



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE MÚSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA**

**ETNOMUSICOLOGIA NO CIBERESPAÇO: PROCESSOS CRIATIVOS E
DE DISSEMINAÇÃO EM VIDEOCLIPES AMADORES**

LUCIANO ANDRÉ DA SILVA ALMEIDA

Salvador
2010

LUCIANO ANDRÉ DA SILVA ALMEIDA

**ETNOMUSICOLOGIA NO CIBERESPAÇO: PROCESSOS CRIATIVOS
E DE DISSEMINAÇÃO EM VIDEOCLIPES AMADORES**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Música da Escola de Música da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Música.

Área de concentração: Etnomusicologia.

Orientador: Prof. Dr. Manoel V. Ribeiro Veiga Jr.
Coorientador: Prof. Dr. Pablo Sotuyo Blanco

Salvador
2010

A464533 Almeida, Luciano
Etnomusicologia no ciberespaço: processos criativos e de disseminação em videoclipes amadores / Luciano Almeida - 2010.
214 p.: il.

Orientador: Prof. Dr. Manoel V. Ribeiro Veiga Jr..

Coorientador: Prof. Dr. Pablo Sotuyo Blanco.

Tese (Doutorado em Música) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Música, 2010.

1. Etnomusicologia. 2. Ciberespaço. 3. Videoclipe. I. Luciano Almeida. II. Universidade Federal da Bahia, Escola de Música. III. Título.

CDD – 780.89

TERMO DE APROVAÇÃO

LUCIANO ANDRÉ DA SILVA ALMEIDA

ETNOMUSICOLOGIA NO CIBERESPAÇO: PROCESSOS CRIATIVOS E DE DISSEMINAÇÃO EM VIDEOCLIPES AMADORES

Tese aprovada como requisito parcial para a obtenção do grau de Doutor em Música, Universidade Federal da Bahia, pela seguinte banca examinadora:

Manoel Vicente Ribeiro Veiga Jr. – Orientador
PhD em Música
Universidade Federal da Bahia

Pablo Sotuyo Blanco – Coorientador
Doutor em Música
Universidade Federal da Bahia

Paulo Costa Lima
Doutor em Educação
Universidade Federal da Bahia

Salwa El-Shawan Castelo-Branco
PhD em Ciências Musicais
Universidade Nova de Lisboa

Jeff Packman
PhD em Etnomusicologia
University of Toronto

Salvador, 30 de agosto de 2010

O amor a três mulheres me moveu ao fazer este trabalho. Assim, o dedico:

a Lourdinha, minha mãe;
a Flora, minha filha;
e a Val, minha esposa.

“O Universo é uma esfera infinita, cujo centro está em toda parte e a circunferência em parte nenhuma”

Blaise Pascal (1623-1662)

AGRADECIMENTOS

Acredito em Deus enquanto energia suprema. É Ele a quem primeiro devo agradecer pela realização deste trabalho.

Esta tese não seria possível sem as bolsas que me foram concedidas. Tenho muito a agradecer à CAPES, que financiou meus estudos durante três anos de doutoramento e ao CNPq, que garantiu o meu sustento no ano em que estive em doutorado sandwich na Universidade Nova de Lisboa.

Agradeço ao Programa de Pós-graduação em Música da UFBA, nas pessoas de seus coordenadores, professores e funcionários, pelo apoio prestado sempre que requisitado e pela doação de conhecimento.

Ao professor Manoel Veiga, o meu muito obrigado, sempre. Não só pela orientação mas pelo norte acadêmico e principalmente pela amizade verdadeira.

Obrigado ao professor Pablo Sotuyo Blanco pela coorientação, sempre atenciosa, meticulosa e competente.

Sempre serei agradecido à professora Sonia Chada Garcia. Sem seu apoio inicial provavelmente esta tese não existiria.

Um agradecimento especial à professora Salwa El-Shawan Castelo-Branco pela orientação brilhante e acolhimento tão afetuoso no Instituto de Etnomusicologia (INET-MD) da Universidade Nova de Lisboa, o qual preside.

Ao professor Jeff Packman, além da valiosa contribuição dada a este trabalho através de sua participação na banca examinadora, agradeço pela disponibilidade e pelos papos e conselhos sempre preciosos.

Obrigado ao professores Ricardo Bordini e Paulo Costa Lima pelas participações na banca de qualificativo e contribuições tão significativas dadas ao

meu trabalho, no caso do último, também como membro da banca examinadora.

Sem o companheirismo, compreensão e dedicação de minha esposa, Valéria Franco Almeida, eu não chegaria até aqui. A ela, o meu profundo agradecimento.

Aos meus pais Lourdes e Edmundo Carôso, agradeço pela vida, pelo amor e apoio incondicional.

Obrigado aos DJs Rafik e Rafael Grego do Furagato 5000 por viabilizarem parte desta pesquisa, a “biba022” e a “caamillinha” pela cordialidade e atenção dispensadas e a Joe Penna, o MysteryGuitarMan, pelo fornecimento de informações tão importantes para este trabalho.

Não poderia deixar de agradecer a alguns companheiros de listas de discussão das quais faço parte e cujas respostas aos meus chamados provocativos muito me ajudaram nas reflexões acerca de várias questões abordadas nesta tese. Entre outros, não posso esquecer de Carlos Palombini, Débora Baldelli, Álvaro Neder e Ruben Lopez Cano.

Aos amigos Cleisson Melo, Kadija Teles e Hugo Leonardo Ribeiro, agradeço a prova de amizade verdadeira, demonstrada sempre e reiterada recentemente e ao amigo Alexandre Espinheira, por sempre estar presente no momento e com o equipamento certos.

Aos amigos Albergio Diniz e Raul Costa D'Ávila, obrigado pelas conversas internéticas e presenciais e pelo apoio contínuo.

Agradeço aos colegas do Seminário de Etnomusicologia Bernado Rozo, Cássio Nobre e Leonardo Cunha, com quem compartilhei ideias fundamentais para o desenvolvimento do projeto que se concretizou nesta tese.

Aos colegas da pós-graduação e alunos do REPEM de Salvador e de Belém, estou agradecido pela oportunidade de convivência e crescimento.

Obrigado aos colegas brasileiros do INET-MD, Carlos Cavallini, Maurílio Rocha e Cláudia Góes pelas conversas etnomusicológicas e pelo apoio e companheirismo enquanto estive em Portugal.

Também agradeço aos colegas não brasileiros do INET-MD, especialmente aos portugueses Sara Laureano, Rui Cidra e Hugo Silva, à espanhola Susana Moreno e ao cabo-verdiano Moacyr Rodrigues, pelo apoio prestado em terras portuguesas.

A todos aqueles que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho e cujos nomes, por lapso do autor, aqui não estejam, o meu muito obrigado.

RESUMO

Este trabalho discute processos criativos e de disseminação em videoclipes amadores postados no YouTube. Através de estudos de caso, observa e analisa as inovações, idiosincrasias e confluências no universo audiovisual focado. Para tanto, busca identificar quais motivações têm as pessoas que produzem e fruem este material audiovisual. Que relações estabelecem e de que apropriações lançam mão.

O primeiro capítulo contextualiza a pesquisa e define os processos criativos e de disseminação a partir de suas principais características, respectivamente, a samplertropofagia e a viralidade. Também discute habilidades e conhecimentos musicais e extramusicais.

O segundo capítulo aborda aspectos históricos e conceituais que servem de suporte teórico e contextual para o melhor entendimento do texto. Também apresenta a delimitação teórica do estudo e discute questões de virtualidade, materialidade, alteridade e novos paradigmas da etnomusicologia.

O terceiro capítulo trata das opções metodológicas: na parte descritiva, pela etnografia virtual e na parte analítica, pela pesquisa qualitativa com suporte quantitativo.

O quarto capítulo é o etnográfico. Lastreado em estudos de caso, descreve as práticas audiovisuais investigadas, através de seus atores e suas especificidades musicais e contextuais.

O quinto e último capítulo apresenta as considerações finais que tratam de questões relacionadas à experiência de etnografia virtual vivida, avalia o presente estado da pesquisa e oferece algumas ideias e elementos para investigações futuras.

ABSTRACT

This thesis discusses the creation and dissemination of amateur video clips on YouTube. Case studies are analyzed for innovations, idiosyncrasies, and confluences of behavior with particular attention to the motivations of video producers and the ways that they utilize audiovisual material. Also explored are the different relationships formed through various processes of video creation and distribution.

The first chapter contextualizes the study and establishes general characteristics of the processes of YouTube music video creation and dissemination. Key concepts such as samplerthropophagy and virality are introduced and the musical and extra-musical skills and knowledges particular to this type of musical practice are explored.

The second chapter engages with the historical and conceptual issues that provide theoretical support for the study. It also pursues and theorizes the demarcation of the field researched through a discussion of notions such as virtuality, materiality, and otherness. In problematizing these concepts, new paradigms for ethnomusicology as a discipline are considered.

The third chapter addresses methodology. Issues of description in virtual ethnography are considered as are concerns related to analysis through qualitative research with quantitative support.

The fourth chapter is an ethnography consisting of several case studies. It describes and analyzes the audiovisual practices of participants in the making and circulating of YouTube videos with attention to through their musical and contextual specificities.

The fifth chapter presents final considerations. It emphasizes issues related to the experience of virtual ethnography, assesses the present state of the research, and offers ideas and concerns for future investigation.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	VII
RESUMO	X
ABSTRACT	XI
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	XIV
LISTA DE TABELAS	XVI
PREÂMBULO	1
INTRODUÇÃO	5
1 CONTEXTUALIZANDO A PESQUISA	13
1.1 Videoclipes amadores.....	13
1.2 Por um lugar para a cibercultura na etnomusicologia brasileira.....	18
1.3 Brasil: uma Internet proletária?.....	20
1.4 Processos criativos e de disseminação a partir das práticas audiovisuais estudadas.....	23
1.5 Música, habilidades e conhecimentos musicais e extramusicais.....	29
2 ASPECTOS HISTÓRICOS E CONCEITUAIS	43
2.1 Internet.....	44
2.2 Web.....	46
2.3 Web 2.0.....	51
2.4 Comunicação mediada por computador (CMC).....	53
2.5 Música e tecnologia.....	56
2.6 Etnomusicologia e tecnologia.....	58
2.7 Etnomusicologia no ciberespaço.....	60
2.8 Tecnocultura.....	64
2.9 O ciberespaço e seu potencial extratextual.....	64
2.10 Virtualidade e materialidade.....	67
2.11 Um outro outro: outras questões.....	69
3 ASPECTOS METODOLÓGICOS	75
3.1 Etnografia no virtual.....	75
3.1.1 Internet como cultura.....	78
3.1.2 Os dez princípios hineanos da etnografia virtual.....	79
3.1.3 Construindo uma etnografia virtual para a tese.....	83
3.2 Orientação qualitativa com suporte quantitativo.....	86
3.3 Dispositivos de pesquisa.....	89
4 VIDEOCLIPES AMADORES: UMA ETNOGRAFIA VIRTUAL	96
4.1 O YouTube.....	96
4.2 Furagato 5000.....	102
4.2.1 O fenômeno Jeremias e o Funk do Furagato 5000.....	104
4.2.2 “Videofunks”.....	116

	xiii
4.2.3 Biu Goiaba featuring Ja Rule.....	126
4.3 O amador, produção e fruição de vídeos e Internet.....	132
4.3.1 E então, o que vem a ser mesmo um videoclipe amador?.....	134
4.3.2 O que é ser “brasileiro” no YouTube?.....	136
4.3.3 Gêneros musicais, algumas técnicas utilizadas e processos criativos em videoclipes amadores.....	141
4.3.4 “nayana gata”.....	151
4.3.4.1 Como explicar tamanha visibilidade?.....	153
4.3.4.2 A indisponibilidade de “nayana gata”.....	163
4.3.5 Vanusa e o Hino Nacional: surgimento e morte súbita de um viral?.....	170
4.3.5.1 Muito mais que “atividade social”.....	176
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	184
5.1 Amanhã, lá pelas 15:00, a gente conversa.....	184
5.2 E então.....	192
BIBLIOGRAFIA.....	201

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras

Figura 1: Tela da bibliografia utilizada na tese, no site Zotero.....	10
Figura 2: Quadros do videoclipe amador “Promíscua” de Guilherme Zaiden.....	26
Figura 3: Captura de tela do canal principal de Joe Pena no YouTube.....	36
Figura 4: Quadro do vídeo "Vuvuzela Symphony", mostrando Joe tocando várias vuvuzelas.....	39
Figura 5: Tela do software Final Cut Pro que reproduz trecho da edição do vídeo “Vuvuzela Symphony”.....	40
Figura 6: Representação gráfica do Memex.....	48
Figura 7: Captura de tela com janelas do Nexus, primeiro browser idealizado por Tim Berners-Lee.....	50
Figura 8: O fonautógrafo de Édouard-Leon Scott.....	59
Figura 9: Logotipo do Furagato 5000.....	103
Figura 10: Foto de Rafael e Rafik.....	104
Figura 11: Quadros de vídeos com apropriações do "Funk do Jeremias".....	114
Figura 12: Captura da tela do canal do Furagato 5000 no YouTube, mostrando todos os vídeos postados.....	117
Figura 13: Espectrograma com trecho do áudio do vídeo “Biu Goiaba & Ja Rule”..	130
Figura 14: Espectrograma de trecho correspondente: vídeo onde Biu Goiaba canta a capela.....	130
Figura 15: Espectrograma de trecho correspondente: playback de "Wonderful".....	130
Figura 16: Estatísticas geográficas do vídeo "Americans are NOT stupid - WITH SUBTITLES".....	138
Figura 17: Quadro do videoclipe amador "matriz", produzido por "biba022".....	142
Figura 18: Quadro do videoclipe amador "Apague a Luz", produzido por "caamillinhaa".....	144
Figura 19: Exemplos de iconografia utilizada em videoclipes amadores para entreatos instrumentais.....	148
Figura 20: Captura do quadro de estatísticas do vídeo "Vanusa cantando o Hino Nacional".....	171
Figura 21: Captura do quadro de estatísticas do vídeo "Vanusa cantando o Hino Nacional".....	174
Figura 22: Captura do quadro de estatísticas da cópia postada por "cmtesergio" do vídeo "Vanusa cantando o Hino Nacional".....	175
Figura 23: Captura do quadro de estatísticas do vídeo “Vanusa - Manhãs de setembro”.....	179
Figura 24: Captura de tela da minha lista pessoal de contatos no Meebo.....	188

Gráficos

Gráfico 1: Esquema cibernético.....	57
Gráfico 2: Interações entre contexto e etnógrafo e suas palavras-chave, a partir dos dez princípios hineanos de etnografia virtual.....	83
Gráfico 3: Progressão de exibições do videoclipe "nayana gata".....	152

Exemplos

Exemplo 1: 5ª Sinfonia de Beethoven - tema original e como tocado por Joe nas vuvuzelas.....	38
Exemplo 2: 5ª Sinfonia de Beethoven - representação gráfica de pedal tocado numa vuvuzela.....	38
Exemplo 3: 5ª Sinfonia de Beethoven - representação gráfica da melodia do tema, depois de alteradas as notas.....	38
Exemplo 4: Transcrição de trecho de fala sampleada no "Funk do Tapa na Pantera".	125
Exemplo 5: Transcrição de trecho de fala sampleada no "Funk do velhinho que comeu e não pagou".....	125

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Quadro comparativo entre a "Web 1.0" e a Web 2.0.....	52
Tabela 2: Os dez princípios da etnografia virtual.....	82
Tabela 3: Os dez vídeos mais acessados do YouTube que utilizam o "Funk do Jeremias" do Furagato 5000.....	112
Tabela 4: Forma do "Funk do Tapa na Pantera" com seções de 16 compassos e subseções de 4 ou 8 compassos.....	124
Tabela 5: Os 20 vídeos disponibilizados por "brasileiros", mais assistidos do YouTube desde o início.....	137
Tabela 6: Quadro comparativo mostrando versos do Hino Nacional Brasileiro utilizados em "Video Clipe - Vanusa e o Hino Nacional (Vanusator Edit)" e a descrição das respectivas imagens que lhes representam.....	149
Tabela 7: Informações sobre os 10 vídeos mais assistidos no YouTube mundial, desde o início.....	156

PREÂMBULO

A época atual é seguramente *sui generis* quando se trata de interatividade entre pessoas. O poder de fazer circular informação está ao alcance de um número expressivo de seres humanos, e esta efetivamente circula como antes seria inconcebível. Interfaces midiáticas não fazem mais sentido se subentendem passividade na recepção, ou monomorfismo na emissão. Conectar-se significa apreender, interagir, intervir, criar, reprocessar, transmitir, disseminar. Os ambientes digitais, caracteristicamente procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos¹, trouxeram-nos um mundo novo e implexo de possibilidades.

“Lugar” enquanto conceito atinge sua polissemia mais ampla. Materialidade e virtualidade confundem-se, redefinem-se e fundem-se na figura do homem contemporâneo, cada vez mais à vontade na sua condição de ciborgue compulsório². Profundas transformações culturais estão acontecendo. A cultura participativa fortalece-se nos meios digitais e encontra uma via de expressão das mais favoráveis para o aparecimento de outras relações e padrões de comportamentos.

A informação digital pode ser disseminada em velocidade cada vez maior. As tecnologias disponíveis para tal são fartas e baratas, até completamente gratuitas. Baixar música e vídeo na Internet, bem como reprocessar esse material e colocá-lo

¹ Focada nas novas formas de narrativa estabelecidas em ambientes digitais, Janet Murray propõe tal tipologia para os mesmos (2001).

² O termo “ciborgue” foi usado pela primeira vez na década de 60 do século XX por Manfred Clynes e Nathan Kline (1960), para designar um organismo cibernético ou seja, constituído de partes orgânicas e mecânicas. Desde então, tem sido largamente apropriado, tanto pela ficção científica, quanto por estudiosos e teóricos da cibercultura. Por exemplo: (Downey, Dumit, e Williams 1995) e (Haraway 2000). Este trabalho considera o ciborgue como uma boa metáfora para o homem contemporâneo, que cada vez mais frequentemente utiliza aparatos tecnológicos como importantes mediadores em seus processos de interação e comunicação. É neste sentido que usará o termo.

novamente na grande rede, faz parte da rotina de milhões de pessoas por todo planeta. Vídeos amadores podem chegar a ter centenas de milhões de exibições, transformando anônimos em celebridades e chamando cada vez mais atenção das mídias convencionais. Neste panorama naturalmente redefinem-se conceitos como popularidade, ética e propriedade intelectual.

Transformações tecnológicas também acontecem muito rapidamente. Se, por um lado, este quadro pode parecer complicador para as utilizações e apropriações de novas tecnologias e dispositivos que surgem a todo momento, por outro, oferecem ao homem uma enorme expansão de suas possibilidades criativas e seu potencial de disseminação de informação.

Além dos meios considerados convencionais como rádio e televisão, música pode ser fruída e emitida a partir de uma infinidade de sistemas de relacionamento, publicação, busca e recomendação, existentes na Internet, e/ou através de mecanismos que são capazes de promover o intercruzamento de dados (inclusive de caráter audiovisual) nas respectivas fontes. Existe um processo cultural que pode ser entendido como uma convergência. Fluxos contínuos de informação audiovisual³ possibilitam essa convergência através de um grande número de canais e dispositivos midiáticos. Complexas redes de relacionamentos engendram comportamentos que têm se tornado paradigmas da atualidade, como, por exemplo, a colisão entre o conteúdo disponibilizado pela mídia (*mainstream*) e o produzido pelo usuário comum⁴.

O consumidor de música, mais do que nunca, vai muito além de sua simples

³ Claro que pelos mesmos fluxos transitam textos, imagens e todo e qualquer tipo de informação que possa ser digitalizada e que os processos culturais referidos também lhes são idiossincráticos.

⁴ De acordo com a discussão central de Henry Jenkins em seu *Convergence Culture* (2006).

fruição. Tem acesso a muito mais informações sobre seus artistas preferidos, interage e interfere na sua produção. E esta interação é franqueada e até incentivada pelos próprios artistas.

Na verdade, esta nova relação entre fã e artista foi possibilitada por conta de significativas transformações neste contexto, onde os mecanismos da antes poderosa indústria do entretenimento podem ter pouca ou nenhuma ingerência. Crescem, a um ritmo acelerado, os casos de bandas e artistas que controlam e são responsáveis pela maior parte ou por todo processo de produção, divulgação e venda, não só de suas músicas e shows como de tudo relacionado às suas imagens e carreiras. Tudo isto feito através da Internet, com o auxílio de ferramentas tecnológicas cada vez mais baratas e acessíveis⁵.

Surgem constantemente novas formas de criação, execução e transmissão de música⁶. Nos contextos de produção, a realidade e a virtualidade estabelecem fronteiras cada vez mais difusas, tornando-se muito difícil de distinguir o que foi ou não editado, inserido ou alterado. Uma performance musical, por exemplo, pode ser “construída” através de colagens de “pedaços” de áudio e vídeo, mas com resultados, audiovisual e composicional, que não só se confundem com os de uma

⁵ Muitos, inclusive, começaram todo esse ciclo pela própria Internet, através de vários meios. Pode-se citar dois de inúmeros casos: Julia Nunes, uma novaiorquina de ascendência portuguesa que através de seu canal do YouTube (<http://www.youtube.com/user/jaaaaaaa>) e outras redes de relacionamento, divulga vídeos com suas canções, shows, além de vender seus discos, camisetas e outros produtos. Julia, neste momento, tem quase 36 milhões de visualizações em seus vídeos e mais de 106 mil inscrições em seu canal. Um outro exemplo é a banda brasileira Cansei de Ser Sexy, que ficou conhecida divulgando seu trabalho pela Internet, hoje com sólida carreira internacional. As vendas dos Cds da banda acontecem, em grande parte, pela rede e em formato digital e seu perfil no Myspace (<http://www.myspace.com/canseidesersexy>) tem cerca de 182 mil seguidores. Consulta em 30/06/2010.

⁶ Formas de criação, execução e transmissão de música não mais limitam-se a procedimentos estanques de composição e improvisação tradicionais que, aliás, nunca existiram em estado puro. Nem tampouco os processos de transmissão, nada simples, restringem-se aos aurais e orais, levando-se em conta, entre outros, o impacto do escrito, distinto do impresso e do gravado que, no caso da música ocidental, parecem constituir um contínuo de relações históricas, do próximo ao distante, entre compositor, executante e ouvinte (Cf. Nettl 2005).

outra possível versão efetivamente tocada e não editada, como também podem ganhar outras várias conotações⁷. O conhecimento e domínio das ferramentas tecnológicas, cada vez mais utilizadas pelos “produtores” de conteúdo de sites como o YouTube⁸, bem como as técnicas aplicadas, parecem não caber mais em mecanismos formais de transmissão, mas surgem da apropriação efetiva, por parte desses indivíduos, de todos os recursos disponíveis nesse novo contexto.

Este trabalho é sobre um número limitado de videoclipes amadores postados no YouTube e em outros sites do gênero. Sobre algumas formas de criatividade relacionadas a estes vídeos. Sobre maneiras de elaboração e fruição de toda essa produção audiovisual e apropriações e usos de música ocorridos. Sobre como tais vídeos são disseminados. Sobre possíveis mudanças e diferenças em relação a outras práticas musicais de ambientes não virtuais. Este trabalho deve ser visto como consequência, mas também como exigência dessa nossa época. Uma época que até pode ser comparada a outras, mas que tem características únicas e fundamentais. Que nos torna, por conseguinte, diferenciados no comportamento e nas perspectivas. A nossa época.

⁷ Um bom exemplo é o vídeo “Amateur”, acessível em (<http://ethnomuscyber.net/amateur>), consulta em 05/02/2010. Este endereço eletrônico é um redirecionamento. Tal procedimento será usado neste texto sempre que necessário. Maiores esclarecimentos no 3º capítulo, tópico 3.3. O vídeo mostra Lasse Gjertsen, um jovem norueguês, “tocando” bateria e piano. Na realidade, Gjertsen se diz incapaz de tocar os referidos instrumentos. A performance, segundo o próprio, só se tornou possível por ele ter gravado cada nota separadamente e ter feito edições posteriores com softwares apropriados. O resultado musical é plenamente satisfatório. A simples audição deste material sem o conhecimento prévio das técnicas de edição utilizadas não é suficiente para que um ouvinte comum perceba o que realmente aconteceu, podendo efetivamente causar a impressão de que músicos com certa destreza tocaram durante a gravação.

⁸ O YouTube, (<http://www.youtube.com>), é um site de compartilhamento de vídeos que surgiu em 2005 e rapidamente transformou-se em um fenômeno na Internet e determinando novos parâmetros de comportamento. Dada sua importância para este trabalho, o capítulo 4º abordará o site em aspectos históricos e comportamentais, antes de discutir as práticas que são foco desta tese. Questões técnicas e funcionais também serão discutidas no mesmo capítulo, sempre tendo como foco os acontecimentos abordados na etnografia.

INTRODUÇÃO

Durante o primeiro semestre de 2007, nos Seminários em Etnomusicologia VI do Programa de Pós-graduação em Música (PPGMUS) da Universidade Federal da Bahia (UFBA), conduzidos pela Dra. Sonia Maria Chada Garcia, resolvi fazer uma digressão experimental em meus estudos de processos criativos e de disseminação. Em vez de observar e analisar tais processos, abordando-os a partir da obra de Xisto Bahia e das práticas musicais características do seu contexto, as novas formas de práticas musicais que são usuais no ciberespaço seriam, agora, a minha perspectiva. Isto pode justificar-se pelo meu histórico pessoal, sempre ligado às relações de música e informática, mas foi principalmente resultado das discussões que tivemos durante aqueles Seminários, nos quais fui bastante incentivado pela mestra e colegas a prosseguir com uma investigação nesta linha.

O resultado desta experiência foi apresentado em março de 2008, sob a forma de comunicação, no *X Congreso de la SIBE-Sociedad de Etnomusicología*⁹, realizado em Salamanca, Espanha, com o título de “Práticas musicais em comunidades virtuais: etnomusicologia do ciberespaço?”. Posteriormente foi publicado nos anais do evento em forma de artigo (Caroso 2008).

Com este trabalho, houve algumas constatações significativas:

- A profusão de práticas musicais no ciberespaço aponta para a plena viabilidade de discussão dos processos criativos e de disseminação, num contexto rico, variado e em franco desenvolvimento na atualidade;

⁹ O *X Congreso de la SIBE-Sociedad de Etnomusicología* aconteceu em conjunto com o *V Congreso de IASPM-España* e o *II Congreso de músicas populares del mundo hispano y lusófono*. Um documento contendo resumos das comunicações e outras informações sobre o evento está acessível em (<http://ethnomuscyber.net/sibe2008>), consulta em 10/04/2010.

- Os estudos na etnomusicologia geral são recentes e deixam espaço para investigações de natureza variada. No caso do brasileiro, até o momento, não foi encontrado um único estudo etnomusicológico que relacione música, tecnocultura e ciberespaço (MTC)¹⁰;
- Estudos em outras áreas de conhecimento como antropologia, sociologia e comunicação social, voltados para a cibercultura, dão conta da crescente importância que os meios virtuais têm tido na vida das pessoas. Estas estão mudando os paradigmas da cultura contemporânea com suas incursões cada vez mais frequentes nos referidos meios, incorporando-os definitivamente ao seu comportamento.

A partir destas constatações, veio a decisão pessoal pela mudança de projeto de tese. O próximo passo foi consultar a Dra. Salwa Castelo-Branco, minha orientadora no processo de doutorado sandwich, ocorrido no Instituto de Etnomusicologia da Universidade Nova de Lisboa, e os meus professores, Dr. Manoel Veiga e Dr. Pablo Sotuyo, respectivamente, orientador e coorientador. Além disso, também foi consultado o PPGMUS da UFBA, ao qual sou vinculado, através do então coordenador de Pós-Graduação, o Dr. Ricardo Bordini. Com o aval de todos então, um novo projeto foi elaborado e posteriormente aprovado, sendo colocado em execução.

