘composição’, e que encarava a criação para além do já citado ‘gênio romântico’.

Não se trata simplesmente de uma nova técnica de reprodução sonora, mas sim de um processo que reconfigura as noções de performance e gravação em estúdio, permitindo cortes, edições e experimentações diversas (Sá, 2006, p. 7)

Precursor dessa nova estética, o movimento concretista antecipou, ainda na década de 30, muitas das questões que viriam permear a produção musical décadas depois.

Foi de posse de um gravador que o radialista Pierre Schaeffer iniciou seus experimentos na *Office de Radiodiffusion Télévision Française* (ORTF), em Paris. Em princípio se atendo somente à edição e manipulação de sons ‘tradicionais’, provenientes de instrumentos musicais, Schaeffer foi aos poucos expandindo seu leque de influências, passando a trabalhar também com sons menos tradicionais, captados de natureza ou de máquinas industriais. Desses experimentos nasceu o movimento conhecido como ‘Música Concreta’, pioneiro nas pesquisas que dariam origem ao surgimento da Música Eletroacústica, e que problematizava os elementos sonoros que constituem o fenômeno cultural que conhecemos como ‘música’.

A disponibilidade da composição eletroacústica para avaliar o aproveitamento de qualquer som, e sua inesgotável capacidade de alterá-lo com processos de transformação em estúdio, são responsáveis pela explosão da unidade da nota, estendendo-nos o problema da intradutibilidade e da dificuldade de estabelecer algumas fronteiras conceituais sólidas. Esta constitui uma das marcas mais interessantes do

repertório eletroacústico (Caesar, 1994)¹.

Muitas das técnicas fundadas por Schaeffer e seus seguidores (Cage, Schoenberg, etc) na vanguarda da música eletroacústica posteriormente seriam apropriadas por músicos e produtores da música popular massiva, no que já se tornou uma das características “do contexto comercial no qual muitas das práticas da música pop têm origem, o que começa com experimentação logo é empacotado e vendido de volta na forma de *commodity*” (Théberge, 2001 p.15)

Ainda segundo Théberge, as tecnologias de gravação magnética já eram um elemento central no desenvolvimento das práticas de produção na música popular na década de 50, e atingiriam seu auge durante a década seguinte, em associação com uma nova ferramenta recém-desenvolvida: o sistema de gravação multicanais, no qual diversas vozes e instrumentos podiam ser gravados em canais diferentes, abrindo um sem número de possibilidades para retrabalhá-los, individualmente ou em conjunto.

Neste momento, o estúdio deixa de ser somente um lugar de registro, para se tornar, ele próprio, um instrumento, cujas possibilidades passarão a ser amplamente exploradas pelos próprios músicos e pelos produtores, que passariam a ganhar espaço dentro da seara do pop, chegando a patamar semelhante ao dos próprios músicos.

O trabalho de engenheiros de som e produtores levou ao auge a capacidade do estúdio como uma ferramenta no procedimento de trabalhar e retrabalhar materiais pré-existentes de modo a satisfazer as necessidades de diferentes contextos de consumidores (Théberge, 2001 p.10), com procedimentos próprios que muitas vezes fugiam ao conhecimento (e ao controle) dos próprios músicos.

Processos como os de mixagem a certa altura se tornaram tão complexos que, segundo conta Théberge, não era necessário mais somente um, mas vários técnicos para poder realiza-los com sucesso (2001, p.10).

Surge, portanto, uma nova problematização da questão da composição e da própria autoria. Ainda que, na prática (e aos olhos da lei), esta continuasse ligada ao

¹ Disponível em <http://acd.ufrj.br/lamut/lamutpgs/mels/mel01.htm>

desenvolvimento de questões basicamente relativas à melodia (cuja notação norteará a própria idéia de plágio), a abundância de processos, recursos e pessoas envolvidas na produção da música popular massiva já em meados dos anos 60 evidenciava novos pontos a serem pensados em relação a esta, assim como uma definição menos simplista do que é, de fato, a composição na música.

Tomando como exemplo a banda mais emblemática da cultura da música popular massiva (The Beatles), em seu trabalho mais célebre (*Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*), vemos como este é um álbum no qual, afora toda a grandeza de composição, trabalha-se muito além dos velhos conceitos de melodia e harmonia. Há uma preocupação com timbragens, efeitos e ambiências que só havia se tornado possível naquela conjuntura específica.

Em seu livro *With a Little Help from My Friends: The Making off Sgt. Pepper.*, George Martin conta um emblemático caso de colagem sonora protagonizado durante a produção do álbum, no qual mixou trechos do som de um carrossel à gravação da faixa *Being for the Benefit of Mr. Kite*.

Desta forma, embora seja evidente o exagero em negar a autoria de uma música como '*Being...*' a Lennon e McCartney, é mais que possível afirmar que, caso não contassem com a produção de Martin, esta seria ao menos radicalmente diferente, fato facilmente comprovado na audição de material demo das sessões de gravação de '*Sgt. Peppers...*', ou pelo simples fato de que eles próprios, os Beatles, nunca reproduziriam o álbum sozinhos e ao vivo.

Ainda neste sentido, a popularização das fitas cassete, no início da década de 60 também representou um considerável impacto no que se referia à produção de música popular. Segundo Sá, de um meio com baixa qualidade de reprodução, elas se tornam em uma década "um suporte bom o suficiente para reproduções de qualidade, e barata o suficiente para compensar eventuais deficiências na qualidade de reprodução (Sá, 2006, p. 9)

Com os experimentos de colagens sonoras possibilitados pela popularização das fitas magnéticas, a essa altura comercializadas por grandes empresas como BASF, Sony e Philips, e a descoberta de que as fitas podiam ser cortadas com giletes e remontadas, inclusive com trechos de outras fitas, engenheiros de som e produtores

começaram a explorar novas possibilidades (como ocorrido no caso supracitado dos Beatles, dentre muitos outros).

Os anos 60 viam ainda a adoção dos sintetizadores pela música popular. Em princípio, tais acessórios eram pouco difundidos, devido a seu grande tamanho, alto custo e difícil manuseio, ficando restritos às esferas eruditas e a músicos virtuosos. Fazem parte dessa primeira etapa instrumentos precursores da música eletrônica, como o sintetizador analógico *Moog*, amplamente utilizado por algumas correntes vanguardistas e por compositores de trilhas sonoras.

Segundo Théberge, foi a introdução dos *Minimoogs* (versão reduzida do antigo *Moog*) que tornaram os sintetizadores adequados às performances ao vivo, abrindo caminho para sua utilização dentro da música pop.

