



Panorama da Portabilidade da Música¹

Erika Breno²

Resumo

Harry Pross em seu livro *Medienforschung – Investigação da Mídia* – classifica a mídia em três tipos distintos: primária, secundária e terciária. A partir da classificação de Harry Pross, discorre-se nesse trabalho sobre a comunicação, sobre os meios de comunicação e aparatos tecnológicos ligados à música ao decorrer do tempo, sob o aspecto de sua apresentação, portabilidade, desdobramentos e atuação na sociedade.

Palavras-chave

Música; Portabilidade; Mídias;

¹ Trabalho apresentado no II Altercom – Jornada de Inovações Midiáticas e Alternativas Experimentais.

² Graduada em Comunicação Social – Bacharelado em Rádio e TV pela Universidade Estadual Paulista – UNESP. Especialista em Comunicação e Mídia pelo Centro Universitário Nove de Julho – UNINOVE. (erikabreno@gmail.com).



Harry Pross em seu livro *Medienforschung – Investigação da Mídia* – classifica a mídia em três tipos: primária, secundária e terciária. A partir dessa classificação, discorre-se sobre a música e alguns de seus desdobramentos.

Desde os primórdios, o ser humano utiliza seu corpo como meio de comunicação, para Harry Pross, o corpo é um meio de comunicação. Segundo ele, o corpo é a primeira mídia do ser humano e classificou-a como mídia primária, a mídia mais primitiva e mais essencial no convívio entre os humanos.

A história da música é tão antiga quanto a humanidade, porém, apesar de não podermos precisar o momento exato de seu surgimento, não é difícil imaginar o homem neandertal descobrindo novas sonoridades.

Os primórdios da música estão nas vocalizações em que o homem primitivo chegou a notas distintas, após o reconhecimento de sons característicos de cada mensagem que tencionava comunicar. Fora isso pode citar também as festividades, os cantos e gritos, o bater de palmas, assim como a sonoridade extraída de várias partes corporais. O ser humano quando canta, ou quando utiliza alguma parte do seu corpo para fazer música sem utilizar-se de nenhum aparato, aí faz uso da mídia primária “corpo”.

Porém, a criatividade e a necessidade humana de recriação do mundo colaboraram para que com o tempo o homem desenvolvesse formas de recriar os sons da natureza, os sons corporais, os sons do dia-a-dia e desenvolveu aparatos, que aumentassem o alcance de seu corpo (a mídia primária): os instrumentos musicais.

Os instrumentos musicais são classificados como mídia secundária uma vez que prolongam o alcance da música feita inicialmente pelo homem e pelo seu corpo.

A música relacionada à mídia terciária entrará em outro contexto já que para uma mídia ser classificada como terciária, será necessário além de um aparato para quem emite a mensagem, ou seja, a música, será necessário também um aparato para quem a recebe.

Observa-se aí o aumento da complexidade do processo comunicacional/comunicativo no que tange a música e que está ligado diretamente à alteração da sociedade. Aliado a isso há a questão da forma de armazenamento da música e a forma como acontece.



Anteriormente ao surgimento dos meios de gravação, a única forma de registro e transmissão de composições musicais era através de partituras escritas à mão onde a interpretação de cada música poderia diferir da original do compositor.

A história da gravação sonora começa em 1877, quando Thomas Edison patenteou o *fonógrafo*, o aparelho que registrava e tocava o som gravado, usando folhas de estanho sobre um cilindro como o meio no qual sulcos eram cortados por uma agulha.

Depois veio o *talking machine* – ou máquina falante - o uso imaginado para aquele aparato era gravar a voz humana, e não música.

A próxima evolução foi patenteado por Alexander Graham Bell em 1886, o *grafofone*.

O grafofone estimulou Edison a aperfeiçoar o fonógrafo, e em 1889 um novo modelo foi apresentado na Exposição Universal de Paris e no Brasil.

Em 1888 o alemão Émile Berliner criou o *gramofone*, registrando o som em discos metálicos. A principal inovação era a possibilidade de duplicar os discos a partir de uma *“master”*, ou seja, determinado material precisava apenas de uma gravação – as cópias seguintes seriam tiradas daquele primeiro modelo padrão.

Vale destacar que o fato da escrita já existir quando essas possibilidades apareceram, não significa que a música podia ser reproduzida fielmente através de partituras uma vez que há diferença entre som e música.

A notação musical registrada a partir de uma partitura permite que a música seja reproduzida, porém não o som “pensado”, “tocado”, interpretado pelo compositor, os elementos que compõem um som.

Já no século XX, os sistemas de gravação e reprodução sonora evoluíram constantemente.

