

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PUBLICIDADE E TURISMO

MATHEUS ZERBINI MASSA (N° USP 9800562)

**A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS DE PRODUÇÃO E CONSUMO NO ÂMBITO
DA MÚSICA ELETRÔNICA**

SÃO PAULO
2019

MATHEUS ZERBINI MASSA

**A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS DE PRODUÇÃO E CONSUMO NO ÂMBITO
DA MÚSICA ELETRÔNICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
apresentado ao Departamento de Relações
Públicas, Propaganda e Turismo da Escola de
Comunicações e Artes da Universidade de São
Paulo como requisito para obtenção do título de
Bacharel em Comunicação Social - Habilitação em
Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Bairon

SÃO PAULO

2019

MATHEUS ZERBINI MASSA

**A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS DE PRODUÇÃO E CONSUMO NO
ÂMBITO DA MÚSICA ELETRÔNICA**

Trabalho de Conclusão de Curso
aprovado em ____/____/2019 para
obtenção do título de Bacharel em
Comunicação Social - Habilitação
em Publicidade e Propaganda pela
Escola de Comunicações e Artes
da Universidade de São Paulo.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Sérgio Bairon

Prof. Dr. Marcelo Carnevale

Profa. Dra. Maria Angélica Souza Ribeiro

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a minha família pela minha criação, carinho e preocupação com minha educação. Agradeço também ao incentivo e apoio a minha carreira musical.

Agradeço aos meus amigos que sempre permaneceram próximos a mim, me apoiando e incentivando em qualquer momento da minha vida. Obrigado também por terem me ajudado a conciliar minha carreira musical e minha vida acadêmica

Agradeço também a Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo por toda estrutura concedida para minha formação.

Aos professores que me acompanharam e me instruíram ao longo desses 4 anos de graduação. Obrigado por compartilharem seus olhares e dividirem conhecimentos comigo

Ao Prof. Dr. Sérgio Bairon Blanco Sant Anna por toda orientação na realização deste trabalho.

E por fim, aos entrevistados neste trabalho, Frederico Roche, Guilherme Tannenbaum e Gerald McCarthy que além de compartilharem um pouco de seu tempo e conhecimento para a construção dessa análise, diariamente me ajudam com as decisões da minha carreira musical.

RESUMO

O presente trabalho busca analisar como a música eletrônica foi influenciada pelas evoluções tecnológicas de produção musical ao longo do século XX e das tecnologias de consumo, desde a sua forma mais primitiva, o telarmônio, até as plataformas de streaming dos dias de hoje, levantando questionamentos a respeito da influência do mercado em produtos culturais.

Palavras-chaves: música eletrônica; Indústria fonográfica; streaming; DJ.

ABSTRACT

This monograph aims to analyze how electronic music was influenced by the technological evolution of music production in the twentieth century and consumer technologies, from its earliest form, the telharmonium, to music streaming platforms nowadays, raising questions about industry's influence on culture.

Keywords: electronic music; recording industry; streaming; DJ.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA	7
2. O PAPEL DO DJ	19
2.1. Samples	22
2.2. Remixes e Bootlegs	25
3. CONSUMO NA ERA DIGITAL E SUAS INFLUÊNCIAS NO PROCESSO CRIATIVO DO PRODUTOR MUSICAL	29
3.1. Primeiros Formatos	29
3.2. A Internet e os formatos digitais	31
3.3. Consequências do streaming para a produção musical	34
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
BIBLIOGRAFIA	42
APÊNDICE A - ENTREVISTA COM GERALD MCCARTHY	45
APÊNDICE B - ENTREVISTA GUILHERME TANNENBAUM	50
APÊNDICE C - ENTREVISTA FREDERICO ROCHE	54

INTRODUÇÃO

Por definição, música eletrônica é toda música criada ou modificada através do uso de equipamentos eletrônicos. Desde a introdução dos primeiros instrumentos eletrônicos e dispositivos de som sintético, no início dos anos 1900, a música eletrônica se tornou um gênero único. Do *Disco* ao *Dubstep*, é um dos gêneros mais amplos da era moderna, sendo também um dos mais populares em diversos países do mundo.

Ao contrário da música tradicional, a música eletrônica permite flexibilidade e criatividade na produção e reprodução musical. Primeiramente, no trabalho aqui apresentado, serão analisadas as evoluções tecnológicas ao longo do Século XX e como elas não só permitiram o surgimento das primeiras formas de música eletrônica, como também influenciaram a maneira como as músicas são produzidas até os dias de hoje.

O mercado, que como veremos ao longo do trabalho está em constante mudança, cresce a cada ano no Brasil e no mundo. Em 2017, apenas na editoração de músicas, o gênero teve uma receita global de US\$ 17,4 bilhões¹.

Em seguida, a partir dos conceitos de Cultura da Convergência apresentados por Henry Jenkins (2009), analisaremos como as tecnologias de consumo de música influenciaram e influenciam o modo como a música é produzida, levantando questionamentos a respeito da influência do mercado em produtos culturais utilizando as teorias de Theodor Adorno e Max Horkheimer.

¹ Disponível em <https://issuu.com/riomusicconference/docs/anuario_2018_brmc_menor> Acesso em: 19 Nov. 2019

1. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

Este tipo de criação musical baseada no uso de equipamentos e instrumentos eletrônicos tem sua origem no início do século XX. O primeiro equipamento musical eletrônico conhecido é o telarmônio, criado por Thaddeus Cahill em 1897. O instrumento permitia a sintetização de sons e funcionava através da conexão direta por cabos à rede telefônica: o som era reproduzido através de cornetas acústicas conectadas aos receptores de telefone. A principal desvantagem do telarmônio era o seu peso, a primeira versão conhecida como “Mark I” pesava cerca de 7 toneladas, enquanto a segunda versão chegava a pesar mais de 200 toneladas. Em 1907, acontece em Nova York a temporada de abertura de apresentações no *Telharmonic Hall*, sendo aclamado diariamente nos jornais da cidade. Dessa maneira, o telarmônio pode ser considerado também como uma das formas primitivas de streaming² de música.

“Pela primeira vez, qualquer pessoa, em qualquer lugar seria capaz de ter músicas baratas. O telarmônio marcaria a era da democracia musical.”
(WEIDENAAR, 1995. Tradução nossa)³

² Streaming é uma tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência de dados.

³ “For the first time, anyone, anywhere would be able to have music cheaply. The Telharmonium would mark the age of musical democracy.” (WEIDENAAR, 1995. P.71)

Figura 1: Pessoas reunidas em um evento gospel para acompanhar música do telarmônio através de linhas telefônicas.⁴



A GOSPEL SERVICE ACCOMPANIED BY TELHARMONIC MUSIC TRANSMITTED BY MEANS OF TELEPHONE RECEIVER

Os primórdios da música eletrônica remontam a essas primeiras experimentações com as tecnologia em desenvolvimento no início do século XX. Alguns músicos começam a se questionar se as combinações de notas para formar uma melodia haviam chegado ao fim, ou mesmo se ainda era possível compor uma música completamente nova, que não utilizasse combinações de notas já escritas no passado. Em *Sketch of a New Esthetic of Music* (1911), o compositor italiano Ferruccio Busoni é um dos pioneiros a pesquisar sobre estas novas possibilidades, prevendo o uso das tecnologias na composição musical para fugir das limitações presentes nos instrumentos acústicos. Neste mesmo período, o futurista Luigi Russolo, através do seu instrumento experimental intonarumori, começa a compor música baseada em ruídos e escreve o manifesto *The Art of Noises* (1913).

Em 1920, durante pesquisas de sensores de proximidade patrocinadas pelo Governo Soviético, o físico russo Leon Theremin cria o theremin, um instrumento que permite a síntese de sons sem o toque no instrumento. Depois de receber críticas positivas nas Conferências Eletrônicas de Moscou, Theremin demonstra sua

⁴ Disponível em:

<https://i2.wp.com/120years.net/wordpress/wp-content/uploads/2013/09/guntersmagazine1907-5.png>

<Acesso em 02 Nov. 2019>

invenção a Vladimir Lenin, que ainda era o líder dos bolcheviques naquele período⁵. Lenin encomenda 600 unidades e distribui por toda a União Soviética, além de enviar Theremin ao redor do mundo para demonstrar seu instrumento. Nos Estados Unidos, Theremin patenteia sua invenção, lançando em seguida a versão comercial do RCA Theremin Vox.

Durante a Segunda Guerra Mundial, novas tecnologias surgem, entre elas o gravador de fita. Logo, no período pós-guerra, os franceses Pierre Schaeffer e Pierre Henry, idealizam o movimento musical conhecido por *Musique Concrète* (Música Concreta). O movimento é marcado pelo uso dos gravadores de fita: colagens e manipulações de sons, por meio de variações de velocidade e recortes, além da utilização de sons do dia a dia. Uma das principais vantagens da fita era separar os processos de gravação e mixagem - anteriormente, por exemplo, era necessário aproximar ou distanciar o músico do microfone para controlar o volume, enquanto com fitas, tornou-se possível ajustar estes volume durante o processo de mixagem, resultando em uma qualidade de áudio muito maior. É importante ressaltar que esses experimentos realizados acabaram dando origem a diversos equipamentos e efeitos sonoros utilizados até hoje, como o *delays* e *echos*.

Enquanto a música concreta tinha como característica o uso de sons orgânicos processados de maneira eletrônica, Karlheinz Stockhausen inicia em 1953 novos experimentos, caracterizados pela ideia de músicas sintetizadas inteiramente a partir de sinais eletrônicos nos estúdios da companhia de rádio Nord Westdeutscher Rundfunk (NWDR). Surge dessa maneira um novo movimento chamado *Elektronische Musik* (música eletrônica). Em 1954, Stockhausen compõe *Elektronische Studie II*: a primeira peça eletrônica a ser publicada como partitura. No mesmo período, pela primeira vez, um computador toca algumas melodias famosas dos anos 50. O CSIRAC, como foi chamado, permitia apenas reproduzir algumas

⁵ Em entrevista a Olivia Mattis (1989), Leon Theremin afirma "[...] houve uma grande conferência de eletrônica em Moscou, e eu mostrei meus instrumentos lá. Foi [a conferência] um grande sucesso; foi escrito na literatura e nos jornais, dos quais tínhamos muitos na época, e muitas portas foram abertas [para mim na época] na União Soviética." (Tradução nossa).

"there was a big electronics conference in Moscow, and I showed my instruments there. It [the conference] was a great success; it was written up in the literature and the newspapers, of which we had many at that time, and many doors were opened [for me then] in the Soviet Union"

melodias, mas não tornava possível qualquer tipo de processo de composição musical ou síntese sonora.

Ao longo dos anos 50, engenheiros e músicos dedicam seu tempo para desenvolver novos computadores, equipamentos e instrumentos musicais, além de pesquisar novas maneiras de desenvolver timbres e texturas. Todo esse processo de pesquisa e desenvolvimento foi crucial para o desenvolvimento da música de maneira geral, influenciando os mais diversos artistas, de todo o tipo de gênero, a experimentar novas possibilidades de produção e composição ao longo dos anos subsequentes.

Na década de 60, a criação de um equipamento representa a conclusão de todo esse processo de experimentação e pesquisa na construção de novos aparelhos dos anos anteriores. Criado por Robert Moog, o instrumento produz sons gerados por meio de osciladores elétricos, mas o controle desses sons é realizado por intermédio de um teclado comum. Graças a sua adequação ao conhecimento dos músicos instrumentistas, com uma interface familiar, carregada de noções tradicionais, o moog foi amplamente utilizado em produções de diversos contextos.

No final da década, o moog modular já era utilizado pelos maiores artistas da música popular da época, como George Harrison no álbum “Abbey Road” dos Beatles (1969)⁶ ou Mick Jagger na trilha do filme “Performance” (1970) de Nicolas Roeg e Donald Cammell - o que contribuiu ainda mais para a popularização do instrumento, devido a um vídeo promocional do filme, em que Jagger aparece sintetizando sons enquanto o narrador afirma que o moog é "uma máquina eletrônica capaz de reproduzir qualquer som do mundo"⁷. Sua popularidade alcança seu ápice em 1971, graças à trilha sonora composta por Wendy Carlos de “Laranja Mecânica” (1971), de Stanley Kubrick.

⁶ George Harrison Disponível em <<https://www.moogmusic.com/news/beatles-use-moog-synthesizer-abbey-road-sessions>> Acesso em: 03 Nov. 2019

⁷ "The synthesizer is an electronic machine capable of reproducing any sound in the world". Disponível em <https://www.youtube.com/watch?time_continue=56&v=f3pFhLPXNM0&feature=emb_title> Acesso em: 03 Nov. 2019

Figura 2: Paul McCartney utilizando o Moog durante as famosas sessões de gravação do “Abbey Road”.⁸



Pode-se dizer que a música eletrônica existe desde o começo do século XX, mas há uma divisão clara estilística a partir do *Disco* dos anos 70 e a *House Music* que eventualmente o seguiria, chegando ao como é conhecido hoje *EDM* (*Electronic Dance Music*).

Em 1977, o produtor italiano Giorgio Moroder, se une à estrela disco Donna Summer para criar “I Feel Love” - que não utiliza nenhum instrumento tradicional, apenas sintetizadores, a gravação de um bumbo de bateria e as vozes da cantora. Segundo o jornalista Simon Reynolds, de uma das principais revistas americanas de conteúdo relacionado a música, Pitchfork, “[...] na cultura do club, ‘I Feel Love’ apontou e abriu o caminho para gêneros como *Hi-NRG*, *Italo House*, *Techno* e *Trance*”.⁹

⁸ Disponível em

<https://www.beatlesbible.com/wp/media/69_paul-mccartney-george-harrison_01-1.jpg> Acesso em: 03 Nov. 2019

⁹ “Within club culture, “I Feel Love” pointed the way forward and blazed the path for genres such as Hi-NRG, Italo, house, techno, and trance”. Disponível em <<https://pitchfork.com/features/article/song-from-the-future-the-story-of-donna-summer-and-georgio-moroder-i-feel-love/>> Acesso em: 03 Nov. 2019

Trilhando um caminho diferente de Moroder e Donna Summer, mas igualmente influente para o desenvolvimento da música eletrônica, uma banda da Alemanha de *Krautrock*, gênero experimental de *Rock* alemão, chamada Kraftwerk, reformula seu som para criar o álbum “Autobahn” (1974), inspirado em grande parte pelo sintetizador Minimoog. A estética da banda, que se assimilava a robôs representa bem as mudanças musicais da época: músicas criadas inteiramente por meio de equipamentos eletrônicos.¹⁰

No final da década de 1970, a cena *Disco* se espalha na maioria das grandes cidades americanas e os DJs mixam as músicas em boates como o Studio 54, em Nova York. O disco não começa como um gênero em si, mas como uma música que faz o público dançar, entre eles afro-americanos, latino-americanos, ítalo-americanos e pessoas LGBT.