O foco do projeto anterior, como antes referido, já eram os processos criativos e de disseminação, mas abordados a partir da obra de Xisto Bahia e do seu contexto

¹⁰ Atribui-se a Andrew Ross o uso primário do termo “tecnocultura” (1992), para se referir a interações entre tecnologia e cultura. “Ciberespaço” foi cunhado pela primeira vez, na década de 1980, por William Gibson em seu romance ciberpunk *Neuromancer* (1991). Uma discussão de caráter epistemológico acerca da utilização, para delimitação teórica, de tais conceitos na literatura consultada, pode ser encontrada no 2º capítulo.

musical¹¹. Portanto, também interessavam as práticas musicais da Bahia da segunda metade do século XIX. Um outro ponto importante era a análise comparativa de canções como ação metodológica.

A nova abordagem da presente tese, proveniente do projeto há pouco mencionado, também tem como objeto teórico processos criativos e de disseminação e igualmente utiliza, em sua metodologia, análise comparativa de peças audiovisuais, observando as práticas musicais com o intuito de entender os processos. A transição pode ser melhor compreendida nas abordagens das práticas musicais, encontradas em dois dos artigos que foram publicados durante o meu processo de doutoramento: “Música na base da estrutura social da Bahia urbana do século XIX: notas de contextualização”, nos *Anais do XVII Congresso da ANPPOM* (Caroso e Sotuyo Blanco 2007) e o já mencionado, “Práticas musicais em comunidades virtuais: etnomusicologia do ciberespaço?”, nas *Actas del X Congreso SibE* (Caroso 2008).

Feita a explanação sobre as motivações e razões que suscitaram a mudança de contexto da tese, é preciso enfatizar a necessidade de percorrer um caminho multidisciplinar de pesquisa bibliográfica para suporte da proposta de trabalho. O panorama encontrado confirmou três pontos básicos: a) estudos em outras áreas, de quantidade e relevância indiscutíveis, trazem a constatação que a cibercultura é um aspecto muito importante do mundo contemporâneo; b) a produção

¹¹ Dois trabalhos refletem as pesquisas feitas por mim durante o doutorado e antes de fazer a mudança de assunto na tese: um, apresentado no XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música (ANPPOM), Brasília, agosto de 2006, que discute criticamente os dados biográficos de Xisto na literatura disponível, constatando controvérsias, equívocos e lacunas existentes nesta referida literatura (Caroso 2006a). Outro, publicado no volume 7 da revista *Ictus*, que, através de estudo comparativo de versões, discute a disseminação do lundu “Isto é Bom” (Caroso 2006b). Um terceiro trabalho do mesmo período, sobre práticas musicais na base da estrutura social da Bahia urbana do século XIX será mencionado em seguida no corpo do texto.

etnomusicológica internacional é recente e, embora substantiva, não se pode considerar que um “estado da arte” já se tenha estabelecido na área, acerca de teorizações em torno de temas relacionados; c) não foram encontrados trabalhos, no âmbito da etnomusicologia brasileira, como o proposto por esta tese.

Diante do quadro exposto acima, era obrigatório extrapolar os limites bibliográficos da etnomusicologia, buscando suportes teóricos em áreas afins como antropologia, sociologia e comunicação social. Claro que essa condição é própria de qualquer pesquisa em etnomusicologia, por ser esta uma disciplina de caráter reconhecidamente transversal. Mas, no caso deste estudo, tal extrapolação exigiu um levantamento bibliográfico muito amplo, que buscasse atenuar as brechas metodológicas e epistemológicas que os estudos etnomusicológicos, ainda incipientes, trazem.

A bibliografia a ser coberta no referido levantamento ampliou-se ainda mais por outra característica que é própria do nosso tempo, mas que é ainda mais evidenciada em alguns casos como nos estudos de cibercultura: a alta disponibilidade de informação. Isto acaba tornando bem mais complexa a tarefa do pesquisador, que tem de lidar com uma quantidade enorme de fontes e possibilidades. E, mesmo com a familiaridade e domínio no manuseio de serviços de busca e ferramentas de organização e otimização desta informação, uma pesquisa, por mais audaciosa que seja em suas pretensões, não será capaz de dar conta de todo universo bibliográfico disponível. Enfatizando: não falo de tudo que existe publicado relacionado ao tema, mas apenas de tudo que está disponível e acessível gratuitamente para a comunidade acadêmica brasileira¹².

¹² Refiro-me, particularmente, ao imenso acervo de periódicos científicos, disponível à comunidade acadêmica brasileira por via do Portal de Periódicos da CAPES, além, obviamente, de todo

Por conseguinte, não se pretendeu cobrir bibliograficamente a totalidade dos aspectos teóricos existentes, com possibilidades de relevância para este estudo, no sentido de estarem refletidos nas suas argumentações. Mas era fundamental travar conhecimento com o contexto geral, o mais amplo possível, para tomada de decisões de caráter epistemológico, inclusive pelos já referidos ineditismo deste trabalho na etnomusicologia brasileira e incipiência dos estudos na etnomusicologia mundial.

Durante todo processo de levantamento bibliográfico, foram consultados cerca de 600 itens, entre artigos de periódicos e anais, livros, teses e dissertações, dicionários e enciclopédias, notícias de jornal, páginas disponíveis na Internet, vídeos de entrevistas, palestras, documentários, entre outros¹³: a bibliografia geral. Deste universo, cerca de 200 itens foram eleitos como de conteúdo mais apropriado para os fins deste estudo e a maioria deste subtotal aparece referida neste trabalho: a bibliografia utilizada. Esta última pode ser consultada em mais detalhes a partir de (<http://www.zotero.org/lcaroso/items>) (Figura 1), clicando-se em “Tese-Bibliografia”¹⁴. Através deste endereço pôde-se acompanhar a evolução de tal bibliografia, enquanto esta esteve em crescimento contínuo.

No momento, a referida bibliografia continua acessível, onde também se pode consultar *abstracts*, notas pessoais, além de, em muitos casos, o conteúdo completo do item bibliográfico disponível na Internet¹⁵.

conteúdo restante acessível pela Internet. Para se ter uma ideia, a CAPES atualmente assina mais de 15000 periódicos científicos, chegando muito perto da totalidade de tudo que é publicado nesse contexto, no mundo. Para maiores informações, (<http://www.periodicos.capes.gov.br>).

¹³ Com relação aos vídeos, só entram nesta conta os que considerei de cunho bibliográfico. Claro que, para a realização deste trabalho, centenas de outros vídeos (essencialmente videoclipes amadores e correlatos) também foram assistidos e analisados.

¹⁴ Pode-se também acessar diretamente através do endereço (<http://ethnomuscyber.net/bibliografia>), ou ainda por via de (<http://www.zotero.org/lcaroso/items/collection/2293369>).

¹⁵ A metodologia utilizada na organização deste material possibilitou certo controle e análise de

Home > People > Luciano Caroso > Library

Items in Collection 'Tese - Bibliografia'

Collections	Title	Creator	Date Added
My Library Em análise Ethnomusicology Samba Tese - Bibliografia Subscribe to this feed	Emanuel Goldberg, Electronic Document Retrieval, And Vannevar Bush's Memex	Buckland	2010-04-14 18:05
	Xisto Bahia: ilustre e desconhecido	Caroso	2010-04-10 11:45
	Reflexiones sobre el siglo XX: el estudio de los "Otros" y de nosotros como etnomusicólogos	Nettl	2010-04-07 12:28
	As origens da pós-modernidade	Anderson	2010-04-07 11:09
	Delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age	Mayer-Schönberger	2010-04-06 10:43
	Ciber-Cultura-Remix	Lemos	2010-04-05 18:58
	Mozart in Mirrorshades: Ethnomusicology, Technology, and the Politics of Representation	Lysloff	2010-04-03 15:59
	From Music Publishing to MP3: Music and Industry in the Twentieth Century	Garofalo	2010-04-03 09:33
	Musical Life in Softcity: An Internet Ethnography	Lysloff	2010-04-03 09:05
	Snaem: virtual reality, android music, and electric	Kroker	2010-04-03 09:05

Figura 1: Tela da bibliografia utilizada na tese, no site Zotero.

Este trabalho discute processos criativos e de disseminação em videoclipes amadores postados, principalmente, no YouTube. Através de estudos de caso, observa e analisa as inovações, idiosincrasias e confluências no universo audiovisual focado. Com tal propósito, busca identificar quais motivações têm as pessoas que produzem e fruem este material audiovisual. Que relações

aspectos relacionados a tipos de suporte e acesso dos itens bibliográficos em questão. Alguns resultados mereceram atenção especial: 91,3% de todo material bibliográfico (a partir de agora refiro-me sempre à bibliografia utilizada) estão em fonte digital. Ou seja, nunca tive acesso a um eventual suporte físico destes itens; e 86,4% estão disponíveis gratuitamente para o pesquisador brasileiro, ou em sites de acesso livre na Internet, ou através do Portal de Periódicos da CAPES. É importante salientar que não houve dificuldades significativas de acesso às fontes durante a pesquisa para realização desta tese. Em outras palavras, não recorde de um artigo, livro ou outro item bibliográfico de qualquer ordem, o qual tenha querido consultar durante todo o processo, e que não tenha podido acessar, ainda que parcialmente. E o que foi adquirido por mim, tanto em suporte digital quanto em físico, é da ordem de 8,7%. No tocante a fontes bibliográficas, estes dados reforçam dois aspectos: 1) atualmente é possível, no Brasil, que seja feita pesquisa acadêmica de natureza variada e com amplitude satisfatória, utilizando, predominantemente, recursos eletrônicos; 2) a maioria desses recursos eletrônicos está disponível sem custos para a comunidade acadêmica brasileira. Deve-se enfatizar que estas conclusões não podem ser generalizadas indiscriminadamente, pois cada pesquisa tem suas próprias especificidades, e haverá casos em que o referido acima talvez não se aplique. Porém, parece evidente que os recursos bibliográficos eletrônicos disponíveis para o investigador brasileiro, atualmente, representam uma rica e muito ampla fonte de pesquisa, ainda não devidamente explorada por determinadas áreas da investigação acadêmica do país. Esta tese decididamente não existiria nem faria sentido sem os referidos recursos bibliográficos eletrônicos.

estabelecem e de que apropriações lançam mão.

O primeiro capítulo procura contextualizar a pesquisa, mostrando suas delimitações, objetivos e justificativas. Também busca definir os processos criativos e de disseminação, respectivamente, através de suas principais características: a samplertropofagia e a viralidade. Por último discute habilidades e conhecimentos musicais e extramusicais, através de práticas que mantêm íntima relação com as que são foco deste trabalho.

O segundo capítulo aborda aspectos históricos e conceituais que servem de suporte teórico e contextual para o melhor entendimento do texto. A Internet enquanto contexto, a comunicação mediada por computador e as relações entre música, etnomusicologia e tecnologia são tópicos discutidos. Há também uma discussão acerca da opção de delimitação teórica, na literatura etnomusicológica, por trabalhos que relacionam MTC. Por último, questões de virtualidade, materialidade e alteridade são abordadas.

O terceiro capítulo trata das opções metodológicas. Primeiro discute a etnografia virtual enquanto conceito para, em seguida, decidir por sua vertente que aborda a Internet como cultura. Os princípios de Christine Hine (2000) são associados aos procedimentos metodológicos de René Lysloff (2003a) com o objetivo de construir uma etnografia virtual para a tese. Em seguida é abordada a metodologia aplicada na análise dos dados, nas bases da pesquisa qualitativa com suporte quantitativo. Por fim, ocorre uma apresentação sumária dos dispositivos utilizados durante a pesquisa.

O quarto capítulo é o etnográfico. Começa apresentando o YouTube sob os pontos de vista histórico, estatístico e conceitual. Depois, suportado em estudos de caso, descreve as práticas audiovisuais estudadas, através de seus atores e suas

especificidades musicais e contextuais, sempre tendo como premissa principal os processos criativos e de disseminação.

O quinto e último capítulo apresenta as considerações finais que tratam de algumas questões relacionadas à experiência de etnografia virtual vivida e das conclusões às quais se chegou com o trabalho. Faz-se uma avaliação do presente estado da pesquisa e oferece-se algumas ideias para futuras investigações.

1 CONTEXTUALIZANDO A PESQUISA

1.1 Videoclipes amadores

Houaiss define “videoclipe” como “curta-metragem em filme ou vídeo que ilustra uma música e/ou apresenta o trabalho de um artista”. Já para o Aurélio, “videoclipe” é um “vídeo para apresentação de música, em que se editam imagens de excepcional interesse visual, embora estas não se liguem, frequentemente, à execução da música em si”. O iDicionário Aulete define o termo como um “filme de curta duração com apresentação musical, gerado para exibição televisiva”¹⁶. Não parece haver muitas controvérsias sobre os significados e usos do termo “videoclipe” e este trabalho vai utilizá-lo como sinônimo de um vídeo de curta duração, concebido a partir e em função de uma peça musical, o que se coaduna com as três definições supra citadas.

Se o parâmetro for a indústria fonográfica, talvez o primeiro videoclipe tenha sido o produzido em 1975 para lançar a música “Bohemian Rhapsody” da banda inglesa *Queen*¹⁷, já que teve a finalidade de ser um “vídeo promocional” para a divulgação da música nos meios de comunicação (Holzbach e Nercolini 2009). Porém, quem assiste ao filme *The Man With The Movie Camera*, produzido pelo cineasta russo Dziga Vertov em 1929¹⁸, depara-se com uma dinâmica que pode ser facilmente associada às técnicas do que se reconhece contemporaneamente como videoclipe. Isto numa época onde ainda não havia áudio em filmes e a música,

¹⁶ *Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa* (Rio de Janeiro: Instituto Antônio Houaiss; Editora Objetiva, 2001), *Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0. 2004* e *iDicionário Aulete* (<http://aulete.uol.com.br>), consulta em 03/07/2010.

¹⁷ Disponível em (<http://ethnomuscyber.net/queen>), consulta em 09/12/2009.

¹⁸ Disponível em (<http://ethnomuscyber.net/mmcvertov>), consulta em 09/12/2009.

composta pelo próprio Vertov, era executada ao vivo durante as sessões. Certamente, o filme de Vertov, como sugere Manovich, pode ser considerado um precursor das linguagens das “novas mídias” (2001). Nesse interregno, pode-se considerar que, estética e culturalmente, televisão e indústria fonográfica estiveram entre os principais estruturadores do videoclipe (Holzbach e Nercolini 2009) e as suas histórias estão diretamente relacionadas entre si.

Quando a Internet passa a ser considerada um meio de propagação de cultura de massa, é natural que o videoclipe também venha a compor a sua gama de expressões. Porém, havia obstáculos técnicos, como conexões lentas e inexistência de tecnologias apropriadas, que impediriam a circulação fluente de arquivos de vídeo pela grande rede até o final da década 1990¹⁹. Esta situação passa por uma reversão gradativa, culminando com o aparecimento de sites como o YouTube, que, para além das tecnologias de compartilhamento de arquivos, já vigentes nas redes *peer-to-peer*²⁰, propiciaram a efetiva transmissão de vídeos online. Os vídeos passaram a fazer parte das paisagens da Web, agora rebatizada de Web 2.0²¹,

¹⁹ Fala-se aqui de um quadro geral. Porém, as tecnologias utilizadas durante este período para fins de comunicação mediada por computador (CMC) nos diversos países do mundo são de caráter muito variado. BBSs (Bulletin Board Systems), por exemplo, podiam abrigar troca de arquivos de vídeo já na década de 1990 ou até um pouco antes, nos Estados Unidos. Conexões bem mais rápidas que a discada, feitas através de uma linha telefônica, já existiam na mesma época em países da América Latina, como o Uruguai.

²⁰ *Peer-to-peer*, no português, par-a-par, entre pares, em informática é uma arquitetura de sistemas distribuídos, caracterizada pela descentralização das funções na rede, onde cada ponto pode realizar funções, tanto de servidor quanto de cliente. Mais informações em (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer>), consulta em 09/12/2009. Um programa chamado “Napster” surge como pioneiro nesses sistemas. Foi criado em 1999 por Shawn Fanning, um jovem programador que na época tinha apenas 19 anos. Dois anos depois, gozando de grande popularidade, já era um dos principais responsáveis pela quebra de paradigmas na indústria do entretenimento, ajudando a sedimentar a cultura do compartilhamento livre de música e vídeo.

²¹ O termo “Web 2.0” tem sido utilizado para definir comunidades e serviços desenvolvidos na plataforma Web, como wikis, aplicações baseadas em folksonomia e redes sociais. Não é uma nova versão da Web, como o termo sugere, mas uma mudança de conceito na forma como ela é encarada por usuários e desenvolvedores. Tem implicações tecnológicas, mercadológicas e, principalmente comunicacionais. (O’Reilly 2005). O artigo de O’Reilly é indicado para aprofundamento sobre o assunto. O 2º capítulo discute mais detalhadamente o tema.

sendo incorporados em blogs e em todo tipo de páginas, e os seus usos e apropriações foram ficando cada vez mais variados, não só pela indústria de entretenimento como, principalmente, pelo público em geral.

Com o YouTube e outros sites do gênero, o conceito de videoclipe sofreu importantes transformações. Além de oferecerem uma via alternativa e poderosa de divulgação, tais sites interferiram significativamente nas formas de produção, na estética e na própria audiência dessa linguagem audiovisual. Strangelove chama atenção para a transição de uma “audiência analógica”, já ativa como intérprete de significados, para a “nova audiência digital”, hiperativa, tanto no consumo quanto na produção de informação audiovisual (2010).

Tal audiência, enquanto consumidora de música, talvez guardasse certa passividade frente a canais de televisão como MTV. Agora, porém, efetivamente mudou sua atitude. Através de programas de edição de vídeo pensados para o público amador, como o Windows Movie Maker ou o iMovie²², constrói novas narrativas para os textos musicais, por via de técnicas variadas. Os videoclipes que resultam são uma espécie de meio de elaboração, de expressão da visãoêmica. Assim, sugerem reconfigurações que não só parecem idiossincráticas das demandas e comportamentos no ciberespaço, como evidenciam o poder de interatividade e reciclagem de conteúdo que tal meio oferece.

Alguns encaram essas produções amadoras como uma espécie de lixo digital, possibilitado pelas facilidades tecnológicas e barateamento dos custos de

²² Estes softwares caracterizam-se pela facilidade de utilização e disponibilidade de recursos básicos de edição que permitem a qualquer um, sem grande conhecimento técnico, produzir seu próprio filme. Seu uso foi popularizado por serem componentes nativos dos sistemas operacionais que acompanham, respectivamente o Windows, da Microsoft e o Mac OS, da Apple. Maiores informações em (http://en.wikipedia.org/wiki/Windows_Movie_Maker) e (<http://en.wikipedia.org/wiki/Imovie>), consulta em 09/12/2009.

armazenamento dos bytes na Internet. Andrew Keen, por exemplo, critica fortemente a referida a produção, afirmando que esta está destruindo o que ele chama de “nossa cultura”. Sites como Wikipédia e YouTube, vistos por muitos como ícones da cibercultura contemporânea, para o autor são veículos de distribuição de conteúdo irrelevante, produzido por “macacos” amadores (2007)²³.

Muitos desses vídeos podem ser considerados *spoofs*²⁴, ou seja, variantes paródicas de outros vídeos, dentro de um processo viral de disseminação de informação, em inúmeras vias da Web 2.0. Apontam para desconstruções dos parâmetros da “alta cultura”, bem de acordo com alguns preceitos das perspectivas pós-modernistas.

Este trabalho é uma abordagem etnomusicológica de práticas criativas promovidas por usuários brasileiros através de vídeos amadores postados no YouTube, sem, obviamente, desconsiderar outros eventuais vídeos publicados nos demais sites do mesmo gênero. A sua investigação é centrada em estudos de caso de duas destas práticas, muito recorrentes entre eles.

A primeira delas surge, quase sempre, de outros vídeos publicados no site. Estes vídeos são de origens variadas e têm em comum, muitas vezes, o fato de mostrarem pessoas em situações bizarras. Estas situações, que por um lado servem de diversão, têm tom de chacota e zombaria, por outro, acabam denunciando algumas das mazelas sociais brasileiras: alcoolismo, prostituição, pobreza,

²³ É preciso esclarecer que embora o argumento principal do livro de Keen baseie-se na sua visão negativa deste tipo de produção amadora e os seus impactos, que ele considera nocivos, tanto nos meios de comunicação convencional como na cultura geral, o uso da expressão “macacos” não é descontextualizado, o que poderia parecer gratuitamente pejorativo e agressivo. O autor refere-se ao “teorema do macaco infinito” onde o termo macaco é usado como uma metáfora. Mais informações sobre o referido teorema em (http://en.wikipedia.org/wiki/Infinite_monkey_theorem), consulta em 02/07/2010.

²⁴ O artigo de Felinto (2008) pode ser utilizado para aprofundamento acerca de *spoofs*.

preconceitos de cunho racial, social, econômico, corrupção política, etc. A partir daí, DJs e usuários leigos passam a utilizar tais vídeos, quase sempre por se tornarem muito populares, para produzir outros, fazendo cortes, montagens, reciclagens e inserindo material sonoro, normalmente música eletrônica pré-gravada e/ou pré-fabricada. O resultado é um produto audiovisual que reconstrói os significados dos originais, além de ampliá-los²⁵. Dada a frequência com que este tipo de manifestação tem aparecido pelo YouTube e em outros sites da mesma natureza, pode-se pensar que se esteja construindo um novo gênero musical (ou audiovisual), dos quais estes vídeos sejam uma vertente²⁶.

Na segunda prática criativa ocorre a utilização de fotos, desenhos feitos em programas como Paint (antigo Paintbrush do Windows) ou até mesmo feitos à mão com lápis de cor, além de GIFs animados e outros, para a produção de videoclipes amadores²⁷. Tais videoclipes são “sonorizados” por canções de gêneros muito variados e que, via de regra, tocam e fazem sucesso na televisão e no rádio brasileiros, mas também podem ser de bandas emergentes e até música composta e gravada despretensiosamente, sem intenções profissionais²⁸. Porém, existe

²⁵ Por exemplo: “Furagato 5000 Ft Ja Rule, R. Kelly & Bill Goiaba – Wonderful” (<http://ethnomuscyber.net/furagatobiujarule>) é resultado da recombinação de “Biu Goiaba-Severino José Da Silva” (<http://ethnomuscyber.net/biugoiaba>) e de “Ja Rule feat. Ashanti & R. Kelly - Wonderful” (<http://ethnomuscyber.net/jarule>), consulta em 16/04/2010.

²⁶ São fartos os exemplos encontrados no YouTube como os muitos do famoso episódio do “¿Por qué no te callas?”, dado pelo rei Juan Carlos da Espanha, a Hugo Chaves, presidente da Venezuela, durante a XVII Conferência Ibero-Americana, realizada na cidade de Santiago do Chile em novembro de 2007. Um interessante texto sobre o tema é o escrito por Rubén López Cano (2007j).

²⁷ O Paint é um software gráfico utilizado para confecção e manipulação de imagens, de forma simples e direta. O GIF, ou *Graphics Interchange Format* é um formato de imagem muito utilizado na Web. Os GIFs animados são uma variação do GIF que permite a compactação de várias imagens numa só, com o intuito de produzir animações. Mais informações em, respectivamente (http://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Paint) e (http://en.wikipedia.org/wiki/Graphics_Interchange_Format), consulta em 22/07/2010.

²⁸ Dois exemplos: animação que consta no perfil “biba022” (<http://www.youtube.com/user/biba022>), “cara esperto” (<http://ethnomuscyber.net/caraesperto>), tendo como base a música homônima da banda Forfun e “Beber, Cair e Levantar” (<http://ethnomuscyber.net/bebercairlevantar>), constante no

utilização frequente, de um lado, de canções de artistas e bandas dirigidas ao público adolescente, e do outro, de canções associadas a gêneros musicais apreciados por camadas sociais mais populares, como o “forró eletrônico”. Neste último contexto, é comum o uso de letras de duplo sentido, o que é peculiarmente apropriado pelos *videomakers* amadores na reconstrução dos discursos originais. De uma forma geral, quando se trata de um *spoof*, sua interpretação tende à literalidade. Assim, por exemplo, a palavra “cruzeiro”, que no contexto do vídeo (ou áudio) original foi utilizada para se referir a uma composição de estrelas em forma de cruz, pode ser representada pela figura de uma cédula do cruzeiro, antiga moeda brasileira, ou dizer respeito ao time de futebol Cruzeiro, do Estado de Minas Gerais.

Criatividade, originalidade, repetição, fruição, popularidade, viralidade, ética e outros, são conceitos que têm sido reinventados nesses tempos onde as relações encontram-se hipermediatizadas. Sites como o YouTube oferecem ambiente adequado para essas relações acontecerem, num manancial quase infinito de possibilidades.

1.2 Por um lugar para a cibercultura na etnomusicologia brasileira

O 2º capítulo deste trabalho dedica-se a uma abordagem teórica que, entre outros aspectos, revê as bases históricas e conceituais de uma etnomusicologia no ciberespaço, na produção científica da área, a partir de estudos que relacionam MTC. Para tal, foram analisados os anais dos encontros da *Society for Ethnomusicology* (SEM), no período compreendido entre 1995 até 2008, teses e dissertações com informações disponíveis em fontes eletrônicas, artigos publicados

perfil “danibabiba” (<http://www.youtube.com/user/danibabiba>), numa versão da música homônima, da banda Saia Rodada, consulta em 11/02/2009.

em periódicos, bancos de dados bibliográficos e outras fontes de procedência variada. Nota-se que, como já referido, embora a produção internacional (em língua inglesa, principalmente) seja recente (a partir de 1995), já existem substantivas reflexões teóricas acerca das questões relacionadas a MTC. No caso do Brasil, essa mesma metodologia também foi aplicada em anais disponíveis da Associação Brasileira de Etnomusicologia (ABET) e da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música (ANPPOM), esta, obviamente, no que tange a abordagens etnomusicológicas. Outras fontes no âmbito da etnomusicologia brasileira, eletrônicas ou não, também foram consultadas. Até o momento, no caso do Brasil, este estudo não pôde identificar um trabalho sequer que possa ser considerado como relacionando MTC.

Uma revisão de literatura, constante também nos 2º e 3º capítulos, mostrou que no âmbito global, áreas como comunicação e psicologia social, sociologia e antropologia, entre outras, já possuem cerca 30 anos de pesquisa em cibercultura. Tais áreas não só demonstraram um crescimento contínuo de produção e abrangência de enfoques durante este período, como também a manutenção desta tendência, junto com as novas tecnologias que surgem a cada momento e com o aparecimento constante de novos usos e apropriações do ciberespaço. Analogamente, os estudos em cibercultura no Brasil parecem ser resultado de um domínio científico completamente consolidado, produtor de trabalhos de reconhecida qualidade. A Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber) conta atualmente com mais de 100 membros de todas as regiões do país, oriundos de dezenas de universidades diferentes e atuantes em áreas como Comunicação Social, Ciência da Informação, Antropologia, Psicologia Social, Educação, Semiótica

e Artes²⁹.

Em setembro de 2009, numa discussão na lista da ABET³⁰, surgiu um tópico cujo foco principal foi o papel da etnomusicologia no momento atual, onde a produção e o consumo de música encontram-se extremamente afetados por mudanças tecnológicas e estas, por sua vez, vêm provocando contínuas transformações na economia e na cultura. Tal discussão foi suscitada pela proposta do simpósio “Musicology in the 3rd Millennium”, que aconteceu em março de 2010 na Finlândia e foi promovido, entre outras entidades, pela Finnish Society for Ethnomusicology³¹. Em um dado momento, questionou-se se uma proposta como a do simpósio, voltada para o debate de questões como as que motivaram o referido tópico na lista, “seria etnomusicologia” e se teria lugar no Brasil. Por mais enriquecedora que a discussão tenha sido, tais questionamentos denotam um certo grau de incipiência na reflexão de aspectos que se apresentam como viscerais na problemática geral da música contemporânea, em muitos de seus usos e funções. Por conseguinte, este estudo é também motivado pela convicção de que a etnomusicologia brasileira detém um papel importante na observação e análise das mudanças de comportamento e paradigmas que estão ocorrendo por via da apropriação tecnológica, do uso de meios digitais, em ambientes virtuais ou não, e que vêm provocando profundas e complexas transformações culturais.