Desta forma, em pouco tempo os sintetizadores analógicos ocupariam um lugar central na produção da música popular massiva, seja no *soul*, no *rock* progressivo ou na música eletrônica de nomes como o Kraftwerk.

O fim da década de 60 seria marcado também pela invenção do *Mellotron* (evolução dos teclados *Chamberlin*, criados na década de 40), considerado um precursor dos *samplers*. O instrumento possuía dois sets de teclas: o da direita reproduzia sons de instrumentos regulares, como flautas e cordas, e o da esquerda disparava ritmos pré-gravados, provenientes de fitas que eram acopladas à máquina.

A utilização desses *loops*, seja dentro da estrutura normal da canção pop, ou em consonância com outros aparatos recém-surgidos, como os seqüenciadores e as *proto-drum machines* que acompanhavam os órgãos, terminariam por forjar a criação de uma nova concepção de própria música popular massiva.

Com a evolução das técnicas digitais de *sampler*, e sua apropriação por produtores e engenheiros de som, a composição musical passava a algo muito próximo de um jogo de recorte e colagem, com a recombinação de *riffs*, ritmos, *grooves*, diálogos e quaisquer outros fragmentos provenientes das mais diversas fontes, mas cujo manancial favorito seria o *soul/funk* dos anos 60/70 (cujo repertório será amplamente explorado pelo *Hip-Hop*).

Não mais encarados como programadores de sons originais, os músicos

eram agora enxergados como consumidores de sons pré-fabricados (Théberge, 2001, p.17)

Longe de ser encarado como linguagem, este novo regime de produção, ainda em estado embrionário, amadureceria ao longo dos *early seventies*, e teria como momento-chave o ano de 1977, que presenciaria ao menos três lançamentos emblemáticos da nova era, como nos conta Sá: o do disco '*Trans-Europe Express*', do Kraftwerk, grupo alemão de influência incomensurável na vindoura cultura eletrônica; e o dos sucessos *I Feel Love*, da diva da *disco music* Donna Summer em parceria com Giorgio Moroder e *Flash Light* do grupo Parliament.

Apesar da disparidade de estilos (*funk* no caso do Parliament; disco, no de Summer e eletrônica, no do Kraftwerk), a tríade de músicas acima tem em comum o fato de evitar a instrumentação tradicional do pop/rock, tendo sido produzida com o sintetizador como elemento central.

Mais do que mera coincidência, o fato de estes três trabalhos terem vindo à tona dentro do mesmo período é emblemático de uma nova mentalidade que, após ter ganhado espaço em determinadas vanguardas, começava a se firmar dentro da música popular massiva. Em outras palavras, tínhamos a nova música não humana sendo produzida não mais com caráter experimental (embora houvesse uma boa dose de experimentalismo no trabalho do Kraftwerk), mas voltada ao grande público.

Com efeito, não nos seria possível pensar de maneira correta a difusão deste novo meio de encarar a música sem levar em conta o impacto causado pelo surgimento e posterior popularização da *disco music*, gênero por muitos considerado como 'menor' dentro da música popular (e do próprio subgênero da música eletrônica), mas que trouxe a reboque uma série de fundamentais para as mudanças vindouras.

Estilo cuja produção era voltada prioritariamente para as pistas de dança, a *disco music* marcará, ao longo de sua efêmera trajetória rumo ao auge nos fim dos anos 70, sutis mudanças que ganharão corpo ao longo da década seguinte.

Apesar de partilhar de estratégias de produção de sentido e arquétipos típicos da mais tradicional música pop (compasso 4/4, instrumentos como cordas, baixo e sopros), a disco era um estilo que subvertia em ao menos um ponto a tradicional

estratégia de consumo vigente até então, que tinha a difusão radiofônica como mola mestra.

Ao contrário disso, tratava-se de uma música pensada para funcionar, acima de tudo, nas pistas de dança, e de lá se espalhar para os meios de divulgação de massa (estratégia esta que ainda pode ser vista em *raves* e nos bailes *funk* cariocas, entre outros).

Os clubes eram um meio pelo qual uma audiência inicial para as músicas poderia ser construída (...) ofereciam um espaço no qual o apelo das músicas podia ser testado antes destas entrarem na programação das rádios (Straw, 2001, p. 166)

Por outro lado, e em contraposição à era do culto à personalidade que começava a se formar dentro da seara da música popular, em particular na esfera do *pop/rock*, pós-beatlemania, a *disco* constituía uma forma de arte em um certo sentido mais anônima, cuja produção era menos orientada para os olhos ou a cabeça, e mais para os pés.

Desta forma, não obstante o avassalador sucesso de suas músicas em pistas de dança do mundo todo, artistas como Donna Summer e Gloria Gaynor jamais atingiram o nível de popularidade de seus congêneres do *pop/rock*.

Com isso, ganhavam ainda mais espaço produtores como George Moroder e Quincy Jones, verdadeiros ‘*hitmakers*’ cuja presença se dava mais nos bastidores do que em junto ao público.

Olhando o fenômeno sob uma perspectiva comparativa, ao tempo que outros artistas cuja existência se deve ao menos em parte a produtores ou empresários, a *disco* trazia como novidade o fato de que isto não era mais algo a ser renegado (como no caso do Sex Pistols, banda criada por iniciativa do empresário Malcom McLaren, e que desde sempre buscou minimizar a influência deste último em sua trajetória); pelo contrário, ao ‘desintelectualizar’ o pop, e produzir uma música voltada fundamentalmente para o corpo, levava a noção de autoria a um novo patamar, cuja existência não mais estaria ligada à figura do *frontman* ou do “gênio romântico”.

Desta forma, abria-se também o espaço para a reconfiguração do papel do DJ e da própria discotecagem dentro da esfera da música popular massiva.

Diferentemente dos músicos tradicionais, o DJ tem como uma de suas características inerentes não tocar nenhum instrumento (mesmo que ele, o DJ, domine a prática da guitarra ou do baixo, por exemplo, não tocará tais instrumentos enquanto exercer o papel de disc-jóquei), mas executar músicas já gravadas, manipulando alguns de seus elementos em prol de um maior efeito nas pistas de dança, sendo este seu objetivo último.

Até então relegado a um papel periférico na produção musical, o DJ se comportava à maneira de um programador/divulgador, levando ao público novidades e selecionando o que era ou não apropriado para as rádios e salões.

Foi somente com o aparecimento da *disco music*, e a conseqüente cultura dos *dance clubs* que a figura do disc-jóquei começaria a ganhar ‘vida própria’, primeiro dentro das próprias pistas de dança, e posteriormente fora delas.