Em julho de 1979, durante um jogo de Baseball em Chicago, ocorre o que ficou conhecido como *Disco Demolition Night* (A noite da demolição do Disco). Steve Dahl, um DJ de rádio que detestava a música de discoteca, orchestra um movimento em que cerca de 7.000 pessoas correm pelo campo, provocando uma revolta e ateando fogo em diversos discos do gênero. Este momento entra na história como a morte da discoteca¹¹. Mas não é. Em apenas alguns anos, os produtores e DJs mais jovens de Chicago reinventam completamente a *Dance Music*, tocando esses discos em cima de batidas eletrônicas fortes, criando dessa maneira, a *House Music*.

Na mesma cidade em que o *Disco* “morre”, renasce como *House Music*. Frankie Knuckles, um dos pioneiros do *House* (nome dado em referência a principal casa noturna do gênero, a Warehouse em Chicago), chamou esse fato de “vingança do disco”¹². Naquele período, com uma recepção positiva do público, Knuckles se destaca pela fusão entre *Disco* e baterias eletrônicas, provindas de famosas *drum*

¹⁰

Disponível

em

<<https://www.theguardian.com/music/2013/jan/27/kraftwerk-most-influential-electronic-band-tate>>

Acesso em: 05 Nov. 2019

¹¹ Após a Disco Demolition Night, as estações de rádio que tocavam música disco voltam a tocar Rock, a premiação do Grammy Awards retira a categoria *melhor gravação disco* e as gravadoras do gênero passam a mudar o design do vinyls para se parecerem menos como vinyls de Disco.

Disponível

em

<<https://www.theguardian.com/music/2019/jul/19/disco-demolition-the-night-they-tried-to-crush-black-music>> Acesso em: 05 Nov. 2019

¹² Disponível em <<https://www.theguardian.com/music/2014/apr/01/frankie-knuckles>> Acesso em: 05 Nov 2019

machines como a Roland TR-909¹³, dando origem ao *House*. Através de cortes, repetições, edições e mixagens, a *House Music* nasce como uma forma de ressignificar músicas antigas e tem como característica a batida 4/4¹⁴, um tempo entre 110 e 130 bpm¹⁵, uso de sintetizadores e samples.

Após o nascimento do *House*, a música eletrônica passa a se espalhar pelos Estados Unidos e Europa e as cenas locais dão origem a diversos subgêneros influenciados pelo contexto cultural e econômico da época.

Ainda em Chicago, durante os anos 80, outro equipamento da marca Roland é responsável por mudanças na maneira de produzir música. O Roland TB-303, um sintetizador produzido no Japão, focado na criação de linhas de baixo complexas, começa a ser vendido em poucas unidades nos Estados Unidos com um problema: todos os manuais não possuem instrução em Inglês. As vendas são um fracasso. Apesar de tudo, o 303 era um equipamento de qualidade, capaz de produzir linhas de baixo tradicionais se programado de acordo com as convenções da Roland. Porém, um DJ local, conhecido como DJ Pierre, juntamente com seus amigos Earle Smith e Nathaniel Jones, não utilizam o equipamento de maneira convencional, nem tentam obter um som de baixo tradicional, e no processo criam sons considerados estranhos, únicos e metalizados, dando origem ao chamado *Acid House*.

No mesmo período, Detroit passava por diversos problemas. No campo social, a cidade ainda vivia os efeitos dos conflitos raciais dos anos 60, além das consequências das crises do campo econômico, em que a concorrência da indústria automobilística (a principal fonte de renda da cidade) com o mercado Japonês, acabou resultando em uma forte recessão econômica nos anos 70.

Nesse contexto de Detroit, influenciados pelo *electro-pop* de Kraftwerk e pelo conceito de “techno-rebels”¹⁶ de Alvin Toffler, um grupo de jovens produtores negros

¹³ O Roland TR-909 é um pequeno sintetizador drum machine (maquina de bateria), que permite a criação de sons de percussão eletrônicos. Com um som inconfundível, ele acabou se tornando um equipamento característico da House music. O principal som utilizado durante o período era o kick drum, que simulava de maneira eletrônica o bumbo de uma bateria acústica.

¹⁴ 4/4 é um ritmo musical acentuado em que o bumbo é tocado uniformemente a cada batida. Esse ritmo é um dos principais fatores a darem o som característico da house music - no Brasil, esse aspecto é o responsável pelo termo “bate-estaca” atribuído ao gênero.

¹⁵ BPM, ou andamento, é uma medida de tempo em música que usa o número de batidas por minuto como contagem.

¹⁶ No best seller de 1980, A Terceira Onda, Alvin Toffler introduz o conceito de “tecno-rebeldes”, que são agentes (reconhecidos ou não) de transformação, que são parte importante do avanço para um novo estágio de civilização - de descobertas tecnológicas e avanços científicos.

- Derrick May, Juan Atkins e Kevin Saunderson - começam a chamar a atenção para sua música inovadora na década de 80. Com um som que representava o ambiente industrial, inspirado em tecnologia, repetições e um aspecto sombrio, é criado o *Techno*.

“Vivíamos em torno de conflitos, tristezas, lutas. Vivíamos em torno de raiva, loucura e ressentimento. Mas nós absorvemos tudo isso de uma maneira muito profética, de uma maneira muito compreensiva e empática. [...] Nós nos tornamos poetas, oradores e escritores da luta de nossa cidade.” (DERRICK MAY, 2019. Tradução nossa.)¹⁷

Muito além da música em si, o *Techno* de Detroit se transforma em um movimento social. Através das festas, os jovens se reuniam e levantavam questionamentos sobre a importância da união da comunidade afro-americana de classe baixa.

“A noção de cena musical – definida, por Stahl (idem: 53), como um tipo específico de contexto cultural urbano e prática decodificação espacial – oferece meios diferenciados para compreender os complexos circuitos, afiliações, redes e pontos de contato que informam as práticas culturais e as dinâmicas identitárias dos grupos juvenis, no contexto dos espaços urbanos contemporâneos. A natureza versátil das cenas problematiza a noção de que um simples determinante (classe, gênero, raça) agiria como princípio organizador da expressão cultural coletiva. Graças ao seu caráter flexível e antiessencialista, às suas conotações de fluxo e corrente, movimento e mutabilidade, o conceito permite uma abordagem mais ampla tanto dos contextos industrial, institucional, histórico, social e econômico como das estratégias estéticas e ideológicas que sustentam a produção musical urbana.” (FREIRE FILHO e FERNANDES, 2005)

Na década de 80, a tecnologia que revolucionou a maneira de produzir música eletrônica e permitiu essa rápida expansão do gênero foi o MIDI (Interface digital de instrumentos musicais). A grosso modo, MIDI é uma tecnologia que

¹⁷ "We lived around strife, sadness, struggle. We lived around anger and madness and resentment. But we absorbed it in a very prophetic way, in a very sympathetic, empathizing manner[...]. We became the poets and the speakers and the writers of our city and our city's struggle." (DERRICK MAY, 2019.)

permite a comunicação em tempo real de instrumentos e computadores. Com isso, torna-se possível o uso de diversos equipamentos ao mesmo tempo, além da facilidade para os controlar - através de computadores, controladores, etc. Dessa maneira, a música eletrônica começa a caminhar para o que conhecemos hoje, de um estilo que tem como característica uma produção cada vez mais compacta.

No final dos anos 80, a música eletrônica, com o *House* e o *Techno*, começa a se popularizar na Europa, deixando de ser apenas um gênero musical para se tornar a cultura que conhecemos hoje em dia.

No período em que a Europa vivia o clima da queda da União Soviética e o fim da Guerra Fria, em contraposição o *Acid House* de Chicago chega ao Reino Unido pregando novos valores de amor, amizade e tolerância. Em pouco tempo o gênero se popularizou entre os jovens, que utilizavam como emblema um smiley amarelo e se reuniam em festas de longa duração, onde era comum o alto uso de drogas, como ecstasy e LSD¹⁸.

Foi nessa época que se difundiram as chamadas raves. Inicialmente se popularizando no Reino Unido e Alemanha, mas logo se espalhando por todo o mundo, as raves são festas afastadas dos centros urbanos, algumas vezes ilegais, em espaços abertos ou em galpões e terrenos abandonados, com duração superior a 12 horas, onde DJs se apresentam - muitas vezes contendo intervenções de artistas plásticos e performances.

¹⁸ VITOS, B. **View of Along the Lines of the Roland TB-303: Three Perversions of Acid Techno | Dancecult**. Melbourne. 2014

Figura 3: Jovens em rave de Acid House no Reino Unido entre 1988 e 1990.¹⁹



Já nos anos 90, o subgênero que se destacou da música eletrônica foi a *Dance Music* (muitas vezes chamada de *eurodance*), que apesar de na maioria das vezes ser associado ao uso de sintetizadores e vocais predominantemente femininos, frequentemente combinados com vocais de rap e hip hop, não tinha um estilo definido. De maneira geral, a *Dance Music* foi uma denominação genérica para a música eletrônica popular da época. Destacaram-se os grupos Technotronic, com a música “Pump Up The Jam” (1989), e Corona, com a música “Rhythm Of The Night” (1993), cantada pela brasileira Olga Maria de Souza²⁰.

Após o sucesso da *Dance Music*, a música eletrônica passou a conquistar cenário mainstream²¹. Grande parte dessa popularização pode ser atribuída ao canal de televisão MTV, que reproduzia videocliques dos diversos subgêneros da música eletrônica.

¹⁹ Disponível em https://mixmag.net/assets/uploads/images/_fullX2/acidhousefashionmain.jpg <Acesso em 07 Nov. 2019>

²⁰ Além do sucesso no Brasil, Rhythm Of The Night chegou na 11ª posição no Hot 100 da Billboard, principal parada musical que avalia as 100 músicas mais vendidas na semana, divulgada pela revista Billboard, permanecendo no ranking durante 27 semanas. Disponível em <https://www.billboard.com/music/corona/chart-history/HSI/song/30145> <Acesso em 07 Nov. 2019>

²¹ Mainstream é um termo utilizado principalmente no campo das artes e música para simbolizar um conteúdo considerado comercial e que recebe grande divulgação por parte dos meios de comunicação.

“Embora os videoclipes tenham se originado como ferramentas promocionais para álbuns, os próprios vídeos apresentam ao espectador muito mais do que música: eles fornecem informações sobre moda e cosméticos, estilos de vida, papéis sociais e comportamentos.” (ENGLIS, 1991. Tradução nossa)²²

Artistas como Daft Punk, The Chemical Brothers, Fatboy Slim e Prodigy ganharam popularidade nessa época. Uma característica de suas músicas era a utilização de *samplers* - equipamentos ou softwares que conseguem armazenar sons de arquivos de áudio, permitindo sua edição e ressignificação em novas composições. Devido a complexidade do assunto e a sua importância para música eletrônica até os dias de hoje, no próximo capítulo o tema será analisado.

A transição dos anos 90 para 2000 marca uma importante mudança para a música eletrônica. Devido a sua expansão ao redor de todo o mundo, a música eletrônica começa a se fragmentar entre diversos subgêneros, dentre eles o *Deep House*, *Techno*, *Trance*, *Psytrance*, *Electro*, *Breakbeat*, entre outros. Dessa maneira, é comum fãs e frequentadores de clubs²³ dividirem a música eletrônica entre *Mainstream* e *Underground*²⁴.

Outra mudança importante dos anos 2000 foi a popularização dos computadores pessoais e da internet. Qualquer pessoa com um PC e conexão passa a poder baixar (legalmente e ilegalmente) algum software de produção musical. Diferentemente dos anos anteriores em que eram necessários diversos equipamentos e instrumentos para produzir música, com apenas um DAW (*Digital Audio Workstation* - qualquer software de produção musical) é possível compor, produzir e mixar uma música completa. Isso, em conjunto com a popularização do download de MP3, uso de MP3 Players e redes sociais de música como o MySpace

²² "Although music videos originated as promotional tools for record albums, the videos themselves present the viewer with far more than music: they provide information about fashion and cosmetics, lifestyles, and social roles and behavior." (ENGLIS, 1991)

²³ Club é um termo inglês utilizado para se referir as boates que tocam música eletrônica.

²⁴ Underground é um termo utilizado geralmente no campo das artes e música para classificar uma obra que não tem apelo comercial, fugindo dos padrões e modismos, além de geralmente ficar de fora da mídia tradicional. No caso da música eletrônica, configura-se nas músicas mais repetitivas, sem vocal e extensas.

²⁵ (2003) e posteriormente o Soundcloud²⁶ (2007), fez com que surgissem diversos produtores de música eletrônica que cresceram e fizeram sucesso através da Internet.

Nessa época surgem os grandes festivais como Tomorrowland e Ultra Music Festival. Tanto o Tomorrowland, que acontece na Bélgica desde 2005 e reúne mais de 400 mil pessoas por edição, quanto o Ultra Music Festival, que acontece em Miami reunindo cerca de 200 mil pessoas, tiveram suas edições no Brasil.