1.3 Brasil: uma Internet proletária?

Dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI), em sua anual *Pesquisa*

²⁹ Site da entidade: (<http://abciber.org>).

³⁰ Tal discussão pode ser acessada em (<http://ethnomuscyber.net/etnomtc>), consulta em 01/12/2009.

³¹ Mais informações em (<http://www2.siba.fi/3rdmillennium2010/symposium>), consulta em 01/12/2009.

sobre o uso das tecnologias da informação no Brasil, revelavam que a Internet brasileira tinha, em meados de 2008, 54 milhões de usuários (2009, 46). No mesmo período de 2009 já eram 63 milhões (2010, 130). Na pesquisa do CGI de 2008, os acessos feitos de *lanhouses* ainda eram maioria em relação aos realizados em domicílios mas já apresentavam uma certa tendência de queda (2009, 96), o que se confirmou com a tomada do primeiro lugar pelos acessos domiciliares em 2009 (2010, 117), pela primeira vez, desde que o estudo passou a ser feito.

As *lanhouses* são centros públicos de acesso pago, muito comuns em zonas onde se concentram as classes sociais C, D e E³². Por meio delas pode-se acessar a Internet, normalmente a preços populares. Tais centros proliferaram-se de forma expressiva por muitas regiões do país, nos últimos anos. Porém, em razão do barateamento ocorrido, no mesmo período, no preço de computadores e de serviços de acesso por banda larga, além do aumento do poder aquisitivo desta camada da população, os acessos domiciliares passam agora a ser maioria.

Acessando de uma *lanhouse* ou de casa, as classes sociais C, D e E representam uma parcela significativa dos usuários da Internet brasileira. Segundo o CGI, só a classe C representa 42% dos internautas brasileiros (2010, 53), vindo num crescente contínuo e destacado desde que a pesquisa começou a ser feita.

Os governos municipais, estaduais e federal têm frequentemente divulgado a inserção do que se chama atualmente de “Inclusão digital”, em suas discussões e ações. Por todo o exposto, pode-se supor que a participação das referidas classes em redes sociais e sites característicos da Web 2.0, sendo o YouTube um dos mais

³² Foram utilizados os critérios da Associação Brasileira das Empresas de Pesquisa (ABEP) para estabelecer as classes sociais, que têm por objetivo “classificar economicamente a sociedade por meio do levantamento da posse de itens – utensílios domésticos – e da educação do chefe de família” (Comitê Gestor da Internet no Brasil 2010, 99).

representativos, tem se tornado mais frequente.

A proliferação de manifestações musicais e performáticas, principalmente em grandes urbes, promovida por camadas populacionais consideradas periféricas, onde a apropriação de meios digitais e aparatos tecnológicos é característica fundamental, pode ser vista como um fenômeno global: o kuduro angolano, o tecnobrega paraense, o funk carioca, a cumbia villera argentina e o coupé decalé da Costa do Marfim são alguns de tantos outros exemplos (Ronaldo Lemos 2008).

Segundo Rosnay (2006), existe uma nova classe de usuários na Internet capaz de produzir, difundir e até vender conteúdos digitais não proprietários, a qual ele chama de “pronetariado”³³, (o proletariado da Internet). Esta classe opõe-se aos “infocapitalistas”, que são os detentores de modos de criação, produção e difusão de conteúdos ditos proprietários (aqueles que estão sob direitos autorais, de licença, etc). Para Jenkins, vivemos uma cultura da convergência, “onde novas e velhas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam” (2008, 27). Jenkins salienta que, neste contexto, produzir mídia é tão importante quanto consumi-la, e que sua criação e produção são cada vez mais atribuições dessa camada de usuários (2009b), a quem Rosnay chama de pronetariado.

Porém, no tocante à produção, fruição e difusão dos vídeos amadores, muitas vezes não é viável a tarefa de identificar quem são seus criadores e agentes de disseminação, ou a que classes sociais pertencem. Em comunidades virtuais, não se pode ter convicções sólidas sobre as identidades dos indivíduos que delas participam. Em casos, por exemplo, de comunidades em que os processos identitários são fundamentais na atuação e visibilidade do indivíduo dentro da

³³ No original, “*pronétariat*”.

mesma e/ou que os dados disponibilizados possam trazer problemas na vida “off-line”, o percentual de perfis com informações falsas pode aumentar significativamente³⁴.

Os videoclipes amadores da primeira prática apresentada, muito comumente têm como protagonista gente brasileira pobre e simples, envolvida em situações que refletem muitas de suas mazelas sociais, como já referido. Os da segunda prática também podem guardar relações com esta camada da população, tanto no repertório, quanto nos elementos e recursos utilizados. Através de tais “vestígios”, deixados nos vídeos, em seus comentários e ambientes de fruição e disseminação, este estudo procura identificar especificidades da intervenção desta camada da população brasileira nos tipos de expressão audiovisual pesquisados, com o intuito de estabelecer um melhor entendimento dos processos criativos e de disseminação ocorridos no contexto estudado.

1.4 Processos criativos e de disseminação a partir das práticas audiovisuais estudadas

A partir das ideias de Jean Baudrillard (1991) e Sherry Turkle (1997a), Lysloff afirma que “nós vivemos numa cultura de simulação na qual a representação da realidade parece ter triunfado sobre a realidade em si mesma”³⁵ (2003b, 246). Numa era onde bites compõem a base de parte significativa da informação que circula entre seres humanos, esta assertiva parece cada vez menos surreal. Contudo, não significa que há nesta afirmação concordância com a interpretação que alguns

³⁴ O estudo de Parreiras (2007) sobre uma comunidade de gays no Orkut pode exemplificar o que foi dito. Também, há nele uma discussão que pode começar a subsidiar a quem quiser aprofundar-se na questão dos perfis falsos, conhecidos como *fakes* ou *masks*.

³⁵ “(...) we live in a culture of simulation, in which the representation of reality seems to have triumphed over reality itself”. Todas as traduções desta tese são de responsabilidade do autor.

fazem do pensamento baudrillardiano³⁶.

Talvez gerações posteriores tenham de reformular seus conceitos de simulação e virtualidade. O que hoje é visto como virtual ou simulado (no sentido de ser uma representação de algo que existe materialmente ou na “vida real”), pode ser, no futuro, uma referência do “real” ou do “material”. Exemplificando: se livros, por questões ecológicas, deixarem completamente de ser impressos, chegará um momento em que as pessoas não terão mais um formato físico como parâmetro. Então, algo como o que é hoje conhecido como *e-book*, pode tornar-se uma referência a ser “simulada” e “virtualizada”. Isto é o que Baudrillard (1991) chama de “simulacro”: ordem de simulações sem referências físicas, que são, elas mesmas, baseadas em outras simulações.

A cibercultura não só já possibilitou a modificação de muitos comportamentos preexistentes, como assistiu ao surgimento de uma infinidade de outros que hoje lhes são idiossincráticos. Portanto, quando se tenta entender processos criativos e de disseminação em meios virtuais é fundamental ter em mente que este tipo de contexto tem características únicas, e que, comparações com outros meios precisam ser feitas de forma extremamente cuidadosa e relativizada. Também é importante salientar que tais processos, em sua grande maioria, não são próprios de práticas musicais ou audiovisuais, e podem ser encontrados em muitas outras formas de criatividade e comunicação pela Internet. Esta tese, por conseguinte, os observa da

³⁶ Em *Simulacros e simulação* (1991), Baudrillard assume a proliferação das tecnologias de visualização e simulação no mundo contemporâneo. Neste ensaio, ele descreve o movimento da “representação” (de algo real) na direção da “simulação” (onde as referências e conexões com a realidade tornam-se inseguras e imprecisas). Alguns entendem este discurso de Baudrillard como uma visão fatalista do futuro, como a que supostamente estaria incutida na série *Matrix*, a famosa trilogia filmográfica dos irmãos Wachowski, repetidamente mencionada como influenciada pelo pensamento baudrillardiano.

perspectiva etnomusicológica, através de práticas audiovisuais onde música tem papel preponderante e com foco restrito em tais práticas.

Para entender estes processos criativos e de disseminação no ciberespaço faz-se necessário assimilar que estamos em um meio com comunicabilidade e interatividade incomuns. Onde o fluxo de informação é quase imensurável. Onde a cultura participativa está em voga. Neste meio, emissão e recepção acontecem preferencialmente de forma descentralizada, através de multiplataformas. Os conteúdos produzidos para circular por este ambiente devem estar adequados às suas características.

Os frequentes avanços tecnológicos funcionam como expansores e impulsionadores das possibilidades criativas e de difusão de informação das pessoas. Quem frui, produz e dissemina música e/ou material audiovisual tem a seu dispor as tecnologias necessárias para tal e, não raro, suficiente domínio sobre elas para fazer o que deseja. E se tais tecnologias mudarem (e sempre mudam), terá disposição para lidar com a mudança, aprendendo com ela e incorporando-a facilmente ao seu comportamento.

A “utilização de resíduos de mídia como matéria prima criativa” (Bastos 2003) é característica fundamental nos referidos processos. Alguns chamam isto de “cultura da reciclagem” ou “cultura do remix”, além de muitas outras designações. Bastos prefere o neologismo “samplertropofagia” (*sampler*+antropofagia)³⁷. Mais

³⁷ Um *sampler* (do inglês *sample*, “amostra” em português) pode ser entendido como um dispositivo que grava e reproduz amostras de som. Através de controladores, estas amostras podem ser usadas na gravação e/ou reprodução de música, como substituição de sons sintetizados. Assim, pode-se conseguir, por exemplo, fazer soarem mais realisticamente execuções de instrumentos como bateria, baixo e piano, feitas pelos referidos controladores, que por sua vez podem ser teclados ou computadores, entre outros. Portanto tal dispositivo pode ser um equipamento (hardware) ou um programa de computador (software). Também se pode chamar *sampler* a própria amostra do som digitalizado. O uso de “antropofagia” pretende trazer a carga artística e cultural do *Manifesto Antropofágico* de Oswald de Andrade e toda apropriação neste sentido nas

abrangente, a samplertropofagia é um traço que transpassa toda cibercultura:

O princípio que rege a cibercultura é a “re-mixagem”, conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais. Esse processo de “re-mixagem” começa com o pós-modernismo, ganha contornos planetários com a globalização e atinge seu apogeu com as novas mídias (Lemos 2005).

No casos dos videoclipes amadores que são foco desta pesquisa, a samplertropofagia é um aspecto crucial, berço de muitos dos processos criativos e um dos principais agentes modeladores da forma e da estética das expressões musicais que os caracterizam. Também é um dos principais elementos na parte visual, tanto na reutilização quanto no reprocessamento de vídeos e imagens.



Figura 2: Quadros do videoclipe amador “Promiscua” de Guilherme Zaiden.

A Figura 2 mostra quadros do videoclipe amador “Promiscua” de Guilherme

utilizações do termo desde então. Este trabalho passa a utilizar “samplertropofagia” sempre que se referir a este fenômeno.

Zaiden, produzido a partir do videoclipe *Promiscuous*, com a cantora Nelly Furtado e o *rapper* Timbaland³⁸. No vídeo original, tanto no áudio quanto nas imagens, há um diálogo entre Furtado e Timbaland. Zaiden “retira” Timbaland do diálogo e o substitui por ele próprio, com imagens onde aparece cantando uma versão livre em português do que Timbaland canta. Embora Zaiden tenha procurado manter o “espírito” do texto do original, sua versão é uma visão à brasileira, um tanto debochada.

Um outro aspecto importante nesse contexto é a propagação da informação. A cultura digital acabou por trazer outras conotações para a palavra “vírus”. E, como consequência, também ampliou as acepções de “viral”. Questões de viralidade em redes digitais têm sido discutidas por teóricos da cibercultura de várias áreas, por muitas perspectivas. Este trabalho, contudo, centrar-se-á na viralidade relacionada a vídeos nos quais música tem papel importante.

Desde épocas pré-youtubianas, mais precisamente em meados da década de 1990, que vídeos passaram a se tornar muito conhecidos através da Internet, propagados por e-mail e fóruns de discussão, entre outros. Um dos exemplos mais antigos e representativos é o “*Dancing Baby*”, uma animação curta em 3D que mostrava um bebê dançando³⁹. Em dezembro de 2004, “*Numa Numa*”, um vídeo despretensioso, produzido por um garoto americano chamado Gary Brolsma, disseminou-se rapidamente pela grande rede, chegando a ser visto por mais de 600 milhões de pessoas, segundo Michael Wesch (2008)⁴⁰. Isto foi pouco antes do YouTube entrar no ar. Com o aparecimento do mesmo e outros de natureza

³⁸ *Promiscuous*, com Nelly Furtado e Timbaland pode ser acessado em (<http://ethnomuscyber.net/furtado>). “Promíscua”, de Guilherme Zaiden, está disponível em (<http://ethnomuscyber.net/promiscua>). Consulta em 21/04/2010.

³⁹ Mais informações em (http://en.wikipedia.org/wiki/Dancing_Baby). Consulta em 21/04/2010.

⁴⁰ Uma versão pode ser vista em (<http://ethnomuscyber.net/numanuma>). Consulta em 21/04/2010.

equivalente, além de redes sociais, blogs e outros sites da Web 2.0, onde o compartilhamento de informações é característica principal, a frequência em que vídeos tornam-se virais é cada vez maior.

A viralidade em vídeos costuma ser um processo de uma certa complexidade, cheio de nuances e que pode começar com um momento de descontração, humor, paródia, bizarrice e mais uma série de outras situações. Normalmente, através das supra referidas vias da Web 2.0, esses vídeos passam a ser mencionados por intermédio de links ou de códigos capazes de “incorporá-los” nas páginas de um site qualquer, mesmo estando originalmente hospedados no YouTube ou em outro do mesmo gênero. A partir daí, passam a ser assistidos e recomendados por um número cada vez maior de pessoas, em um crescimento que costuma ser, por algum tempo, exponencial. A depender da capacidade de polemização que o vídeo tenha, podem surgir muitas discussões e notícias sobre ele, e é certo que este seja replicado, reprocessado e apropriado para uma série de usos, ganhando outras tantas conotações que não a original. É provável também que seus protagonistas experimentem algum nível de celebração e que a mídia convencional ocupe-se em noticiar o fenômeno.

Música parece ter papel fundamental em vídeos considerados virais. Os dois pioneiros já citados são bons exemplos. Se olharmos os 20 vídeos mais assistidos no YouTube desde o surgimento do site, todos com mais de 78 milhões de exibições, constataremos que em cerca de três quartos deles a música é a razão principal da produção da peça audiovisual (a maioria deles é composta por videoclipes de artistas conhecidos)⁴¹. Se um filtro for colocado para que o ranking mostre apenas

⁴¹ A dinâmica dos vídeos no YouTube é intensa. Por razões de direito autoral, por exemplo, alguns podem ser retirados do ar e a posição de tais vídeos no *ranking* pode alterar com grande

vídeos disponibilizados por brasileiros, a predominância de videoclipes pode ser ainda maior: hoje, 22 de abril de 2010, às 2:00 da manhã, são 18 deles entre os 20 vídeos mais assistidos desde o início.

Quais os papéis que música desempenha em tais fenômenos? O quão facilitadora de disseminação é? Teria funções e usos diferenciados (pós-merrianos) em meios virtuais? Novas formas de produzir e fruir música estão surgindo? A sociedade pós-moderna estaria tendendo à espetacularização, à performance individual midiaticizada? O que música tem a ver com isto?

Além disso, questões de criatividade, apropriação, autoria, fusão de culturas, pastiche e outras podem ser abordadas a partir dos fenômenos mencionados. Tudo isto é parte do que se denomina aqui de processos criativos e de disseminação, a partir das práticas audiovisuais estudadas, e que são o ponto principal da discussão desta pesquisa.

1.5 Música, habilidades e conhecimentos musicais e extramusicais

A importância e o papel da samplertropofagia na cibercultura, de uma forma geral, já foram há pouco mencionados. Em ambientes virtuais, música e vídeo encontram terrenos fertilíssimos para a samplertropofagia grassar. Porém, a utilização e reprocessamento de fragmentos de áudio como dispositivo composicional é algo que retrocede décadas do conceito de ciberespaço. A música concreta, elemento fundamental de um contexto mais amplo conhecido como “música eletrônica”, pode ser vista histórica e conceitualmente como uma importante

frequência. No momento, o vídeo mais assistido do YouTube em todos os tempos é o videoclipe da música *Bad Romance* de Lady Gaga, com 186.056.283 exibições, acessível em (<http://ethnomuscyber.net/ladygaga>). O vigésimo lugar é do videoclipe dos Jonas Brothers com a música SOS, que no momento conta com 78.259.094 de exibições e está acessível em (<http://ethnomuscyber.net/jonasbrothers>). Consulta em 22/04/2010 em 01:54 da manhã.

matriz da samplertropofagia em música e, mais posteriormente, na sua relação com imagem, em produções audiovisuais. Além do que, a “*musique concrète*, composta de sons naturais modificados e reorganizados” (Griffiths 1998, 146), acabou por ter inúmeros desdobramentos desde os primeiros experimentos de Pierre Schaeffer e seu grupo de pesquisa, o *Groupe de Recherche de Musique Concrète* (GRMC), iniciados no final da década de 1940. Tais desdobramentos mostraram-se cada vez mais presentes e idiossincráticos à música eletrônica, que, por sua vez, enquanto denominação, usos e funções, expandiu-se das salas de concerto, academias, laboratórios e centros de pesquisa de uma música considerada erudita, para o amplo contexto da cultura popular. Assim o universo da música eletrônica tornou-se continuamente mais e mais complexo, fomentador de procedimentos e comportamentos que acabariam por delinear muitos dos aspectos da referida cultura, entre eles a forma e a estética de seus produtos musicais e audiovisuais.

Pode-se começar uma discussão sobre música nos videoclipes amadores que são foco desta pesquisa através de sua samplertropofagia, já que esta é uma característica geral e inerente à grande maioria, se não à totalidade deles. Então, deve-se salientar que o reaproveitamento e o reprocessamento de material sonoro e visual advindo de fontes variadas é uma constante em tais videoclipes, tornando-se, inclusive, um fator estilístico determinante.

Pensemos nas práticas audiovisuais criativas que são foco deste trabalho. Enquanto, na primeira delas, o ato de reaproveitar e reprocessar áudio é, talvez, o principal procedimento compositivo, na segunda prática, a utilização de uma canção é quase sempre o elemento gerador ou pelo menos principal referencial das imagens utilizadas. Na primeira a samplertropofagia parece acontecer

preferencialmente no áudio e a partir dele, mesmo que a parte visual participe do processo como consequência. Já na segunda, a samplertropofagia é fundamentalmente nas imagens utilizadas, mesmo que o áudio seja reaproveitado, quase sempre sem reprocessamentos ou manipulações. Como consequência, na segunda acontece um paralelo visual para a retórica preexistente da canção enquanto na primeira tal retórica é construída a partir dos procedimentos de reaproveitamento e reprocessamento, ou seja, a partir da samplertropofagia propriamente dita. É possível dizer, em relação à música das referidas práticas audiovisuais, que a samplertropofagia é causa na primeira e consequência na segunda.

Podem-se encontrar alguns discursos associando este tipo de procedimento, onde reaproveitamento e manipulação de áudio e imagem são usados em larga escala, às possibilidades e facilidades tecnológicas amplamente disponíveis nos tempos atuais. Esta associação vai além, relacionando tal procedimento a amadorismo, falta de criatividade e de habilidades musicais. Mesmo que, em níveis globais, o número de pessoas com acesso a computadores, equipamentos e softwares necessários para tais procedimentos seja pequeno em relação ao total, esta parcela já é significativa e continuamente crescente. Características como apropriação, citação, pastiche, além da proliferação de máquinas e tecnologias, são referidas por teóricos do pós-modernismo como próprias deste. Enfim, já se pode falar de uma cultura instituída onde tais práticas são vigentes.

Maniqueísmos parecem impróprios para delimitar opiniões sobre o assunto. Porém este trabalho considera importante discutir aspectos de habilidade e conhecimento musical e extramusical encontrados em vídeos, a exemplo dos que

são seu foco de análise. Durante quase três anos de pesquisa, constatou-se uma variedade significativa de práticas audiovisuais criativas, onde tais aspectos parecem ser fundamentais para o desenvolvimento das mesmas. A *shred*, por exemplo, é uma espécie de paródia (do áudio) da performance, em vídeo, de instrumentistas virtuosos e consagrados⁴². O procedimento padrão é a substituição do áudio original por outro que continue dando a impressão de que a performance está sendo feita pelo instrumentista em questão, só que, neste caso, tal áudio tende a conter “erros”, soando de forma bizarra, se comparado ao original. Isto se evidencia na “corporalidade associada ao som” que é um importante aspecto na *shred*:

Um dos elementos fundamentais da “shred” é a fidelidade corporal. O que se busca é uma reprodução sonora perfeita dos movimentos do guitarrista, embora mudando o significado do discurso (...). Sem uma sincronização perfeita entre o movimento e o som a “shred” não funciona, mas vemos que um mesmo movimento pode ser associado a sons diametralmente opostos⁴³ (Gené González 2009).

Nos vídeos designados como *shred* no YouTube, além da grande importância dada à sincronia entre som e imagem, o que exige bastante tempo e dedicação, fica evidente que é preciso conhecimento musical e idiossincrático dos instrumentos que se está parodiando. Ou seja: fazem-se necessárias razoáveis habilidades de músico

⁴² Originalmente o termo *shred* foi e ainda hoje continua sendo utilizado para designar performances de guitarra elétrica, onde a ênfase é a velocidade e a dificuldade técnica. Possui também alguma relação com o exibicionismo técnico em contextos musicais onde este instrumento tem destaque. Mais informações em (http://en.wikipedia.org/wiki/Shred_guitar), consulta em 07/06/2010. No caso da *shred* como paródia em vídeos, a designação extrapola o contexto da guitarra. Pode-se encontrar *shreds* de performances orquestrais com, por exemplo, Yo-yo Ma como solista (<http://ethnomuscyber.net/yoyomashred>) ou John Williams como regente (<http://ethnomuscyber.net/jwilliamsshred>), consulta em 07/06/2010.

⁴³ “Uno de los elementos fundamentales del “shred” es la fidelidad corporal. Lo que se busca es una reproducción sonora perfecta de los movimientos del guitarrista, aunque cambiando el sentido del discurso (...). Sin una perfecta sincronización entre movimiento y sonido el shred no funciona, pero vemos que un mismo movimiento se puede asociar con sonidos diametralmente opuestos”.

para que seja produzida uma boa *shred*.

Originalmente *Auto-Tune* é o nome de um software proprietário criado pela empresa Antares Audio Technologies em 1997. Tal programa de computador é um processador de áudio que tem por finalidade básica fazer “correções de altura”, ou seja, modificações na entonação de melodias gravadas, seja de voz humana ou de instrumentos musicais⁴⁴. No jargão utilizado nos estúdios de gravação, *auto-tune* também pode designar o conjunto de técnicas aplicadas nas referidas correções. Existe uma prática em vídeos chamada de *auto-tune*, onde parte-se normalmente de imagens em que pessoas originalmente utilizam voz falada e suas falas são transformadas em melodias. Literalmente, cada “nota” das falas originais é modificada em sua altura, na construção de tais melodias. Aliás, enquanto técnica de alteração de contornos melódicos previamente gravados, tal procedimento tem sido utilizado com certa frequência na música pop da atualidade.

Nos vídeos postados no YouTube com a designação de *auto-tune*, principalmente os de procedência americana, é muito comum a utilização de cenas de noticiários televisivos onde pessoas comuns, normalmente relacionadas às que produziram o vídeo, são “inseridas” nas referidas cenas e podem “dialogar” com personalidades como o presidente da república, senadores, juízes, desportistas famosos, etc. Como já referido, suas falas são “tratadas” com *auto-tune* de modo que pareçam melodias. Tais melodias seguem formas convencionais de canções vigentes na música ocidental e são, frequentemente, o primeiro plano de um acompanhamento, igualmente convencional, feito com instrumentos como guitarra elétrica, baixo, teclado e bateria. Estes, não raro, são sampleados, ou seja, não são

⁴⁴ Mais informações em (<http://en.wikipedia.org/wiki/Auto-Tune>), consulta em 07/06/2010. O termo original para “correções de altura” é *pitch corrections*.

tocados de forma usual mas gerados por controladores a partir de *samplers*. Procedimentos assim também podem ser feitos com cenas de filmes, documentários, seriados, etc⁴⁵.

A *auto-tune* é uma prática audiovisual complexa. Pode estar carregada de ressignificações de contextos e requer considerável domínio de softwares de edição de áudio e vídeo. Também fica claro que é fundamental ter boas habilidades e conhecimentos musicais para se chegar a um bom resultado.

O vídeo “Furagato 5000 Ft. Ja Rule, R. Kelly & Bill Goiaba – Wonderful” é um dos 10 constantes no canal do YouTube do Furagato 5000, um grupo de jovens DJs. Tal grupo é um dos estudos de caso deste trabalho, que serão discutidos no 4º capítulo, quando será apresentado em detalhes. O vídeo em questão é a fusão de dois outros vídeos de contextos completamente diferentes, sendo um deles um videoclipe da canção *Wonderful*, do *rapper* americano Ja Rule e o outro, um trecho do programa *Sem meias palavras*, da TV Jornal de Caruaru, uma afiliada do Sistema Brasileiro de Televisão, o SBT. Neste vídeo um repórter flagra a prisão de um homem por ter roubado uma residência particular. Biu Goiaba, como é conhecido, parece estar alcoolizado e reclama da sua condição, “sem dinheiro, sem emprego, sem mulher”. Porém, no final canta para que as câmeras do programa registrem.

É interessante observar que tal fusão coloca dois contextos sociais antagônicos (as personagens e ambientes luxuosos de *Wonderful* e a bancarrota evidente e declarada de Biu Goiaba)⁴⁶ em contraposição no mesmo produto audiovisual e,

⁴⁵ Três exemplos: “T Pain Obama Auto-Tune” (<http://ethnomuscyber.net/obamaautotune>), “Auto-Tune the News #10: Turtles” (<http://ethnomuscyber.net/newsturtles>) e “Symphony of Science - 'We Are All Connected'” (<http://ethnomuscyber.net/symphonyscience>). Consulta em 07/06/2010.

⁴⁶ Coincidência ou não, os protagonistas nos dois vídeos são negros. Embora o vídeo de Ja Rule mostre pessoas bem vestidas e ambientes luxuosos, o texto fala de um cafetão que “veio da lama” (I came from the dirt) e ascendeu socialmente no mundo da prostituição. Este mostra consciência

mesmo assim, o resultado mostra coerência e equilíbrio, de uma forma geral. É notável como o canto de Biu Goiaba insere-se naturalmente no contexto harmônico de *Wonderful*, sem que sejam necessárias modificações de alturas em nenhum dos dois áudios dos vídeos utilizados. Conceitos como forma, ritmo e tonalidade, entre outros, estão contemplados no vídeo de maneira que fica evidente um bom domínio, por quem o produziu, do idioma musical pretendido⁴⁷.

Joe Penna é um paulista radicado há mais de 10 anos em Los Angeles, Califórnia, Estados Unidos. Está atualmente com 23 anos e até pouco tempo cursava a faculdade de medicina na Universidade de Massachusetts em Boston. Começou a fazer vídeos quase que por diversão em 2007. O “Mystery Guitar Man”, como é conhecido no YouTube, tem seus canais entre os mais populares do site, sendo os mais acessados por usuários brasileiros. Joe considera-se um *videomaker* ou, como costuma dizer, um “*YouTuber*”, obtendo seu sustento através das visualizações e propagandas associadas a seus vídeos. Estes somam hoje, 30 de junho de 2010, 87 milhões de visualizações, só no seu canal principal, que tem, atualmente, mais de um milhão de inscritos⁴⁸.

que o seu poder e o seu dinheiro são a razão do contexto social no qual está inserido enxergá-lo como bem sucedido e que, se não fosse isto, as pessoas não o considerariam. Biu Goiaba quer “dinheiro” e “mulher” e sua lamentável condição não permite. O cafetão, do videoclipe de Ja Rule, “esbanja dinheiro” (I splurge money) e consequentemente “compra” as mulheres que quiser, mas, como Biu Goiaba, não está feliz. Interessantes interseções em realidades tão diferentes.