Na música dançante das discotecas da década de 70, especialmente, técnicas de intervenção e construção vão ser muito exploradas (Sá, 2003, p 5).

Straw nos conta ainda como o desenvolvimento do formato de *singles* de 12 polegadas foi fundamental para a popularização da *disco music*, pois permitiu ao DJ maior liberdade na hora de manipular batidas e linhas de baixo dos *singles* tradicionais, assim como sua mixagem com outras músicas.

Isto seria o embrião do *remix*, modalidade na qual alguns elementos da uma música são modificados, ao tempo que outros, exteriores à própria canção, são adicionados, tendo como resultado final uma nova música, geralmente voltada para a pista de dança.

Paulatinamente, o *remix* foi ganhando status de atividade criativa e a música original tornou-se pretexto para intervenções cada vez mais livres de DJs/produtores, alterando elementos da versão original tais como ritmo, textura, instrumentação e andamento ao ponto de tornar a música irreconhecível., (Sá, 2003, p.12)

Mais do que isso, e tendo em vista o caráter de autoria que o trabalho atual pretende abordar, o *remix* constitui ainda uma das primeiras manifestações dentro da

música popular massiva operadas prioritariamente por não-músicos, isto é, por meio de práticas e instrumentos que não os tradicionais da música pop.

Ao contrário do *dub*, que nasce no fim da década de 1960 como uma forma de retrabalhar músicas do reggae e acaba se tornando, ele próprio, um subestilo, o *remix* nunca se propôs a tal ‘evolução’, permanecendo desde sempre uma prática que se propõe não à composição de novas obras, mas à ‘recomposição’ de outras pré-existentes.

Todas essas mudanças deram origem a um processo por meio do qual o DJ se tornou o centro da música, e não mais um simples intermediário, como os programadores das rádios (...) os DJs que começaram fazendo *remixes* logo perceberam que poderiam facilmente produzir suas próprias faixas, uma vez que os grupos ‘disco’ quase não eram reconhecidos publicamente fora dos estúdios (Straw, 2001 p.168)

Desta forma, a nova cultura eletrônica já nasce sob o signo da reinvenção, característica que só irá se exacerbar com o passar dos anos, como nos conta Sá, acerca da *House Music*, uma das vertentes precursoras da música eletrônica, criada no fim dos anos 70.

Menos do que um gênero distinto, a *house* nasce como uma forma de retrabalhar antigas músicas através das técnicas de corte, edição e mixagem que o DJ já praticava em Nova York nos anos anteriores, intensificando as características da *disco music* (Sá, 2003, pp. 7)

Além dos previsíveis questionamentos legais (uma vez que a ‘apropriação’ de trechos de obras alheias infringia as leis de *copyright*), esse novo *modus operandi* representaria mais um golpe no paradigma da autoria enquanto figura única e sem desdobramentos.

Ainda dentro do contexto da “re-utilização de sonoridades existentes” (Sá, 2003), ganha espaço com o adentrar da década de 80 a prática do *sampling*, na qual “faixas são compostas com a utilização de fragmentos musicais gravados em disco – um refrão, uma célula rítmica, um *riff* de guitarra - de autoria de outros” (Sá, 2003).

Mesmo que tenha suas origens na década de 50/60, com mecanismos analógicos rudimentares como os do Mellotron, o *sampling* só se estabelece como uma prática corrente na produção de música após o desenvolvimento de aparelhos

digitais, que convertem segmentos de músicas pré-gravadas em informação numérica, flexível, que pode ser rearranjada com facilidade.

É somente com a emergência da cultura *Hip Hop*, no entanto, que a prática chegará ao grande público.

Fundamental para a compreensão do que entendemos hoje enquanto um verdadeiro panorama da música popular, o *rap* (componente musical da cultura *Hip Hop*, que inclui ainda a dança break e o grafite) busca inspiração nos *soundsystems* jamaicanos para forjar, ele próprio, uma linguagem na qual um ‘MC’ (Mestre de Cerimônias, que exerce um papel próximo ao do vocalista no pop tradicional) rima por cima de bases ‘disparadas’ por um DJ, quase sempre ‘sampleadas’ de outros artistas.

Embora futuramente passe por mudanças (chegando mesmo a ser executada por formações que se atém à instrumentação pop/rock tradicional, como o The Roots), o *rap* é um estilo que surge com base na apropriação, e buscará no manancial de *samplers* a inspiração para sua bases.

Desta forma, constitui, com efeito, um ‘desvelamento’ da verdadeira face de um “padrão de consumo burguês de música que remete para um universo de sons crescentemente pré-fabricados” (Sá, 2006, p.14), e que, no campo da produção, se escondia, ao longo da história da música popular massiva, por trás da figura do gênio virtuoso criativo.

Olhando para além disso, no entanto, vemos esta nova era como indicativa de uma nova relação do autor com sua própria obra e, em última instância, de uma nova modalidade de autor. “Da mesma forma que o rock no despertar de ‘*Sgt. Peppers*’, os *rappers* exploraram ao máximo as capacidades do *sampler*, do estúdio multicanais da distorção e dos efeitos sonoros” (Potter, 2003, p. 152)

Em paralelo, mas também nos EUA, ganhava corpo a nova cultura *techno*, que nasce à luz do pop eletrônico do Kraftwerk e das batidas aceleradas da *House*, e “dentro do mesmo cenário de avanços tecnológicos que permitiu aos jovens discotecários adquirirem, a preços acessíveis, os antigos aparelhos musicais (baterias eletrônicas, sequenciadores, sintetizadores, *sampler* etc.)” (Sá, 2003, p.8) que tanto impacto vinham causando, seja em Detroit, Chicago ou Nova York.

Os novos produtores de *techno* pensarão a produção/execução de música com base em outro eixo, que não o estabelecido pela indústria do pop. Desta forma, padrões estéticos e mercadológicos (tais quais os formatos de álbum e canção) cairão por terra, dando espaço a músicas feitas com bases em *beats* gerados por computador e *loops* que serão repetidos para muito além dos 3 tradicionais minutos das canções pop, como já havia sido feito de maneira pioneira pelo Kraftwerk, em sua bem sucedida tentativa de “levar a música concreta para as massas” (Souza, 2001, p.61).

Ainda que não tenha nascido sob a égide do ‘recorte e colagem’ que caracteriza o *rap*, o *techno* tampouco condenará a prática do *sampling*. Tendo como objetivo último a produção de efeito dentro do ambiente das pistas de dança, o *techno* (tal qual suas inúmeras vertentes surgidas ao longo do tempo) não se furtará em recorrer ao ‘manancial’ de sons e ritmos em prol de um resultado satisfatório, e tem, ele próprio, o *sampler* como peça de seu ‘arsenal’ de instrumentos fundamentais.