Ao longo dos últimos anos, a música eletrônica invadiu o cenário da música popular. O *EDM (Electronic Dance Music)*, como é conhecido, transformou artistas em grandes celebridades mundiais, como David Guetta, Tiesto, Martin Garrix e Armin Van Buuren. Segundo o relatório do International Music Summit de 2018²⁷, o mercado da EDM deverá valer cerca 9 bilhões de dólares até 2021.

²⁵ MySpace é uma rede social criada em 2003 nos Estados Unidos. A popularização entre músicos se deve ao fato de que o MySpace permite a criação de um perfil musical, onde os fãs tem acesso a um portal com venda de músicas, fotos e informações dos artistas.

²⁶ O Soundcloud é uma plataforma online de publicação de áudio criada na Alemanha em 2007. Devido ao fato de que o próprio produtor é quem posta suas músicas, a rede se popularizou principalmente entre os artistas e fãs de música eletrônica.

²⁷ Disponível em: <https://www.internationalmusicsummit.com/wp-content/uploads/2018/05/IMS-Business-Report-2018-v-Final2.pdf> <Acesso em 07 Nov. 2019>

2. O PAPEL DO DJ

Para que seja feita uma reflexão acerca da produção de música eletrônica e como ela é consumida, agora que sabemos sua história e cultura, é importante entender também o papel do DJ. Muitas vezes, as pessoas ainda possuem dificuldade para entender a diferença entre o produtor de música eletrônica e o DJ - já que na maioria das vezes o artista é os dois.

Por definição, DJ (ou *disk jockey*) é o profissional que seleciona e reproduz música gravada para alguma audiência. Inicialmente, em meados dos anos 40, a profissão de DJ já levantava discussões entre músicos a respeito da substituição da música tocada ao vivo pela música gravada. Foi só durante os anos 50, com a ascensão do *Rock'n'Roll* - com DJs como Alan Freed, que a profissão ganha prestígio no mercado musical - em que o DJ ganha o papel do formador de opinião, de quem apresenta ao seu público as novidades musicais da indústria (BREWSTER e BROUGHTON, 2014).

Ao longo dos anos 70, com os avanços tecnológicos e os lançamentos dos mais novos toca-discos, diversos movimentos musicais e culturais ao redor do mundo vão surgindo.

“Quando o disc jockey passou a utilizar dois toca-discos e tocar música gravada em club, um novo menu foi iniciado, já que o dançarino passou a fazer parte da apresentação. Você tem músicos ao vivo, onde precisa ir a algum lugar e ouvi-los tocar. Ou a sua casa, onde você se senta no sofá e ouve discos. Bem, os disc jockeys entraram nisso e criaram algo novo ... Onde o dançarino se tornou parte de todo o cenário da música sendo tocada.” (MANCUSO, 2016. Tradução nossa.)²⁸

Em bairros afro-americanos de Nova Iorque, DJs desenvolvem uma técnica que consiste em tocar a mesma música em dois toca-discos, repetindo apenas a parte onde ouve-se somente a bateria e percussão (ou *break*, como é chamado). Famosos DJs surgem desenvolvendo essa técnica como Kool Dj Herc e

²⁸ MANCUSO, DAVID. **David Mancuso: DJ History Interview**. [Entrevista concedida a] Bill Brewster e Frank Broughton. 1999. Disponível em: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2016/11/david-mancuso-dj-history-interview> <Acesso em 16 Nov. 2019>

Grandmaster Flash. A mistura do DJ com os MCs²⁹ cantando rimas em cima das batidas, além do *breakdance*³⁰ e o Grafite dão origem a cultura *Hip Hop*.

Em Chicago, como já foi mencionado, DJs como Frankie Knuckles misturavam o Disco com batidas eletrônicas, criando dessa maneira a *House Music*. Nesse mesmo período, as próprias gravadoras compreendem a importância do DJ como formador de opinião e o poder dele para divulgar novas músicas, surgindo assim as chamadas *music pool*, instituições regionais que recebiam músicas novas das gravadoras em troca de feedback³¹ e a exposição dessas faixas nos clubs.³²

Dessa forma, o DJ passa a ser valorizado pelo seu conhecimento, repertório e técnica. Seu trabalho é análogo a um crítico, em que o público espera um repertório opulento, inovador e único.

“Os DJs são filtros musicais pessoais [...]. Eles se enfiam em porões fétidos atrás de grandes discos, com baratas até os joelhos para que você não precise fazer o mesmo. Eles passam horas em lojas de disco toda semana, ouvindo centenas de músicas horríveis de forma obsessiva para que você não precise fazer o mesmo [...]. Em outras palavras, o que eles fazem na frente do público é apenas o resultado final de várias horas gastas pesquisando sobre música.” (BREWSTER apud. ASSEF. 2017)

Com a busca por esse repertório único, os DJs passam a se tornar produtores musicais também (principalmente entre a música eletrônica) - para enriquecer suas apresentações, eles criam músicas com elementos de outras (*sampling*) e criam versões próprias de faixas famosas (*remixes*). Ou seja, um produtor musical não é necessariamente um DJ (ou vice-versa) - porém, é muito comum o produtor de música eletrônica ser um DJ, já que é a forma mais conveniente de se apresentar.³³

²⁹ MC (Mestre de cerimônia) é a pessoa responsável por fazer o Rap - uma forma de cantar um discurso rítmico, através de rimas e poesias.

³⁰ Breakdance é um estilo de dança popular na cultura Hip Hop em que se utiliza os pés e as mãos para executar movimentos e acrobacias.

³¹ Em música, Feedback é termo utilizado para designar a reação e/ou opinião do ouvinte de uma música.

³² Essa prática ainda é utilizada pelas gravadoras até os dias de hoje. De maneira digital, os DJs recebem as músicas novas até antes mesmo de serem lançadas - providenciando em troca feedback, além de tocar em clubs, festivais ou programas de rádio.

³³ A música eletrônica é muito associada a festas. Dessa maneira, a maior parte das apresentações ocorrem em casas noturnas, em que o DJ/Produtor pode tocar em até 3 lugares diferentes em uma única noite. Assim, por questões de logística e tradição, é comum que a maior parte das

Figura 4: Capa da edição de 2 de Novembro de 1974 da revista Billboard que apresenta matéria sobre o interesse das gravadoras na Cena Club "Labels Mix Records For Club Scene"³⁴



"Gravadoras mixam faixas para a Cena Club.

Nova lorque - Versões especialmente mixadas de singles comerciais estão sendo oferecidas às discotecas por várias gravadoras, buscando capitalizar a crescente reputação dos clubes como pontos recordes de 'lançamentos'.

Em gravadoras como Spectre, Chess / Janus e Roulette, os executivos dizem que os clubes são uma influência definitiva na quebra de recordes e consideram que vale a pena o tempo e esforço para alcançar o público da discoteca.

Notavelmente, várias desses mixes especiais geraram reação do mercado local que, segundo eles, eclipsaram a cópia comercial original." (Tradução nossa).

apresentações de música eletrônica sejam no formato de DJ - em que o equipamento é fornecido pela própria casa de shows e o DJ é responsável por levar apenas seu acervo (em pendrives, CDs ou mesmo vinyl), por exemplo. Apesar de muito mais raras em música eletrônica, há também apresentações com instrumentação ao vivo - conhecidas como *Live*, atualmente um de seus maiores praticantes é o duo inglês Disclosure.

34

Disponível

em

<<https://books.google.com.br/books/content?id=IAKEAAAAMBAJ&hl=pt-BR&pg=PA1&img=1&zoom=3&sig=ACfU3U2OqF-h8DTbwdeiwimzwIEJVR1QkWA&w=1280>> Acesso em: 18 Nov. 2019

2.1. Samples

Como foi visto anteriormente, a história da música eletrônica que conhecemos hoje em dia é marcada pela ressignificação de sons já existentes. Desde o *Disco* dos anos 70 até os dias de hoje.

Uma técnica que se popularizou principalmente nos anos 90, foi o *sampling*. Um *sample* - que tem como tradução pura a palavra amostra - é um fragmento de algum som já gravado anteriormente - ou seja, uma amostra do som. Um *sample* pode ser qualquer trecho de uma música existe, seja um vocal, um instrumento de percussão ou mesmo um hit de orquestra³⁵.

O *sampling* pode ser feito através de algum equipamento ou por algum software. Os recortes e colagens da música concreta são considerados as primeiras formas de *sample* utilizadas para produção musical. Nos anos 80 são lançados os primeiros equipamentos digitais comerciais que permitiam o *sampling*. Entre eles estão o Fairlight CMI (lançado em 1979) e o AKAI MPC60 (lançado em 1988). A vantagem do *sampling* através dos equipamentos, em relação a colagem em fitas, é a flexibilidade permitida pelo áudio digital. O Fairlight, por exemplo, permitia a gravação de qualquer som por um microfone e depois, que esse som fosse tocado em um teclado alterando sua tonalidade de acordo com a nota pressionada.

Em um processo como o *sampling*, especialmente em seus usos mais expressivos e carregados de significado, o produtor que sampleia materializa em música sua experiência sensorial e memória musical de ouvir música (a canção original), materialização que poderemos ouvir e, por nossa vez, realizarmos leitura própria. O artista que realiza o *sample* é simultaneamente interpretador e ponto de partida para novas interpretações. Nesse processo há uma espécie de “evocação musical de segundo nível”, à medida que canções desse tipo representam o desejo de expressão de dois artistas em momentos distintos, tornados simultâneos por meio do *sample*.

Um dos *samples* mais utilizados até os dias de hoje é um hit de orquestra da Ópera “O pássaro de fogo”, escrita pelo compositor Stravinsky em 1910 e interpretado pela Orquestra Philharmonia em 1919. O som contido no banco de dados

³⁵ Hit de orquestra - ou facada de orquestra - é um efeito sonoro em que diversos instrumentos de uma orquestra tocam a mesma nota ao mesmo tempo de maneira forte e curta (staccato).

do Fairlight CMI pode ser ouvido desde em “Bizarre Love Triangle” (1986) da banda inglesa New Order, a “Money Maker” (2016) do DJ e produtor, de 22 anos de idade, Throttle.

“Quando você ouve aquele Hit de Orquestra, você está ouvindo algo que é muito parecido com os meados dos anos 80. Na verdade, é algo que foi pensado por um cara em 1909. É como um momento em que vários tempos estão costurados entre si. É meio que atemporal.” (FINK, 2018. Tradução nossa)³⁶

Navas (2012) levanta um questionamento importante quanto ao *sampling* e as obras originais: a perda de autoria. O que pode-se observar é que há uma transferência de autoria do músico para o produtor.

“O *sampling* permitiu a morte do autor e da função autoral uma vez que entramos no capitalismo tardio, porque “escrever” não é mais visto como algo verdadeiramente original, mas como um complexo ato de *resampling* - a reinterpretação de materiais previamente apresentados.” (NAVAS, 2012. Tradução nossa).³⁷

Muitos puristas consideram seu uso uma apropriação indevida e eticamente errada das canções originais. Nessa lógica, considera-se o *sample* como um aprofundamento da perda da “aura” da criação musical, que em Walter Benjamin (1994) representa a originalidade e autenticidade ritualística da obra de arte que não havia sido reproduzida.

Assim como no início da era da reprodutibilidade técnica, um disco era capaz de transportar, espacial e temporalmente, uma ópera de sua execução e contexto

³⁶ "When you hear that orchestra hit, you're hearing something which is very much about the middle 1980's. It's actually something that was first thought of by a guy in 1909. It's like a moment where a whole bunch of times are sewn together. It is kind of timeless". Robert Fink, musicólogo da UCLA (Universidade da Califórnia em Los Angeles) em entrevista para jornalista Estelle Caswell, do portal VOX. Tradução nossa. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=8A1Aj1_EF9Y> Acesso em: 14 Nov. 2019

³⁷ "Sampling allows for the death of the author and the author function to take effect once we enter late capitalism, because “writing” is no longer seen as something truly original, but as a complex act of resampling—as the reinterpretation of material previously introduced". (NAVAS, 2012. 136).

original, o produtor moderno faz o mesmo com o *sample*, além de cortá-lo, modificá-lo e adaptá-lo a outros gêneros e contextos musicais.

Em 1969, o baterista da banda de *Funk e Soul* The Winstons performou um solo de bateria na música *gospel* "Amen, Brother". O trecho foi ressuscitado cerca de duas décadas depois, com o advento do *sampler*, e passou a ser conhecido como *Amen Break*³⁸. A partir disso, foi utilizado como base percussiva para inúmeras músicas no início da cena *hip hop*, como "Wordz of Wisdom" (1989) do grupo nova-iorquino *3rd Bass* e "Straight Outta Compton" (1988) do coletivo californiano NWA. De costa à costa, o *Amen Break* fez parte da construção da contracultura e rebeldia do *rap* norte-americano.

Enquanto isso, no Reino Unido, o *Amen Break* foi cortado e suas batidas isoladas, aceleradas e reconstruídas, dando origem a um gênero de música eletrônica também muito importante na cena rave da época, o *Jungle*. Uma subcultura inteira baseada na modificação de um *sample* de 6 segundos.

Até os dias atuais, o *Amen Break* continua a ser *sampleado* em faixas de diversos gêneros e já foi utilizado como trilha sonora em comerciais de TV, da *Jeep*, por exemplo. A questão é: os produtores desse comercial usaram esse *loop* de bateria porque, atualmente, ele evoca todo o espírito urbano dos gêneros musicais que surgiram a partir dos *samples*. Ele não foi utilizado por evocar o contexto *gospel* do instrumental original, mas sim por trazer essas novas associações formadas posteriormente.

Estabelecendo a música como uma poderosa ferramenta de rememoração e o *Sampling* como um processo de confluência e ressignificação de intenções artísticas, essa técnica tem o poder de evocar uma perspectiva coletiva, relacionada a uma espécie de memória cultural, como é o caso do *Amen Break*.