⁴⁷ Endereços eletrônicos para os vídeos na nota de rodapé 25.

⁴⁸ As informações biográficas e profissionais de Joe Penna foram retiradas de duas entrevistas concedidas por ele à imprensa brasileira: uma ao “Canal F” do site do programa *Fantástico* da Rede Globo, acessível em (<http://ethnomuscyber.net/joecanalf>) e outra ao site da revista *Veja*, acessível em (<http://veja.abril.com.br/multimedia/video/sucesso-brasileiro-joe-penna-youtube>). Também foram usados como referência seu verbete na Wikipédia e seu canal principal no YouTube, acessíveis respectivamente em (http://en.wikipedia.org/wiki/Joe_penna) e (<http://www.youtube.com/user/MysteryGuitarMan>). A consulta foi feita em 29/06/2010.

MysteryGuitarMan
 Editar inscrição
 Adicionar como amigo |
 Bloquear usuário |
 Enviar mensagem

Perfil
 Nome: Joe Penna
 Exibições do canal: 11681657
 Total de exibições do material enviado: 86942243
 Idade: 23
 Participante desde: 16 de junho de 2006
 Último acesso: 16 horas atrás
 Inscritos: 1010434
 I make videos.

Sobre mim:
 Originally from São Paulo, Brazil.
 Currently in Los Angeles, CA.

#12 - Com mais inscritos (desde o início) - Global
 #4 - Com mais inscritos (desde o início) - Diretores - Global
 #11 - Com mais inscritos (desde o início) - Parceiros - Global (mais)

Contact Info
 YouTube Email: MGMomg@gmail.com
 Media / Business Inquiries: joepennabusiness@gmail.com
 Facebook: <http://apps.facebook.com/MysteryGuitarMan/>
 Twitter: @MysteryGuitarM
 Snail Mail: Mystery Guitar Man
 PO Box 2966
 Hollywood, CA 90078
 What camera do you shoot with? My older videos were shot with a Panasonic DVX-100. I now shoot with a Canon 7D.
 What do you edit your programs with? I use Final Cut Pro and Apple Shake
 What about your music? Mostly Pro Tools and Propellerhead Reason.

Atividade recente
 MysteryGuitarMan enviou um novo vídeo (18 horas atrás)
 Morphing Around
 Like this video? Click here!
<http://bit.ly/ClickToTweetMorphingAround>
 Watch my other videos:
<http://www.youtube.com/MysteryGuitarMan>

Figura 3: Captura de tela do canal principal de Joe Pena no YouTube. Feita em 30/06/2010.

Joe toca alguns instrumentos musicais como violão e guitarra com uma certa destreza e demonstra ter formação e conhecimento musical, que passam, inclusive, por um repertório que pode ser considerado clássico e erudito, como *Le nozzi de Figaro* e *Die Zauberflöte* de Mozart, *Mondscheinsonate*, op. 27 de Beethoven e *The Tale of Tsar Saltan (Flight of the Bumblebee)* de Rimsky-Korsakov⁴⁹. Porém, algo chama muito a atenção nos seus vídeos: a larga apropriação de recursos tecnológicos, o que parece aguçar sua criatividade e, de certa forma, determinar certos elementos estilísticos na música e no produto audiovisual como um todo. Tais recursos possibilitam procedimentos cada vez mais frequentes no contexto

⁴⁹ Os vídeos com as interpretações de Joe das referidas músicas podem ser vistos, respectivamente à ordem em que foram citados, nos seguintes endereços: (<http://ethnomuscyber.net/joefigaro>), (<http://ethnomuscyber.net/joeflautamagica>), (<http://ethnomuscyber.net/joemoonlight>) e (<http://ethnomuscyber.net/joebumblebee>). Consulta em 30/06/2010.

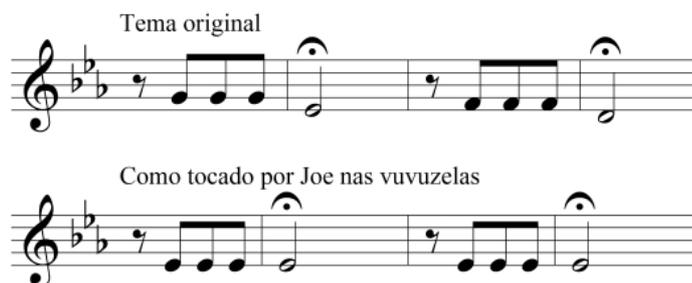
abordado por este trabalho como a *stop motion*, uma técnica de animação quadro a quadro a partir de fotografias⁵⁰ ou a *auto-tune*, enquanto conjunto de procedimentos com o intuito de alterar a altura original do áudio gravado, como há pouco referido.

Joe frequentemente constrói seu vídeo nota a nota, quadro a quadro. Um exemplo servirá aqui para ilustrar tal argumentação e para desvendar algumas especificidades da sua metodologia de trabalho, que, como já referido, lança mão de procedimentos que se tornaram muito usuais nos vídeos postados em sites como YouTube.

Em 24 de junho de 2010 Joe publicou um vídeo chamado “*Vuvuzela Symphony*”⁵¹. A ideia, a princípio, pode parecer um tanto estapafúrdia: executar um trecho do início da 5ª Sinfonia de Beethoven com vuvuzelas de tamanhos variados. Como é sabido, a vuvuzela é um aerofone do tipo trombeta. Com pouquíssimos recursos para modulações melódicas, esta definitivamente não é indicada para execução de melodias com muitas variações de altura. Na verdade seu uso mais comum é para emissão de uma única nota. Então Joe aplicou, em todo trecho gravado por ele, exatamente este uso, executando o ritmo original, sem considerar as mudanças de altura, como numa nota pedal:

⁵⁰ Para saber mais sobre a *stop motion*, pode-se acessar (http://en.wikipedia.org/wiki/Stop_motion), consulta em 29/06/2010.

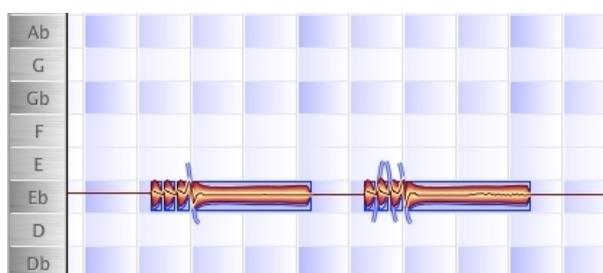
⁵¹ O vídeo está acessível em (<http://ethnomuscyber.net/joevuvuzela>). Vale registrar que apenas seis dias depois de sua postagem, às 23:50 do dia 30 de junho de 2010, o “*Vuvuzela Symphony*” já conta com 1.462.385 exibições. Uma média de cerca de 250 mil exibições diárias. Um grande êxito em se tratando de vídeos no YouTube. Tal sucesso certamente em parte é fruto da evidência em que se encontra o termo “vuvuzela”, por conta da Copa do Mundo, sendo, por conseguinte, muito procurado no site, mas, indubitavelmente, também se configura mérito de Joe, que obtém números de exibições sempre muitos expressivos em seus vídeos.



Exemplo 1: 5ª Sinfonia de Beethoven - tema original e como tocado por Joe nas vuvuzelas.

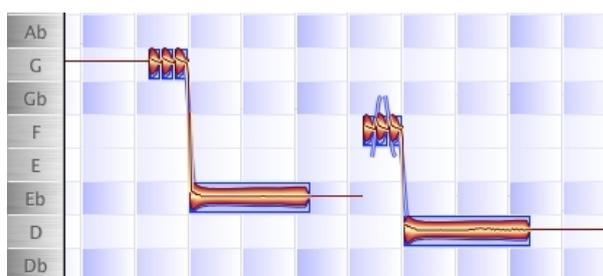
No software de gravação, assim pode ser representado o que foi tocado por

Joe:



Exemplo 2: 5ª Sinfonia de Beethoven - representação gráfica de pedal tocado numa vuvuzela.

E depois, quando cada nota já foi “arrastada” para sua altura devida:



Exemplo 3: 5ª Sinfonia de Beethoven - representação gráfica da melodia do tema, depois de alteradas as notas.

Para gravar, Joe tocou cada parte separadamente (violinos, violas, violoncelos e contrabaixos), utilizando vuvuzelas de diferentes tamanhos. A menor de todas fez a parte dos violinos, a imediatamente maior fez as violas e assim por diante. Depois, como já referido, cada nota foi alterada para a respectiva altura constante na

partitura.

Em seguida, como mostra a Figura 4, Joe fez as tomadas de vídeo, “tocando” novamente as vuvuzelas uma a uma, utilizando os respectivos áudios gravados como guia.



Figura 4: Quadro do vídeo "Vuvuzela Symphony", mostrando Joe tocando várias vuvuzelas.

Por último foi realizada, através de edição, a “mixagem” do áudio com o vídeo, onde Joe procurou “a melhor sincronia entre os dois e o destaque adequado de cada voz” garantindo a sonoridade desejada, de acordo com a partitura original. Segundo ele, todo processo durou em torno de 16 horas⁵².

⁵² As informações e ilustrações sobre o processo de elaboração do vídeo “Vuvuzela Symphony” são oriundas de uma apresentação elaborada pelo próprio Joe, disponível em (<http://docs.com/1GNE>), consulta em 01/07/2010. Depois, através de correspondência eletrônica entre o autor desta tese e o mesmo, tais informações foram corrigidas e ampliadas. Joe usou os seguintes softwares: Pro Tools e Melodyne para captação e manipulação do áudio e Final Cut Pro para a edição final.



Figura 5: Tela do software Final Cut Pro que reproduz trecho da edição do vídeo “Vuvuzela Symphony”.

Lysloff (2003a), discute o uso do termo *tracking*, utilizado pelos compositores da *mod scene*⁵³ para designar um processo que pode ser entendido como de criação musical. Segundo ele, neste contexto é realmente mais apropriado que chamar de *composing*, já que este processo “envolve uma classe de notação musical tocada, não por humanos, mas por computadores” (2003a, 33)⁵⁴. Apesar disso o autor defende que tal processo composicional talvez exija mais familiaridade com os aspectos e parâmetros musicais em si, já que “cada evento sônico é codificado” (2003a, 34)⁵⁵. Isto quer dizer que o compositor terá que se preocupar, separadamente, com altura, duração, volume, efeitos, etc, aplicados a cada nota.

Lysloff também chama atenção para as multi-habilidades que o compositor da *mod scene* deve ter, já que é produtor, engenheiro de som, performer, entre outros, de sua própria música. O exemplo de Joe é emblemático do que afirma Lysloff,

⁵³ A *mod scene* é uma comunidade virtual de compositores estudada por Lysloff. São chamados assim por conta dos MODs, um formato de arquivo de computador usado para representar música e que são a base da sua produção. MODs contêm vários padrões de dados que determinam notas, instrumentos e outras mensagens enviadas por controladores. É um formato similar ao MID, com a vantagem de conter suas próprias amostras de áudio.

⁵⁴ “(...) it involves a kind of music notation played not by humans but by computers.”

⁵⁵ “(...) each sonic events is coded”

também sob o aspecto das multi-habilidades. Mesmo que hoje, em função do grande êxito obtido com este tipo de trabalho, ele tenha contratado pessoas para desempenhar certas tarefas, começou sozinho, exercendo e controlando todas as funções de criação e produção. Joe vai além, sabendo agregar mais valor a seus vídeos com os recursos que o YouTube oferece, como a colocação de links para outros, no final da exibição, ou com o incremento da experiência de interatividade, como por exemplo no vídeo “*Interactive Voodoo Doll*”, onde o expectador pode pausar a exibição para “espetar” o *voodoo*⁵⁶.

Demonstrando consciência da transitoriedade do seu sucesso no YouTube, Joe sabe aproveitar de forma otimizada o espaço que ocupa no site, com interessantes estratégias de marketing como a venda de camisetas customizadas. Frequentemente seus vídeos utilizam, de forma não intrusiva, às vezes quase subliminar, marcas e produtos com os quais ele tem contratos de divulgação que neste momento podem chegar a 120 mil dólares por vídeo. E mesmo quando tais contratos não existem, a visibilidade dada por seus vídeos a essas marcas e produtos pode vir a lhe render contratos futuros, como já aconteceu no comercial que ele produziu para a McDonalds associada à Coca-cola⁵⁷. Joe também parece

⁵⁶ O vídeo “Interactive Voodoo Doll” é acessível em (<http://ethnomuscyber.net/joevoodoo>), consulta em 01/07/2010.

⁵⁷ Segundo o próprio Joe, em entrevista por e-mail. É interessante observar que o YouTube tem possibilitado esse tipo retorno para pessoas que publicam vídeos declarando sua predileção por um determinado produto, sem aparentes segundas intenções. Por exemplo, o caso de uma cantora brasileira chamada Stephany, completamente desconhecida antes de gravar um videoclipe caseiro e postar no YouTube com uma versão da música “Thousand Miles”, originalmente interpretada por Vanessa Carlton. Ver (<http://ethnomuscyber.net/stephanycrossfox>), consulta em 03/07/2010. Tal versão faz menção ao CrossFox, um carro da Volkswagen. Depois de virar sucesso no site e de aparecer em alguns programas de televisão, tendo sua versão interpretada em shows por cantoras como Cláudia Leite e Preta Gil, a Volkswagen resolveu lhe presentear com um CrossFox, que lhe foi entregue no programa “Caldeirão do Huck”. O ocorrido, inclusive, abriu caminho para uma campanha publicitária de uma rede de supermercados que usou Stephany como garota propaganda. Conferir (<http://ethnomuscyber.net/stephanytrocoudecarr>), consulta em 03/07/2010.

ser profundo conhecedor das especificidades e da dinâmica dos vídeos virais no YouTube. O momento escolhido para a postagem do “Vuvuzela Symphony”, por exemplo, foi muito apropriado já que este termo estava em grande destaque nas buscas do YouTube, por conta da Copa do Mundo de 2010.

Algo fica evidente no contexto pesquisado: a mudança de paradigmas nos processos de criação associados a esse tipo de prática audiovisual, obviamente em conjunto com mudanças análogas nas formas de fruição de disseminação do conteúdo produzido. É certo que as ferramentas tecnológicas atuais possibilitam a amadores produzir música e vídeo com muito mais facilidades que antes. Mas, isto por si só não irá garantir-lhes sucesso nem êxito profissional ao publicar seus feitos audiovisuais no YouTube. As habilidades musicais e extramusicais continuam sendo fundamentais para separar o joio do trigo.

A referida mudança de paradigmas parece acontecer a partir da apropriação de tais ferramentas tecnológicas, que se configura um fenômeno global, como já mencionado. Extrapola os ambientes virtuais, embora tenha na Internet uma das principais vias de expressão e disseminação. Transpassa classes sociais, etnias, credos, tendo, inclusive, papel fundamental nas manifestações artísticas de populações urbanas periféricas, presumivelmente advindas de camadas menos abastadas. Desencadeia processos criativos que apontam para novas formas de fazer música e produzir vídeos, como para o surgimento de também novas estéticas e comportamentos de emissão e recepção desse tipo de conteúdo.

2 ASPECTOS HISTÓRICOS E CONCEITUAIS

Para Christine Hine, autora de *Virtual Ethnography*, a visão de que a Internet “representa um lugar (o ciberespaço), onde a cultura é formada e reformada”⁵⁸ (2000, 9) é indicada para estudos cuja ênfase seja a própria cultura. Assim, uma vez assumida como cultura, a Internet naturalmente torna-se “assunto de áreas como antropologia, estudos culturais, ciências políticas, estudos de comunicação e mídia, psicologia e sociologia”⁵⁹ (2000, 17), entre outras. Através de computadores ligados à Internet, pessoas engendram comportamentos de toda ordem, lançando mão de tecnologias das mais variadas. Por conseguinte, o impacto da Internet é cada vez maior e os estudos culturais acerca dos fenômenos que a envolvem e caracterizam vêm tornando-se mais abrangentes a cada dia.

Este trabalho, no que se refere aos estudos extra-etnomusicológicos, procura dar ênfase aos que têm como perspectiva fundamental os comportamentos e não a tecnologia em si. Em primeira instância, interessam abordagens que enfatizem questões que relacionam o indivíduo ou as organizações sociais com os aspectos tecnológicos e a Internet enquanto meio de comunicação. Já no tocante à produção etnomusicológica, optou-se por fazer uma delimitação teórica nos trabalhos que relacionem, dentro da disciplina, música, tecnocultura e ciberespaço (MTC), com estes dois últimos conceitos devidamente definidos para a proposta.

Optou-se também pela abordagem de aspectos históricos e conceituais, como formato adequado para contextualização geral do leitor acerca das especificidades da pesquisa e de discussões posteriormente travadas, que pretendem identificar e

⁵⁸ “(...) represents a place, cyberspace, where culture is formed and reformed”.

⁵⁹ “(...) business of anthropology, cultural studies, political science, communication and media studies, psychology and sociology”.

refletir questões de base teórica de uma etnomusicologia no ciberespaço.

2.1 Internet

Dados de dezembro de 2009⁶⁰ davam conta que a Internet, naquela altura, estava alcançando a marca de 2 bilhões de usuários no planeta. O que começou há quase 50 anos, em pleno auge da guerra fria, no seio do Pentágono nos Estados Unidos, com fins militares e de segurança nacional, hoje é a maior rede de conexão e comunicação entre seres humanos jamais criada.

A história da Internet tem sido abordada dos pontos de vista tecnológico, infraestrutural, comercial e social. Segundo Leiner *et al.*, estes são quatro aspectos importantes para contá-la (2009). Uma história da Internet pode começar com a ARPANet (*Advanced Research Projects Agency Network*), rede de computadores planejada e implementada pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, durante a década de 1960, para garantir a hegemonia bélica e tecnológica americana. É importante evidenciar a intenção de seus idealizadores de estabelecer conexões com outros centros de pesquisa, o que acabou trazendo as abordagens acadêmica e comercial para uma rede que nascera militar. Pode-se falar do surgimento do conceito de “comutação de pacotes”, o que garantiu mais rapidez e segurança no fluxo de dados⁶¹. Destaca-se também a importância da criação de uma arquitetura descentralizada, o que permitiria manter as redes no ar, mesmo se um ou mais de seus nós fossem atingidos, em caso de ataques de mísseis. A principal consequência desta arquitetura é que ela viabilizou o estabelecimento de

⁶⁰ *Internet World Stats*, (<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>), consulta em 06/07/2010.

⁶¹ Mais informações sobre comutação de pacotes em (http://en.wikipedia.org/wiki/Packet_switching). Consulta em 22/04/2010.

interconexões de um número cada vez maior de redes de computadores, possibilitando o surgimento do conceito e do termo “Internet”.

Uma história da Internet pode lembrar o florescimento do correio eletrônico, das listas de discussão, dos grupos de notícias, além do vírus de computador e do spam, tudo isso na década de 1970. Pode abordar a relevância da proliferação do computador pessoal e de toda onda de desenvolvimento tecnológico que alavancou, além do aparecimento do chat e do conceito de ciberespaço, nos anos 1980. Deve passar pelo estabelecimento dos mecanismos de busca, da Internet comercial e pelo alvoroço econômico provocado pelas ditas empresas “.com”, durante a década de 1990 e o conseqüente estouro da “bolha especulativa” financeira no início dos anos 2000⁶².

Porém, há um aspecto fundamental para o desenvolvimento da Internet como a conhecemos no século XXI: a *World Wide Web*, algo como “Teia de extensão mundial”, mais conhecida simplesmente como Web. Todo o contexto ligado a ela possibilitou mudanças e inovações de grande significado na cultura contemporânea. Sem a Web esta tese não existiria.

Contudo, interessa para este trabalho discutir um pouco do lado conceitual da história da Web. Para tanto, é necessário começar de umas décadas antes, quando começaram a ganhar forma os conceitos do que Wright (2008) chamou de “a Web esquecida”.

⁶² Inúmeras fontes podem informar sobre a história da Internet para o leitor interessado. O próprio artigo de Leiner *et al.* (2009) é uma ótima opção. A Wikipédia em inglês certamente será também útil. A compilação apresentada aqui se baseou principalmente em Leiner *et al.*, no documentário de Melih Bilgil, “History of the Internet”, disponível em (<http://www.lonja.de/the-history-of-the-internet>) e no especial “A Internet”, do Discovery Channel, disponível em (<http://www.discoverybrasil.com/internet/interactivo.shtml>). Sobre o estouro da “bolha especulativa” das empresas “.com”, mais informações podem ser encontradas em (http://en.wikipedia.org/wiki/Dot-com_bubble). Consulta em 22/04/2010.

2.2 Web

O belga Paul Otlet (1868-1944), em seu *Traité de documentation* (1934), planejou uma rede mundial de “telescópios elétricos” “que permitiria às pessoas pesquisar e navegar por milhões de documentos interligados, imagens, arquivos de áudio e vídeo”⁶³ (Wright 2008). Mais do que um visionário, Otlet era advogado, inventor e ativista pela paz e teve papel fundamental nas premissas teóricas das ciências da informação, além de realizar projetos de magnitude e audácia incomuns para época, como o *Mundaneum*⁶⁴. Para além das possíveis nebulosas perspectivas que o trabalho deste obstinado cientista possa ter, nas inevitáveis comparações com o papel e o impacto que a Internet desempenha no mundo moderno, é bem verdade que alguns dos importantes conceitos desta, como redes sociais e motores de busca, encontram prenúncios essenciais nas ideias de Otlet. Estas foram postas no papel mais de 20 anos antes do que pode ser considerada a primeira rede de computadores e 60 do que se denomina contemporaneamente de Web. O que se chama hoje de hiperlink – que talvez seja o conceito mais básico da Web, e que se constitui na unidade fundamental do hipertexto⁶⁵ – também foi parte importante do seu pensamento:

⁶³ “(...) that would allow people to search and browse through millions of interlinked documents, images, audio and video files”.

⁶⁴ Ao lado de Henri La Fontaine, prêmio Nobel da Paz de 1913, Otlet idealizou a “Cidade do Conhecimento”, uma espécie de depósito central de todo conhecimento mundial, depois rebatizada pelos idealizadores para *Mundaneum*. Eles chegaram a catalogar quase 15 milhões de cartões onde, além de livros, cadastraram artigos, jornais, relatórios, cartas, fotos e outros meios de informação de várias partes do mundo (Rayward 1994). Outras informações em (<http://www.mundaneum.be>), consulta em 14/01/2010.

⁶⁵ “Entende-se o hipertexto como um meio de informação que existe on-line (disponível eletronicamente sob demanda) em um computador. Possuindo uma estrutura composta por blocos de informação interligados, através de links (interconexões ou nexos) eletrônicos, ele oferece ao usuário diferentes trajetos para a leitura, provendo os recursos de informação de forma não linear. As conexões, facilitadas pelo computador, ligam as informações umas às outras” (Dias 2000). O trabalho de Dias é indicado para aprofundamento no conceito de hipertexto.

Embora a proto-web de Otlet dependesse de uma mixórdia de tecnologias analógicas como cartões de indexação e telégrafos, ainda assim ela antecipou a estrutura de hiperlinks da web de hoje. (...) A visão de Otlet articulava-se na ideia de uma máquina que juntasse os documentos usando links simbólicos. Embora essa noção pareça óbvia hoje em dia, em 1934 marcou um avanço conceitual. (...) Ele vislumbrou um tipo mais inteligente de hiperlink. Enquanto links na web de hoje servem como um tipo de ligação “burra” entre documentos, Otlet visionou links que tinham sentido, por exemplo, ao anotar se determinados documentos eram ou não concernentes uns com os outros⁶⁶ (Wright 2008).

O trabalho e as ideias de Otlet, embora relativamente estudados pelas ciências da informação, não vêm sendo até então muito reconhecidos por historiadores da Internet como precursores do hipertexto e da Web. Este papel é frequentemente atribuído ao engenheiro Vannevar Bush (1890-1974), a partir do célebre artigo “As We May Think” (1945). Bush coordenava cerca de seis mil cientistas empenhados na aplicação da “ciência para a guerra”⁶⁷, na condição de diretor do *Office of Scientific Research and Development*, nos EUA de Roosevelt, na época em que escreveu o artigo. Preocupava-se, naquela altura, com o descompasso entre a velocidade do crescimento do conhecimento humano e as técnicas, segundo ele insatisfatórias, para armazenar e acessar tal conhecimento. O autor defendia que a mente humana funcionava de maneira associativa e rizomática, diferente dos sistemas de organização de informações vigentes, que eram dispostos de forma basicamente hierárquica, através de classes e sub-classes. Assim, idealizou uma máquina a qual denominou “Memex” (*Memory Extension*), que seria capaz de

⁶⁶ “Although Otlet’s proto-Web relied on a patchwork of analog technologies like index cards and telegraph machines, it nonetheless anticipated the hyperlinked structure of today’s Web. (...) Otlet’s vision hinged on the idea of a networked machine that joined documents using symbolic links. While that notion may seem obvious today, in 1934 it marked a conceptual breakthrough. (...) He saw a smarter kind of hyperlink. Whereas links on the Web today serve as a kind of mute bond between documents, Otlet envisioned links that carried meaning by, for example, annotating if particular documents agreed or disagreed with each other”.

⁶⁷ No original, “science to warfare”.

armazenar uma quantidade enorme de informações, bem como sistematizar e recuperar, de acordo com a vontade do usuário, todo esse aluvião de conhecimento estocado: “um memex é um dispositivo no qual um indivíduo pode estocar todos seus livros, gravações e comunicações e que é mecanizado para ser consultado com velocidade e flexibilidade. Ele é um enorme suplemento para sua memória”⁶⁸ (Bush 1945).

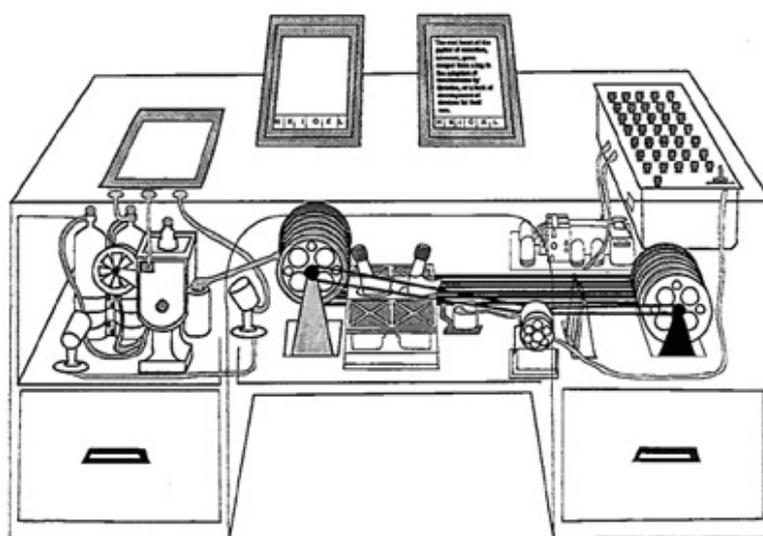


Figura 6: Representação gráfica do Memex. Fonte: (<http://sites.google.com/site/historiasobreossitesdebusca>). Consulta, 28/07/2010.