Temos, agora sim, um novo regime de produção, cujo ambiente por natureza era o estúdio, os ‘instrumentos’ de composição eram quase todos digitais, e o próprio *modus operandi* prezava muito mais o efeito (ou a recombinação em busca de um efeito) do que o original em si.

De opção, a nova aparelhagem passaria a se tornar regra, após o surgimento da interface MIDI, que permitia a utilização conjunta de *samplers*, seqüenciadores e *drum machines*, e selaria suas respectivas incorporações ao ambiente de estúdio e aos próprios processos de gravação, produção e composição.

A partir de então, e cada vez mais, a utilização da eletrônica deixaria de ser vista como uma fuga dentro da música popular massiva, mas passaria, ela própria, a integrar de maneira irremediável o próprio pop. Como conclui Théberge, não era apenas a música que se tornava gradualmente mais eletrônica em sua natureza, mas a própria cultura musical ocidental que apontava este caminho (Théberge, 2001 p. 17).

3 MÚSICA POPULAR, CIBERCULTURA E SUBJETIVIDADE: O AUTOR E A CRIAÇÃO PÓS- MODERNA

Como vimos nos capítulos anteriores, a produção de sentido do sujeito perante o mundo, tal qual sua própria construção imagética diante de si próprio, sempre esteve ligada ao consumo e à produção de bens culturais.

Do fenômeno da moda, que perpassa todas as esferas sociais, definindo-as de certa maneira enquanto componentes diversos de uma mesma paisagem urbana, ao rapper que se utiliza da música para se afirmar enquanto produtor de um discurso anti-hegemônico, vemos os produtos culturais como determinantes de grupos e juízos estéticos, intermediando a formação de estilos e definindo modos de apropriação específicos.

Na cultura contemporânea, como explicita Janotti, essas produções de sentido envolvem determinadas condições de produção e reconhecimento específicas. A afirmação das identidades, portanto, passa por uma complexificação, levando em conta “a velocidade da percepção, fenômeno que é reforçado pelos excessos sonoro e visual presentes não só nas mídias eletrônicas, como na própria paisagem urbana que as incorporou” (JANOTTI, 2003, p. 14).

As identidades continuam ligadas a certos valores que permitem aos indivíduos produzir sentido diante do mundo. Só que, agora, os processos são múltiplos, criam diferentes modos de posicionamento para um mesmo indivíduo, o que parece não significar uma perda do centro e uma conseqüente desintegração social, e sim um reordenamento que permite uma vivência policêntrica, com todas as angústias e os desenraizamentos que isso possa representar” (Janotti, 2003, p.13)

No que se refere ao presente trabalho, e à música popular enquanto produto e produtora de subjetividades no mundo contemporâneo, vimos ao longo dos dois capítulos anteriores como a popularização e evolução das tecnologias de produção, difusão e consumo de produtos musicais refletem não somente as relações de poder dos momentos em questão, mas um verdadeiro posicionamento do sujeito em relação às formas de arte que produz e consome, e como estas refletem pontos importantes que vão para muito além do cultural, englobando aspectos sociais e até mesmo econômicos.

Temos, desta forma, a reboque da formação de uma sociedade industrial que atinge sua forma mais perfeita no período compreendido entre meados de século XIX e a primeira metade do século XX, o surgimento de uma correspondente indústria cultural, com a qual compartilha inúmeros pontos: centralismo, produção em série de produtos standardizados e um modelo de industrial que privilegia a concentração em detrimento da flexibilização.

No que se refere à indústria cultural e, particularmente, a seu braço musical, a indústria fonográfica, tais características foram plenamente expressas por meio da criação de um modelo que privilegiava um formato fechado (álbum), cujo conteúdo era preenchido por canções baseadas em padrões comuns de duração e composição, facilmente comercializáveis e, desta forma, “universais”, e cuja comercialização se dava por um número reduzido de canais.

A cultura de massa marcou a esfera e a opinião públicas dos séculos XVIII ao XX (...) distribuindo os diversos produtos culturais de forma padronizada, em série, homogeneamente acessível, protegidos pela propriedade intelectual como obra inviolável (diga-se, cópia e circulação não autorizada) (...) a partir de um pólo emissor (as emissoras de rádio e TV, os jornais, os editores de revistas e livros, as gravadoras de música, etc.) à uma massa de consumidores (receptores) (Lemos, 2004, *online*).

Adentrando rumo a uma questão mais próxima da estética, vemos como esse modelo “fechado” também foi estendido à noção de autoria, que desta forma passa a refletir, por meio de padrões estritamente estabelecidos, uma lógica que privilegia o

industrial em detrimento das propriedades intelectuais da obra, isto é, um padrão monopolista, cujo efeito último é transmutar algo em si imaterial (música) em um produto passível de comercialização, e cuja circulação possa ser estritamente regulada.

A saída encontrada pela indústria, como já visto no primeiro capítulo, foi concentrar em um número reduzido de atores o ônus e o bônus da composição. Desta forma, era forjada a figura do autor como o “gênio romântico”, que passaria a assumir de maneira quase individual a responsabilidade pelas obras.

Embora estabelecido com propósitos comerciais definidos, este padrão de autoria se naturaliza com o passar das décadas, constituindo, em consonância com o apogeu da indústria fonográfica, uma referência para os consumidores em geral e para os próprios artistas.

A canção pop, com efeito, passa a constituir um “retrato da alma” do compositor, e terá maior legitimidade e conseqüentemente valor conforme for encarnada “com mais vida” por seu autor.

Constituem bons exemplos deste modelo artistas como Bob Dylan, Ian Curtis e Kurt Cobain, nomes emblemáticos da cultura popular massiva do século XX e que verdadeiramente “viviam o que cantavam”, conferindo, desta forma, mais legitimidade a suas obras.

Mais de vinte e cinco anos depois, continua sendo quase impossível separar a atmosfera inquietante da música do Joy Division, a degradação da personalidade do seu vocalista e seu suicídio repentino (...) fica claro, em retrospecto, que não existia mais separação entre o tormento pessoal de Curtis e as suas letras líricas e melancólicas (Dimery, 2007, p.462)

As observações poéticas de Dylan, surreais, mas perceptivas, sugerem que o rótulo de a voz de uma geração é mais merecido por ele expressar os sentimentos de uma era do que por explicitar suas crenças políticas (Dimery, 2007, p.87).