³⁸ Segundo o portal WhoSampled, que permite checar quais *samples* foram utilizados nas músicas e navegar entre a relação entre elas por meio dos *samples* utilizados, "Amen, Brother" é a música mais *sampleada* do mundo, sendo utilizada 3631 vezes. Disponível em <<https://www.whosampled.com/most-sampled-tracks/>> Acesso em: 14 Nov. 2019

2.2. Remixes e Bootlegs

Se de um lado temos o *sampling* que permite a criação de algo singular a partir do uso de um som já existe, o *remix* surge como uma forma de readequar uma música para um contexto específico. O *remix* é um elemento de extrema importância para a música eletrônica porque permite que o DJ tenha versões diferentes de uma música para tocar em contextos específicos. Por exemplo, após o lançamento de um *single*³⁹ (independente do gênero musical), muitas vezes é lançado um *remix pack* - ou seja, uma coletânea de *remixes* feitos por diversos artistas de estilos diferentes - permitindo que os DJs tenham muitas opções de versões de uma mesma música para tocar, seja seu estilo *House*, *Techno* ou *Dubstep*.

É importante ressaltar que *remix* é o nome dado a técnica de modificar uma música. O *remix* pode ser tanto oficial, requisitado pela gravadora ou artista - possuindo um lançamento comercial (é vendido, disponibilizado nas plataformas de streaming, etc), quanto pode ser a pura expressão de um artista, o chamado *bootleg*⁴⁰, em que ele modifica uma música e, na maioria das vezes, disponibiliza em redes sociais e plataformas que permitem que o usuário poste conteúdo de áudio, como YouTube e SoundCloud.

Dentre as vantagens de um *remix* oficial está a exposição que o *remixer* tem ao público do artista da música original, já que o remix é disponibilizado no mesmo canal em que esse público escuta suas músicas favoritas.

“Um benefício adicional é o suporte de uma Major⁴¹. Uma empresa global com escritórios em todos os principais mercados apoia o trabalho do *remixer* - expondo o nome/marca do artista a rádios, clubs, imprensa e

³⁹ Single é uma música lançada individualmente. Ela pode futuramente fazer parte de um álbum ou EP do artista ou não.

⁴⁰ Bootleg que tem como tradução literal “contrabando”, trata-se de um tipo de remix tecnicamente ilegal, apesar de muito praticado, no qual o produtor apropria-se de um trecho vocal, melódico ou refrão de alguma canção de sucesso e realiza o remix, sem permissão do artista original. Esse tipo de faixa não pode ser monetizada e está à mercê de ser atacada por infringimento de direitos autorais. Diferentemente do *sample*, geralmente o autor da obra original é creditado nos bootlegs.

⁴¹ Majors são gravadoras de atuação globalizada e/ou ligadas aos grandes conglomerados de comunicação existentes. Essas empresas tendem a operar com a difusão maciça de poucos artistas (blockbusters), baseando sua estratégia de atuação na integração sinérgica entre áudio e vídeo que o conglomerado lhes possibilita. Atualmente, esse grupo é formado por Universal (França), Warner (EUA), Sony/BMG (Japão/Alemanha) e EMI (Inglaterra), além da nacional Som Livre. (VICENTE, 2006).

mídias sociais. O trabalho do *remixer* está agora disponível, legalmente, através dos principais plataformas de serviços digitais, como Spotify, Deezer, iTunes.” (Gerald McCarthy em entrevista concedida ao estudo)

O nascimento do *House*, citado anteriormente - onde os DJs como Frankie Knuckles misturavam os sucessos *Disco* da época, repetindo trechos e incluindo baterias mais acentuadas provindas das *drum machines* - configura-se como uma forma de remix. Com o advento das tecnologias, a popularização do computador pessoal e a facilidade de acesso a conteúdo tanto educativo, quanto a obras musicais em si, podemos identificar transformações que ocorrem neste ambiente. A lógica que foi estabelecida nas décadas passadas, onde as grandes companhias (gravadoras ou produtoras) ditavam o que seria produzido e como seria produzido, vem perdendo espaço para uma nova perspectiva. As mudanças de panorama se evidenciam cada vez mais, e cabe às companhias adequarem-se a essa nova realidade.

“Estamos num importante momento de transição, no qual as antigas regras estão abertas a mudanças e as empresas talvez sejam obrigadas a renegociar sua relação com os consumidores.” (JENKINS, 2009)

A linha que caracteriza e diferencia um consumidor de um produtor de conteúdo vem se tornando cada vez mais tênue, muito em consequência da facilidade e liberdade que o usuário encontra em adequar aquilo que consome em algo que lhe cause um maior interesse e um maior agrado.

“Os fãs rejeitam a ideia de uma versão definitiva produzida, autorizada e regulada por algum conglomerado. Em vez disso, idealizam um mundo onde todos nós podemos participar da criação e circulação de mitos culturais fundamentais.” (JENKINS, 2009)

Apesar da citação se referir a “mitos culturais”, em que Jenkins se aprofunda nessa questão através dos *fanfics*, essa dinâmica de não se contentar com o que lhe é entregue, e poder adaptar este conteúdo a sua realidade, representa perfeitamente a lógica dos *remixes*. Dessa maneira, é comum ver uma música com diversas

versões diferentes - desde a cena alternativa, com os *bootlegs*, até *remixes* oficiais de alto investimento que ocasionalmente superam a popularidade da própria versão primordial⁴².

Essa vontade de adequar e expandir o conteúdo como quiser é um conceito quase atemporal, inerente à relação produto-fãs:

“O fandom, afinal, surge do equilíbrio entre o fascínio e a frustração: se a mídia não nos fascinasse, não haveria o desejo de envolvimento com ela; mas se ela não nos frustrasse de alguma forma, não haveria o impulso de reescrevê-la e recriá-la.” (JENKINS, 2009)

Portanto, esse processo, de forma geral, não surge e nem tem como fator limitante a tecnologia. Porém, enquanto nos primórdios da *House Music* nos anos 80, em que para remixar uma canção era necessário possuir a cópia física dela, equipamento que permitisse que ela fosse regravada e editada, além de sintetizadores, drum machines e o que fosse do agrado do produtor para transformar a música original, hoje em dia com um computador com acesso a internet, qualquer pessoa pode fazer o download da música e de um programa que permita fazer edições, aprender a utilizar o software através de vídeos e conteúdo gratuito e produzir a sua própria versão. Além disso, essa reinvenção do conteúdo pode ser muito mais percebida atualmente, em razão da facilidade de compartilhamento através da internet que os usuários encontram.

Plataformas como Youtube, Soundcloud, Facebook possuem grande papel na facilidade da propagação de um conteúdo, onde não há uma restrição de quem pode ou não pode produzir e compartilhar algo.

Levando em conta o que já foi falado, esse fenômeno de fusão entre a produção e consumo deve-se principalmente a três fatores: o desenvolvimento de redes digitais de compartilhamento fácil e democrático, acesso à informação antes restrita e possibilidade de criação de conteúdo independente por cada um dos usuários dessas redes. Por conta disso, a última década é marcada por uma grande

⁴² Um exemplo em que o remix se tornou mais popular do que a música original é a música “I Follow Rivers” (2008) de Lykke Li, que acumula 81 milhões de reproduções no Spotify, enquanto o *remix* de 2011, do artista The Magician, acumula 200 milhões de reproduções na mesma plataforma, sendo um sucesso em festas e rádios em todo o mundo. (Dados coletados do Spotify em novembro de 2019)

onda de jovens produtores que surgiram e cresceram na internet, sendo Martin Garrix o maior exemplo.

Martin Garrix, nascido em 1996 se interessou por música eletrônica quando criança. Inspirado em DJs como Tiesto, baixou uma versão pirata do software de produção musical FL Studio e passou a fazer *remixes* de músicas que gostava, postando-os em seu Soundcloud. Ao longo dos anos, lançou diversas faixas originais de sucesso, com destaque ao single “Animals” (2013)⁴³. Nos anos de 2016, 2017 e 2018, Martin Garrix ficou na 1ª colocação dos DJs mais populares do mundo, por voto popular, no ranking da DJ Mag⁴⁴.

Essa transformação é responsável pela inversão da lógica de produção que por muito tempo se considerou como consolidada, onde grandes gravadoras decidiam o que seria produzido e como seria divulgado, possuindo um controle sobre a produção. Com esse cenário dos produtores independentes, quem dita o que será consumido não é mais tão certo, podendo ser qualquer pessoa que se disponha a produzir algo.

“Com isso, o mercado se abriu para pequenos fornecedores, mais flexíveis e dinâmicos que as grandes corporações, que começaram a explorar nichos de mercado que aquelas não identificaram ou não tiveram interesse em atender. Progressivamente, estes fornecedores aumentaram seu volume produtivo e passaram a oferecer seus serviços para as grandes corporações.” (NAKANO, 2010)

⁴³ “Animals” lançada em Junho de 2013 chegou na 1ª colocação das músicas mais vendidas do Beatport (principal plataforma de venda de música eletrônica) e na 21ª posição do Billboard Hot 100.

⁴⁴ DJ Mag é uma revista especializada em música eletrônica responsável pela competição do DJ mais popular do mundo. Por voto popular, os fãs escolhem o seu artista favorito e apesar de muitas controvérsias, é o ranking mais respeitado do gênero.

3. CONSUMO NA ERA DIGITAL E SUAS INFLUÊNCIAS NO PROCESSO CRIATIVO DO PRODUTOR MUSICAL

Adorno e Horkheimer (1985) já manifestavam a influência do mercado sobre a cultura no conceito de Indústria Cultural - em que a reprodução em série de elementos culturais com fins comerciais imobiliza o senso crítico do consumidor, exigindo apenas o nível superficial de sua atenção (Eco, 1998). A produção de conteúdo artístico fica cada vez mais dependente dos dispositivos técnicos.

Ao longo dos anos, a música eletrônica é uma consequência da própria evolução tecnológica do século XX. Por outro lado, a sua produção artística em diversos momentos submete-se a moldes mercadológicos. No decorrer deste capítulo, veremos como a música eletrônica se transformou ao longo do tempo sob influência das evoluções das plataformas de consumo.

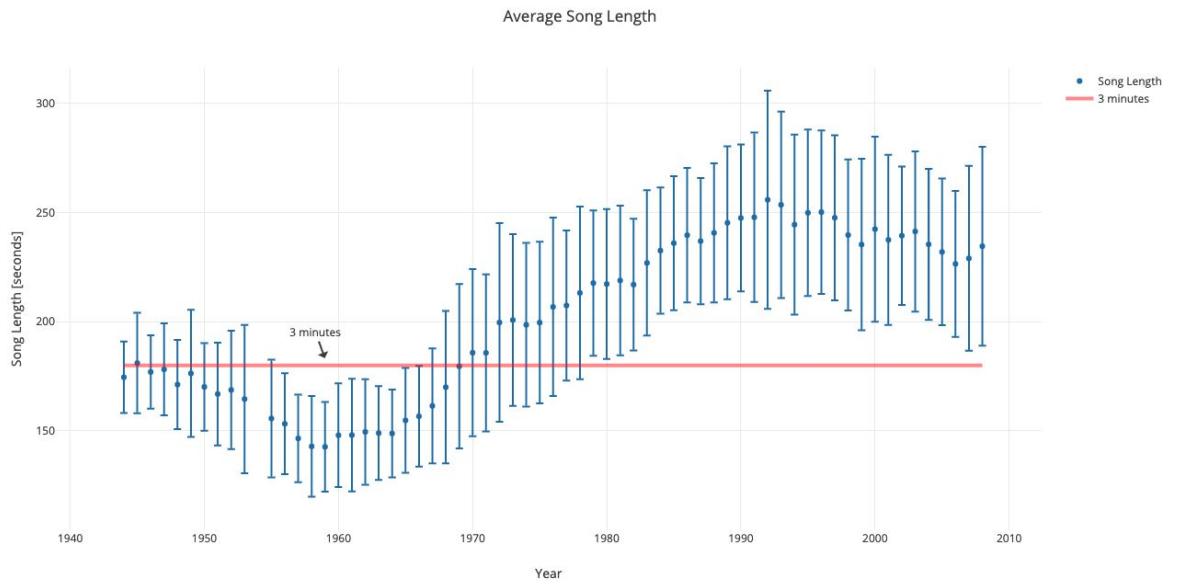
3.1. Primeiros Formatos

Durante os anos 40, diversas empresas se dedicavam para pesquisar novas tecnologias e formatos para o armazenamento de músicas. Em 1948, a empresa RCA Victor lança o disco de 45 rpm (rotações por minuto) de 7 polegadas de diâmetro e em 1954, 200 milhões de cópias já haviam sido vendidas (Soderbergh apud. O'Connel, 2010). Era o formato predominante para armazenar singles na época, sendo utilizado nas Jukeboxes (por conta do seu formato menor) e pelas rádios. Destacou-se por ser muito mais barato em relação aos discos anteriores de 78 RPM, por fazer sucesso entre adolescentes⁴⁵ e por ser o formato necessário para os artistas mandarem seus singles para as rádios.

Esses discos de 45 RPM armazenavam, no máximo, músicas de até 4 minutos de duração. Por conta disso, a maior parte das músicas da época tinham uma média de 2 minutos e meio de duração. Se a música possuísse uma duração maior, era necessário dividi-la em 2 partes - dos dois lados do disco.

⁴⁵ Segundo a edição de 10 de agosto de 1989 do jornal americano *The Spokesman-Review*, o sucesso dos discos de 7 polegadas se deve ao fato de que, diferentemente dos discos anteriores, por armazenar apenas uma música de forma compacta, esses discos foi um sucesso entre adolescentes que podiam escutar apenas uma música de uma banda de rock que possuía apenas 1 hit de sucesso. Disponível em <https://news.google.com/newspapers?id=H1tWAAAAIBAJ&sjid=7u8DAAAAIBAJ&pg=6991%2C6756292> <Acesso em 18 Nov. 2010>

Figura 5: Média de duração de músicas ao longo dos anos.⁴⁶



A pequena duração dessas músicas dificultavam as performances dos DJs já que eles deviam ser rápidos para pensar no seu próximo movimento. Na necessidade de músicas maiores para os *clubs*, por acidente⁴⁷, o produtor Tom Moulton criou o disco single de 12 polegadas - que não só permitia a gravação de músicas com maior duração, como também reproduzia um som com maior qualidade.