Até a década de quarenta, o que existia eram os discos de 78 rpm (rotações por minuto) que eram o padrão, com um tempo máximo de gravação de três minutos em cada lado e no final da década de quarenta surgia então o disco moderno, o LP, *long play* onde a duração foi para 23 minutos.

Com o surgimento da estética do álbum, os discos passam a serem vistos como obras de arte. Com os trabalhos de *design* dos discos, durabilidade do formato – o vinil é mais resistente do que a goma-laca – e a promessa de alta-fidelidade do sistema estéreo, o LP passa a ser consumido como livros, ou seja, um suporte fechado passível de coleção com status de objeto cultural.



Mesmo formatos advindos da linguagem do álbum, como tem se apostado com o DVD para música, participam da lógica de consumo.

Com essas mídias, estabeleciam-se as estruturas da indústria fonográfica internacional no pós-guerra, considerada sua “época de ouro”. Cada novo formato possibilitava ampliar não apenas os produtos como também o público consumidor de tecnologia. No entanto, tal configuração seria obrigada a mudar com o surgimento de um novo complexo tecnológico.

Em 1963 a Philips introduziu a fita cassete, fitas magnéticas que possibilitaram as gravações sonoras não profissionais e ao mesmo tempo colaborou com a pirataria que encontrou mais um produto suscetível ao sistema.

Em 1977 o CD - *Compact Disc*- chegava ao mercado, anunciando o início da era digital para a música. O padrão de consumo do CD seguiu as regras do LP.

O CD possibilitava a gravação de setenta e quatro minutos em uma única superfície, permitindo a execução de obras longas e sem interrupções. Outros formatos utilizando sistemas digitais foram posteriormente criados, mas nenhum obteve sucesso a ponto de poder competir com o CD. Exemplos: DAT -*Digital Audio Tape* - em 1987, o DCC - *Digital Compact Cassette* - e o MD (*Mini Disc*) em 1991.

O surgimento de novos aparatos tecnológicos resultou em mudanças nas formas de registro e de criação da música.

Pierre Lévy no seu livro “A Conexão Planetária: o Mercado, o Ciberespaço, a Consciência” destaca que a prática musical foi transformada pelos seqüenciadores, *samplers* e sintetizadores. Estes equipamentos permitem ao músico atuar sozinho em estúdios digitais.

Conforme a utilização criativa dessas tecnologias foi acontecendo, passou-se a considerá-las também como manifestação artística válida. A redefinição da concepção européia de “música popular” – série de notas – aconteceu, podemos colocar como “série de sons”.

Usar seqüenciadores tornou-se comum a partir de 1982 quando surgiu a linguagem MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) e a primeira vez em que o computador passou a ser usado para a música.

MIDI é uma padronização mundial que permite que instrumentos eletrônicos, seqüenciadores e computadores comuniquem-se entre si, compreendendo as informações musicais traduzidas em valores numéricos. O formato MIDI é muito



utilizado na Internet para distribuir música, porém, apenas instrumental e musical. A extensão “MID” não aceita vozes e áudio não-musical.

Existem também, diversos softwares que possibilitam realizar gravações diretamente no disco rígido dos computadores, registrando tanto a linguagem MIDI quanto som real.

A utilização de computadores influenciou inclusive os estilos musicais. Por exemplo, sem efeitos criados em estúdio, o rock, *heavy metal*, *disco*, *rap* não existiriam, não porque a tecnologia seja responsável, porém o círculo tecnológico existente proporcionou que os músicos desenvolvessem esse tipo de música.

Todas essas possibilidades tecnológicas que envolvem a forma de armazenamento da música com o passar do tempo influem diretamente na sua produção.

O aprimoramento da tecnologia condiciona o tratamento que é dado ao conhecimento e à música.

Sobre as formas de apresentações, performances da música, a forma mais antiga, tradicional que se conhece de apreciação e apresentação da música é a apresentação *in loco*, os concertos, performances, shows onde as pessoas deslocam-se até determinado local para apreciar a arte musical de determinado(s) músicos(s).

Existem inumeráveis exemplos a serem dados, mas aqui se cita as “rodas” onde alguns se reuniam para fazer, tocar determinado tipo de música, por exemplo, o samba e o choro, tão tradicionais no Brasil.

Com o decorrer do tempo, o processo/formato de exibição das performances musicais foi alterada.

Com o advento do rádio, as pessoas puderam dentro de suas casas ouvir essas apresentações, inicialmente tudo era feito ao vivo nas rádios e posteriormente com o surgimento das máquinas “*rec's*” podia-se gravar antecipadamente.

A televisão chegou ao Brasil em setembro do ano de 1950 e passou a ser uma vitrine eficiente para a música. Com a ascensão da televisão, acrescentava-se a esse meio de comunicação mais um sentido humano: a visão. Antes no rádio podia-se apenas ouvir a música e as apresentações musicais.