Da mesma forma, mas no outro extremo, aqueles artistas cujas obras são (provavelmente ou não) feitas com o único propósito comercial serão estigmatizados como descartáveis e *'fake'*.

Emblemático é o caso da dupla Milli Vanilli, que no início da década de 90 estourou nas paradas com sucessos como *Girl You Know It's True* e *Baby Don't Forget My Number*, chegando a vencer o *Grammy*, prêmio mais importante da indústria fonográfica americana, e que tempos depois descobriu-se que apenas dublava canções compostas por outrem.

A descoberta da *'farsa'* levou as músicas da dupla, até então no auge da execução radiofônica, para o mais profundo limbo, de onde não saíram até os dias de hoje. Tratava-se, afinal, de uma armação da indústria.

Vemos, neste exemplo simples, como com base nos padrões estabelecidos pelo modelo clássico de indústria fonográfica, o valor conferido ao artista e, particularmente, ao autor se confunde com o da própria obra, podendo chegar ao ponto de fazer esquecer toda e qualquer qualidade da canção, como no caso do Milli Vanilli.

Problematizando ainda mais a discussão sobre a autenticidade e o *fake* na cultura da música popular massiva, temos o célebre caso dos Sex Pistols, banda criada por incentivo de um empresário, Malcom McLaren, e que, paradoxalmente, constitui um dos símbolos máximos de um movimento cujo cerne é a contestação, como foi o caso do Punk.

Sob uma perspectiva comparativa, vemos como os dois grupos, ainda que em extremos opostos no que diz respeito às propriedades estéticas de seus trabalhos, convergem para um mesmo ponto no que diz respeito à atribuição de valor dentro da esfera da música popular massiva.

Em primeiro lugar, trata-se de um grupo que, apesar de tudo, sempre manteve o controle sobre sua produção, isto é, era responsável pela autoria e, acima de tudo, pelo *'conteúdo'* de suas próprias canções (ao contrário do Milli Vanilli, cuja ingerência comercial se sobrepunha a qualquer autonomia artística).

Mas mais do que a música do Sex Pistols (que não é o ponto em questão, e não está sendo avaliada no presente trabalho) o que ficou para a história foram os próprios Pistols: os gestos de confronto perante a mídia e o *establishment*, a estética que influenciaria gerações (não por coincidência, Vivienne Westwood, então sócia de McLaren em sua loja no centro de Londres, e uma das artífices do visual ‘punk’, é hoje um dos grandes nomes da alta costura mundial) e, acima de tudo, a ‘atitude’ dos jovens músicos. “Quando os Pistols começaram a se apresentar, perigava a fama do grupo ser maior do que a música” (Dimery 2007, p.394)

Como se não bastasse, vemos ocorrer mais uma vez a perigosa valorização da promiscuidade entre a autenticidade na obra de arte e na vida real, ou seja, a identificação do autor com sua obra, com o lema ‘*No Future*’ (expresso em um dos maiores sucessos do grupo *God Save the Queen*) sendo levado ao último extremo pelo baixista Sid Vicious, morto de overdose com apenas 21 anos.

Em ambos os casos, vemos como o ambiente criado em torno dos grupos (positivo no caso dos Pistols, negativo no do Milli Vanilli) chega a um ponto em que se dissocia quase completamente da música. Desta forma, o que passou para a história diz muito menos respeito às características estilísticas dos trabalhos em si, e muito mais sobre o que se convencionou acreditar ser a personalidade dos atores envolvidos nos respectivos processos (isto é, os músicos).

Fica evidente portanto que, em última escala, o que confere valor a ambos os casos é o que se conveio acreditar ser a identificação do sujeito autoral com aquilo que estava sendo expressado pela obra. Ainda que os dois tenham, na essência, a mesma origem (isto é, uma armação empresarial), os Pistols provaram, em sua trajetória fulgurante, “encarnar aquilo que cantavam”, garantindo desta forma seu lugar no ‘Olimpo’ do pop. Já o Milli Vanilli, por sua vez, passou para a história como sinônimo de farsa.

Com efeito, este foi o modelo vigente durante os ‘anos de ouro’ da indústria fonográfica e da própria música pop, não coincidentemente uma era superlativa, de grandes ídolos e vendagens. Mas tal qual o próprio padrão de concentração industrial que lhe dava sustento, este é um modelo que vai entrar em crise tão logo seus pressupostos caíam por terra.

Como já visto ao longo do trabalho, o modelo de indústria cultural outrora vigente se concentrava no monopólio, por parte de poucas e gigantescas empresas, dos meios de produção e difusão das obras de arte.

Esses alicerces, como se sabe, serão minados pelo desenvolvimento e posterior difusão de tecnologias digitais que viabilizam economicamente a aquisição, por parte do consumidor médio, das ferramentas necessárias para a confecção do produto musical, assim como os meios para sua posterior difusão.

People started to like that kind of music, and then started doing it, not in big studios, but at home, in small recording studios. I think this whole electronic field on recording opened a lot of new ideas. People didn't need all the money to record in a big expensive studio. I think that was one of the main reasons that the synthesizer became so popular (Giorgio Moroder apud Sá, 2003, p.5)²

O depoimento de Moroder é emblemático do que se pode chamar de 'primeiro momento' desta nova era, que tem início na década de 70, com o lançamento do *Minimoog* (modelo menor e mais acessível do antigo sintetizador *Moog*) e será marcada pela popularização de uma nova linhagem de instrumentos musicais (sintetizadores, *samplers*, *drum machines*), e que perdurou até o início dos anos 90, e teve influência direta no surgimento de estilos como o *Hip Hop* e a *House*, que subvertiam, artística e industrialmente, os padrões outrora estabelecidos.

Como chamar de seu algo que, em si, já parte do princípio de uma apropriação? Ao instituir o *sampler* como instrumento-chave de composição, o *Hip Hop* problematizava a questão da autoria (e, conseqüentemente, dos direitos autorais), uma vez que agora não se tratava mais da inspiração indireta (inerente ao pop em sua essência) ou do plágio (algo em si antiético, cuja intenção não era criar, mas sim lucrar em cima de algo copiado), mas da tomada pura e simples de trechos de trabalhos de outrem para a criação de uma obra original.

² “As pessoas começaram a gostar daquele tipo de música, e começaram a produzi-la, não em grandes estúdios, mas em casa, em pequenos estúdios de gravação. Eu acredito que todo esse campo eletrônico de gravação abriu uma série de novas idéias. As pessoas não precisavam de tanto dinheiro para gravar em grandes e caros estúdios. Eu acho que esta é uma das principais razões pelas quais o sintetizador se tornou tão popular”.