Esses singles com maior duração, que partiram da necessidades dos DJs de *Disco* logo se tornaram populares entre o público, sendo "Blue Monday" (1984) do grupo New Order - considerada uma das músicas eletrônicas mais influentes da história⁴⁸ - o disco de 12 polegadas mais vendido de todos os tempos⁴⁹.

⁴⁶ Gráfico gerado a partir do banco de dados da MusicBrainz que coleta metadados de músicas com conteúdo aberto. Disponível em <<https://plot.ly/~RhettAllain/131/average-song-length/#plot>> Acesso em: 18 Nov. 2019

⁴⁷ Tom Moulton, no momento em que ia pensar o single "I'll Keep Holdin' On" do cantor Big Al Downing notou que não possuía mais discos de 7 polegadas. Então, fez o processo de prensar uma única música em um disco de 12 polegadas que era destinado a álbuns completos. Disponível em <https://www.vice.com/pt_br/article/vv8eym/entrevista-tom-moulton> Acesso em: 18 Nov. 2019

⁴⁸ Disponível em <<https://www.nme.com/blogs/nme-blogs/how-blue-monday-changed-music-forever-771764>> Acesso em: 18 Nov. 2019

⁴⁹ Disponível em <<https://www.theguardian.com/music/2011/jun/14/blue-monday-biggest-selling-single>> Acesso em: 18 Nov. 2019

Por conta do novo formato de 12 polegadas, as músicas a partir da década de 70 passam a ter uma média de duração de quase o dobro dos anos anteriores, com cerca de 4 minutos de duração. A maior duração permitiu que produtores e músicos experimentassem novas possibilidades de estrutura nas músicas.

Tornando-se praticamente obsoleto na década de 90, com a popularização dos CDs e logo o MP3, as vendas de discos de vinil cresce curiosamente nos últimos anos. Em busca da qualidade analógica e a experiência tátil proporcionada por esse tipo de formato, a venda de discos subiu 9,6% em 2019⁵⁰, se comparado a 2018. É importante ressaltar que os discos mais vendidos ainda são clássicos dos anos 70 e 80, porém, surpreendentemente o 3º mais vendido foi o álbum “When We All Fall Asleep, Where Do We Go?” (2019) da cantora pop Billie Eilish, que mistura batidas eletrônicas com distorções e sons acústicos.

Da década de 80, com o lançamento do Walkman, a fita cassete se popularizou pela portabilidade por ela oferecida - em que o próprio nome “walk-man” (homem que anda) já conjura uma imagem do aparelho, provando seu impacto na cultura popular (Du Gay et al., 1997).

3.2. A Internet e os formatos digitais

Os anos 90, marcam o início da era digital da música. O CD se populariza por conta da sua portabilidade e capacidade de armazenamento - tornando-se um formato padrão que é utilizado até os dias de hoje (Kretschmer e Muehlfeld, 2004). Com a digitalização das músicas, o CD é capaz de reproduzir o áudio através de amostras do registro sonoro - diminuindo o tamanho dos arquivos. Isso é o que permite um maior armazenamento, porém, uma menor qualidade sonora em relação aos formatos analógicos como o disco de vinil.

Nesse período, com a popularização da internet e o formato MP3, a música começa a ser distribuída de maneira digital, mudando o modo como as pessoas consomem música e como os artistas divulgam seus trabalhos. Surgem os primeiros sites de compartilhamentos de músicas, onde os artistas independentes podiam

⁵⁰

Disponível em
<<https://www.nielsen.com/wp-content/uploads/sites/3/2019/06/nielsen-us-music-mid-year-report-2019.pdf>> Acesso em: 18 Nov. 2019

disponibilizar seu material para que as pessoas fizessem download - como o MP3.com⁵¹, por exemplo.

Com o lançamento do Ipod em 2001, que é considerado o primeiro ícone cultural do Século XXI (BULL, 2007) e o surgimento das tecnologias P2P⁵², diversas discussões a respeito de pirataria emergem. Trava-se uma batalha entre as grandes gravadoras e os sites de distribuição de música. Sobre isso, Nakano (2010) coloca que:

“A questão no entanto é controversa: a indústria credita a queda de vendas à pirataria, enquanto outros atribuem a retração na demanda a outros fatores, como a mudança no perfil de consumo dos jovens, sendo a pirataria um sintoma, e não causa do problema.”

Tais discussões persistem até os dias de hoje. O jeito de consumir mudou e parte disso se dá ao advento dessas plataformas, que permitem a manipulação da informação de forma muito mais rápida e fácil, ao ponto de isso se tornar um ponto de contenção para a própria indústria, preocupada com as novas formas de uso de seu conteúdo.

A cada inovação, há uma rejeição forte e, mesmo após ganharem batalhas judiciais que travam contra esses meios, percebe-se que os novos meios têm uma penetração grande demais para o público simplesmente regressar ao modo tradicional de se consumir música. Ilustrando esse cenário, Jenkins (2009) relata a experiência em um congresso especializado:

“O painel “monetizando a música” foi um dos mais concorridos. Todo mundo tentava falar ao mesmo tempo, mas ninguém tinha certeza se suas “respostas” iriam funcionar. O faturamento futuro virá da gerência de direitos autorais, da cobrança do usuário pelo download das músicas ou da criação

⁵¹ MP3.com foi um site fundado em 1997 que permitia que artistas independentes postassem suas músicas de maneira gratuita. Em 2003 já contava com um acervo de 1.3 milhão de obras. Disponível em <<https://www.pcworld.com/article/113719/article.html>> Acesso em: 19 Nov. 2019

⁵² Napster é uma plataforma de streaming de músicas que começou operando de maneira em que os usuários postavam suas bibliotecas de arquivos musicais MP3 e qualquer pessoa tinha acesso para baixar - P2P (peer-to-peer). No começo dos anos 2000, a empresa sofreu uma série de processos das gravadoras alegando pirataria, fazendo com que a plataforma tivesse seu serviço fechado. O Napster é associado a uma revolução da música digital, em que as pessoas passaram a consumir música através da internet e se familiarizar com o formato MP3.

de taxas que os servidores teriam de pagar à indústria fonográfica como um todo? “

O trecho mostra que as respostas não estão facilmente disponíveis para a indústria, que se torna reativa com medo de perder o seu controle do aspecto financeiro do mercado da música. Seguindo esse *modus operandi*, gravadoras passaram a combater através de meios legais tais plataformas, alegando que seus usuários violavam seus direitos autorais e elas também o faziam por disponibilizar esse conteúdo livremente.

Outras plataformas como o Youtube e o SoundCloud surgem nesse período. Ambas são de extrema importância para o mercado de música independente porque permitem que qualquer usuário publique seu material no site. O Youtube permite conteúdo de vídeo e o Soundcloud conteúdo sonoro.

Ao longo dos últimos anos, o advento e evolução dos celulares foram “fundamentais no processo de convergência das mídias” (Jenkins, 2009). O celular, em função também da disponibilidade de internet móvel, deixa de ser um mero dispositivo que tem como única função fazer chamadas, tornando-se instrumento importante para produção, envio e recebimento de vídeos, músicas e fotos.

Diante desse cenário, surgem as primeiras plataformas de streaming de música. Inicialmente, algumas empresas ofereciam acesso a uma biblioteca limitada por um serviço de assinatura, enquanto outras, como o Pandora, operavam como rádios na internet com publicidade. Mas é em 2011 que a empresa sueca Spotify consegue fazer o que nenhuma plataforma antes conseguiu: disponibilizar uma vasta biblioteca para o usuário sem que ele precisasse comprar músicas, por um serviço premium de assinatura ou freemium⁵³. Desde então diversas outras plataformas semelhantes surgiram como Deezer, Apple Music e Tidal.

“Em parte, o êxito dos serviços de streaming reside em apresentarem um modelo de negócio que promete ser uma real alternativa à chamada “pirataria digital”. Ao controlar o usufruto de seus usuários aos conteúdos

⁵³ Freemium é um modelo de negócio em que um produto ou serviço (geralmente digital) é oferecido gratuitamente, mas alguma quantia em dinheiro é cobrada de usuários premium para obterem recursos adicionais, funcionalidade ou bens virtuais. No caso do Spotify, os usuários freemium devem ouvir anúncios publicitários para poder ouvir as músicas.

digitais, essas empresas puderam negociar com artistas, gravadoras e editoras, os quais lhes deram acesso aos seus valiosos catálogos, tornando-lhes atores capazes de competir no mercado com outras plataformas de distribuição de conteúdos digitais.” (KISCHINHEVSKY et al., 2015).

3.3. Consequências do streaming para a produção musical

Segundo Jenkins (2009), vivemos a chamada “Cultura da Convergência”, na qual as mídias passam a ser interativas e participativas. De fato, nos dias de hoje, a mais relevante é a internet na sua forma interativa (Web 2.0), em que o usuário participa ativamente em seus diferentes códigos, linguagens e sinais.

“De fato, a linguagem digital realiza a façanha de transcodificar quaisquer códigos, linguagens e sinais – sejam estes textos, imagens de todos os tipos, gráficos, sons e ruídos – processando-os computacionalmente e devolvendo-os aos nossos sentidos na sua forma original, o som como som, a escrita como escrita, a imagem como imagem. Entretanto, por ter a capacidade de colocar todas as linguagens dentro de uma raiz comum, a linguagem digital permite – esta sua façanha maior – que essas linguagens se misturem no ato mesmo de sua formação.” (SANTAELLA, 2007).

Anteriormente, durante o processo de compra de discos de vinil ou CDs, através dos encartes - que continham fotos, histórias, textos e artes - o consumidor passava a conhecer melhor o trabalho do artista e nesse processo se tornava fã - é importante ressaltar que a descoberta de novas músicas na era pré-internet também dependia desse contato direto e muitas vezes físico, restrito a lojas de discos, revistas e shows (Tepper; Hargittai, 2009). Hoje em dia, o público consome música navegando na internet e em plataformas de streaming, através de playlists onde curadores digitais indicam o que deve ser ouvido - muitas vezes associado a alguma atividade (*Cantando no Carro* e *Festa na Praia* são exemplos dessas playlists) - evidenciando o que CIALDINI (2012) indica como uma tendência "em nossa sociedade de aceitar [...] afirmações e diretrizes de indivíduos que parecem ser autoridades em determinado assunto".

Considerando que a Internet é um meio totalmente interativo e participativo, hipertextual. O que caracteriza o modo como o usuário interage no meio é a ligação de vários conteúdos diferentes, por meio de um caminho indeterminado (LÉVY, 1999). Ou seja, quem determina a sequência de um conteúdo é o próprio usuário, dentre diversas possibilidades. Esse processo é um agente extremamente influenciador na maneira de como o produtor musical passa a pensar em criar suas obras nos últimos anos.

[...] a proliferação de canais e a concorrência da internet contribuíram para desestabilizar o modelo tradicional invasivo, tornando necessário investir na sedução do consumidor por meio da inserção de conteúdo mercadológico no próprio roteiro dos produtos culturais. A consolidação da *mass media entertainment industry* e as possibilidades abertas pela apropriação mercadológica das redes sociais digitais contribuem para desestabilizar as já tênues fronteiras entre negócios e conteúdo cultural (CASTRO, 2012).

Apesar da afirmação de Castro (2012) se referir a publicidade quando ele fala do "modelo tradicional invasivo", a ideia de que deve-se investir na sedução do consumidor por meio de alterações no roteiro dos próprios produtos culturais é completamente análoga às novas tendências de mudança de estrutura nas músicas para captar a atenção do ouvinte.

Estudos sobre a limiar de atenção do ouvinte no Spotify conduzidos por Paul Lamere em 2014⁵⁴ mostram que a probabilidade de uma música ser pulada para a próxima nos primeiros 5 segundos é de 24.14%, nos primeiros 10 segundos de 28.97%, nos primeiros 30 segundos de 35.05% e de ser pulada antes mesmo de terminar, de 48.6%. Ou seja, metade das músicas contidas na plataforma são puladas para próxima antes mesmo de terminar de tocar. Esses dados comportamentais são processados por algoritmos, os quais possuem um papel cada vez mais "importante em selecionar qual informação deve ser considerada mais relevante para nós" (Gillespie, 2018). Assim, os algoritmos do Spotify decidem se

54

Disponível em
<<https://www.forbes.com/sites/bobbyowsinski/2018/11/17/song-skip-rates/#1f81c5af1c42>> Acesso em
19 Nov. 2019

uma música deve ou não deve ser indicada para um usuário, de acordo com o comportamento dos outros ouvintes em relação a ela⁵⁵.

Segundo um estudo realizado por Léveillé Gauvin (2018), em meados dos anos 80, as introduções (ou *intro*) das músicas duravam mais de 20 segundos, enquanto hoje em dia, duram cerca de apenas 5 segundos.

Isso pode ser observado se analisarmos as diferenças de estrutura ao longo dos anos nas músicas do DJ/Produtor Martin Garrix⁵⁶. Analisando as 4 primeiras músicas disponibilizadas no seu perfil no Spotify, "ITSA" (2012), "Keygen" (2012), "BFAM" (2012) e "Error 404" (2013) é possível notar que todas possuem uma *intro* de 1 minuto⁵⁷. Por outro lado, as suas 4 últimas músicas lançadas, disponíveis em seu perfil, "Used To Love" (2019), "Home" (2019), "These Are The Times" (2019), "Summer Days" (2019) possuem uma *intro* de apenas 7 segundos ou nem possuem introdução. Outra característica importante é que essas introduções possuem sempre o elemento principal da música (ou *hook*), com o objetivo de causar interesse imediato ou reconhecimento logo no começo da música.

Se fizermos uma analogia da música ao storytelling, na medida em que já "há uma musicalidade latente em todas as formas de comunicação, talvez pelo fato de sermos atingidos pela música antes de qualquer expressão artística" (Xavier, 2015). É fundamental para "cativar o público logo nas primeiras linhas, prometer com um bom começo que há algo muito interessante nos aguardando no final da história" (Xavier, 2015) e desta forma, buscar diminuir os efeitos da baixa limiar de atenção no streaming.