O Memex, idealizado por Bush na década de 30 do século XX, nunca saiu do papel. Porém, sua concepção, além de trazer embutido um conceito que pode ser considerado como antevisão do que se chamou depois, em tempos de Web, de hipertexto, também prenunciou o computador pessoal, que só foi colocado em prática quase 40 anos mais tarde, em meados da década de 1970. O ENIAC

⁶⁸ “A memex is a device in which an individual stores all his books, records, and communications, and which is mechanized so that it may be consulted with exceeding speed and flexibility. It is an enlarged intimate supplement to his memory”. Um vídeo com animação explicativa sobre o funcionamento do Memex pode ser acessado em (<http://ethnomuscyber.net/memex>), consulta em 23/04/2010.

(*Electronic Numeral Integrator and Computer*), considerado o primeiro computador no sentido de ser uma máquina digital de cálculos, foi construído um ano após a publicação do artigo de Bush.

A Web, numa forma mais próxima da atual, começa nos idos de 1960 com o Projeto Xanadu de Theodor Holm Nelson, filósofo e sociólogo americano que se especializou em Tecnologia da Informação (TI)⁶⁹. Também, com pensamento hipertextual, Nelson quis facilitar a escrita e a leitura não sequenciais em documentos eletrônicos. Mesmo tendo trabalhado por mais de três décadas no Xanadu, Nelson não conseguiu vê-lo efetivamente colocado em prática.

O feito de popularizar um sistema de documentos em hipermídia, contendo áudio, vídeos, imagens e hipertexto, bem como sua designação definitiva (*World Wide Web*), coube ao britânico Tim Berners-Lee, professor do Massachusetts Institute of Technology (MIT) e cientista da computação, nos primeiros anos da década de 90 do século XX. Sua pretensão era permitir o compartilhamento de dados de natureza variada, primeiro à comunidade acadêmica e, em seguida, expandir essa possibilidade para outras áreas⁷⁰.

O conjunto de tecnologias utilizado pelo sistema idealizado por Berners-Lee tinha como agregador o conceito do software navegador, o *browser*. O primeiro deles, inicialmente chamado por ele de "*World Wide Web*", foi depois rebatizado de "Nexus", para evitar confusões com o sistema geral.

⁶⁹ Mais informações sobre o Projeto Xanadu podem ser encontradas em (http://en.wikipedia.org/wiki/Project_Xanadu). Consulta em 23/04/2010.

⁷⁰ Em 06/08/1991, Berners-Lee postou um resumo de suas ideias no grupo de notícias "alt.hypertext". A íntegra da mensagem está disponível em (<http://ethnomuscyber.net/blwww>), consulta em 22/04/2010.

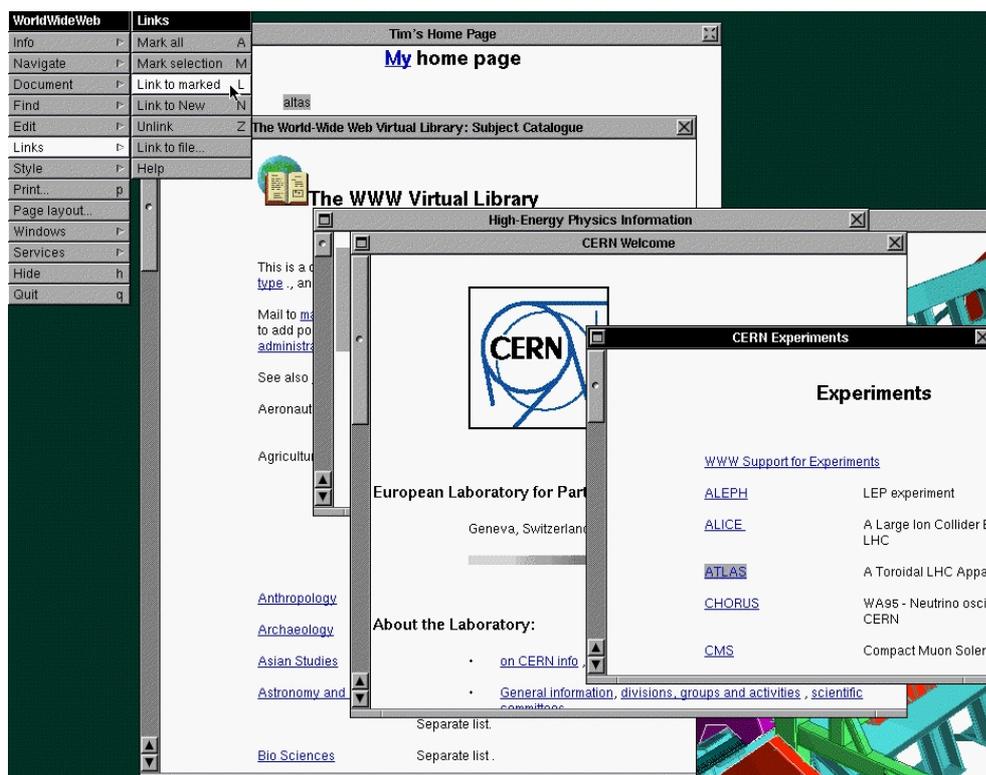


Figura 7: Captura de tela com janelas do Nexus, primeiro browser idealizado por Tim Berners-Lee. Imagem disponível em (<http://www.w3.org/People/Berners-Lee/WorldWideWeb.html>), consulta em 23/04/2010.

Descendentes do Nexus como Mosaic, Netscape, Internet Explorer e Firefox, entre muitos outros, estabeleceram-se como plataforma ideal para proliferação da Web. Desde a expansão da Internet comercial, este tipo de software é a via mais utilizada por um número continuamente crescente de pessoas por todo o planeta para acessá-la.

Segundo o *World Wide Web Consortium* (W3C), “a *World Wide Web* é um universo de informações acessíveis pela rede, uma incorporação do conhecimento humano”⁷¹. Este trabalho acredita que, para além de ser um enorme repositório do que a humanidade produz de conhecimento, a Web é uma plataforma que

⁷¹ “The World Wide Web (...) is the universe of network-accessible information, the embodiment of human knowledge”. Tal definição encontra-se disponível em (<http://www.w3.org/WWW>). Consulta em 23/04/2010.

possibilitou o surgimento de práticas e comportamentos que se tornaram paradigmas da contemporaneidade: o terreno fundamental, onde a cibercultura é cultivada e floresce em incontáveis formas.

2.3 Web 2.0

O termo “Web 2.0” surgiu de uma série de conferências sobre o tema, promovidas pela empresa americana O'Reilly Media. Era o ano de 2003 e as empresas “.com” ainda viviam os sérios reflexos do estouro da bolha especulativa financeira, acontecido três anos antes, e que tinha levado muitas dessas à falência. Era, portanto, uma época de incertezas, mas também de aprendizado pelos erros cometidos. Segundo Tim O'Reilly, durante as conferências constatou-se uma tendência de fortalecimento da Web, através do aparecimento constante de novos sites com aplicações cada vez mais variadas (2005).

“Você pode vislumbrar a Web 2.0 como um sistema de princípios e práticas que conformam um verdadeiro sistema solar de sites que demonstram alguns ou todos esses princípios, a uma distância variável desse núcleo”⁷² (O'Reilly 2005). Através de um quadro comparativo, o autor pretende deixar claro o que considera Web 2.0 em relação à “Web 1.0”. Aqui, alguns exemplos, em adaptação do original:

⁷² “You can visualize Web 2.0 as a set of principles and practices that tie together a veritable solar system of sites that demonstrate some or all of those principles, at a varying distance from that core”.

Web 1.0	Web 2.0
Enciclopédia Britannica Online	Wikipédia
Sites Pessoais	Blogs
Diretórios (Taxonomia)	Rótulos (<i>Tags</i>) (Folksonomia)
Publicação	Participação
Yahoo Search (Diretórios)	Google (Page Ranking)
Mp3.com	Napster

Tabela 1: Quadro comparativo entre a "Web 1.0" e a Web 2.0. Adaptado de O'Reilly (2005).

O'Reilly, o homem que conceituou o termo, costuma dizer que o princípio fundamental da Web 2.0 é a perspectiva da Internet como plataforma. Uma plataforma participativa, que só faz sentido com a interação entre os usuários e cujo conteúdo é gerado e apropriado por eles.

Existe um conjunto de tecnologias que são idiossincráticas dos sites ditos da Web 2.0 e também uma série de práticas e estratégias mercadológicas que lhe são associadas. Porém, a este estudo interessam, em primeira instância, os seus aspectos de interatividade e criatividade. Segundo Alex Primo,

A Web 2.0 tem repercussões sociais importantes, que potencializam processos de trabalho coletivo, de troca afetiva, de produção e circulação de informações, de construção social de conhecimento apoiada pela informática (2007, 2).

Kuklinski e Romaní (2007) associam o conceito de "intercriatividade" ao potencial colaborativo da Web 2.0. Tal conceito foi proposto por Tim Berners-Lee em 1996. Para este último, intercriatividade (junção de interatividade e criatividade) "é o processo de fazer coisas, ou resolver problemas juntos" (Kuklinski e Romaní 2007, 45)

Intercriativo, então, é aquele capaz de não só encontrar coisas e pessoas na Web, como também de criar junto com outras pessoas.

Essa propensão para compartilhamento de informação e produção coletiva de

conhecimento é uma característica muito importante em sites ditos da Web 2.0. Vide os wikis (ex. Wikipédia), os recomendadores de conteúdo (ex. Last.fm), redes sociais (ex. Facebook) e *bookmarks* sociais (ex. Delicious), só para citar algumas classes de sites⁷³. E, certamente será preciso o uso da criatividade para o desfrute pleno das possibilidades que tais ferramentas oferecem. Isto parece estar plenamente de acordo com a proposta de Berners-Lee: interatividade + criatividade.

Em sites de compartilhamento de material audiovisual e muito interativos como o YouTube, criatividade pode ganhar dimensões ainda mais amplas. A já referida *samplertropofagia*, tão instituída no comportamento dos usuários do site, pode lastrear processos criativos de toda ordem. A Web 2.0, então, deve ser vista como uma plataforma extremamente interativa onde processos criativos são um elemento crucial.

2.4 Comunicação mediada por computador (CMC)

Lançado no final de 2008, o *Handbook of Research on Computer Mediated Communication* é uma das mais completas publicações da atualidade acerca do tema, com grande abrangência e profundidade. Em seu prefácio os editores definem a CMC:

(...) comunicação mediada por computador pode ser descrita como qualquer forma de informação humana presente ou compartilhada por via de um computador. Esta informação pode ser transmitida para si mesmo, para outra pessoa ou grupo de pessoas, ou mesmo para uma audiência imaginária. Do mesmo modo, CMC pode ser uma transação do tipo *one-to-many* (um-para-vários) ou *one-to-one* (um-para-um), um processo síncrono (tempo real) ou assíncrono (tempo defasado) e envolver modos de interação tão diversos como

⁷³ Respectivos sites, na ordem de citação: (<http://wikipedia.org>), (<http://www.last.fm>), (<http://www.facebook.com>) e (<http://delicious.com>).

texto digitado, discussão falada ou mensagens em vídeo⁷⁴
(Kelsey e St. Amant 2008, Prefácio)

No início, as pesquisas pioneiras acerca de CMC, realizadas no âmbito de domínios do conhecimento como comunicação e psicologia social, sociologia e antropologia, entre outros, tendiam a vê-la como ambiente limitado para proliferação de comportamentos que pudessem determinar riqueza e complexidade em intercâmbios culturais. Isto levou tais pesquisas a concluírem apressadamente que a CMC ficaria restrita a ambientes laborais e organizacionais. Foi preciso algo em torno de 15 anos, desde os primeiros estudos, que datam do final da década de 70 do século XX, para que autores como Rheingold (1993) pudessem mostrar todo o potencial, amplitude e interferência que a CMC tem no comportamento humano (Hine 2000). Rheingold é um dos primeiros autores a cunhar e definir o termo “comunidades virtuais”. De fato, sua definição evidencia o aspecto humano e comportamental de tais comunidades, na sua comunicabilidade através do ciberespaço:

Comunidades virtuais são agregados sociais que emergem na Internet quando um número suficiente de pessoas leva a cabo discussões públicas longas o bastante, com suficiente sentimento humano, para formar teias de relações pessoais no ciberespaço⁷⁵ (Rheingold 2000, XX).

É compreensível que os estudos iniciais tenham subestimado a amplitude cultural da CMC. Se, hoje, quase dois bilhões de pessoas em todo planeta,

⁷⁴ “(...) computer mediated communication can be described as any form of information humans present or exchange by means of a computer. This information can be imparted to oneself, to another person or group of people, or even to an imaginary audience. Likewise, CMC can be a one-to-many or one-to-one transaction, a synchronous (real time) or asynchronous (time delayed) process and involve modes of interaction as diverse as typed text, spoken discussions, or visual/video messages”.

⁷⁵ “Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace”.

conectadas por computadores e *gadgets*⁷⁶ de toda ordem, produzem mais de dois terabytes (2000 gigabytes) de informação por segundo (Wesch 2009), por toda década de 1980, a CMC estava quase que completamente confinada a ambientes acadêmicos e institucionais. O barateamento gradativo de computadores e equipamentos, os significativos avanços tecnológicos desde então, onde também se inclui um aumento crescente das larguras de banda disponíveis para o usuário final, são alguns dos muitos fatores que contribuíram para que houvesse uma significativa popularização da Internet⁷⁷. Este quadro ampliou, sobremaneira, as suas possibilidades comunicacionais e comportamentais. Por conseguinte, toda essa realidade atual, de certa forma, joga na obsolescência as discussões teóricas acerca das limitações da CMC como via fomentadora de cultura. Presentemente, entender a CMC como um meio de grande complexidade cultural é fundamental para estudos ditos culturais, de uma forma geral, onde se deve incluir a etnomusicologia.

⁷⁶ Segundo a Wikipédia (<http://ethnomuscyber.net/ggwp170109>), consulta em 17/01/2009, “gadget é um pequeno objeto tecnológico (como um dispositivo ou um aparelho), que possui uma função específica, mas é, muitas vezes, reconhecido como uma novidade. Gadgets são invariavelmente considerados como mais incomuns ou mais habilmente concebidos que a tecnologia usual do momento de sua invenção”. O “iPhone” da Apple é um dos *gadgets* mais comentados da atualidade. Texto da citação no original: “(...) gadget is a small technological object (such as a device or an appliance) that has a particular function, but is often thought of as a novelty. Gadgets are invariably considered to be more unusually or cleverly designed than normal technology at the time of their invention”. Mais informações em (<http://en.wikipedia.org/wiki/Gadget>).

⁷⁷ É importante relativizar esta afirmação: números da edição de 2010 do *World Fact Book* da CIA (Central Intelligence Agency) sugerem que apenas 23,49% da população mundial estariam conectados à grande rede. A China, país com maior número de pessoas acessando a Internet no planeta, teria 22,4% de conectados. Os Estados Unidos, 2º lugar em número de usuários, teriam um dos maiores percentuais de população conectada: 74,46%, aproximadamente a mesma média de outros países considerados desenvolvidos como Inglaterra, Alemanha, Japão e Coreia do Sul. Em compensação a Índia teria somente 6,9% de seus habitantes conectados e todo continente africano não passaria de 9%, por exemplo. No Brasil, o percentual de conectados seria da ordem de 32,3%. Fonte: (<https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook>), consulta em 06/07/2010. Estatísticas sobre acesso à Internet costumam ser controversas pois existem muitos critérios diferentes para elaborá-las. Também é certo que o número de pessoas com acesso à grande rede vem crescendo em ritmo acelerado. Fala-se em 5 bilhões de usuários no final de 2010 (ver <http://www.webtraffic.com.br/noticias/view/1534>), o que soa um tanto exagerado. No momento, julho de 2010, estamos perto de 2 bilhões, segundo os números do *Internet World Stats* (<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>), consulta 06/07/2010. Parece haver ainda um longo caminho pela frente até que a maioria da população mundial possua acesso à grande rede.

Assim, as pesquisas continuaram a desenvolver-se de forma ampla nas citadas áreas. Por exemplo: a grande cobertura bibliográfica do estudo de Hine (2000), para além de denotar a abrangência e seriedade de seu trabalho, demonstra que, especialmente a partir da década de 90 do século XX, a sociologia, a antropologia, a comunicação social, além de outras áreas afins, estiveram amplamente debruçadas sobre temas relacionados a CMC⁷⁸. Esta tendência mantém-se até os dias atuais, ampliando-se junto com as novas tecnologias que surgem a cada momento e com o aparecimento constante de novos usos e apropriações da CMC.

2.5 Música e tecnologia

Tecnologia, do grego *technología* ou *tekhnologia*, etimologicamente significa “tratado sobre uma arte”. Houaiss lhe atribui três definições: 1. teoria geral e/ou estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínios da atividade humana; 2. técnica ou conjunto de técnicas de um domínio particular; 3. qualquer técnica moderna e complexa. Para a antropologia, o termo sugere um conjunto de conhecimentos à disposição de uma sociedade em suas práticas e habilidades manuais, artísticas e materiais. Há muito, o emprego da palavra tecnologia está associado ao uso de métodos, materiais e dispositivos, tendo como base conhecimento científico, com o intuito de resolver problemas práticos⁷⁹. É neste sentido que se utilizará o termo aqui, sem, contudo,

⁷⁸ Isto também se pode comprovar através de buscas em bases de dados como a *Ebsco*, *Web of Science*, *Jstor* e *ISI Web of Knowledge* ou em compilações bibliográficas de projetos acadêmicos como “Ethobase”, disponível em (<http://www.lse.ac.uk/collections/ethnbase>), consulta em 25/01/09, e “A guide to resources in computer-mediated communications”, acessível em (<http://www.fiu.edu/~mizrachs/CMC-biblio.html>), consulta em 25/01/09.

⁷⁹ *Novo Dicionário Eletrônico Aurélio versão 5.0*. 2004, *Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa* (Rio de Janeiro: Instituto Antônio Houaiss; Editora Objetiva, 2001) e *The Free Dictionary*. (<http://www.thefreedictionary.com/technology>). Consulta em 24/08/2009.

negar as outras acepções.

As relações entre música e tecnologia poderiam, por exemplo, ser enfocadas na Grécia Helenística (323 a.C. - 146 a.C.), de quando data a ideia do *hydraulis*, um órgão hidráulico atribuído a Ctesibius de Alexandria (fl. c. 270 a.C.)⁸⁰. Mas, o importante a ressaltar é que, ao longo do tempo, tais relações apresentam-se como um binômio indissociável, seja em que nível os dois termos se adequem, vez que decorrem da própria interação entre meio-ambiente e homem (o que gera tecnologia), em articulação com as organizações sistemas sociais e a ideologia (ou cultura, onde música é subsistema). Tais relações, que acontecem entre polos múltiplos, são sustentadas pelos referidos sistemas e sem hierarquias, podendo ser representadas por um esquema cibernético (Veiga 2004, 126):

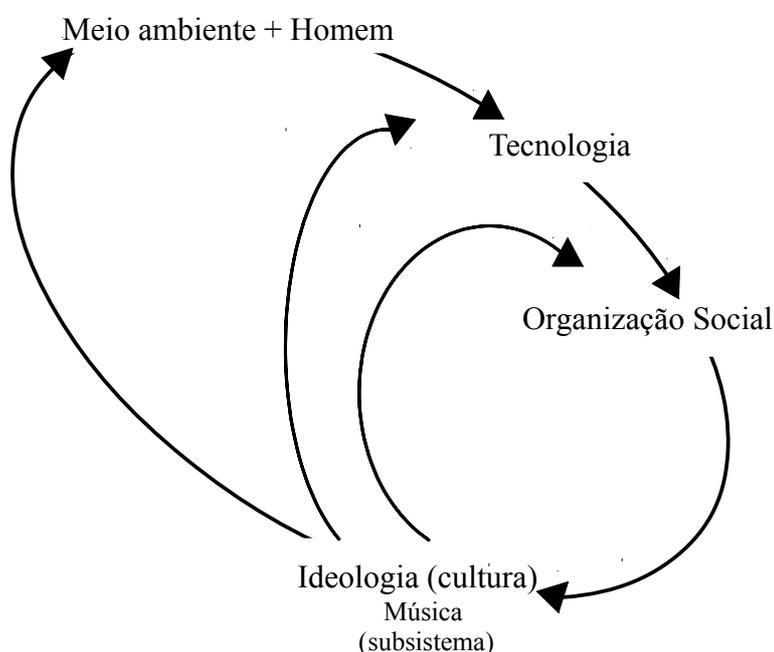


Gráfico 1: Esquema cibernético - adaptação de Manoel Veiga do original de Lewis Langness em "Cybernetics in the Evolution of Culture".

⁸⁰ *Encyclopædia Britannica Online*. (<http://www.search.eb.com.w10015.dotlib.com.br/eb>) . Consulta em 24/08/2009.

Assim, as relações entre música e tecnologia construíram uma história de muitas descobertas, ajustes, avanços e transformações nos referidos sistemas e culturas. A afinação pitagórica; os órgãos que já no século XVIII eram capazes de “sintetizar” sons de pássaros; o fonógrafo; a pianola; a radiodifusão; o sintetizador eletrônico e o computador, entre tantos outros, são exemplos de quanto música e tecnologia sempre estiveram associados, e de como apontam indissociavelmente para mudanças no futuro⁸¹.

2.6 Etnomusicologia e tecnologia

Em 1885, o musicólogo austríaco Guido Adler (1855-1941) – pioneiro na inserção formal de pesquisa em música não ocidental no escopo da ciência musicológica (Musikwissenschaft) – escreve num memorável artigo: “musicologia comparativa tem como tarefa a comparação da música – particularmente as canções folclóricas – de vários povos do mundo para fins etnográficos, e a sua classificação em variadas formas”⁸² (Merriam 1977, 199). É possível imaginar que, àquela altura, a musicologia comparativa já contasse com a utilização de recentes aparatos tecnológicos como o fonógrafo para o cumprimento de tal tarefa. Afinal, seu foco era dirigido para culturas ágrafas e não europeias e, portanto, havia significativa amplitude no contexto que musicólogos comparativos pretendiam abarcar.

⁸¹ Em “A música eletroacústica”, a discussão concentrada na subseção “Background tecnológico” traz vários exemplos de aparatos tecnológicos e acontecimentos que, ao longo dos tempos, estão associados às relações de música e tecnologia, neste caso, evidenciando o contexto da música eletroacústica (Caroso 1998).

⁸² (...) comparative musicology has as its task the comparison of the musical works – especially the folksongs – of the various peoples of the earth for ethnographical purposes, and the classification of them according to their various forms. Merriam cita Adler (1885, 14), transcrevendo o original em alemão: “... die vergleichende Musikwissenschaft, die sich zur Aufgabe macht, die Tonproducte, insbesondere die Volksgesänge verschiedener Volker, Länder und Territorien behufs ethnographischer Zwecke zu vergleichen und nach der Verschiedenheit ihrer Beschaffenheit zu gruppieren und sondern”.

Recentemente foi divulgada uma gravação de uma “canção folclórica” “Au Clair de la Lune”, a qual foi feita em 1860, 17 anos antes da invenção do fonógrafo, com um equipamento chamado fonautógrafo. As ondas sonoras eram gravadas em folhas de papel escurecida pela fumaça de uma lâmpada a óleo. Tal equipamento foi inventado e patenteado por Édouard-Leon Scott de Martinville, um bibliotecário francês que estava interessado no registro sonoro para fins estenográficos, já que, naquela altura, “nem existia o conceito de reprodução de som” (Rosen 2008). É emblemático para a etnomusicologia que, o que é agora considerado a mais antiga gravação reproduzida no mundo, seja a de uma canção folclórica.

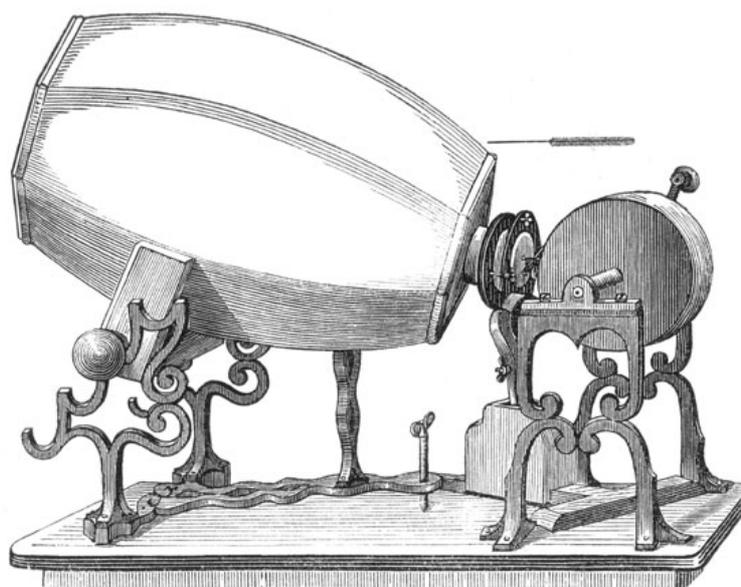


Figura 8: O fonautógrafo de Édouard-Leon Scott. Imagem disponível em (<http://firstsounds.org>). Consulta em 12/11/2009.

Porém, foi o fonógrafo, desde sua invenção por Thomas Edison (1847-1931) em 1877, que teve papel relevante nos procedimentos investigativos e analíticos de pesquisadores que hoje são considerados predecessores da etnomusicologia. O trabalho de nomes como Carl Stumpf (1848-1936) e Erich Moritz von Hornbostel

(1877-1935) tem como base principal, gravações feitas em fonógrafos. A partir de 1900, estes tornam-se “o principal recurso técnico do qual os pesquisadores norte-americanos e europeus dispõem (...) para captar os mais diferentes estilos musicais (...) provenientes de todo mundo” (Oliveira Pinto 2004). Esta importância preserva-se até a obsolescência dos fonógrafos, com o fim da era da gravação mecânica, por volta da década de 30 do século XX.

Atualmente, equipamentos tecnológicos como gravadores, câmeras de vídeo e computadores são quase obrigatórios na bagagem do etnomusicólogo ao lançar-se ao campo, na construção de sua etnografia. O aprendizado e domínio de ferramentas como softwares, por vezes sofisticados, fazem parte de uma “nova classe de habilidades e conhecimentos que etnomusicólogos precisam ter para manter a relevância da disciplina em um mundo sob constantes mudanças”⁸³ (Lysloff e Gay 2003a, 2).

2.7 Etnomusicologia no ciberespaço

Em 1984, o etnomusicólogo Charles Keil publicava em *Ethnomusicology* o artigo “Music Mediated and Live in Japan”, onde chamava atenção para a escassez de estudos acerca da “música mediada”. Keil apontava a falta de questionamentos das relações entre humanidade e mídia, e reclamava mais atenção para a qualidade e a natureza da recepção dos produtos audiovisuais midiáticos. Neste sentido, talvez tenha sido o primeiro etnomusicólogo “a examinar música e implicações culturais das tecnologias midiáticas, de uma perspectiva transcultural”⁸⁴ (Lysloff e Gay 2003a,

⁸³ “(...) new kinds of skills and knowledge that ethnomusicologists must know to keep the discipline relevant in a changing world”.

⁸⁴ “(...) to examine music and cultural implications of media technologies from a crosscultural perspective”.

19). Nos anos seguintes a etnomusicologia produziu relevantes trabalhos com temas relacionados, como é o caso do importante estudo de Peter Manuel (1993) sobre as profundas mudanças provocadas pela *cassete culture* na Índia.

Parece certo que o primeiro trabalho, no domínio da etnomusicologia, a utilizar o ciberespaço como objeto de pesquisa tenha sido o de Wanda Bryant⁸⁵. Em sua tese, um extenso e criterioso estudo, ela investigou a comunicação de uma comunidade virtual, onde a “Folk-Music é examinada como um microcosmo de uma subcultura musical maior, a música popular contemporânea americana”⁸⁶ (Bryant 1995, Abstract). Em 1995, ano de conclusão da tese de Bryant, a Web, mesmo já demonstrando grande potencial de crescimento, era ainda muito incipiente e contava com algo em torno de 25 milhões de usuários em todo mundo (Bryant 1995, 5). BBSs, listas de discussão e e-mails eram as plataformas disponíveis para interação e as limitações técnicas ainda não permitiam o compartilhamento de material audiovisual em larga escala. Neste quadro, Bryant procurou olhar uma lista de discussão online como “sistema cultural” e discutir questões como relações de poder, de estética, ética e taxonomia, estando seu estudo inevitavelmente limitado aos aspectos comunicacionais e textuais da referida lista.