Embora trabalhem com o formato de canção e com o próprio modelo de álbum, e não batam de frente com a indústria (algo já feito, por exemplo, pelos punks, e que seria retomado pelo *techno*) os *rappers* lançam no ar a questão do lugar da autoria em um novo modelo de composição, no qual o pop é jogado de cabeça em uma nova era digital, na qual o fluxo de informações ganha uma velocidade alucinante e a digitalização permitirá à música fazer o caminho inverso ao trilhado nos primeiros tempos da indústria fonográfica, isto é, escapar a um suporte material.

Neste sentido, a *House* e suas inúmeras vertentes, como o *Acid House* e o *Techno*, entre outras que na virada da década de 90 constituiriam o cerne da chamada cultura *rave*, romperão, por sua vez, não apenas com os padrões de composição, como no caso do *Hip Hop*, mas irão propor um verdadeiro choque estético, com a relativização de tudo aquilo que dava significação à música pop, e que irá ganhar amplificação com o desenvolvimento da chamada ‘cibercultura’, que emerge da popularização da microinformática e da internet.

O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço, (Levy, 1999, pp.17).

Segundo Lemos, a música eletrônica constituirá a forma de arte por excelência deste novo ambiente, parte de um conjunto mais amplo de “práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais” (2005, p.1).

Trata-se da música feita para dançar, tocada por DJs e produzida em estúdio por engenheiros de som, pensada como *track* (faixa) e não *song* (canção). Música explorada em termos de timbres, texturas, espacialidade, ritmo e repetição, como um componente de um sistema, que deve *funcionar* dentro do ambiente das festas, buscando levar as pessoas ao êxtase através da alteração e intensificação de sensações fisicocorpóreas – a batida do coração, os reflexos musculares, o equilíbrio, a percepção do ambiente, dentre outras (SÁ, 2003, p.15).

Esta nova música, “gerada com base na microinformática e em outras tecnologias decorrentes ou não da microinformática” (Souza, 2003, p.54), não partilhará, portanto, de arquétipos como o duo letra/melodia que tão bem caracterizou a canção pop em outros tempos, e passará a prezar pontos antes não tão valorizados, como texturas, timbres e ambiências. Além disso, será feita para acontecer na pista, e não mais nas rádios, e circulará por canais outros, que não os da indústria fonográfica.

Emerge, desta forma, como parte integrante do novo ambiente cultural do qual, segundo Lemos, a “música eletrônica constitui o coração”, um novo regime que traria a reboque grupos de discussão, fóruns, *chats* e outras ferramentas possibilitadas pelo novo fluxo de informações acarretado pela internet.

Vista sob o âmbito da autoria, esta é uma mudança que por si só inviabiliza a noção outrora vigente, que privilegiava o encadeamento de notas e palavras como definidoras da música. Desta forma, a questão passa a não mais se resumir às notas executadas, mas sim ao tempo pelo qual serão executadas, a maneira como seus timbres serão trabalhados e a aceleração ou desaceleração de seus ‘BPMS’, entre outros pontos que fogem, em última instância, à notação musical.

Não se trata, no entanto, de decretar o fim da autoria, mas sim de rever seus pontos-chave, que acreditamos não serem mais suficientes para dar conta de uma questão que tanto mudou nos últimos tempos.

Em primeiro lugar, vemos como, acompanhando quase de maneira simultânea o deslocamento de perspectiva no fazer e pensar a arte, configura-se um descentramento da figura do próprio sujeito, agora fragmentado em meio a um sem número de meios, canais e novos fluxos de informação.

Como tudo mais, a imagem de si mesmo se parte numa coleção de instantâneos, e cada pessoa deve evocar, transportar e exprimir seu próprio significado (...) em vez de construir sua identidade, gradual e pacientemente, como se constrói uma casa, uma série de novos começos que se experimentam como formas instantaneamente agrupadas mas facilmente demolidas, pintadas uma sobre as outras (Bauman, 1997, p.36)

Assim sendo, a arte, que até então expressava a prevalência de um sujeito unívoco e centralizado sobre o que via constituir o mundo a seu redor, agora passa a

refletir o descentramento e a falta de referências deste mesmo homem perante uma realidade que lhe foge das mãos.

Desta forma, mais do que a maneira de fazer música, ou os modos por meio dos quais esta música é produzida, o que se modifica com a emergência da cibercultura é a orientação da autoria e da própria criação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um sentido muito parecido ao proposto por Levy e seu conceito de “inteligência coletiva”, a nova rede de *DJs*/produtores responsáveis pela criação de novas obras na esfera da música popular massiva parece buscar na cooperação com o outro a saída para a sobrevivência em um ambiente fundamentalmente entrópico, perante um fluxo de informações de tal magnitude que se apresenta impossível de ser lido individualmente.

Desta forma, a criação na nova era está orientada com um sentido coletivo. Os criadores não só não se opõem à mudanças em suas obras, como as incentivam, disponibilizando suas faixas para *remixes* e inclusive executando estes *remixes* em suas apresentações ao vivo.

A interconexão para a interatividade é supostamente boa, quaisquer que sejam os terminais, os indivíduos, os lugares e momentos que ela coloca em contato. A inteligência coletiva, enfim, seria o modo de realização da humanidade que a rede digital universal felizmente favorece (Levy, 1999, pp.132)

Exemplo último e extremo desta intertextualidade é o recente fenômeno dos *mash ups*, formato usualmente relacionado à música eletrônica, mas que pode abranger qualquer tipo de música, e no qual trechos de trabalhos distintos são mixados conjuntamente, dando origem a uma nova obra.

Onde reside o sentido de uma obra “não-criada”, isto é, feita com base em trabalhos pré-existentes? Quem, em última instância, é responsável pelo *mash up*? Os compositores das obras originais? Ou o DJ que efetua o remix? Pode haver autoria quando nada é exatamente composto?

As respostas para estes questionamentos apontam para um redirecionamento da própria compreensão da música e de sua razão de existir.

A quebra do formato da canção pop proposta pela House e pelos demais expoentes da cultura rave ao encontrar um espaço no qual podiam se sustentar à margem das grandes estruturas comerciais (rádios, álbuns, gravadoras) livrou a música popular massiva da “camisa de força” à qual até então era submetida. Com efeito, na música da cibercultura não parecem restar tabus a serem quebrados, em uma dinâmica que reflete muito da dicotomia liberdade/desorientação à qual o próprio sujeito pós-moderno se vê submetido.