"[o usuário da plataforma de streaming] tem todas as músicas do mundo disponíveis ali na plataforma, o tempo está cada vez mais corrido. O cara tem qualquer música que ele quiser, se demorou/enrolou muito no início, ele já pula. Isso mexe com o algoritmo e a música do artista não será mais recomendada." (Frederico Roche em entrevista concedida ao estudo)

⁵⁵

Disponível

em

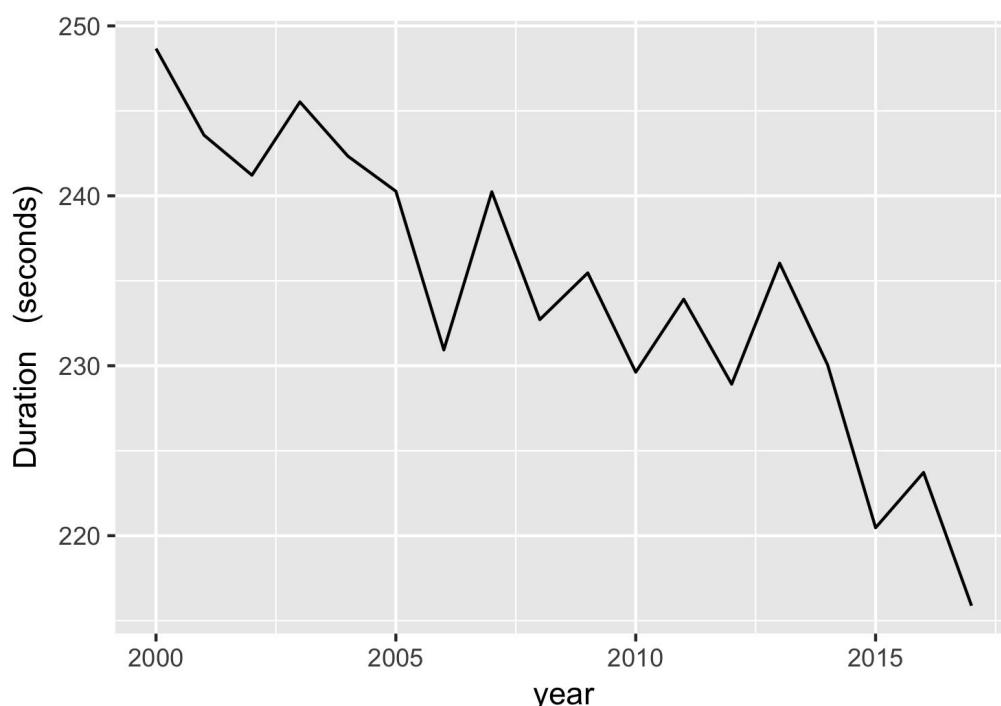
<<https://medium.com/s/story/spotify-s-discover-weekly-how-machine-learning-finds-your-new-music-19a41ab76efe>> Acesso em: 19 Nov. 2019

⁵⁶ Dados coletados do Spotify em 19 Nov. 2019

⁵⁷ É importante ressaltar que o longo tamanho dessas introduções se deve ao fato de que essas músicas possuem uma *intro* chamada de *DJ Friendly* (amigável ao DJ), que como o nome já diz, são feitas para auxiliar a mixagem de DJs - contendo apenas elementos de percussão e poucos elementos melódicos.

Outra característica importante de analisar é como as músicas estão ficando cada vez mais curtas ao longo dos últimos anos. Os estudos de Léveillé Gauvin (2018) também levantam informações importantes quanto a velocidade em que o vocal é introduzido na música e a velocidade em que o título da música é mencionado na letra - ambos diminuíram de maneira significativa. Outro fator importante para a redução do tamanho das músicas é uma padronização imposta pelas gravadoras, na medida em que apenas 30 segundos de reprodução de uma música já são suficientes para contabilizar uma reprodução completa⁵⁸ - gerando receita de *royalties*⁵⁹.

Figura 6: Gráfico que mostra a média de duração em segundos das músicas no Top 100 da Billboard em relação ao ano⁶⁰



Analisando o gráfico acima, observa-se uma tendência de diminuição do comprimento das músicas ao longo dos últimos 20 anos. É interessante observar

⁵⁸ Disponível em

<<https://www.theguardian.com/music/musicblog/2014/mar/19/spotify-streaming-silence-vulpeck-make-money>> Acesso em: 19 Nov. 2019

⁵⁹ No mundo da música, *royalties* são um valor pago ao autor (ou compositor) de uma determinada música, pela reprodução da música em questão.

⁶⁰ Disponível em <<https://medium.com/@michaeltauberg/music-and-our-attention-spans-are-getting-shorter-8be37b5c2d67>> Acesso em: 19 Nov. 2019

que, por outro lado, como vimos anteriormente, a segunda metade do século passado foi marcada por um crescimento do comprimento das músicas - devido a uma limitação tecnológica que foi superada com o surgimento dos discos *singles* de 12 polegadas.

Empresas como Pioneer e DJAY estão anunciando⁶¹ integração entre seus produtos e o Spotify, permitindo que os DJs toquem músicas diretamente da plataforma. Por outro lado, observa-se essa tendência de músicas cada vez mais curtas e, considerando que os DJs precisam de uma versão comprida das músicas para tocar, ainda não se sabe como os DJs vão se adaptar às novas tecnologias. Por um lado, é possível que continuem utilizando sites como Beatport para comprar as versões extended, por outro, é possível que essas versões comecem a ser disponibilizadas também no Spotify.

Dessa forma, o que pode-se observar é uma tendência de retroalimentação do mercado - onde as músicas performam melhor seguindo um padrão, os músicos e gravadoras percebem esse padrão e aplicam no seu trabalho e o público cada vez mais se acostuma a consumir música dessa maneira - criando uma espécie de ciclo.

Por outro lado, a música eletrônica se destaca em relação a outros gêneros porque mesmo se adequando a esses padrões, tem uma facilidade para fugir de modismos, na medida em que, desde os seus primórdios, tem sua construção baseada em tecnologia. Ou seja, elementos eletrônicos e tecnológicos permitem novas experimentações de timbres e texturas nunca ouvidos antes.

Por conta disso, é comum cada vez mais, observar uma inclinação da música pop ao eletrônico. Onde os artistas e produtores procuram uma sonoridade nova e envolvente para reter atenção do ouvinte.

"Skrillex conseguiu pegar um gênero de Dubstep, que era um gênero de nicho, e tornar ele pop. Junto com o Diplo, tudo que eles criaram, levaram um artista pop, como o Justin Bieber a querer fazer um álbum produzido com base em produtores de música eletrônica." (Guilherme Tannenbaum em entrevista concedida ao estudo).

⁶¹ Disponível em

<<https://www.digitaldjtips.com/2019/09/pioneer-dj-ddj-400-now-works-with-djay-pro-comes-in-silver/>>

Acesso em 19 Nov. 2019

Além disso, outra tendência que pode ser observada no cenário de música pop atual é a busca por sonoridades eletrônicas que remetem ao passado. Como Sam Smith, um dos maiores nomes do Pop atualmente, juntando-se a Guy Lawrence (do duo eletrônico Disclosure) para criar uma versão nova (2019) do clássico *Disco* "I Feel Love" de Donna Summer e Giorgio Moroder⁶² - reacendendo a discussão do espaço do homossexual na cultura *clubber*⁶³. Ou Dua Lipa, também um dos maiores nomes do Pop atual, lançando seu *single* "Don't Start Now" (2019) com uma roupagem completamente *Disco*, com influências da música eletrônica atual, como o uso de *vocal chops* (recortes de vocais). Dua Lipa também anunciou em setembro de 2019 que o seu segundo álbum, que será lançado em 2020, tem forte influência da música *Disco*, "carregado de elementos nostálgicos"⁶⁴.

Visto isso, é interessante observar como uma contracultura que nasceu nos anos 70, com sua origem nos clubes de dança voltados a minorias - como negros, latino-americanos e gays - o *Disco*, ressurgiu depois de 50 anos com uma roupagem pop no *mainstream*. Se por um lado essa apropriação pode ser considerada uma "tradução estereotipada" motivada pelo lucro (ADORNO e HORKHEIMER, 1985) - por outro, uma cultura que antes era marginalizada e passa por um episódio onde grande parte do seu produto cultural (discos) são queimados em um ato de protesto, tem na música eletrônica atual junto com o streaming, e toda forma como ele opera, a possibilidade de ser ressignificada e transformada em pop novamente.

Dessa forma, o que se infere é que a evolução tecnológica de meio não influencia apenas como as pessoas consomem música, mas também, como a sociedade lida e projeta o conteúdo da obra em si.

⁶² Disponível em

<<https://pitchfork.com/news/sam-smith-and-disclosures-guy-lawrence-cover-donna-summers-i-feel-love-listen/>> Acesso em: 19 Nov. 2019

⁶³ Sam Smith ao divulgar o lançamento da música em seu Instagram comentou "Como uma pessoa *queer* 'I Feel Love' me acompanhou em todas as pistas de dança, em todos os espaços *queer* desde o momento em que comecei a dançar. Essa música para mim é um hino da nossa comunidade e foi uma honra e, o mais importante, muito divertido produzi-la" (Tradução nossa). "As a queer person 'I Feel Love' has followed me to every dance floor in every queer space from the minute I started clubbing. This song to me is an anthem of our community and it was an honour and most importantly so much fun to have a go at it".

Disponível em <<https://www.instagram.com/p/B4T3E4ig1ai/?igshid=127apt1rtnt6c>> Acesso em 19 Nov. 2019.

⁶⁴ Disponível em <<https://www.nme.com/news/music/dua-lipa-new-album-disco-influenced-2546572>> Acesso em 19 Nov. 2019

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o recorte feito nesta monografia, foi possível uma análise e compreensão mais rica de como a música eletrônica foi influenciada pelas evoluções tecnológicas da produção musical ao longo do século XX e das tecnologias de consumo, desde a sua forma mais primitiva, o telarmônio, até as plataformas de streaming dos dias de hoje.

A música eletrônica cresceu através de inovações de tecnologia em conjunto com cenas culturais e locais ao redor do mundo. As técnicas de *sample* e *remix*, que não deixam de ser uma maneira de "reciclar" outros sons e são completamente inerentes a cultura musical eletrônica, acompanhadas da evolução dos meios de consumo de música (evoluções das fitas, dos disco de vinil, CDs, etc.), levantam os primeiros questionamentos quanto a produção em massa de elementos culturais, associados a perda da aura artística de Walter Benjamin (1994). Se para Benjamin (1994) mesmo na reprodução mais perfeita, se ausenta "o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra". E é "nessa existência única, e somente nela, que se desdobra à história da obra", vimos que por outro lado, o uso de samples podem evocar uma memória cultural - ligada ao contexto de onde a sua forma original surgiu e, dessa forma, se readequando a novos contextos - desdobrando uma nova história.

Com a digitalização dos meios e a hipermídia, na chamada Cultura da Convergência de Henry Jenkins (2009), a produção de conteúdo artístico fica cada vez mais dependente dos dispositivos técnicos. A partir disso, analisamos como as evoluções de plataforma de consumo de música influenciaram e influenciam na maneira como se produz música eletrônica.

O mercado de música atualmente se encontra em um processo de retroalimentação em que o material cultural que é exposto ao consumidor, depende da própria maneira como ele se comporta nesses meios - por conta dos algoritmos que direcionam conteúdo com maior probabilidade de aceitação. Ou seja, o consumidor não deseja produtos padronizados, porém, essa padronização é, efetivamente, uma necessidade estrutural dessa cadeia produtiva, que pré-determina o consumo das massas, ao invés de satisfazer suas reais necessidades (HORKHEIMER E ADORNO, 1987). Por outro lado, essa

estandardização é importante para a produção da indústria cultural alcançar a larga escala, ou seja, a forma de operar de plataformas de Streaming como o Spotify, mesmo impondo padrões, auxilia para a democratização cultural - tornando o consumo de música acessível a uma porção muito maior da população e dando novos significados e interpretações para o próprio conteúdo das músicas.

BIBLIOGRAFIA

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985

ASSEF, Claudia. **Todo DJ Já Sambou: A História do Disc-Jóquei no Brasil**. São Paulo: Music Non Stop, 2017.

BENJAMIN, WALTER. **A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica**. In: **Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio Sobre Literatura e História da Cultura**. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BREWSTER, Bill. BROUGHTON, Frank. **Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey**. Nova Iorque: Grove Press, 2014

BULL, Michael. **Sound Moves: iPod Culture and urban Experience**. Routledge: Nova Iorque, 2007

BUSONI, Ferruccio. **Sketch of a New Esthetic of Music**. Nova Iorque. 1911.

CASTRO, G. **Entretenimento, sociabilidade e consumo nas redes sociais: cativando o consumidor-fã**. In: ROCHA, R. M.; CASAQUI, V. (Orgs.). **Estéticas midiáticas e narrativas do consumo**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

CIALDINI, ROBERT. **As armas da persuasão**. Editora Sextante, 2012.

du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H. and Negus, K. **Doing Cultural studies: the story of the Sony Walkman**. Londres: SAGE Publications, 1997.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

ENGLIS, Basil G. **Music Television and Its Influences on Consumer Culture, and the Transmission of Consumption Messages**. In: **Advances in Consumer Research Volume 18**, eds. Rebecca H. Holman and Michael R. Solomon, Provo, UT : Association for Consumer Research, P.111-114. 1991

EXAME. **O fim de detroit.** Disponível em <<https://exame.abril.com.br/revista-exame/o-fim-de-detroit/>> Acesso em: 05 Nov. 2019

FREIRE FILHO, João & FERNANDES, Fernanda Marques. **Jovens, espaço urbano e identidade: reflexões sobre o conceito de cena musical.** 2005.