O trinômio música, tecnocultura e ciberespaço (MTC), suas relações e reflexos na área, começam a fazer parte das discussões nos encontros anuais da *Society for Ethnomusicology* (SEM)⁸⁷, também a partir de 1995. Neste ano, uma das pré-

⁸⁵ A informação de que teria sido o trabalho de Bryant o primeiro a usar a Internet como objeto de estudo provém do site do *California Institute of the Arts* (<http://directory.calarts.edu/directory/wanda-bryant>), consulta em 08/09/2010, onde Bryant encontra-se como docente. Também foi confirmada em conversas informais do autor com alguns etnomusicólogos americanos. Realmente, até seu término, não foi encontrado por esta pesquisa um estudo etnomusicológico acerca de MTC, mais antigo que o de Bryant.

⁸⁶ “(...) Folk-Music is examined as a microcosm of a larger musical subculture, contemporary American folk music”.

⁸⁷ Toda a discussão relacionada ao conteúdo dos encontros da SEM baseia-se nas informações

conferências teve como tema “Music and Technoculture” e contou com a participação de 90 pessoas, entre pesquisadores e outros interessados, além da apresentação de 15 trabalhos. Em 1997, René Lysloff e Timothy Taylor apresentaram suas pesquisas sobre uma comunidade virtual de compositores da *mod scene* e etnografia na Internet, respectivamente. Neste mesmo ano, um dos tópicos do encontro foi “Music and Cyberspace”. Já em 1999, aconteceu uma sessão denominada “Music, Community, and the Internet”. Inteiramente dedicada ao tema, constou de cinco trabalhos, os quais, naquela altura, já demonstravam o desenvolvimento de uma massa crítica, que começava a voltar sua atenção para algumas especificidades gerais do novo contexto: as redes, cada vez mais complexas, de comportamentos engendrados através do ciberespaço, as relações do etnógrafo com novas formas de identidade e alteridade e os avanços tecnológicos que já estavam interferindo nos processos criativos, de difusão e transmissão de música.

Nos anos subsequentes, os encontros da SEM tiveram abordagens cada vez mais frequentes e diversificadas em torno de MTC, quais sejam: usos acadêmicos e educacionais da Internet, arquivos e seus processos de digitalização, ativismo e mobilização em comunidades virtuais, usos e apropriações de tecnologias móveis, música eletrônica como subcultura, compartilhamento e reciclagem de música e vídeo digital e o conseqüente colapso do conceito de propriedade intelectual, marketing e celebração em redes sociais, entre outros, foram assuntos debatidos

encontradas no site da sociedade, a partir do endereço (http://webdb.iu.edu/sem/scripts/conferences/conferences_past.cfm), acesso em 08/09/2009. Uma compilação que procurou centrar-se em trabalhos que discutiram fundamentalmente questões que relacionam MTC, foi feita para a elaboração deste trabalho e pode ser consultada em (http://www.netvibes.com/lucianocaroso#Etnociber_na_SEM).

desde então.

Para além dos encontros da SEM, algumas abordagens etnomusicológicas neste contexto, sejam de cunho etnográfico, como nos casos de Bates (1997), Espiritu (2001) Silvers (2007), Meizel (2007) e Dyck (2008), ou aplicado, como no trabalho de Font (2007), têm se detido em alguns aspectos, entre outros: discurso sobre música e suas implicações estéticas, significância de práticas musicais online, novas formas de criação, fruição e distribuição de música, questões de espaço e identidade em comunidades virtuais, convergências de mídias e possibilidades de aplicações etnomusicológicas na Internet.

Até aqui foram mencionados trabalhos da etnomusicologia anglo-saxã, não por alguma intenção delimitante, mas unicamente pela disponibilidade da informação. Sabe-se, contudo, que questões que relacionam MTC já fazem parte do escopo de um número significativo de pesquisadores em outros países. É o caso, por exemplo, do espanhol Rubén López Cano, que através da lista de discussões da *Sociedad de Etnomusicología* (SIBE), vem produzindo, há alguns anos, importantes questionamentos relacionados a este contexto teórico. Atualmente, López Cano mantém, junto com Miquel Gené, o blog *Observatorio de Prácticas Musicales Emergentes*, que é vinculado à SIBE. Neste, através de textos curtos produzidos por vários outros etnomusicólogos, se “quer chamar atenção sobre práticas para as quais não há instrumentos de análises ou discursos explicativos ou em caso de existir, estes não circulam com fluidez em nossa comunidade”⁸⁸. (López Cano e Gené González 2010) Muitos dos textos postados abordam práticas onde tecnocultura é fator preponderante e/ou o ciberespaço pode ser visto como contexto.

⁸⁸ “(...) sobre prácticas para las cuales aún no hay instrumentos de análisis o discursos explicativos, o en caso de existir, éstos no circulan con fluidez entre nuestra comunidad”.

2.8 Tecnocultura

Atribui-se a Andrew Ross o uso primário do termo “tecnocultura”. Para Ross, tecnocultura “refere-se a comunidades e formas de prática cultural que surgiram em consequência das mudanças na mídia e nas tecnologias da informação, formas essas caracterizadas pela adaptação tecnológica, evasão, subversão ou resistência”⁸⁹ (Lysloff e Gay 2003a, 2). No âmbito das relações entre tecnologia e cultura, Debra Shaw vê tecnocultura como expressão de tais relações “nos padrões de vida social, estruturas econômicas, políticas, arte, literatura e cultura popular”⁹⁰ (2008, 4). De uma perspectiva etnomusicológica, pode-se pensar tecnocultura como agente modificador e modelador de práticas musicais contemporâneas. Na verdade, para esta tese, é mais que isto. Segundo Lysloff:

Ao analisar a relação entre tecnocultura e música, eu vejo tecnologia não apenas como a intrusão do aparato equipamental científico sobre a “autêntica” experiência humana, mas como um fenômeno cultural que permeia e informa quase todos os aspectos da sua existência - incluindo formas de conhecimento e práticas musicais⁹¹ (2003b, 238).

2.9 O ciberespaço e seu potencial extratextual

Desde que William Gibson cunhou pela primeira vez, em 1984, a palavra “ciberespaço” em seu *Neuromancer*, inúmeras apropriações e usos do termo sucederam-se. Farta literatura pode ser encontrada em torno do tema, de grande

⁸⁹ “(...) refers to communities and forms of cultural practice that have emerged in response to changing media and information technologies, forms characterized by technological adaptations, avoidance, subversion, or resistance”. Lyloff e Gay citam Ross (1992).

⁹⁰ “(...) in patterns of social life, economic structures, politics, art, literature and popular culture”.

⁹¹ “In examining the relationship between technoculture and music, I view technology not simply as the intrusion of scientific hardware on “authentic” human experience but as a cultural phenomenon that permeates and informs almost every aspect of human existence-including forms of musical knowledge and practice”.

riqueza epistemológica⁹². Porém, o próprio Lysloff define o ciberespaço, a que ele chama de “*Softcity*”, de forma peculiar mas apropriada, merecendo aqui ser transcrita:

Esta é a *Softcity*, que William J. Mitchell também chama de “*City of Bits*”, um lugar metafórico do espaço infinito que existe sem localização ou materialidade. (...) A World Wide Web parece ser uma enorme cidade fantasma, porque a presença humana por lá é raramente sincronizada temporalmente e nunca espacialmente. Eu não vou encontrar outra pessoa na Web, eu só encontrarei os vestígios que ela deixou para trás. (...) *Softcity* é uma cidade de software dirigida à efemeridade. São fantásticos edifícios construídos de bits e bytes, a partir de dados recuperados de servidores remotos. Seus habitantes existem como identidades nômades sem corpo, sem simultaneidade de presença, apenas em solidão coletiva⁹³ (2003a, 24).

A visão de Lysloff da *Softcity* evidencia a virtualidade dos seus relacionamentos, num lugar onde não se pode sentir a presença das pessoas, mas somente ter a evidência que em algum momento elas estiveram por lá. Sua metáfora de “solidão coletiva” traz algumas implicações. Uma delas é o fato do ciberespaço ser “habitado” por um número cada vez maior de pessoas. Recentemente, o teórico Lev Manovich declarou: “Agora, a web é uma realidade para milhões, e a dose diária de ‘ciberespaço’ é tão grande na vida de uma pessoa que o termo não faz mais muito sentido” (Cabral 2009).

Discutir ciberespaço requer questões epistemológicas, como já referido, mas

⁹² Ferrara (2008) faz uma análise em parte desta literatura, enfocando as “características teóricas, pragmáticas e cognitivas do ciberespaço”. Em tal análise, Ferrara enfatiza dois tipos de uso epistemológico do termo: apocalípticos e integrados (apologéticos), inspirada em Umberto Eco.

⁹³ “This is *Softcity*, what William J. Mitchell also calls the “*City of Bits*,” a metaphorical place of infinite space that exists without location or materiality. (...) The World Wide Web seems to be huge ghost town because human presence there is rarely synchronized temporally and never spatially. I won’t find another person on the Web, I’ll only find the traces they left behind. (...) *Softcity* is a city of software-driven ephemerality, its fantastic edifices built from the bits and bytes of data retrieved from remote mainframe servers. Its inhabitants exist as disembodied nomadic identities with no simultaneity of presence, only collective solitude”.

também filosóficas e conceituais. A literatura moderna em cibercultura aborda o ciberespaço como um sistema social com as mesmas ou até maiores complexidade e amplitude que as do “mundo real”⁹⁴. Este trabalho, porém, utiliza o termo ciberespaço como uma designação neutra, com significado amplo, de um ambiente virtual de comunicação ou, mais genericamente, a própria Internet. Obviamente, não desconsiderará as questões há pouco mencionadas, principalmente na observação de seus aspectos culturais e ciberculturais.

Como já visto, abordagens etnográficas do ciberespaço já não são tão incomuns entre etnomusicólogos, mesmo que estas sejam bem mais frequentes em outras áreas. Como já referido, o trabalho de René Lysloff com uma comunidade virtual de compositores da *mod scene* iniciou-se em 1997. Foi publicado na *Cultural Anthropology* (2003b) e pode ser considerado um marco nos estudos etnomusicológicos de MTC, por sua profundidade e inovação⁹⁵. Suas ideias sobre o potencial extratextual dos estudos culturais do ciberespaço foram, naquela altura, um importante achado. Para Lysloff, a literatura demasiadamente voltada para a análise simbólica da textualidade da Internet, “tende a ser quase que exclusivamente preocupada com efeitos sociais (reais ou imaginários), em vez dos diversos aparatos (tecnológicos, bem como sociais e políticos) e das pessoas que estão ativamente envolvidas no uso da Internet”⁹⁶ (2003b, 233). Lysloff consegue, com essa

⁹⁴ Parte substancial da bibliografia deste trabalho poderia ser dada como exemplo. Como alternativas para aprofundamento pode-se sugerir: Koepsell (2003), para aspectos ontológicos; André Lemos (1996) para uma discussão conceitual; Rosnay (2006) e Chris Anderson (2006a) para questões socioeconômicas; Mayer-Schönberger (2009), Murray (2001) e Turkle (1997a) para traços comportamentais; Kroker e Weinstein (1994) para uma abordagem política.

⁹⁵ Uma variante deste texto (Lysloff 2003a) foi publicada como capítulo do livro *Music and Technoculture* (Lysloff e Gay 2003b). As duas versões serão algumas vezes referidas neste trabalho.

⁹⁶ “(...) tends to be concerned almost solely with social effects (real or imagined) rather than the various apparatuses (technological as well as social and political) and the people who are actively involved in using the Internet (...)”

perspectiva, não só vislumbrar aproximações antropológicas e conseqüentemente etnomusicológicas fundamentais para esta natureza de estudo, como também preannunciar a importância que este teria a partir do *boom* da Web 2.0, em 2005. Com os avanços tecnológicos e as larguras de banda cada vez mais disponíveis e ampliadas para o usuário final da Internet, a informação audiovisual tornou-se uma idiosincrasia indissociável do meio⁹⁷. Assim, práticas musicais mostraram-se muito importantes em comunidades virtuais características da Web 2.0, como YouTube, MySpace e Second Life, abrindo para a etnomusicologia um vasto campo de investigação⁹⁸.

2.10 Virtualidade e materialidade

Piery Lévy, em seu livro *O que é o virtual?*, discute questões de virtualidade sob diversos ângulos como corporalidade, economia, antropologia, linguagem, técnica, entre outros. Logo no início define o virtual de modo a deixar claro que este “retorna do real ou do atual” e que é uma forma de pessoas reais se expressarem:

Como se verá, ao longo deste livro, o virtual, rigorosamente definido, tem somente uma pequena afinidade com o falso, o ilusório ou o imaginário. Trata-se, ao contrário, de um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sobre a platitude da presença física imediata (Lévy 1997, 12).

No capítulo intitulado “Virtual Fieldwork: three cases studies”, da segunda edição do *Shadows in The Field*, Cooley, Meizel e Syed lembram que:

“(...) trabalho de campo virtual é um meio de estudar pessoas reais; o objetivo não é o estudo do “texto” virtual, assim como

⁹⁷ É bem verdade que desde 1999, ano de surgimento do Napster, redes de compartilhamento de arquivos peer-to-peer, agregam milhões de pessoas concomitantemente, compartilhando, entre outros, arquivos de áudio e vídeo.

⁹⁸ Para aprofundamento acerca das práticas musicais em comunidades virtuais, ver Caroso (2008).

para etnomusicólogos (em geral) o objeto de estudo são as pessoas que fazem a música ao invés de exclusivamente a música”⁹⁹ (2008, 91).

Tal preceito, que é característico da antropologia da música e de larga aceitação na etnomusicologia, não necessita, portanto, de questionamentos aqui. Em se tratando de meios virtuais, a questão principal, segundo os autores referidos acima, é: “as formas pelas quais as pessoas se comunicam em suas práticas culturais mudam essas referidas práticas culturais?”¹⁰⁰ (Cooley, Meizel, e Syed 2008, 92).

Um exemplo: as possibilidades que comunidades virtuais oferecem para o estabelecimento de parcerias igualmente virtuais, por pessoas de diferentes formações e influências e que não se conhecem pessoalmente. Através da criação e/ou reciclagem de poemas, músicas e material áudio-visual, essas pessoas fazem surgir repertórios amalgamados a partir de contextos culturais plurais, que dificilmente estariam interagindo por outras vias.

Outro: uma comunidade virtual surgida em torno do projeto “United World Samba School”, formada por pessoas de várias partes do planeta. A “escola de samba”, muita ativa no ciberespaço desde 1995, reuniu-se fisicamente em 2000 para um desfile no sambódromo do Rio de Janeiro¹⁰¹. Tal comunidade sugere um processo de transculturação às avessas, onde a “cultura periférica é que fornece o material para apropriação” (Sá 2005, 86)

Na virtualidade, valores e comportamentos podem ser construídos e

⁹⁹ “(...) virtual fieldwork is a means of studying real people; the goal is not the study of the virtual “text”, just as for ethnomusicologists (generally) the subject of study is people making music rather than the music object exclusively”.

¹⁰⁰ “(...) the ways in which people communicate cultural practices change those cultural practices?”

¹⁰¹ Mais detalhes em (<http://ethnomuscyber.net/profeciaac>). Consulta em 12/09/2009.

reinventados como formas de adequação e aproveitamento a este contexto. De fato, toda bibliografia etnomusicológica já referida até aqui, bem como outros trabalhos consultados (Bryant 1996; Stepno 1998; Kibby 2000; Lange 2001; Reily 2003; Meizel 2006) abordam, em algum nível, as modificações que os meios virtuais exercem nas práticas musicais.

É importante, porém, que estudos que envolvam Internet e tecnocultura de uma forma geral, não sejam desassociados de toda “materialidade” que lhes é subjacente. Os aparatos tecnológicos que representam essa materialidade incrementam sobremaneira as relações entre os indivíduos e, nas palavras de Lysloff, “criam experiências virtuais e hiper-reais que são, às vezes, indistinguíveis do real, ou impossíveis de se encontrar em contextos do mundo real”¹⁰² (2003b, 237). Rifiotis chama atenção para o “objeto tecnológico” como um elemento que não é inerte, que determina, que molda o comportamento (2008). Necessário se faz, por conseguinte, que o homem não esteja sozinho no centro da investigação. Ele deve, neste caso, ser observado em “simbiose” aos tais aparatos tecnológicos, já que estes são agentes criadores e modificadores de cultura¹⁰³. O homem torna-se, então, um ciborgue que “não se comporta como máquina mas é um ser cujo comportamento não faria sentido sem ela” (Caroso 2008).

2.11 Um outro outro: outras questões

Dicotomias sempre permearam abordagens etnográficas nas ciências humanas de uma forma geral, antropologia e etnomusicologia inclusas. Para além das

¹⁰² “(...) create virtual and hyper-real experiences that are at times indistinguishable from the real or are impossible to find in real-world contexts”.

¹⁰³ De acordo com algumas argumentações feitas por Downey, Dumit e Williams (1995) em seu manifesto “Cyborg Anthropology”.

etnografias, teorizar neste contexto tem implicado necessariamente em dicotomias: *insider x outsider, êmico x ético, minha música x a música deles*, etc. Tais dicotomias sugerem e suscitam dialéticas que enriquecem os discursos dos teóricos. Essa “união incessante de contrários”, conforme Hegel, pode trazer a síntese ou sustentar-se em tese e antítese.

A prática etnomusicológica, instituída ao longo de muito tempo, tem baseado-se no estudo da música do outro, quanto mais diferente e exótica, tanto melhor, já que isto realça as dicotomias. Em decorrência deste quadro, uma série de procedimentos metodológicos e abordagens teóricas, com ênfase comparativista, desenvolveram-se com a finalidade de analisar e explicar tal música. A necessidade de se pensar em sistemas que caracterizem a música de uma certa cultura, como John Blacking defendeu em boa parte de sua obra, por exemplo, pode ser vista, dentro de uma perspectiva comparativista, como uma estratégia de entendimento da música do outro a partir de parâmetros vigentes no estudo da música do próprio pesquisador. Em outras palavras: se a minha música é entendida a partir de um sistema, uma forma viável de compreender a música do outro é encontrar um sistema na música dele.

O outro, neste contexto, é um ser culturalmente longínquo, de comportamento exótico se comparado ao do pesquisador. Sua música é provavelmente baseada em costumes locais, setorizados, com linha evolutiva a partir da cultura dos seus antepassados.

Quando as paisagens ocidentais urbanas, antes preenchidas por “imagens de máquinas” (era industrial), passam a ser dominadas por “máquinas de imagens”¹⁰⁴, a

¹⁰⁴ “Outrora, em júbilo ou alarmado, o modernismo era tomado por imagens de máquinas; agora, o pós-modernismo é dominado por máquinas de imagens” (Perry Anderson 1999, 105). Anderson

palavra pós-modernidade ganha força no vocabulário dos acadêmicos, não só entre etnomusicólogos, mas no âmbito geral das ciências humanas. Ao lado de pós-modernidade, uma outra palavra também entra em voga: globalização. Juntos, esses dois conceitos passam a ser responsáveis por vários dos imbrólios teóricos da área.

Particularmente para antropólogos e etnomusicólogos, pós-modernidade e globalização trouxeram profundas transformações neste outro, antes, como já referido, culturalmente longínquo e exótico. Insurge-se um outro outro, fluido, difuso, indefinido, ciborgue. Seu comportamento criativo agora baseia-se na recombinação, no pastiche. Ele tem acesso a tecnologias cada vez mais poderosas e abrangentes e as suas práticas culturais não parecem mais refletir com tanta clareza as dos seus antepassados. Estabelecem-se outras relações entre pesquisador e *insider*. Bruno Nettl escreve:

Na verdade, etnomusicologia permanece essencialmente o estudo do “outro” musical. Mas agora não é tanto pela “alteridade” das culturas que estudamos, mas pelo fato de que o pesquisador é *outsider* em relação a elas. (...) A relação entre *outsider* e *insider* passou de uma questão intercultural a outra de ordem intracultural (...) ¹⁰⁵ (2003).

Isto, segundo o próprio Nettl, não só abre o campo dos estudos etnomusicológicos para questões de disparidades e diferenças (de gênero, orientação sexual, desvio social, etc) como também tende a atenuar a importância de procedimentos de comparativismo cultural em tais estudos, lançando olhares

refere-se à televisão, ao rádio, ao computador e a todo o aparato tecnológico cada vez mais presente na vida do homem contemporâneo.

¹⁰⁵ “De hecho, la etnomusicología continúa siendo fundamentalmente el estudio del “otro” musical. Pero ahora no es tanto por la “otredad” de las culturas que estudiamos sino por el hecho de que el investigador es un outsider respecto a éstas. (...) La relación entre outsider e insider ha pasado de ser una cuestión intercultural a otra de índole intracultural (...)”.

para outras questões dessa dita relação.

O estudo de Aaron Fox, baseado numa pequena comunidade de uma cidade vinculada à grande Austin, no Texas, é uma etnografia muito detalhada e pertinente. Fox analisa e discute profundamente as especificidades da cultura musical local, sem lançar mão de comparativismos, além de buscar redefinir os conceitos de *insider* e *outsider* a partir de sua experiência (2004).

René Lyslof aborda especificamente a questão de como o “hardware” disponível (rádio, televisão, microfones, amplificadores, gravadores, CD *players*, e assim por diante) afeta as práticas musicais contemporâneas, dentro de um grande guarda-chuva teórico que ele chamou “imperialismo cultural” (1997). Com isso, ele vislumbra um “outro” contemporâneo que não pode ser desassociado do aparato tecnológico que o circunda. Sua interpretação do conceito de tecnocultura sugerido por Andrew Ross (1992) parece ser muito influenciada por essa constatação.

O livro *Music and Technoculture* (Lysloff e Gay 2003b) é um documento importante de tendências recentes da etnomusicologia. Discute “glocalização” (relações entre o local e o global); utilizações de *samplers* e reciclagem digital; o impacto da tecnologia em comunidades carentes; estúdios de gravação como campo de investigação; relações de música e arquitetura, além de outras variadas questões.

Existem outros tantos teóricos da etnomusicologia olhando essa nova realidade, já há um bom tempo, de perspectivas variadas e em busca de soluções também variadas para esses novos problemas. Mark Slobin, por exemplo, parece estar preocupado com aspectos comuns de uma “cultura global” (1992), o que pode confrontar com uma perspectiva etnomusicológica que privilegie estudos

comparativos e conceitos sistêmicos de culturas.

Andy Necessian, em seu *Postmodernism and Globalization in Ethnomusicology: an epistemological problem* (2002), defende que em tempos globalizados como os atuais, as culturas já não são separadas e distintas, o que torna inapropriada, de certa forma, a aplicação do relativismo cultural e da dicotomia êmico-ético nas abordagens etnomusicológicas, de uma forma geral. Neste quadro contemporâneo de sobreposição cultural, o autor busca a implementação de perspectivas que deem conta das novas realidades, através de uma teoria que procura distinguir e expandir os possíveis significados que música tenha nos contextos estudados.

Ethnomusicology: a contemporary reader (2006), organizado por Jennifer Post é um outro bom exemplo da atenção da disciplina voltada para problemas considerados recentes. Escrito por vários etnomusicólogos de renome, o livro discute muitas práticas e usos de música, através de tópicos como indústria cultural, turismo, gênero e sexualidade, globalização e glocalização, tecnocultura, transnacionalismo, identidades étnicas e raciais e ações políticas e sociais, entre outros.

Para além dos estudos em língua inglesa, o etnomusicólogo espanhol Héctor Fouce Rodríguez, em seu *Prácticas emergentes y nuevas tecnologías: el caso de la música digital en España* (2009) aborda aspectos da música digital muito recorrentes no mundo contemporâneo: a nova indústria da música com suas novas formas de organização e idiosincrasias. Deste quadro, fazem parte o redimensionamento das vendas no setor e as tensões decorrentes de questões ligadas à propriedade intelectual. Fouce Rodríguez também aborda as mudanças de comportamento do

público consumidor da música digital, através de seus valores e práticas.

O já citado blog *Observatorio de Prácticas Musicales Emergentes* reúne etnomusicólogos imbuídos no “intercâmbio de informação e reflexão sobre fenômenos musicais incipientes que se difundem na Internet e em outros espaços”. Estes querem chamar “atenção sobre práticas para as quais ainda não há instrumentos de análise” (López Cano e Gené González 2010). Esta iniciativa, não só no formato como nas intenções, deixa claro o comportamento diferenciado na sua abordagem etnomusicológica.

Parece não haver dúvidas sobre uma nova realidade na disciplina. Embora ainda não se identifique uma profunda articulação e interlocução entre etnomusicólogos engajados nas referidas novas perspectivas, verifica-se, no panorama atual da etnomusicologia, que novos problemas exigem novas soluções metodológicas e epistemológicas.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Um trabalho como o realizado por esta tese deve ser postado, quase que inevitavelmente, num estudo descritivo, contextual e analítico do fenômeno observado. Portanto, pelo menos duas perspectivas metodológicas podem ser adotadas: uma que dê conta da descrição do contexto, o mais detalhada possível, e outra que realize uma análise acurada do fenômeno. Cada uma dessas perspectivas tem como possibilidades muitas vertentes, a depender da natureza do estudo que se esteja realizando. Assim, alguns procedimentos metodológicos foram adotados por serem considerados adequados para as finalidades deste trabalho.

3.1 Etnografia no virtual

A parte descritiva e contextual – o que comumente chama-se de etnografia nas ciências humanas, mais precisamente na antropologia, mas que também é utilizada em larga escala na etnomusicologia – foi motivo de muita reflexão na sua aplicação, por ser esta tese, do ponto de vista etnomusicológico, um estudo provavelmente inédito no Brasil. Mesmo nos Estados Unidos e em outros países como a Espanha, onde, no 2º capítulo, vimos que há uma gama considerável de pesquisas, ainda não há o que se pode chamar de uma perspectiva etnográfica vigente, adotada pela maioria dos estudos etnomusicológicos consultados. Na verdade, uma discussão mais aprofundada acerca de etnografia em ambientes virtuais só pôde ser encontrada, dentro da bibliografia à qual se teve acesso durante este estudo, em Lysloff (2003a, 2003b), Dyck (2008) e Cooley, Meizel e Syed (2008). Estes trabalhos são importantíssimos parâmetros para qualquer etnomusicólogo que se aventure por

ambientes virtuais e sua consulta é, certamente, obrigatória. Porém, são abordagens centradas em experiência pessoal (Lysloff e Dyck) e em estudos de casos (Cooley, Meizel e Syed) e como referido há pouco, ainda não há no âmbito da etnomusicologia algo que possa ser considerado consensual ou “estado da arte” em procedimentos etnográficos em ambientes virtuais. Enquanto isso, como também já tivemos a oportunidade de constatar em algumas outras discussões deste texto, por ter uma longevidade muito maior na incursão neste tipo de campo, áreas como antropologia, sociologia e comunicação social não só não podem ser desconsideradas por estudos etnomusicológicos, como também apresentam abordagens teóricas robustas acerca da questão.

São muitas as perspectivas nas referidas disciplinas, além de outras áreas de conhecimento, e não se pretendeu aqui cobrir todas elas. Procurou-se ter acesso a um quadro, o mais geral quanto possível, mas tendo sempre em mente as premissas etnomusicológicas. Como já foi dito anteriormente, este trabalho enfatiza estudos que têm como perspectiva fundamental os comportamentos e não a tecnologia em si, o que em outras palavras quer dizer que o foco está nas pessoas e nos processos, mais do que na técnica e nos dispositivos, embora estudos que evidenciem tais aspectos não devam ser ignorados. Assim, a escolha pela abordagem de Hine (2000) como parâmetro principal da etnografia aplicada nesta tese, foi feita com a convicção de que tal estudo não só representa um suporte teórico extremamente substancial e suficiente para os objetivos aqui pleiteados, como também parece adequado às perspectivas etnomusicológicas que se pretendeu seguir. Juntamente com Hine, os estudos etnomusicológicos já citados, principalmente os de Lysloff (2003a, 2003b), além dos trabalhos, no âmbito de MTC,

discutidos no 2º capítulo, são também importantes para a condução da etnografia nesta tese.