Na crise da criação pós-moderna só é possível apropriações sob o signo da recriação. Não há mais autor, original e obra, apenas processos abertos, coletivos e livres (Lemos, *online*)

Natural, portanto, que as novas formas de produção musical digam muito não somente sobre o estágio atingido pelas tecnologias digitais e os meios de virtualização de praticamente todas as etapas do processo, mas sobre o grau de descentramento que afeta a cadeia de produção, a música (de um ponto de vista estético) e o próprio sujeito autoral.

Desta forma, uma vez que “não há mais um norte” para a música pop, e os arquétipos que guiavam a confecção da canção (verso, refrão) caem em desuso, perde também o sentido pensar no próprio processo de composição com base nos conceitos de outrora, unilaterais e cujo direcionamento visava a parte, e não o todo.

Para a nova geração de músicos/produtores e consumidores, integrantes eles próprios de uma ‘cultura do acesso’, não há sentido em uma obra que não possa ser constantemente acessada, usada, modificada. As ferramentas utilizadas para conferir valor à obra de arte mudam e, como consequência, há uma mudança na própria obra de arte.

Em lugar da autenticidade, da originalidade e da permanência em uma perspectiva histórica, características antes responsáveis por legitimar a obra junto ao consumidor, a música popular massiva passa a ganhar sentido dentro de um contexto de evolução ininterrupta, no qual passará a fazer parte de um todo em constante evolução, algo próximo da criação contínua pregada por Levy.

O que vale é o processo; é aí que reside, no processo, o original, o autêntico. O produto - a música em si - é apenas um elemento do banco

de dados de sons disponível para nova manipulação, novo recorte, nova colagem. Uma trilha que rompe com a ortodoxia da canção tradicional e sua estrutura formal de início-refrão-meio-refrão-fim-refrão (Souza, 2001, p.62)

Nesse contexto, o *mashup*, assim como já havia ocorrido quando do surgimento dos *remixes*, ganha sentido ao propor um reordenamento de algo pré-existente, de modo a revitalizar seu sentido e causar um novo efeito, em um processo aberto a revisitações e, desta forma, virtualmente infinito, no qual o DJ assume um papel próximo ao que o diretor exerce no cinema, coordenando o direcionamento do trabalho mais do que produzindo material bruto.

Como já dito anteriormente, tal mudança não representa absolutamente a morte da autoria, ou algo próximo disso. Prova disso, como alerta Sá, é o culto aos grandes DJs e suas apresentações ao vivo (os chamados “live p.a”), que reproduzem, dentro da medida do possível, a dinâmica dos grandes concertos de rock.

Justamente pelo contrário, o fato de o DJ ser um novo pop star denota uma nova compreensão por parte do público do que confere valor à arte e ao artista, em um panorama que aponta para a reconfiguração da experiência estética dele próprio, o consumidor, cuja aproximação com esta música e seus produtores (resultante do novo ambiente criado com o surgimento das redes sociais e grupos de discussão) vai no sentido contrário à sacralização do artista de outrora.

O fato de esta nova música agora não mais ser pensada em termos de faixa, mas de *track*, como mostra Sá, e de ser aberta para releituras, aponta para uma desvalorização da imagem midiática e do culto à personalidade do artista enquanto elemento principal de atribuição de valor à obra, que passa a ser julgada por sua própria capacidade de produzir efeito.

Assim como a música se apresenta mais próxima do consumidor (a um clique de distância), o DJ invariavelmente também o faz, como denota a própria configuração do espaço da pista de dança, horizontal e com o público no mesmo nível das pick ups (em contraposição ao fosso que separa o público dos artistas nos grandes concertos de pop rock).

Desta forma, é natural que a autoria também se aproxime do consumidor médio, que vê, ele próprio, a possibilidade de fazer algo próximo a uma “parceria” com seu ídolo, alterando suas músicas e adicionando suas próprias idéias de modo a permitir uma nova produção de sentido, como no caso do *mash up*.

Vale a pena ressaltar, no entanto, que esta é uma dinâmica em formação, cujas bases ainda estão sendo fundamentadas e, portanto, devem ser compreendidas como indicativas de uma nova ordem, e não como a nova ordem em si.

Embora a prática dos *remixes* já tenha se estabelecido plenamente dentro da indústria, outras modalidades que configuram experiência mais radicais, como é o caso do *mash up*, ainda geram controvérsia, tanto do ponto de vista legal quanto do artístico, trazendo de volta uma polêmica que “remete às vanguardas modernistas e à noção de *ready-made*” (Sá, 2003, p.14).

A questão dos direitos autorais, cuja discussão se faz urgente tendo em vista o estágio atingido pelo fluxo de arquivos e informações na rede, cada vez mais fugidias perante as tentativas de controle por parte de gravadoras e editoras, ainda esbarra na resistência de parte de alguns setores da indústria e da classe artística de pensar novos caminhos para a questão do licenciamento de produtos culturais, como proposto por movimentos como o *Creative Commons*.

No que se refere ao campo artístico, mesmo expoentes deste novo regime de produção ainda se utilizam das inúmeras estruturas da indústria cultural clássica como forma de atingir um público mais amplo e viabilizar grandes turnês.

Em alguns casos, essa aproximação com o *mainstream* terá reflexos estéticos, como no caso do Prodigy, um dos principais nomes da explosão da cultura rave em meados da década de 90, e que adquiriu progressivamente um estilo mais afeito às estruturas do pop tradicional, se tornando um dos *blockbusters* da indústria fonográfica do final do século XX.

Outros artistas, no entanto, optarão por fazer o trajeto inverso, saindo de dentro da indústria fonográfica em direção a caminhos que apontem direções diferentes, como é o caso do grupo de rock industrial Nine Inch Nails, que trava atualmente, em 2007, uma batalha jurídica com sua gravadora para lançar um disco que conta com *remixes* feitos por fãs.

Há alguns anos eu consegui persuadir minha gravadora a me deixar postar meus arquivos de 'master recording' no site oficial [nin.com](http://www.nin.com), a fim de descobrir que tipo de conteúdo poderia ser produzido pelos usuários a partir da minha música (...) comunidades foram desenvolvidas, web sites criados, até as rádios tradicionais entraram no jogo e começaram a tocar os *remixes* feitos pelos fãs (...) No sábado de manhã, eu fiquei sabendo de uma 'arapuca' legal sobre nossos planos. Minha ex-gravadora e atual dona de todos os arquivos 'master' alega que os usuários estão violando o copyright (...) Por mais perturbado que eu esteja com esse imbróglio, enquanto os donos de conteúdos continuam a asfixiar toda a inovação em face da revolução digital, esse comportamento condiz com tudo o que eles fizeram no passado. Então... nós somos desafiados no último segundo a achar um jeito de trazer à tona essa idéia sem nos molharmos em urina, enquanto as grandes companhias de mídia mijam uma na outra. Nós temos um site legal e inovativo pronto para ser lançado mas estamos coçando nossas cabeças no momento pensando sobre como proceder³.