GILLESPIE, T. **A Relevância dos Algoritmos.** São Paulo: Parágrafo. 2018

HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor. **A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas.** Pp. 169 a 214. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa.** São Paulo: Paz e Terra, 2002.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2009

KISCHINHEVSKY, Marcelo; VICENTE, Eduardo; DE MARCHI, Leonardo. **Música Infinita: serviços de streaming como espaços híbridos de comunicação e consumo musical.** In: **Anais do XXIV Encontro da Compós.** Brasília, 2015.

Kretschmer, T. Muehlfeld, K. **Co-opetition in standard-setting: the case of the Compact Disc.** Londres: London School of Economics & University of Groningen, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 24, 1999.

Léveillé Gauvin, H. **Drawing listener attention in popular music: Testing five musical features arising from the theory of attention economy.** *Musicae Scientiae*, 2018

MAY, Derrick. Derrick May: **"We became the poets of Detroit's struggle".** [Entrevista concedida a] Sophie Ronodipuro. *Mixmag*. 2019. Disponível em <<https://mixmag.net/feature/derrick-may-interview>> Acesso em: 05 Nov. 2019

NAKANO, Davi. **A produção independente e a desverticalização da cadeia produtiva da música.** São Paulo: USP. 2010.

NAVAS, E. Remix theory. **The aesthetics of sampling**. Viena: Springer-Verlag. 2012.

O'Connell, Roxanne M. **The Golden Age of Irish Music: The Cultural Impact of 78 RPM Recordings in Ireland and Irish America 1900-1960**. Newport: Salve Regina University. 2010.

RIETVELD, Hillegonda C. **This is Our House: House Music, Cultural Spaces, and Technologies. Popular Cultural Studies**. Nova Iorque: Ashgate. 1998

RUSS, Martin. **Sound Synthesis and Sampling**. Amsterdã: Elsevier Ltd. 2009

RUSSOLO, Luigi. **The Art Of Noises**. Nova Iorque. 1913

SANTAELLA, Lucia. **As linguagens como antídotos ao midiacentrismo**. São Paulo: MATRIZES, 2007.

TEPPER, Steven J. HARGITTAI, Eszter. **Pathways To Music Exploration in a Digital Age**. Poetics, 2009.

THEREMIN, Leon. **Interview of Leon Theremin (Lev Sergeyevich Termen)**. [Entrevista concedida a] Olivia Mattis. Bourges. 1989. Disponível em <<http://www.vasulka.org/archive/Artists9/Theremin-Mattis/interview.pdf>> Acesso em: 02 Nov. 2019

VICENTE, E. **A vez dos independentes(?): um olhar sobre a produção musical independente do país**. E-Compós. 2006

WEIDENAAR, Reynold. **Magic Music from the telharmonium: the story of the first music synthesizer**. Metuchen: Scarecrow Press, Inc. 1995

XAVIER, Adilson. **Storytelling: Histórias que deixam marcas**. Rio de Janeiro: Best Business, 2015

APÊNDICE A - ENTREVISTA COM GERALD MCCARTHY

Gerald, que nasceu e vive em Nova Iorque, trabalhou por diversos anos na Warner Music Group como Gerente Internacional de Desenvolvimento Artístico, desenvolvendo campanhas promocionais e marketing para artistas como R.E.M., Lou Reed, B-52's, David Byrne, Paula Cole, ZZ Top e Red Hot Chili Peppers. Atualmente trabalha com diversos artistas de música eletrônica na área de A&R.

(Original)

Questions: Can you describe the importance of consolidating official label partnerships and remix deals? And what are the unique benefits of growth they offer in comparison to bootlegs? Beyond that, what are some other routes a producer might take to become prominent yet unique in the EDM crowd?

McCarthy:

1. Official Remixes Vs Bootlegs:

One of the most important benefits for an artist who releases a remix officially through a major label is the increase and exposure to a new large audience. The Remixer now has an open introduction to the fans of the original performer.

For example, if Zerb remixes a track for Katy Perry or Lady Gaga, millions of new fans are exposed to Zerb's talent. A good percentage of these new fans begin to follow the Remixer and will be introduced to his original productions.

An additional benefit is the support of the major label. A global corporation with offices in every major market supports the work by the Remixer- exposing the artist's name/brand to Radio, Clubs, Press and Social Media. The remixer's work is now available, legally, through the major Digital Service Providers such as Spotify, Deezer, iTunes.

The executives working at these major labels- Universal, Sony or Warner Music also become familiar with the Remixer's talent which increases the chances of a direct recording agreement for the release of original material

By comparison, bootlegs are not official and technically not legal. The Remixer of the bootleg runs the risk of having his work removed from the hosting site - such as SoundCloud - and even being prohibited from uploading future work.

The benefits to bootlegs is the following an artist can build for the remixer. It's a slower more gradual process than releasing a remix officially, but it also offers the ability to display the producer's talent when using vocals from world class artists.

2. Routes to success

A. Sound Unique

Too often songs in electronic music sound identical. The listener can not tell one song from the other. There lacks originality in Sound & Arrangement. Success comes from adding an element of originality to your own work which makes the artist stand out from everyone else.

An artist is not confined to the sounds in their computer. There are a thousand different instruments. Study other genres and instrumentation - and bring these sounds into the genre of electronic music. Even small unique sounds make a difference. People want to be surprised.

For example, Alok added whistling to his electronic track, "Hear Me Now" and immediately it was recognizable and different. Avicii added an American Country Music Style to his big hit, "Wake Me Up" and this took the Electronic Music world by surprise.

B. Build Alliances:

Forming working relationships and friendships with people in your own business can be a very big help. Whether it is another artist who is more successful, booking agents, radio staff, managers or label staff - these relationships can be beneficial in the future.

C. Live Performance:

Once you have a unique, original sound, think about what can make your Stage Show different than the next DJ on the Line-up. What makes your show different than his? This can be something as small as your image/appearance - examples include: DeadMau5, Cazzette, Daft Punk.

Or, adding other musicians to the show - Singers, Guitar Players, Live Drummers. Do something that people will remember. And in the beginning - play everywhere. Take

every show available and even play for free. A great artist needs to be as comfortable on stage as they are in their homes. This also teaches an artist what works for the audience and what does not.

D. Your Fans:

Engaging with your fans is part of an Artist's job. The fans are the reason an Artist is paid to perform, or has a track on the Charts. Through social networks, allow the fans to get to know the Artist they are listening to on the Radio or internet - Add a personality to your sound. Encourage them to share your music; personally connect with the most supportive fans - they will appreciate this and spread the news about your music and shows.

Continue to Build a New Youthful audience. By the age of 26 or 27- people are getting married, waking up at 7am to go to the office, having babies, paying mortgages. They don't have the time, energy or money to see an artist's show at Midnight on Wednesday. But a 16-21 year old leads a different life - and this is the demographic that is essential to a touring artist in electronic music. While keeping your older fans loyal - at the same time - always keep growing fans who are young, interested in music and who want to dance!

(Tradução)

Pergunta: Você pode descrever a importância de consolidar parcerias com gravadoras e acordos de *remix oficial*? E quais são os benefícios exclusivos do crescimento que eles oferecem em comparação aos *bootlegs*? Além disso, quais são algumas das outras rotas que um produtor pode seguir para se tornar proeminente e único no cenário da Música Eletrônica?

McCarthy:

1. Remixes Oficiais vs. Bootlegs

Um dos benefícios mais importantes para um artista que lança um remix oficialmente através de uma grande gravadora é o aumento da exposição a um novo grande público. O *remixer* agora é introduzido aos fãs do artista original.

Por exemplo, se Zerb remixar uma faixa para Katy Perry ou Lady Gaga, milhões de novos fãs serão expostos ao talento de Zerb. Uma boa porcentagem desses novos fãs começam a seguir o *remixer* e serão apresentados às suas produções originais.

Um benefício adicional é o suporte de uma Major. Uma empresa global com escritórios em todos os principais mercados apoia o trabalho do *remixer* - expondo o nome/marca do artista a rádios, clubs, imprensa e mídias sociais. O trabalho do *remixer* está agora disponível, legalmente, através dos principais plataformas de serviços digitais, como Spotify, Deezer, iTunes.

Os executivos que trabalham nessas grandes gravadoras - Universal, Sony ou Warner Music também se familiarizam com o talento do *remixer*, o que aumenta as chances de um contrato para o lançamento de músicas próprias originais.

Em comparação, *bootlegs* não são oficiais e tecnicamente não são legais. O *remixer* do bootleg corre o risco de ter seu trabalho removido do site de hospedagem - como o SoundCloud - e até mesmo de ser proibido de enviar trabalhos futuros.

Os benefícios dos *bootlegs* são o crescimento do número de seguidores que o *remixer* pode ganhar ao remixar outro artista. É um processo mais lento e gradual do que lançar um remix oficialmente, mas também oferece a capacidade de exibir o talento do produtor ao usar vocais de grandes artistas mundiais.

2. Rotas para o Sucesso.

A. Som único:

Muitas vezes, as músicas de música eletrônica soam idênticas. O ouvinte não pode distinguir uma música da outra. Falta originalidade em som e arranjo. O sucesso vem da adição de um elemento de originalidade ao seu próprio trabalho, que faz com que o artista se destaque de todos os outros.

Um artista não está confinado aos sons em seu computador. Existem mil instrumentos diferentes. Estude outros gêneros e instrumentação - e leve esses sons ao gênero da música eletrônica. Até pequenos sons únicos fazem a diferença. As pessoas querem se surpreender.

Por exemplo, Alok adicionou assobios à sua faixa eletrônica, "Hear Me Now" e imediatamente foi reconhecível e diferente. Avicii adicionou um estilo country

americano ao seu grande sucesso, "Wake Me Up", e isso surpreendeu o mundo da música eletrônica.

B. Construir Alianças:

Formar relações de trabalho e amizades com pessoas do seu próprio negócio pode ser de grande ajuda. Seja outro artista com mais sucesso, agentes de bookings, funcionários de rádio, gerentes ou funcionários de gravadoras - esses relacionamentos podem ser benéficos no futuro.

C. Performance ao vivo:

Depois de ter um som único e original, pense no que pode tornar o seu show diferente do próximo DJ do lineup. O que torna o seu show diferente do dele? Pode ser algo tão pequeno quanto a sua imagem/aparência - exemplos incluem: Deadmau5, Cazzette, Daft Punk.

Ou, adicionando outros músicos ao show - cantores, guitarristas, bateristas ao vivo. Faça algo que as pessoas vão se lembrar. E no começo - toque em qualquer lugar. Assista a todos os shows disponíveis e até toque de graça. Um grande artista precisa estar tão confortável no palco quanto em sua casa. Isso também ensina ao artista o que funciona para o público e o que não funciona.

D. Seus fãs:

O envolvimento com seus fãs faz parte do trabalho de um artista. Os fãs são a razão pela qual um artista é pago para apresentar ou tem suas músicas no topo das paradas. Através das redes sociais, permita que os fãs conheçam o artista que estão ouvindo na rádio ou na internet - adicione uma personalidade ao seu som. Incentive-os a compartilhar sua música; conecte-se pessoalmente com os fãs mais engajados - eles apreciarão isso e divulgarão suas músicas e shows.

Continue a criar um novo público jovem. Aos 26 ou 27 anos - as pessoas vão se casar, acordando às 7h para ir ao escritório, ter filhos e pagar hipotecas. Eles não têm tempo, energia ou dinheiro para assistir aos shows de um artista à meia-noite em uma quarta-feira. Mas um adolescente de 16 a 21 anos leva uma vida diferente - e esse é o grupo demográfico essencial para um artista em turnê na música

eletrônica. Enquanto mantém seus fãs mais fiéis - ao mesmo tempo - sempre mantenha fãs em crescimento, jovens, interessados em música e que querem dançar!

APÊNDICE B - ENTREVISTA GUILHERME TANNENBAUM

Guilherme é sócio-fundador da empresa Braslive, uma gravadora e empresa de gerenciamento artístico brasileira - trabalhando com artistas como Junior Lima, Joy Corporation, Manimal e Santti.

Me fale um pouco sobre você, sua carreira e o que você faz hoje em dia na Braslive.

Minha carreira começa lá trás, quando eu tinha 4 anos e comecei a tocar piano. Aos 7, comecei a estudar, entrei em escola de música e conservatório. Enfim, fui estudando música a vida inteira mas sem saber que isso no final se tornaria parte da minha profissão também.

Depois que eu me formei no colégio, fiz aula de produção musical e fiz um projeto de música eletrônica. Fui tocar no meu primeiro evento, quando eu vi que esse evento que toquei tinha uma estrutura muito amadora, percebi que o mercado precisava de ajuda para se profissionalizar, então fui pro outro lado, em vez de seguir uma carreira artística, acabei indo pro mundo dos negócios da música. Fui fazer faculdade de negócios de entretenimento nos Estados Unidos, na Full Sail University, em Orlando. Também abri a minha empresa Braslive, que começou como uma gravadora e foi crescendo, se tornando editora e gerenciamento artístico também.

Eu tenho várias funções na Braslive, como eu sou sócio, tenho que atuar em várias áreas, desde aquisição de clientes (artistas), ajudar na gestão de equipe - ensinando como executar funções, ou participando de decisões estratégicas, tanto de marketing ou de contratação/demissão de funcionários, enfim, estratégias em geral da empresa. As funções que eu faço que são diferentes do Fred, é a parte artística da empresa, ajudar os artistas a montarem um planejamento de lançamento e toda a parte de Feedback sobre a música, na parte de A&R, eu faço muito de

“troca esse vocal, não ficou tão legal” ou “pode subir o volume do vocal”, esse tipo de feedback, um pouco sobre mix e um pouco sobre composição. As vezes tem artista que não é músico, acaba entregando coisa que tem uma nota dissonante, que não ficou legal, eu ajudo a melhorar. Também tem essa parte artística, que é uma função que eu executo na parte de business da gravadora.

Quais mudanças você observa na maneira como as pessoas ouvem música nos últimos anos?