Etnografia virtual (Hine 2000) , etnografia on-line (Correll 1995), etnografia de rede¹⁰⁶ (Howard 2002), netnografia (Kozinets 2009), etnografia do ciberespaço (Mayans i Planells 2002; Forte 2008), etnografia digital (Wesch 2010) , entre outras, são expressões usadas para designar um tipo de etnografia realizada em ambientes virtuais. Segundo Amaral,

o termo netnografia tem sido mais amplamente utilizado pelos pesquisadores da área do marketing e da administração, enquanto o termo etnografia virtual é mais utilizado pelos pesquisadores da área da antropologia e das ciências sociais (2008).

A expressão etnografia on-line parece ser também preferida pelas ciências sociais e humanas, como no caso de trabalhos antropológicos de Guimarães Jr. (2004) e Ryan (2008). Etnomusicólogos têm igualmente utilizado etnografia on-line (Lysloff 2003a, 2003b), além de etnografia da Internet (Dyck 2008) ou a própria etnografia virtual (Cooley, Meizel, e Syed 2008).

Uma simples inclusão de preposição na expressão “etnografia virtual”, como no caso de Parreira (2007) (etnografia **do** virtual), pode sugerir substancial mudança de foco na perspectiva teórica. Porém, todas essas abordagens citadas não devem ser consideradas discordantes, embora guardem, cada uma delas, suas idiossincrasias. Como já foi dito, elas precisam desenvolver técnicas que sejam eficientes e adequadas aos ambientes em que grassam. Mas todas, por exemplo, parecem concordar na utilização de multi-métodos no trabalho etnográfico em si e na visão de que o ciberespaço é um ambiente onde se gesta cultura.

¹⁰⁶ “Network Ethnography”, no original.

O trabalho de Hine (2000) parece ser o mais aprofundado e embasado dos consultados. E esta afirmação, de certa forma, é abalizada por quase todos estudos posteriores que, obrigatoriamente, utilizam-no como suporte de suas discussões. Além do mais, mostrou-se o mais apropriado para os propósitos desta pesquisa. Portanto, esta tese passa a utilizar a expressão “etnografia virtual” simplesmente por ser esta a empregada por Hine.

3.1.1 Internet como cultura

O 2º capítulo abordou, entre outras, as escolhas bibliográficas que este trabalho fez, quanto à natureza dos estudos extra-etnomusicológicos. Chamava-se atenção para a perspectiva de Hine (2000), enfatizando que perspectivas que partem da premissa da Internet como cultura, seriam mais adequadas para os propósitos desta pesquisa. Segundo Hine, no tocante às abordagens etnográficas, a Internet pode ser entendida de duas maneiras: como cultura em si mesma ou como artefato cultural. Numa, a Internet é um “local” fomentador de cultura e os processos culturais podem ser explicados a partir dela, pois tais processos lhe são idiossincráticos. Noutra, a internet é vista como um “objeto” inserido na cultura. Este “objeto” ou artefato pode ser considerado importante ou até fundamental culturalmente, mas não tem autonomia sozinho para gestar cultura. Por exemplo: se a Internet é tida, principalmente, como um instrumento para o desenvolvimento de etnografias, mesmo que sejam de caráter colaborativo e multi-situado (Marcus 1995; Lee e Gregory 2008), esta perspectiva possivelmente irá colocá-la na condição de artefato cultural. Se o contexto da etnografia é de um ambiente virtual, os processos culturais descritos e as estratégias metodológicas dizem respeito ao mesmo, então é

um sinal evidente que a Internet é assumida como cultura. Etnograficamente, optar por uma ou outra perspectiva é fundamental do ponto de vista metodológico.

Na verdade, uma perspectiva não necessariamente contrapõe-se a outra e, de certa forma, entender Internet como cultura é, provavelmente, também assumi-la como artefato cultural. “Uma mídia interativa como a Internet pode ser entendida tanto de uma maneira quanto de outra. Concentrar-se num aspecto em detrimento do outro, leva a uma visão empobrecida”¹⁰⁷ (Hine 2000, 64). Além do mais,

O surgimento da etnografia multi-situada, concebida como uma exploração de conectividade experimental, interativa e engajada, comporta importantes inovações para a investigação etnográfica da Internet. Isto nos oferece a possibilidade de delinear um estudo baseado em conexões, dentro e ao redor da Internet, e é habilitado por elas, sem, necessariamente, preconceber uma noção determinada das referidas conexões¹⁰⁸ (Hine 2000, 61).

Uma abordagem etnográfica de cunho etnomusicológico, de acordo com o que foi exposto acima, pode optar por uma ou outra perspectiva. Contudo, sendo o fenômeno estudado por este trabalho, característico da Internet, tendo este fenômeno muitas peculiaridades que são próprias de contextos virtuais, não fazendo sentido sem os mesmos, é inevitável que a perspectiva norteadora seja “Internet como cultura”. Assim, garante-se a viabilidade na abordagem dos processos criativos e de disseminação, de um ponto de vista que possibilite sua análise e compreensão a partir de onde efetivamente acontecem: a própria Internet.

3.1.2 Os dez princípios hineanos da etnografia virtual

¹⁰⁷ “Interactive media such as the Internet can be understood as both culture and cultural artefact. To concentrate on either aspect to the exclusion of the other leads to an impoverished view”.

¹⁰⁸ “The emergence of multi-sited ethnography, conceived of as an experiential, interactive and engaged exploration of connectivity, is encouraging news for ethnography of the Internet. It offers up possibilities for designing a study which is based on the connections within and around the Internet and enabled by it but not reliant on any one understanding of it”.

Hine reconhece que não há uma estrutura de regras para levar a cabo uma etnografia perfeita, seja ela virtual ou não. Ela enfatiza que o principal mérito de qualquer etnografia é sua capacidade de adaptação. Porém, para muito além da sua experiência pessoal, buscou em uma extensa e densa bibliografia, princípios norteadores de sua etnografia virtual, chegando a uma sistematização de 10 itens:

1	Ênfase na problematização dos usos da Internet	“O status da Internet como uma forma de comunicar, como um objeto dentro da vida das pessoas e como um local de formação de comunidades, é alcançado e sustentado nas maneiras em que é utilizado, interpretado e reinterpretado” ¹⁰⁹ (2000, 64).
2	O ciberespaço guarda muitas conexões com a “vida real”	A Internet “tem ricas e complexas conexões com os contextos nos quais é usada. Também depende de tecnologias que são utilizadas e entendidas de formas diferentes, em diferentes contextos. Tais tecnologias devem ser adquiridas, aprendidas, interpretadas e incorporadas aos referidos contextos” ¹¹⁰ (2000, 64).
3	Reconfiguração do conceito de espaço	“O exercício do fazer e refazer as noções de espaço através de interações mediadas é uma grande oportunidade para a abordagem etnográfica. Mais que multi-situada, pode-se pensar neste tipo de etnografia como provida de mobilidade” ¹¹¹ (2000, 64).
4	Flexibilização do conceito de lugar	“Se cultura e comunidade não são produtos de um lugar, fisicamente falando, então a etnografia também não tem de sê-lo. O objeto etnográfico pode ser remodelado, organizando-se por elementos como fluxo e conectividade, ao invés de localização e fronteiras” ¹¹² (2000, 64).

¹⁰⁹ “The status of the Internet as a way of communicating, as an object within people's lives and as a site for community-like formations is achieved and sustained in the ways in which it is used, interpreted and reinterpreted”.

¹¹⁰ “(...) has rich and complex connections with the contexts in which it is used. It also depends on technologies which are used and understood differently in different contexts, and which have to be acquired, learnt, interpreted and incorporated into context”.

¹¹¹ “The investigation of the making and remaking of space through mediated interactions is a major opportunity for the ethnographic approach. We can usefully think of the ethnography of mediated interaction as mobile rather than multi-sited”.

¹¹² “If culture and community are not self-evidently located in place, then neither is ethnography. The object of ethnographic enquiry can usefully be reshaped by concentrating on flow and connectivity rather than location and boundary as the organizing principle”.

5	Estabelecer limites é fundamental	“Se o conceito de etnografia (e/ou cultura) como tendo limites naturais é abandonado para fins de análise, também podemos abandonar a ideia da etnografia plena de um determinado objeto. Delimitar a etnografia torna-se uma decisão pragmática. (...) Praticamente o limite é dado pelo próprio etnógrafo, nas suas restrições de tempo, espaço e engenhosidade” ¹¹³ (2000, 64).
6	O virtual é um interstício de algo mais amplo	“O engajamento com contextos mediados é intercalado com interações em outras esferas e com outros meios. Etnografia virtual é intersticial, na medida em que se encaixa em outras atividades do etnógrafo e em outros assuntos. A imersão nesse cenário só é conseguida de forma intermitente” ¹¹⁴ (2000, 65).
7	O estudo nunca será integral e absoluto	“Etnografia virtual é necessariamente parcial. Uma descrição holística de um informante, localização ou cultura é impossível de alcançar. A noção de informantes, lugares e culturas preexistentes, isoláveis e descritíveis, deve ser deixada de lado. Nossos esforços podem concentrar-se em ideias de relevância estratégica, em vez de representação fiel de realidades objetivas” ¹¹⁵ (2000, 65).
8	A interação com o meio deve ser profunda	“O envolvimento do etnógrafo com o meio é uma fonte valiosa de reflexão. A etnografia virtual pode extrair informação útil do etnógrafo enquanto informante, a partir de uma dimensão reflexiva. As interações do etnógrafo com informantes, através da tecnologia, são tão parte da etnografia quanto as relações do mesmo com a referida tecnologia” ¹¹⁶ (2000, 65).
9	As interações podem ser multi-espaciais e assíncronas	“Novas tecnologias de interação tornam possível, tanto para o etnógrafo, como para o informante, estarem eventualmente presentes ou ausentes na etnografia. (...) Todas as formas de interação são etnograficamente válidas, não apenas a cara-a-cara. (...) Esta é uma etnografia <i>no, do e através do</i> virtual” ¹¹⁷ (2000, 65)

¹¹³ “If the concept of ethnography (and/or culture) as having natural boundaries is abandoned for analytic purposes, we can also abandon the idea of a whole ethnography of a given object. Stopping the ethnography becomes a pragmatic decision. (...) Practically it is limited by the embodied ethnographer's constraints in time, space and ingenuity”.

¹¹⁴ “Engagement with mediated contexts is interspersed with interactions in other spheres and with other media. Virtual ethnography is interstitial, in that it fits into the other activities of both ethnographer and subjects. Immersion in the setting is only intermittently achieved”.

¹¹⁵ “Virtual ethnography is necessarily partial. A holistic description of any informant, location or culture is impossible to achieve. The notion of pre-existing, isolable and describable informants, locales and cultures is set aside. Our accounts can be based on ideas of strategic relevance rather than faithful representations of objective realities”.

¹¹⁶ “The ethnographer's engagement with the medium is a valuable source of insight. Virtual ethnography can usefully draw on ethnographer as informant and embrace the reflexive dimension. The shaping of interactions with informants by the technology is part of the ethnography, as are the ethnographer's interactions with the technology”.

10	Etnografia virtual requer adaptabilidade	“Etnografia virtual não é apenas virtual, no sentido de ser desprovida de corpo físico. Virtualidade também carrega uma conotação de "quase", adequada para efeitos práticos, ainda que não seja estritamente a coisa real (...) em termos metodologicamente puristas. Etnografia virtual é a etnografia convencional, adaptada às condições em que se encontra.” ¹¹⁸ (2000, 65).
----	--	--

Tabela 2: Os dez princípios da etnografia virtual, segundo Hine (2000).

Pode-se entender tais princípios da etnografia virtual a partir de duas perspectivas e suas interações: o **contexto**, que exige reconfigurações para os conceitos de lugar e espaço e onde usos e apropriações, através de mediadores (aparato tecnológico) acontecem por CMC, mas também presencialmente; e o **etnógrafo**, que deve estabelecer limites pragmáticos para seu trabalho e imergir profunda mas intermitentemente no contexto, buscando relevância e autorreflexão, com adaptabilidade. Essas interações entre contexto e etnógrafo devem acontecer de forma bidirecional: o contexto, por suas configurações, exige do etnógrafo um conjunto de estratégias e este, através dessas estratégias, deve adaptar-se ao contexto em prol do êxito do seu trabalho.

Pelo que foi dito no parágrafo anterior, pode parecer que, pelos princípios hineanos, uma etnografia virtual em nada se diferencie de outras modalidades etnográficas. E realmente Hine, na sua elaboração, parece querer chamar atenção para o fato de que uma etnografia virtual é antes de tudo uma etnografia. Porém, nas interações entre contexto e etnógrafo, o conjunto de palavras-chave que podem

¹¹⁷ “New technologies of interaction make it possible both for informants to be absent and to render them present within the ethnography. In the same way, the ethnographer is both absent from and present with informants. (...) All forms of interaction are ethnographically valid, not just the face-to-face. (...) This is ethnography **in, of and through the virtual**”.

¹¹⁸ “Virtual ethnography is not only virtual in the sense of being disembodied. Virtuality also carries a connotation of “not quite”, adequate for practical purposes even if not strictly the real thing (...) in methodologically purist terms. It is an adaptive ethnography which sets out to suit itself to the conditions in which it finds itself”.

ser extraídas dos princípios de Hine, advindas das idiossincrasias do contexto e das estratégias do etnógrafo, caracteriza a etnografia virtual. Cada um dos cinco princípios referentes ao etnógrafo deve interagir com todos os outros cinco, que dizem respeito ao contexto, e vice-versa:



Gráfico 2: Interações entre contexto e etnógrafo e suas palavras-chave, a partir dos dez princípios hineanos de etnografia virtual.

3.1.3 Construindo uma etnografia virtual para a tese

Depois de analisados os princípios da etnografia virtual proposta por Christine Hine, o próximo passo desta tese na construção de sua própria etnografia, é o de aproximá-la o máximo possível das especificidades de uma pesquisa etnomusicológica. Para tal, outro trabalho deve ser tomado como referência, pela sua relevância na área, no âmbito dos estudos que relacionam MTC: os já referidos (2003a, 2003b) de René Lysloff.

Entrevistar compositores e comunicar-se com outras pessoas através de chat e e-mail; visitar numerosos sites de pesquisa; coletar textos relevantes e gravações de áudio; observar várias classes de atividades relacionadas a música; desenvolver habilidades musicais e linguísticas particulares; visualizar imagens; ouvir sons e música; organizar e codificar informações; são algumas das atividades desempenhadas pelo autor durante o seu processo de pesquisa.

Lysloff, inicialmente, analisa a prática musical a partir das tecnologias utilizadas e, em seguida, trata dos gêneros musicais associados. Aborda os processos de criação, “publicação” e disseminação, além das ferramentas de interação. Aponta o status e o papel social dos participantes da *mod scene* e seus processos identitários, caracterizando-os de acordo com sua idade, classe social, nível de instrução, etnia e comportamento em relação às tecnologias e equipamentos que utilizam. Contextualiza historicamente a cena e relaciona suas estratégias e traços de comportamento. Além disso, Lysloff discute os conceitos de criação musical, evidenciando mudanças ocorridas e especificidades do contexto.

Numa contraposição dos princípios de Hine aos procedimentos etnográficos de Lysloff, chega-se à conclusão que a concordância é quase plena. O trabalho de Lysloff é delimitado, autorreflexivo, busca relevância e acontece numa comunidade tipicamente virtual, que, segundo o autor, tem produtos e serviços que são inteiramente dependentes da Internet. Assim, nos moldes como acontece na virtualidade, esta comunidade não poderia existir no mundo físico. O autor acentua e discute características do contexto estudado como assincronia, fluidez e mobilidade, bem como os usos, apropriações e mediações realizadas pelos participantes da comunidade.

Porém, há um princípio de Hine com o qual, pelo menos explicitamente, Lysloff não coadunou: aquele que sugere intermitência entre o virtual e o físico; entre a imersão e o distanciamento. Mesmo tendo coletado alguns dados como classe social e etnia dos participantes da comunidade que estudou, não consta que tenha feito contatos presenciais para entrevistas e análise dos procedimentos criativos e suas mediações através de softwares e equipamentos, por exemplo. Seu tutor para

o aprendizado dos programas de computador usados pelos compositores da *mod scene* é alguém, segundo o próprio autor, que nunca conheceu fisicamente. Seus contatos com este tutor e com os outros participantes da comunidade foram todos por e-mail e por programas de conversação, numa época onde o uso de *webcams* era muito incipiente ou inviável. Por conseguinte, algumas conclusões que Lysloff pôde tirar tiveram seus âmbitos restringidos por conta desta característica. Esta parece ter sido a proposta de Lysloff e o mérito de seu trabalho não deve ser diminuído por conta disto. São as delimitações e a adaptabilidade da etnografia, como sugerido por Hine.

Norteadada pelos princípios de Hine e baseada nos procedimentos de Lysloff, esta pesquisa desenvolveu atividades de cunho variado, com o objetivo de coleta sistemática de dados e informações para posterior análise, cuja metodologia será abordada no próximo tópico. As atividades, entre outras, são as seguintes:

- Acompanhamento periódico da publicação de novos videoclipes amadores ou indisponibilidade e/ou eliminação dos existentes;
- Acompanhamento periódico dos comentários postados nos vídeos e nos perfis dos responsáveis pelos mesmos;
- Coleta de informações em redes sociais e dispositivos de busca sobre os *videomakers* e repercussões de seus vídeos;
- Entrevistas através de e-mail ou de chat;
- Acompanhamento com participação observadora em comunidades e listas de discussão que tratem de assuntos relacionados aos vídeos e/ou aos seus contextos [ex. Lista “Pragatecno” (DJs) e “Furagato 5000”];

- Acompanhamento periódico de notícias e informações em blogs e outros sites que digam respeito ao contexto estudado e suas adjacências;
- Anotações de campo feitas periodicamente em um site desenvolvido especialmente para a etnografia desta tese.
- Entrevistas presenciais com DJs e outros *experts* em softwares e equipamentos usados no contexto pesquisado, para verificação e complementação de informações colhidas por CMC.

3.2 Orientação qualitativa com suporte quantitativo

Talvez a perspectiva simbolista literária, que se opôs ao objetivismo parnasiano, seja uma boa metáfora inicial para a discussão acerca da pertinência e da ênfase qualitativa e/ou quantitativa na pesquisa acadêmica, no âmbito das ciências sociais ou culturais. Isto porque o simbolismo, principalmente o advindo da escola francesa, se caracterizava por uma visão onde o subjetivo e o simbólico tendiam a privilegiar a interpretação do mundo a partir das suas significações, o que remete a conteúdo. O parnasianismo, diferentemente, sugeria que tal compreensão deveria partir da forma, que, além da relação com o físico, o material, pode sugerir modo, maneira, estilo.

“Estilo” e “conteúdo” são importantes pontos de correlação para Bruno Nettl, na sua abordagem etnomusicológica de processos de transmissão. O seu pensamento parte do pressuposto que uma mudança de estilo, a princípio, não afetaria a transmissão de uma peça musical; enquanto na alteração de seu conteúdo, tal peça não poderia mais ser transmitida intacta (Nettl 2005).

Se um pensamento qualitativo pode ser relacionado a “conteúdo” e um

quantitativo a “estilo”, numa pesquisa de bases etnomusicológicas, onde a discussão gira em torno de processos criativos e de disseminação, os dois devem ser considerados sob os pontos de vista metodológico e analítico.

Embora ainda perdure a crença da incompatibilidade dessas duas vertentes metodológicas, historicamente colocadas como oponentes em abordagens analíticas advinda das ciências sociais, contemporaneamente existe consenso que tal separação já não faz mais tanto sentido. Pesquisadores perceberam que

(...) as duas formas de abordar a pesquisa científica – quantitativa e qualitativa – vistas até então como antagônicas, na verdade, estavam apenas preocupadas com problemas e tópicos diferentes, mas igualmente importantes. Assim, o uso dessas duas abordagens na pesquisa de um mesmo problema, pode apresentar um resultado mais considerável e significativo (Queiroz 2006, 94).

Segundo Galeffi, Pimentel e Macedo, as pesquisas de inspiração epistemológica qualitativa, no seio das ciências antropológicas, humanas e afins, devem desaguar numa hermenêutica intercristica, onde

(...) o rigor da interpretação passa a ser um processo de *tensão*, de *negociação* entre o conjunto de interpretações do pesquisador, as inteligibilidades das realidades pesquisadas em expressão e as *intimidades* dos atores sociais, ou seja, suas *implicações* sociais, afetivas, culturais, eróticas. Dos fochos de luz que esta “colisão” produz, emerge uma compreensão intercristicizada, um *pattern* que se globaliza compreensivamente (...). (2009, 97).

O rigor na interpretação de dados empíricos, na pesquisa de orientação qualitativa, certamente também necessitará de ferramentas quantitativas para atingir padrões compreensivos. O mesmo acontece na realização de análises críticas de fenômenos e comportamentos, que mesmo não mensuráveis em suas expressões, certamente têm, em suas “*intimidades*”, elementos quantificáveis.

Uma das questões que brotam das relações entre etnomusicologia e tecnologia, discutidas no capítulo anterior, é exatamente a necessidade do etnomusicólogo, na análise de fenômenos subjetivos, de levantar elementos quantificáveis que darão suporte ao seu processo de hermenêutica dos referidos fenômenos. Em sua antropologia musical dos índios Suyá, preocupado com o papel da música como parte da construção e interpretação da vida social, Anthony Seeger lança mão de procedimentos metodológicos quantitativos, aos quais ele encarou como “colaboração entre o laboratório e o campo”, no intuito de chegar a conclusões específicas e lastrear suas reflexões subjetivas (2004).

Queiroz lembra o quanto a elaboração de gráficos e planilhas e o próprio recurso da transcrição musical são “alternativas que permitem a análise, a descrição e a apresentação de aspectos fundamentais da música, no que concerne aos seus aspectos estéticos e socioculturais” (2006, 95).

As análises empreendidas por esta tese são de orientação assumidamente qualitativa. Têm por finalidade principal a abordagem das questões musicais e contextuais dos fenômenos estudados, pretendendo sua interpretação, a mais aprofundada e contextualizada quanto possível. Para tanto, toma como referências de heurística e hermenêutica, alguns dos tópicos considerados por Galeffi, Pimentel e Macedo (2009, 106-107) como importantes para o “rigor da interpretação qualificada”, aos quais os autores denominam *analísadores*¹¹⁹:

- Proporcionar visão autêntica e rica do contexto;

¹¹⁹ Alguns tópicos, embora importantes para a pesquisa qualitativa geral, não foram relacionados aqui por não serem adequados à pesquisa desta tese. Exemplo: “trabalhar com muitos contextos culturais e históricos onde o fenômeno emerge”. Os fenômenos estudados são específicos da Internet e não há registro de outros momentos históricos em que tenham ocorrido. Os autores declaram que para definir tais tópicos, buscaram inspiração em (Kincheloe 2007).

- Construir um retrato interconectado e coeso do fenômeno;
- Relacionar particularidade e generalização, todo e parte;
- Indicar consciência das forças éticas e políticas que constroem a interpretação;
- Trabalhar com sentidos nascidos do encontro com os atores sociais oriundos de locais sociais distintos;
- Conectar pesquisa, qualidade de vida, múltiplas justiça e bem comum social;
- Por consequência, impregnar-se de criticidade.

Tal orientação qualitativa tem procedimentos quantitativos como suporte fundamental à coleta e análise de dados. Não poderia ser diferente num contexto onde mensurar exibições de vídeos e referências a estes nos meios eletrônicos, como avaliações, comentários e favoritações, por exemplo, é importantíssimo para avaliar o seu impacto social e discernir acerca de suas especificidades gerais¹²⁰. Mas, não custa lembrar que quantificações nesta pesquisa terão sempre perspectivas qualitativas, de acordo com o pensamento piagetiano, onde a quantificação é resultado de um processo dilatado de construção intelectual.

3.3 Dispositivos de pesquisa

(...)Tomar artefatos e procedimentos de pesquisa como *dispositivos* que guardam coerência com as orientações epistemológicas e políticas do processo de produção do conhecimento, retira-os da mera perspectiva instrumentalista que estamos acostumados a verificar. Vê-los como

¹²⁰ “Avaliações” são “opiniões” objetivas que os usuários do YouTube podem dar para os vídeos que assistiram. Estes simplesmente podem optar por “Gostei” ou “Não gostei”. “Favoritar” um vídeo é marcá-lo como favorito.

prolongamento da capacidade do pesquisador apreender a realidade, com tudo de criação e implicação ontológica aí imbricado, permite que possamos discutir essa pauta da pesquisa como algo que interfere para além da eficiência e da eficácia em coletar “dados” (Galeffi, Pimentel, e Macedo 2009, 94).

Uma proposta de pesquisa baseada em etnografia virtual, obrigatoriamente terá de ser suportada por ferramentas eletrônicas, apropriadas às demandas do investigador, no seu trabalho de coleta e registro de dados, bem como cópias de segurança dos mesmos, anotações de campo, comunicação com informantes, colaboradores e equipe de pesquisa, entre outros. Além disso, há outros recursos de igual natureza, dos quais o pesquisador contemporâneo cada vez mais lança mão para dar cabo das várias tarefas que precisa realizar: programas de computador, equipamentos eletrônicos de toda ordem, etc.

Além de proceder uma etnografia virtual, para a qual contou com algumas das referidas ferramentas, este trabalho também baseou-se predominantemente em fontes bibliográficas eletrônicas, não só por conta da natureza do seu objeto de estudo, mas principalmente por ser o processo geral de digitalização de informação, uma tendência atual, global e, ao que tudo indica, irreversível. Hoje, muitas fontes somente estão disponíveis eletronicamente ou o acesso às suas versões eletrônicas, em comparação aos seus equivalentes físicos, é muito mais facilitado e barato; não raro, gratuito.

No que diz respeito ao aparato físico (hardware), só foi preciso contar com computadores com acesso à Internet. No mais, os dispositivos eletrônicos que deram suporte a este trabalho podem ser considerados virtuais e classificados em duas categorias, não excludentes entre si: softwares e ferramentas online.

Foi também pretensão desta pesquisa trabalhar, sempre que possível, com softwares e serviços de uso gratuito, atualmente disponíveis em grande quantidade, muitos de qualidade comprovada. Além do mais, configura-se como uma tendência na comunidade acadêmica mundial, não só o uso de ferramentas gratuitas preexistentes, como também o desenvolvimento de outras, dirigidas para demandas de ordem variada, e disponibilizadas sem ônus para o público em geral¹²¹.

Antes de relacionar e dispor sumariamente as funcionalidades das principais ferramentas utilizadas, uma especificidade desta tese deve ser esclarecida. Nem sempre endereços eletrônicos são curtos e fáceis de memorizar. Por exemplo: um vídeo no YouTube terá um endereço do tipo: (http://www.youtube.com/watch?v=TPAO-IZ4_hU). A referência a um livro no Google Books pode ter uma composição de endereço com este aspecto:

(http://books.google.com.br/books?id=X5w1P2_iMNYC&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)

Este texto faz remissão para muitos vídeos e fontes bibliográficas que estão disponíveis eletronicamente, na Internet. Uma forma de contornar o transtorno causado pelos longos e ininteligíveis endereços eletrônicos, é a utilização de um dispositivo conhecido como encurtador e/ou redirecionador de URLs¹²². Assim, o autor deste trabalho registrou um domínio na Internet (ethnomuscyber.net), sob o qual instalou um sistema¹²³ para fazer os encurtamentos/redirecionamentos das

¹²¹ O Zotero (<http://www.zotero.org>), um software pensado para coletar, gerenciar e compartilhar informação bibliográfica, desenvolvido pelo *Center for History and New Media* (<http://chnm.gmu.edu>) da George Mason University e o Sonic Visualizer (<http://www.sonicvisualiser.org>), um software dirigido para a análise musical a partir do áudio digital, desenvolvido pelo *Centre for Digital Music* (<http://www.elec.qmul.ac.uk/digitalmusic>) da *Queen Mary, University of London*, são dois bons exemplos.