Já com a televisão, podia-se ouvi-la e vê-la. Eram as apresentações ao vivo pela tela da televisão. Os concertos vieram até seu público.

O rádio (inclui-se o portátil e também o toca-fitas) e a TV possibilitaram a promoção da música de forma mais abrangente para a população. Isso influenciou inclusive as pessoas para adquirirem as músicas em formato de LP e fita cassete.



Na década de 1990, surgiram arquivos digitais para facilitar a troca de informações pelas tecnologias em rede.

A internet veio para unir todas essas tecnologias, convergiu em uma só mídia. Nela, rádio e televisão convergiram e acrescentando um item fundamental: interatividade.

Os computadores e a Internet ampliaram o fluxo de informações, permitindo a transmissão de dados em escala mundial de modo muito veloz.

Surge o Motion Picture Expert Group-Layer 3, ou MP3, um arquivo compacto (1/12 do formato WAV do CD) para transferência de dados. Este formato era direcionado principalmente à mobilidade da informação; não ao consumo fechado num suporte material. Há também os “Par-a-Par” (*Peer-to-Peer*) que representam interessantes mudanças no comércio de música.

Com os formatos virtuais, que não se restringem ao MP3, o padrão de consumo muda. Ao invés de se restringir a um objeto em si, surge um consumo diretamente on-line. A convergência das tecnologias o consumo de música se expande por vários meios de comunicação, abrindo o mercado fonográfico a outros setores industriais, por exemplo empresas de telefonia. A indústria fonográfica se transforma num importante setor da comunicação se reorganizando de acordo com os contextos econômicos e tecnológicos.

Com isso, o formato fonográfico físico tornou-se uma tecnologia para armazenamento da música e não mais um símbolo cultural e artístico como era o LP.

Todas essas formas de “apresentação” transpõem-se novamente à questão do armazenamento da música no decorrer do tempo, influenciando ainda a forma de produção e portabilidade da música.

A tecnologia ligada à música influi diretamente na forma como experimentamos os conteúdos. Novas formas de produzir e transmitir a música condiciona a percepção humana.

Hoje, o tratamento dado à música está se modificando, adaptando-se à realidade dos computadores e da internet. O futuro da música é incerto, porém, isso não significa que deixará de existir, pelo contrário, novas formas virão, as influências continuarão acontecendo (equipamento – músico e músico - equipamento) mas não se pode tornar escravo da tecnologia para se fazer música, deve-se utilizá-la como aliada.

O assunto discutido permite repensar o desenvolvimento tecnológico, as mudanças industriais, hábitos de consumo de conteúdos e de mídia influenciando a



valorização estética econômica e afetivamente a mediação sonora em nossa cultura. A materialidade da música afeta as novas dinâmicas à cultura fonográfica e a significação social.

A sociedade apreende a cultura musical enquanto mercadoria, e para isso se faz necessária a reafirmação das “culturas próprias”. Cada um deve saber quem é para poder relacionar-se com os outros. Os meios de comunicação e a forma como atuam colaboram para que o desconhecimento de nossas culturas, de nossa música se perpetue.

Precisamos acompanhar a história da tecnologia ligada a música para compreender os seus rumos, porém, encontramos questionamentos sobre a possibilidade de que as máquinas um dia substituam os músicos.

Isso não acontecerá porque a magia das artes, da música está na sua criação, a arte pela arte, o processo de criação e a criação de uma identidade (o comum padroniza), na transformação proporcionada pelo contato com a diferença, com a diversidade. Isso faz com que o ser humano saia da sua zona de conforto, expondo-se ao desconhecido, ao novo tocando, sensibilizando e transformando.

Valorizar o produto final baseado na tecnologia e não mais a pureza da criação e da performance faz com que se tenha produto, mercadoria e não arte, música. E produto se consome e não se aprecia.

Bibliografia

ADORNO, Theodor W. & HORKHEIMER, Max – *Indústria Cultural: o Iluminismo como Mistificação das Massas*. Em: Almeida, Jorge M.B., “Indústria Cultural e Sociedade”. Paz e Terra, 2002.

LÉVY, Pierre.(2001).*A Conexão Planetária: o Mercado, o Ciberespaço, a Consciência*. São Paulo: Editora 34.

McLUHAN, Marshall – *Understanding Media – the Extensions of Man*. Chicago. Signet Books, 1964.

PROSS, H. *Medienforschung*. Darmstadt: Carl Habel, 1971

SCHWARTZ, Elliott. (1989). *Electronic Music: A Listener's Guide*. New York: Da Capo Press.

TINHORÃO, José R. (1981). *Música Popular - do Gramofone ao Rádio e TV*. São Paulo: Editora Ática.