As pessoas na época do CD tinham costume de comprar um álbum, porque no CD vinham todas as faixas, por volta de 10 a 12 música (no CD as pessoas ficavam ouvindo uma história ou um repertório inteiro de um álbum). Depois que surgiu o digital download e o streaming, as pessoas passaram a consumir diferente, por que passou a ser possível você montar sua própria playlist ou você pegar várias músicas no digital e criar sua própria compilação em CD.

Atualmente a forma mais comum de ouvir música é playlist - ou as pessoas seguem uma, ou criam a própria e ouvem a partir disso. Isso mudou muito a forma de ouvir música, o consumo de álbum se tornou uma coisa rara, nem todo mundo hoje para pra ouvir álbum e todos os artistas seguem uma estratégia de lançamento de single. Acho que com a tecnologia - também com o smartphone, a gente começou a fazer um consumo meio multitasking, você está ouvindo uma música mas também está fazendo outra coisa - conversando com alguém, então a gente acredita que as pessoas talvez nem param para prestar atenção nem um single inteiro. O consumo da música ficou um pouco mais superficial, eu acredito.

Diante dessas mudanças, você acredita que há padrões musicais seguidos pelos artistas? Se sim, quais?

Eu acredito que sim, tenho quase certeza que vários artistas e A&Rs ficam escutando o *global charts* para entender o que está indo para o topo e o que não está, para identificar padrões. Com o lance de nós estarmos consumindo música numa plataforma digital, em formato de playlist, a gente é controlado por algoritmos.

Tem o “Skip-rate”, que é a taxa de skip de uma música: isso influencia a decisão do algoritmo de colocar ou tirar de playlists, ou também, é um dado para que

um humano que está controlando a playlist (com base em estatísticas), resolver que uma música saia dela também. Então eu acho que os artistas e os executivos de uma gravadora, aprendendo isso, estão sendo influenciados na decisão de como formatar uma música. Um dos padrões que eu percebo é que as músicas não tem mais uma duração muito longa, quando elas vão para uma plataforma de streaming, as pessoas evitam ultrapassar 3 minutos, e isso é uma coisa também falada pelas gravadoras para os artistas, então isso influencia.

E também acho que os tipos de gênero que funcionam acabam influenciando. Você olha um global charts e vê que *Urban Pop* está dominando os charts, isso influencia muito os artistas a fazerem o mesmo segmento, então acho que as pessoas acabam imitando o que está dando certo, a gente acaba perdendo a diversidade e o lado mais artístico de criar música. Mas obviamente sempre existem exceções e artistas que vão ignorar todas essas tendências e algoritmos e fazer o que eles realmente acreditam.

Você acredita que esses padrões são impostos pelas plataformas, pelas labels, pelo público ou pelos próprios artistas?

Eu acredito que tanto a plataforma, público, label e artistas exercem um poder de influência em como as pessoas se comportam ao criar música, mas eu acho que o fator mais influenciador é a plataforma, por que ela influencia a forma de consumir música. A função do algoritmo, da taxa de skip, influenciam as pessoas a quererem criar uma música mais curta, para ter menos chance dela ser “skipped” (pulada). Com o consumo em playlist, entendendo quais tipos de música entrariam em quais playlists, o artista também começa a tentar entender. Por exemplo, “se eu fizer uma música que é meio funk, meio eletrônica, talvez eu não consiga entrar nem na playlist eletrônica, nem na de funk. Se eu fizer esse tipo de música eu consigo entrar em tal tipo de playlist”. Então isso vai moldando a estratégia, tanto de um executivo da label, tanto como do artista em como criar música. Então, eu acho que a plataforma é o que mais influencia esses novos padrões.

Quais suas perspectivas para o futuro da indústria de música eletrônica? E diante disso, o que você (como agência de management) indica para seus artistas?

Eu acredito que a música eletrônica vai continuar crescendo, quanto mais inovação surgir dentro da produção musical e da música eletrônica, mais chance de continuar crescendo. Acredito, por exemplo, que o Avicii teve um papel muito grande em conseguir absorver a cultura country para dentro da cultura eletrônica, o Skrillex conseguiu pegar um gênero de Dubstep, que era um gênero de nicho, e tornar ele pop. Junto com o Diplo, tudo que eles criaram, levaram um artista pop, como o Justin Bieber a querer fazer um álbum produzido com base em produtores de música eletrônica. Então conforme todas essas coisas vão acontecendo, a música eletrônica vai crescendo. Lá trás também teve o David Guetta, que começou a fazer os singles dele comerciais e isso também ajudou a popularizar. Agora no Brasil, a gente tem o Alok que também está de certa forma popularizando a música eletrônica no Brasil, misturando com sertanejo ou outros tipos de gênero que já são mais populares. Cada vez que isso vai acontecendo, o mercado vai crescendo.

Eu acho que independente de tudo que foi falado nas perguntas anteriores - sobre as influências de uma plataforma na criação de uma música, algoritmos, playlists e essa questão da mistura de um tipo de som com música eletrônica, você pode conquistar um novo mercado - o mais importante é o artista ter autenticidade e persistência. Para construir uma carreira, pode levar muito tempo. Tem artistas que levaram mais de 10/15 anos para conquistar um espaço relevante no mercado, então o que eu indico é que cada artista encontre sua verdade, encontre o que realmente represente ele na arte. Eu acho que a arte tem que representar um pouco o que é o artista. E quando o artista consegue fazer isso através da arte, ele vai criar um público único para ele, por que ele representa a verdade dele e a verdade de cada pessoa é única. Então eu acho que os fãs procuram isso também, além dessa parte científica da música, tem a parte humana sempre, que são as pessoas querendo se conectar com algo que elas consideram autêntico. Então meu conselho é por aí, fique sempre ligado no que está rolando de tecnologia, como o jogo funciona, mas não deixar que isso influencie a sua verdade.

APÊNDICE C - ENTREVISTA FREDERICO ROCHE

Fred também é sócio da Braslive. Atuando na área comercial e gerencial da empresa.

Me fale um pouco sobre você, sua carreira e o que você faz hoje em dia na Braslive.

Me chamo Frederico Roche, tenho 28 anos no momento dessa entrevista, farei 29 em uma semana. Sou formado em engenharia civil pela UFRJ, me formei em dezembro de 2014. Trabalhei na área por 4/5 anos, no mercado de engenharia civil, em grandes empresas. Fiz minha mudança para sócio da Braslive e CEO, hoje meu cargo é CEO da empresa - eu cuido de toda a parte de operações, gerencio artistas e a gravadora. Fiz isso porque o Gui, meu sócio hoje, é muito meu amigo e a gente sempre conversou sobre isso. Ele precisava de um braço que fosse não artístico, que fosse mais de business, que fosse organizar a casa, financeiro e tudo mais. Acabou que eu migrei um pouco dessa parte só organizacional para cuidar de toda empresa e todos os artistas.

Falando um pouco do que eu faço hoje na Braslive, é basicamente ser o presidente da empresa mesmo. Eu tomo muitas das decisões da empresa que são relacionadas a contratação de pessoal, decisões financeiras, a maioria das decisões de projetos também passam por mim, por que tudo desprende de um gasto financeiro ou pessoal, então eu tenho que decidir se pode ou não pode, se vai ou não vai, óbvio que tudo junto com o meu sócio. Mas hoje é basicamente isso.

Além disso eu também sou empresário propriamente dito de alguns artistas da Braslive, então eu cuido de toda a carreira deles e tomo todas as decisões. Sou também label manager da Braslive, cuido de toda a parte operacional dos lançamentos - chega uma música e eu cuido de toda a parte operacional, inclusive marketing e por aí vai.

Quais mudanças você observa na maneira como as pessoas ouvem música nos últimos anos?

A mudança no consumo de música é bem clara. A gente viu essa transição rápida do CD para o download - que passou muito por download pirata, porque era

impossível você pagar um dólar por música. Agora todo mundo ouve por alguma plataforma de streaming. No Brasil especificamente, ainda se ouve muito pelo YouTube, mas estão muito fortes as outras lojas como Spotify e Deezer. Apple Music não tanto, mas começando.

Então a maneira que as pessoas ouvem música é pela internet, que está muito mais ampla e funciona em praticamente todo lugar - ela está ficando cada vez mais barata, com planos de dados maiores e melhores, então as pessoas estão ouvindo via streaming.

Diante dessas mudanças, você acredita que há padrões musicais seguidos pelos artistas? Se sim, quais?

Diante dessas mudanças, eu acho que existem sim padrões musicais submetidos pelos artistas, e eu acho que é uma coisa que vem muito com essa parte das redes sociais e essas plataformas de streaming que não deixam de ser quase que redes sociais ali dentro.

Você consegue analisar, tanto como usuário, artista, gravadora ou plataforma o consumo quase que em *real time* - no dia seguinte você sabe quantas pessoas ouviram sua música e de onde ouviram, qual cidade ouviu, se estão gostando ou não, se estão salvando ou não. Isso te dá muita informação para você ver e tomar decisões na hora, sobre o que está dando certo e o que não está. A partir daí que começam a se criar padrões.

O que a gente vê nesses padrões é que cada vez o mercado se comercializa mais, já foi muito comentado sobre músicas mais curtas. Quanto mais curta a música, mais chance dela performar melhor na plataforma, então as músicas estão sendo encurtadas. Se falava de música de até 3 minutos, agora um monte de gente está lançando música de 2 minutos e meio, simplesmente pelo motivo de que performa melhor na plataforma as músicas que são de 2 minutos e meio, então isso já é um padrão que está sendo seguido.

Colaborações. A gente vê um número de colaborações muito, muito maior nas plataformas. Cada vez com mais artistas, porque você quer pegar um público diferente, você quer atingir cada vez mais pessoas. Então isso está acontecendo também.

Falando dos gêneros, cada um tem seu próprio padrão. Mas falando especificamente da música eletrônica, e também dessa questão de encurtar a música, a música eletrônica que antes tinha um começo na intro e uma outro (que é o normal de ter uma pequena introduçãozinha), não tem mais nas plataformas. A música tem que começar direto de onde “interessa” pro fã - porque ele não vai ouvir mais, ele tem todas as músicas do mundo disponíveis ali na plataforma, o tempo está cada vez mais corrido,. O cara tem qualquer música que ele quiser, se demorou/enrolou muito no início, ele já pula. Isso mexe com o algoritmo e a música do artista não será mais recomendada. Com certeza tem alguns outros mais específicos, mas esses são os mais claros.

Você acredita que esses padrões são impostos pelas plataformas, pelas labels, pelo público ou pelos próprios artistas?

Eu acho que, no final das contas, a razão desses padrões é uma mistura. No final, sempre quem é responsável é o público, o consumidor final. A plataforma pode *botar* o máximo esforço para uma música aparecer, mas quem vai decidir é o público, então tudo passa por ele. Porém, eu acho que, as vezes, isso não pode ser regra para o artista que quer que a música dele chegue longe. O que acontece é que gravadora passa as informações que ela tem da plataforma, os empresários veem, passam para o artista e ele pensa “só posso fazer música de 2 minutos” ou “não vale a pena eu fazer uma música que não é colaboração”

Então acaba que vira uma regra, algo que não é para ser uma regra. E sim, um fato, um conhecimento não pode colocar na arte esses limites. Porém , eu acho que ninguém impõe isso, a competição é tão grande e a facilidade de lançar uma música ou um álbum é tão grande hoje em dia, que você quer tentar fazer o melhor possível e acaba pegando todas informações possíveis se rendendo às regras. Mas eu acho que tudo começa pelo tipo de consumo, e quem manda sempre é o público.

Quais suas perspectivas para o futuro da indústria de música eletrônica? E diante disso, o que você (como agência de management) indica para seus artistas?

O futuro da música eletrônica, para mim, é muito promissor por inúmeros motivos. Desde que eu entrei no mercado da música eletrônica, eu sempre achei isso.

A música eletrônica tem um público consumidor que tem uma renda média relativamente alta quando comparada com outros gêneros. E isso é bom, porque o poder aquisitivo e o poder de investimento ainda pode crescer bastante.

Falando especificamente de Brasil agora, a gente teve um grande sucesso recente que foi o Rock In Rio: um palco de eletrônica gigante, em que todos os dias foi um sucesso total, o maior festival do país. Outro festival gigante foi o Lollapalooza, que também dedica um espaço só para a música eletrônica.

Tudo isso tende a fomentar ainda mais a cena no país. Vieram outros festivais e mais festas, expondo mais o público que não gosta - ou não gostava de música eletrônica - à música eletrônica, que está crescendo cada vez mais.

Além disso, a música eletrônica vêm conquistando mais espaços. Na televisão, a gente tem casos recentes de artistas grandes tocando em programas *mainstream*, nas maiores redes de televisão. Tivemos lançamento de clipe do Alok no Fantástico, a gente teve Cat Dealers indo à televisão recentemente. Então, a música eletrônica está saindo do nicho e indo para o grande público, muito devido a vários outros fatores também. Festivais no interior do Brasil, que só tocavam tradicionalmente sertanejo, estão tocando música eletrônica. O público está sendo exposto à música eletrônica. Isso, na minha visão, é algo que vai aumentar bastante a capacidade de público, investimento e conseqüentemente, a crescer bastante o nosso mercado.

Além disso tem a parte das plataformas, a música eletrônica é uma música que, na minha visão, melhor se adaptou ao tipo novo de streaming, é uma música que você consegue seguir esses padrões, ditos anteriormente, que são criados pelo tipo de consumo, que o público gosta de ouvir.

Então, a música eletrônica se adaptou muito bem, tanto que são as músicas que melhor performam nas plataformas.

O que eu, como agente de management, indico para os artistas, na verdade é se dedicar, estudar e entender a sua verdade. É difícil responder a esta pergunta porque se eu soubesse o que iria dar certo, iria ser muito mais fácil. Mas uma coisa

que sempre dá certo no mercado é consistência, trabalhar sempre e sempre aperfeiçoar a sua arte. Entender que a moeda do mercado, a *currency*, é a criatividade, então, o quanto mais criativo você for, mais valor você vai ter no mercado.

Então aperfeiçoar sua criatividade, se dar espaço para crescer e estudar, trabalhar sempre. Com isso os artistas tem muita chance de terem sucesso no mercado.