O imbróglio, para usar as palavras de Reznor, continua se desenrolando dentro da indústria cultural e, tendo em vista o grau de expansão atingido pela cibernética no seio da sociedade em seu espectro mais amplo, somos levados a crer que não há retorno para as mudanças que se insinuam nas diversas esferas que compõem o campo da música popular massiva.

Desta forma, assim como as gravadoras se vêem obrigadas a assumir a necessidade de se buscar alternativas ao padrão de consumo de produtos musicais que perdurou ao longo de um século inteiro, também a esfera da criação viverá, necessariamente, uma alteração na maneira de se fazer música, tendo em vista que o sujeito autoral se verá atingido não somente enquanto agente de produção de bens culturais, mas como parte de uma sociedade que está, ela própria, passando por um processo de reconfiguração.

Passado o “boom” dos anos 90, no qual estilos como o *Techno* e a *House*, surgidos no *underground* de cidades como Detroit e Chicago, ganharam o grande público ao redor do mundo, vemos como, neste novo início de século, ritmos e procedimentos até então afeitos à música eletrônica foram “naturalizados”, isto é, não constituem mais a exceção, mas sim parte da regra.

³ Postado por Trent Reznor, líder do Nine Inch Nails, no site oficial www.nin.com

Desta forma, mesmo os novos subestilos que nascem relacionados à Música Eletrônica, como é o caso do citado *Mash Up*, já surgem plenamente integrados ao ambiente da música popular massiva, isto é, sem a obrigação de levantar bandeiras ou postular para si um espaço próprio.

Olhando em perspectiva para a história da música popular massiva, vemos como esta não é uma história de rupturas, mas de adaptações e apropriações. Desta maneira, as novas formas de autoria e de produção dentro desta esfera não se resumem a sintetizar um ambiente em evolução, como é o da cibercultura, mas indicam novas perspectivas para o que a música, a cultura em seu aspecto mais amplo e o próprio homem podem vir a ser.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. O Mal Estar da Pós-Modernidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. IN *Arte e política, magia e técnica*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

CASTILHO, Maria Cristina. Sociologia Introdução à Ciência da Sociedade. Rio de Janeiro: Editora Moderna, 1993.

CASTRO, Gisela. *As Canções Inumanas: música, tecnologia, escuta & comunicação*. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2003.

COELHO, Teixeira. O que é indústria cultural. São Paulo: Brasiliense, 1996.

CORRÊA, Maíra Baumgarten. Tecnologia. CATTANI, Antonio D. (org.). **Trabalho e tecnologia**: dicionário crítico. Petrópolis: Vozes; Porto Alegre: Ed. Universidade, 1997

DELEUZE, Gilles. Controle e devir. In: DELEUZE, G. *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DIMERY, Robert – Mil e um discos parar ouvir antes de morrer. Rio de Janeiro: Ed. Sextante, 2007.

FRITH, Simon. The popular music industry. IN: FRITH, Simon; STRAW, Will; STREET, John. **The Cambridge Companion to Pop and Rock**. Londres: Cambridge University Press, 2001.

_____. Pop Music. IN: FRITH, Simon; STRAW, Will; STREET, John. **The Cambridge Companion to Pop and Rock**. Londres: Cambridge University Press, 2001.

GIDDENS, Anthony. As conseqüências da modernidade. São Paulo: Ed. Unesp, 1990.

HALL, Stuart. A Identidade Cultural na Pós-Modernidade. Rio de Janeiro, DP&A Editora, 2006.

JANOTTI JR, Jeder. Aumenta que isso aí é rock and roll: mídia, gênero musical e identidade. Rio de Janeiro: E-papers, 2003.

JANSON, H. W. História da Arte. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1993.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.

_____. As Tecnologias da Inteligência. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993

LEMOS, André. Cibercultura, Cultura e Identidade: em direção a uma “cultura *copyleft*”? **Pragatecno**. *Online*, 2004. Disponível em: <<http://www.pragatecno.com.br/ensaio5.html>>. Acesso em: 12 nov. 2007.

_____. *Ciber-cultura-remix*. **Ciberpesquisa**. *Online*, 2005. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2007.

MORIN, Edgar. Cultura de Massas no século XX: o espírito do tempo. Rio de Janeiro. Forense, 1981.

POTTER, Russel A. Soul into hip hop. IN: FRITH, Simon; STRAW, Will; STREET, John. **The Cambridge Companion to Pop and Rock**. Londres: Cambridge University Press, 2001.

SÁ, Simone Pereira. Música eletrônica e tecnologia: reconfigurando a discotecagem. In: LEMOS e CUNHA (orgs) - Olhares sobre a cibercultura. pp – 153-173. Porto Alegre, Ed. Sulinas, 2003

_____. A música na era de suas tecnologias de reprodução. ANAIS da XV COMPOS. Bauru, 2006.

SAMUEL, Rogel (Org.). Manual de teoria literária. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, Jair Ferreira. O que é o pós-moderno. São Paulo: Brasiliense, 1986

SOUZA, Cláudio Manuel – Idéias avulsas sobre música eletrônica, djing, tribos e cibercultura. In: LEMOS e PALÁCIO (orgs) – Janelas do Ciberespaço: Comunicação e Cibercultura. pp – 50-78. Porto Alegre, Ed. Sulina, 2003

STRAW, Will – Consumption. IN: FRITH, Simon; STRAW, Will; STREET, John. **The Cambridge Companion to Pop and Rock**. Londres: Cambridge University Press, 2001.

_____. Dance music. IN: FRITH, Simon; STRAW, Will; STREET, John. **The Cambridge Companion to Pop and Rock**. Londres: Cambridge University Press, 2001.

THÉBERGE, Paul. ‘Plugged in’: technology and popular music. IN: FRITH, Simon; STRAW, Will; STREET, John. **The Cambridge Companion to Pop and Rock**. Londres: Cambridge University Press, 2001.

VIANNA, Túlio Lima. A ideologia da propriedade intelectual: a inconstitucionalidade da tutela penal dos direitos patrimoniais de autor. **Jus Navigandi**, Teresina, ano 10, n. 1174, 18 set. 2006.