¹²² *Uniform Resource Locator*. Uma URL é um endereço virtual que indica onde exatamente uma informação se encontra. Esta informação pode ser uma página da web, uma foto, um arquivo compactado, uma pesquisa num banco de dados, etc. Mais informações em (http://en.wikipedia.org/wiki/Uniform_Resource Locator)

¹²³ Tal sistema é baseado no software YOURLS (<http://yourls.org>).

URLs da grande maioria das fontes eletrônicas que esta tese utilizou. A intenção, mais que encurtar, é dar inteligibilidade ao endereço. Assim, por exemplo, as URLs acima mencionadas assumiram os seguintes novos formatos, respectivamente: (<http://ethnomuscyber.net/wesch2008>) e (<http://ethnomuscyber.net/hine2000>).

Há uma outra vantagem ligada à funcionalidade de redirecionamento que esses sistemas apresentam. Digamos que um artigo, após ter sido referido neste trabalho, tenha sua URL alterada ou simplesmente tenha sido retirado do ar. Com o sistema adotado, pode-se atualizar a URL original ou substituí-la, por exemplo, por uma outra que remeta a uma cópia do mesmo artigo, sem que altere o endereço utilizado na tese para remissão.

Foi principalmente por conta da característica mencionada no parágrafo anterior que todo conteúdo da bibliografia desta tese, no qual URLs são pertinentes, foi posto neste formato. O mesmo aconteceu com os vídeos referidos e demais endereços eletrônicos. As exceções: URLs que apontem para o endereço principal de um site, ex: (<http://www.ufba.br>) e remissões para verbetes da Wikipédia, ou para outros poucos casos de enciclopédias online, quando se trata de informação de caráter complementar. Além disso, endereços eletrônicos que não têm conotação bibliográfica também foram mantidos em seu formato original.

Abaixo a relação de dispositivos eletrônicos utilizados:

- *Sistema Operacional* – **Windows Vista** da Microsoft. Software proprietário adquirido pelo autor.
- *Editor de texto* - **Writer** do BrOffice, versão brasileira do Open Office. Pacote de softwares que oferece ferramentas similares às do Office da Microsoft. Esta tese foi escrita em Writer, o equivalente ao Word.

Também foram usados, do mesmo pacote, durante todo o processo de trabalho, o **Impress** e o **Calc**, equivalentes, respectivamente, ao Powerpoint e ao Excel¹²⁴. O BrOffice é de uso gratuito.

- *Bloco de notas* – **Edit Pad Lite**. Software de uso gratuito para fins não comerciais¹²⁵.
- Anotações e captura de informações – **Evernote**. Software de uso gratuito¹²⁶.
- Editor e visualizador de imagens – **Irfanview**. Software de uso gratuito¹²⁷.
- *Leitor de PDFs* – **Adobe Reader** da Adobe Systems. Software de uso gratuito¹²⁸.
- *Navegadores* – **Firefox** da Mozilla Foundation e **Chrome** do Google. Projetos de softwares livres com código aberto, distribuídos sob licença pública¹²⁹.
- *Gerenciador de dados bibliográficos* – **Zotero** da George Mason University. O Zotero foi fundamental na coleta, gerenciamento e compartilhamento de dados bibliográficos. Também foi responsável pela inserção e formatação automatizada dos referidos dados no texto da tese. Funciona como uma extensão (plugin) do Firefox¹³⁰.
- *Dicionários eletrônicos* – **Aurélio** da Positivo Informática, **Houaiss** da Editora Positiva, **Aulete Digital** da Lexkon Editora e **Lingoes** da Lingoes Project. Os dois primeiros são softwares proprietários adquiridos pelo

¹²⁴ (<http://www.broffice.org>).

¹²⁵ (<http://www.editpadlite.com>).

¹²⁶ (<http://www.evernote.com>).

¹²⁷ (<http://www.irfanview.net>).

¹²⁸ (<http://www.adobe.com/br/products/reader>).

¹²⁹ Respectivamente (<http://br.mozdev.org>) e (<http://www.google.com.br/chrome>).

¹³⁰ (<http://www.zotero.org>).

autor. O terceiro, um site gratuitamente aberto ao público. O quarto, dicionário multilinguagem, é um software de uso gratuito para fins não comerciais¹³¹.

- *Editor de exemplos musicais* – **MuseScore**. Projeto de software livre distribuído sob licença pública¹³².
- *Editor de áudio* – **Audacity**. Projeto de software livre e código aberto distribuído sob licença pública¹³³.
- *Analisador de áudio* – **Sonic Visualizer** da Queen Mary, University of London. Projeto de software livre distribuído sob licença pública¹³⁴.
- *Players de vídeo* – **Media Player Classic** e **FLV Player**. O primeiro, um projeto de software livre distribuído sob licença pública e o segundo, software de uso gratuito para fins não comerciais¹³⁵.
- *Editor de vídeo* – **Windows Movie Maker** da Microsoft. Software gratuito para quem adquire o Windows Vista¹³⁶.
- *Editor de legendas de vídeo* – **Jubler**. Projeto de software livre distribuído sob licença pública¹³⁷.
- *Baixador de vídeos* – **aTube Catcher**. Software de uso gratuito para fins não comerciais¹³⁸.
- *Gerenciadores de backup e drives virtuais* – **Cobian**, **Dropbox** e **4Shared Desktop**. Os três são softwares de uso gratuito para fins não comerciais¹³⁹.

¹³¹ O Aulete Digital está acessível em (<http://aulete.com.br>). Informações sobre o Lingoês em (<http://www.lingoes.net>).

¹³² (<http://musescore.org>).

¹³³ (<http://audacity.sourceforge.net>).

¹³⁴ (<http://www.sonicvisualiser.org>).

¹³⁵ Na ordem: (<http://mpc-hc.sourceforge.net>) e (<http://www.martijnvisser.com/blog/flv-player>).

¹³⁶ (<http://explore.live.com/windows-live-movie-maker>).

¹³⁷ (<http://www.jubler.org>).

¹³⁸ (<http://atube-catcher.dsnetwb.com>)

¹³⁹ Na ordem: (<http://www.cobiansoft.com>), (<http://www.dropbox.com>) e (<http://www.4shared.com>).

- *Comunicadores* – **Skype**, **Poivy** e **Meebo**. Para telefonemas e entrevistas. Os dois primeiros são softwares de uso gratuito para fins não comerciais e o terceiro é um site gratuitamente aberto ao público¹⁴⁰.
- *Gravador de conversas via Skype* – **Call Graph**. Software de uso gratuito para fins não comerciais¹⁴¹.
- *Bookmarks sociais* – **delicious**. Para organizar e socializar endereços eletrônicos de conteúdo relacionado à pesquisa. Site gratuitamente aberto ao público¹⁴².
- *Agregador de conteúdo* – **Google Reader**. Para acompanhar informação em jornais online, blogs, redes sociais e outros relacionados à pesquisa. Site gratuitamente aberto ao público¹⁴³.
- *Caderno de campo* – **Google Sites**. Para anotações periódicas de campo, repositório de dados e outras tarefas relacionadas à pesquisa. Foram usados também os editores de texto e planilha do **Google Docs** para tarefas complementares como revisão de textos e análise de dados. Os dois são sites gratuitamente abertos ao público¹⁴⁴.
- *Base de dados* – **Zoho Creator**. Para análise e disponibilização de dados. Site gratuitamente aberto ao público¹⁴⁵.

¹⁴⁰ Como citados: (<http://www.skype.com>), (<http://www.poivy.com>) e (<http://www.meebo.com>).

¹⁴¹ (<http://callgraph.biz>).

¹⁴² (<http://delicious.com>).

¹⁴³ (<http://www.google.com/reader>).

¹⁴⁴ Respectivamente (<http://sites.google.com>) e (<http://docs.google.com>).

¹⁴⁵ (<http://www.zoho.com/creator>).

4 VIDEOCLIPES AMADORES: UMA ETNOGRAFIA VIRTUAL

4.1 O YouTube

William Gibson, ícone da ficção científica cyberpunk¹⁴⁶, e também muito conhecido por ter cunhado o termo “ciberespaço”, disse recentemente em uma entrevista, quando perguntado sobre qual seria “a coisa mais fascinante da Internet de hoje”:

Eu penso que seja o YouTube. Ele é uma espécie de biblioteca imensa e talvez em grande parte ainda inexplorada, cujo conteúdo nunca se conhecerá por completo. É incrível e infinito o que está lá. Seu tamanho aumenta exponencialmente a cada dia. Frequentemente, um amigo com algum interesse especial descobre o YouTube e, a partir daí, serei inundado com links para vídeos de coisas que eu nunca pensei que existissem. (...) Qualquer coisa que se busque, o caminho para encontrá-la pode ser o YouTube¹⁴⁷ (Gutmair 2008).

Segundo Michael Wesch, nos primeiros seis meses de 2008 o YouTube colocou no ar mais de 1,5 bilhões de horas de filmagem, o que equivaleria às programações de três canais de televisão transmitindo ininterruptamente por 40 anos. Naquela altura eram publicados diariamente cerca de 9.000 horas de material audiovisual. Wesch compara essa dinâmica a 400 canais de TV sempre no ar (2008). Em 17 de março de 2010, o blog oficial do YouTube, em sua versão em português, anunciou que o site ultrapassou a marca das 24 horas de vídeo

¹⁴⁶ O cyberpunk é considerado um sub-gênero da ficção científica baseado em “alta tecnologia e baixo padrão de vida” (high tech and low life). Combina ciência avançada, tecnologia da informação e cibernética com certo grau de degradação ou mudança radical na ordem social. Mais informações em (<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>), consulta em 20/06/2010.

¹⁴⁷ “I think Youtube. Youtube is this kind of vast, perhaps largely unexplored library of material one can never get to the bottom of. It’s amazing and bottomless, the stuff that is on there. Its size increases exponentially every day. Every once in a while a friend of mine with some special interest will discover Youtube and I will be deluged with links to videos of things I never could have imagined existed. (...) Anything like that finds its way onto YouTube”.

recebidas a cada minuto. Isto significa que a cada dia são enviadas cerca de 35.000 horas de vídeo ao YouTube, o que realmente demonstra um crescimento exponencial, como aponta Gibson¹⁴⁸.

Estatísticas do YouTube impressionam. Atualmente, mais de 2 bilhões de vídeos são assistidos por dia no site. Seus servidores vasculham o equivalente a mais de 100 anos de vídeo a cada dia, só com o objetivo de identificar violações de direitos autorais¹⁴⁹. Dados de maio de 2010 apontam que a média mensal de vídeos assistidos pela Internet, por usuário, já é maior que 185, e só o YouTube é responsável por mais de 100 dessas exibições¹⁵⁰.

Todos esses dados supra citados indicam a importância crescente que sites como o YouTube vêm ganhando no comportamento do homem contemporâneo, para quem o ato de produzir vídeos também tem sido cada vez mais corriqueiro¹⁵¹: Wesch informa que 88% do que se coloca no YouTube são produções caseiras, ou seja, realização de pessoas comuns com equipamentos domésticos e amadores (2008).

O YouTube foi fundado em junho de 2005¹⁵² por Chad Hurley, Steve Chen e

¹⁴⁸ Mais detalhes em (<http://ethnomuscyber.net/youtubeblog>), consulta em 20/06/2010. O texto contém um gráfico onde se pode ter uma boa noção do crescimento do envio de horas de vídeos por minuto: eram pouco mais de cinco em junho de 2007, atingindo 10 em janeiro de 2008, 15 em agosto de 2008 e 20 em maio de 2009.

¹⁴⁹ Informação sobre acessos diários disponível em (http://www.youtube.com/t/fact_sheet). Muitas outras fontes confirmam tal dado, como em (<http://www.viralblog.com/research/youtube-statistics>). Consulta em 20/06/2010. Este último também fornece a informação sobre a *Content ID*, uma tecnologia que permite a identificação automática de possíveis violações de copyright nos vídeos enviados ao YouTube, tanto no áudio quanto nas imagens. Para aprofundamentos, acessar (<http://www.youtube.com/t/contentid>). Consulta em 21/06/2010.

¹⁵⁰ Dados da comScore, retirados de (<http://ethnomuscyber.net/comscore240610>), consulta em 26/06/2010. Tais dados dizem respeito à audiência de vídeos através da Internet, por usuários americanos.

¹⁵¹ Além de, obviamente, assisti-los. Dados de fevereiro de 2010 (comScore) indicam que na América Latina, os usuários passam uma média de 142 minutos semanais assistindo vídeos no YouTube. E o crescimento é geral: o site da Rede Globo, por exemplo, incrementou sua taxa de uso em 17% em relação a 2009. Fonte: apresentação "State of the Internet with a Focus on Latin America", disponível para download em (<http://ethnomuscyber.net/comscorelatinamerica>), consulta em 26/06/2010.

¹⁵² O dito primeiro vídeo postado no site, mostrando um dos sócios, Jawed Karim, em frente a elefantes num zoológico, data de 23 de abril de 2005, ainda com o site em fase de testes. Está

Jawed Karim, ex-funcionários do site de comércio online PayPal¹⁵³. Sobre a forma com a qual começou o YouTube, Burgess e Green comentam:

A maioria das versões da história do YouTube se encaixa no mito dos empreendedores de garagem do Vale do Silício, no qual a inovação tecnológica e comercial brota de jovens empreendedores trabalhando fora de empresas já sedimentadas; e no qual emerge uma história de sucesso multibilionário a partir de origens humildes em um escritório com uma placa de papelão na porta, no andar de cima de uma pizzaria (2009a, 18).

Numa época de muitas barreiras técnicas para o compartilhamento de vídeos pela Internet, o YouTube inovou com uma interface de uso simples, onde era possível tanto assistir vídeos como enviá-los, com exigências de largura de banda relativamente modestas para os padrões da época. Também oferecia as funções básicas de uma rede social onde os usuários podiam, por exemplo, fazer conexões entre si, permitindo uma dinâmica de relacionamentos que acontecia e acontece até hoje a partir do próprio conteúdo (Burgess e Green 2009a). A incorporação de vídeos postados no YouTube, em outros sítios da Internet, também pode ser vista como característica importante e diferencial no aparecimento do site. Naquela altura, tal funcionalidade tirava proveito das recentes tecnologias disponíveis na então florescente Web 2.0 e, ainda hoje, pode ser considerada uma das principais responsáveis pelo sucesso do YouTube (Dória 2009), configurando-se como importante elemento da cultura contemporânea de compartilhamentos de vídeos.

Em novembro de 2006, depois de uma rápida e retumbante ascensão do site, o aglomerado empresarial Google, talvez o mais emblemático de muitos dos exemplos

disponível em (<http://ethnomuscyber.net/jawedzoo>), consulta em 27/06/2010.

¹⁵³ Em (<http://en.wikipedia.org/wiki/YouTube>), além de informações sobre o YouTube, encontram-se links para os verbetes de seus fundadores, que por sua vez remetem a outras páginas onde se pode saber mais sobre os mesmos. Consulta em 26/06/2010.

que confirmam o mito apontado por Burgess e Green, compra-o pela significativa quantia de 1,65 bilhões de dólares¹⁵⁴. No início de 2008, o YouTube já tinha lugar certo entre os dez sites da Internet mais visitados do mundo, chegando, em abril daquele ano, a cerca de 85 milhões de vídeos hospedados (Burgess e Green 2009a, 18)¹⁵⁵. Atualmente, o número total de vídeos hospedados no site é uma informação de difícil obtenção, inclusive pelo fato deste valor continuar crescendo de forma exponencial.

O êxito inquestionável e de proporções inesperadas do YouTube pode sugerir que não tenha havido elementos tecnológicos e culturais que possam ser considerados seus predecessores. Isto pode ser explicado nos moldes do pensamento de Pierre Lévy, onde, segundo Henry Jenkins, o YouTube seria, pela primeira vez na história, “uma apropriação normal, calma e embasada” (2009a, 144) de um discurso de ações revolucionárias que antes só existia em retórica.

Porém, acontecimentos relacionados aos avanços tecnológicos, ocorridos ao longo de décadas, podem ser considerados como articuladores de todo um movimento cultural que encontrou na Internet e no YouTube a forma adequada para se concretizar. À proporção que equipamentos e softwares foram tornando-se mais baratos e acessíveis, a produção caseira de vídeo e o registro da vida cotidiana,

¹⁵⁴ Um famoso vídeo com o anúncio da aquisição, feito por Chad Hurley e Steve Chen, pode ser visto em (<http://ethnomuscyber.net/chadsteve>), consulta em 27/06/2010. Embora significativa, a quantia gasta pelo Google na compra do YouTube não é a maior que lançou mão para comprar outros sites. Em abril de 2007, depois de vencer uma briga judicial com a Microsoft, que queria impedir a transação, o Google comprou a DoubleClick, uma empresa especializada em tecnologias de anúncios publicitários em sites, pela impressionante quantia de U\$ 3,1 bilhões.

¹⁵⁵ Segundo Burgess e Green este número foi “obtido ao se usar um caractere curinga no mecanismo de busca no YouTube, utilizando a expressão universal “*” ” (2009a, 192). A mesma metodologia já vinha sendo utilizada por Michael Wesch e seu grupo de pesquisa com igual finalidade, obtendo os seguintes resultados: cerca de 70 milhões de vídeos hospedados em 28 de janeiro de 2008; 77,4 milhões de vídeos em 13 de março de 2008 e 78,3 milhões, 4 dias depois. Informações disponíveis em (<http://ksudigg.wetpaint.com/page/YouTube+Statistics>), consulta em 27/06/2010. A partir de abril de 2008 tal procedimento deixou de funcionar em buscas feitas no YouTube.

eram cada vez mais comuns e recorrentes. Amadores, fãs, diletantes, há muito já existiam e a comunicação entre eles, também. A busca pela celebração, pela espetacularização, certamente não foi inventada pelo YouTube. O que o site possibilitou, é que tais movimentos culturais grassassem para muito além do que poderiam prever os mais conceituados futurólogos das tecnologias da informação.

A perspectiva supostamente econômica de Jacques Attali em seu *Potlatch Digital*, faz clara referência (ou premonição) a uma não-economicidade no comportamento musical das pessoas, por via de meios digitais (2001). O próprio termo "potlatch" sugere doação. Na verdade, o autor extrapola, em muito, os aspectos econômicos, e deixa isto claro desde o início, quando lembra da importância do "contexto global" na observação da música.

Embora o YouTube tenha finalidade e grande potencial comercial, ainda não gera lucros significativos ao Google. Diante da voracidade dos usuários que, como já referido, atualmente são responsáveis pelo *upload* de mais de vinte e quatro horas de vídeos por minuto, as demandas estruturais (e conseqüentemente financeiras) para manter o site no ar em condições aceitáveis, crescem exponencialmente. Parece que, para a grande maioria seus usuários, aspectos econômicos não estão entre as preocupações principais. Em outras palavras, o que efetivamente move o YouTube não é a quantidade de dinheiro que é capaz de movimentar.

Existem algumas explicações para o sucesso tão expressivo do YouTube. Estas explicações podem passar pela grande visibilidade que o site teve, desde o início, em outros especializados em tecnologia, como também em outros meios de comunicação, de uma forma geral. Também podem vir das referidas possibilidades de relacionamento entre usuários e compartilhamento de vídeos. Muitas outras

podem ser igualmente dadas para justificar o êxito do YouTube e, provavelmente, todas elas sejam plausíveis e guardem efetiva relação com este processo. Uma delas, porém, parece merecer atenção especial por ser algo mais complexo, que abarca uma gama maior de comportamentos e possibilidades: é o que se chama de cultura participativa.

Certamente, um dos principais fatores responsáveis pelo fenômeno social do YouTube seja o fato dele ter um, embora básico, eficiente conjunto de ferramentas por onde se articulam usuários em uma imensa rede social. Os usos parecem ser mais importantes que o próprio conteúdo. Seus usuários “gastam seu tempo no site contribuindo com conteúdo, criando referências, construindo e criticando vídeos reciprocamente, assim como, colaborando e discutindo, conforme constroem seu ‘núcleo social’” (Burgess e Green 2009a, 86).

Essa sociabilidade manifesta-se no YouTube, dentro de sua cultura participativa, com traços que lhe são peculiares. O estudo de Burgess e Green sugere, por exemplo, que, embora as companhias de mídia tradicional estejam bem representadas na categoria de canais “Mais Vistos”, nos “Mais Inscritos” os que predominam são os “astros do YouTube”. Segundo os autores, a categoria “Mais Inscritos” “representa o desempenho coletivo do que a comunidade considera mais importante” (2009a, 87-88).

Já foi dito que o YouTube é um lugar onde se fomentam relações com um manancial quase infinito de possibilidades. Como sugere Willian Gibson, a impressão é que tudo existe e pode acontecer no site. Por esta razão, para que algumas de suas práticas audiovisuais sejam estudadas, serão necessárias delimitações muito bem definidas. Caso contrário, corre-se o risco de tirar toda areia

do mar simplesmente pela observação de alguns grãos.

Mesmo nas duas práticas às quais este estudo se dedica, grandes generalizações não podem ser feitas, por conta do universo de possibilidades para o qual cada uma delas aponta. A análise deste trabalho é, por conseguinte, circunscrita a um número restrito de casos. Dentro destes a ênfase é dada aos processos criativos e de disseminação e aos acontecimentos contextuais.

A primeira etapa dedica-se aos aspectos supracitados a partir da produção de um grupo de DJs, o Furagato 5000. Neste caso, a discussão centrar-se-á mais na criação e na disseminação do que na contextualidade: questões de identidade relacionadas aos ambientes virtuais, por exemplo, não estarão em discussão nessa etapa, já que os nomes verdadeiros e papéis sociais dos envolvidos são do conhecimento do público em geral.

A segunda etapa, predominantemente, ocupar-se-á de questões relacionadas ao contexto no qual os videoclipes amadores estão inseridos, como tensões sociais e interatividade, a partir dos comentários dos vídeos e outras ferramentas. Questões de identidade, autoria, apropriação, celebração, estratégias de visibilidade, acessibilidade e obsolescência da informação digital, também serão abordadas em caráter não exaustivo, através de estudos de caso. Claro que os processos criativos e de disseminação continuarão a ser elementos basilares de toda discussão, onde gêneros e elementos musicais também serão analisados, bem como técnicas de elaboração dos videoclipes amadores.

4.2 Furagato 5000

No seu perfil do Myspace, o Furagato 5000 disponibiliza o seguinte texto

informativo:

FURAGATO 5000 é um projeto de músicas engraçadas que surgiu em 2005 como uma brincadeira entre os djs Rafik (Rafael Armenio), Pedro Herkenhoff, Rafael Grego e Mack, tendo influência nos sucessos momentâneos da internet. Nessa época algumas produções foram feitas e algumas viraram até sucesso, como é o caso do “funk do Jeremias (o bêbado)”, que bombou nos orkuts e youtubes da vida. A partir disso eles perceberam que esse tipo de som tem um espaço bom na internet e resolveram começar a divulgar esse projeto¹⁵⁶.



Figura 9: Logotipo do Furagato 5000. Retirado de quadro de um de seus vídeos.

O nome é uma referência com trocadilho à “Furacão 2000”, uma empresa que atua principalmente no estado do Rio de Janeiro, na produção de discos e shows de funk carioca. Tal empresa também promove festas e bailes e faz a divulgação do gênero através de programas de rádio e televisão¹⁵⁷.

A intenção de divertimento, folgado, fica sugerida nas expressões “brincadeira” e “músicas engraçadas”, bem como nos motes utilizados para os vídeos, gerados a partir de “sucessos momentâneos da Internet”. Outra questão que aflora dessa “autodefinição” são as vias preferenciais de fruição e disseminação de tais vídeos, as redes sociais e de compartilhamento como “os Orkuts e YouTubes da vida”. Por último, o texto, escrito em tempo verbal pretérito, sugere que o projeto já

¹⁵⁶ Conforme consta em (<http://www.myspace.com/furagato5000>), consulta em 08/07/2010.

¹⁵⁷ Mais sobre a Furacão 2000 em (http://pt.wikipedia.org/wiki/Furacão_2000). A site da empresa está acessível em (<http://www.furacao2000.com.br>), consulta em 08/07/2010.

não estaria mais ativo ou pelo menos encontra-se em suspenso¹⁵⁸.

Além de DJs, os participantes do Furagato 5000 têm em comum o fato de serem jovens. Rafael, Rafik e Pedro estão na casa dos vinte e poucos anos¹⁵⁹. Apesar disso, enquanto DJs, parecem possuir carreiras estabelecidas: Rafael e Rafik levam a cabo um outro projeto chamado R.E.E.O. Mix, através do qual tocam regularmente em festas e eventos¹⁶⁰. Pedro é produtor musical e também trabalha como DJ.



Figura 10: Foto de Rafael e Rafik. Disponível na homepage do site do R.E.E.O. Mix (<http://www.reeomix.com.br>). Consulta, 08/07/2010.

4.2.1 O fenômeno Jeremias e o Funk do Furagato 5000

Já foi mencionado neste trabalho o programa de televisão *Sem meias palavras*,

¹⁵⁸ Isto é algo que também pode-se depreender através das datas de publicação dos vídeos constantes no canal do Furagato 5000 no YouTube (<http://www.youtube.com/user/furagato5000>), cujo mais recente data de 22 de outubro de 2007. Consulta em 07/07/2010.

¹⁵⁹ O quarto DJ citado no texto informativo do perfil do Myspace do Furagato 5000, Mack, nunca veio a participar efetivamente do projeto, segundo revelaram Rafael e Rafik, por e-mail, ao autor deste trabalho.

¹⁶⁰ Como atesta o álbum de fotos publicamente disponível no perfil do R.E.E.O Mix do Orkut, com vários *flyers* (cartazes) das festas e eventos onde tocam. (<http://ethnomuscyber.net/reeomixflyers>), consulta em 08/07/2010.

da TV Jornal de Caruaru de Pernambuco, uma afiliada do SBT. Naquela oportunidade o vídeo em questão mostrava um repórter flagrando a prisão de Biu Goiaba por ter roubado uma residência particular. Biu, alcoolizado, reclama da sua condição, “sem dinheiro, sem emprego, sem mulher” e, no final, canta para que as câmeras do programa registrem. Em uma outra ocasião o mesmo repórter, Givanildo Silveira, flagrou um homem conhecido por Jeremias numa situação semelhante à de Biu: preso, completamente embriagado e, neste caso, dirigindo uma motocicleta. Durante a “entrevista”, Jeremias fala palavras quase ininteligíveis em função do seu estado de embriaguez: “Eu sô caba omi” (Eu sou cabra-homem), “Seu pudessi eu matarra miu” (Se pudesse, eu matava mil) e “U cão foi qui butô pá nós bebê” (O cão foi que botou pra nós “beber”), entre muitas outras¹⁶¹. Como fez com Biu Goiaba, Silveira incitou Jeremias a cantar, no que este prontamente atendeu¹⁶².

O vídeo de Jeremias seguiu um caminho análogo ao já descrito no capítulo 1º, tópico 1.4, que tratou de viralidade em vídeos: foi mencionado em muitos e populares sites, por intermédio de links e de códigos capazes de “incorporar” o vídeo nas páginas de um site qualquer. Esse processo, durante um período, experimentou um crescimento exponencial. Houve incontáveis replicações, reprocessamentos e apropriações do referido vídeo. Muito foi falado e especulado sobre o mesmo através da Internet. As falas de Jeremias tornaram-se bordões incessantemente repetidos nos comentários de blogs e sites em geral que faziam referência ao vídeo. Ele experimentou uma significativa fama, aparecendo em jornais, programas de

¹⁶¹ Nesta transcrição das falas de Jeremias procura-se reproduzir a sonoridade das palavras, como ele as profere, para evidenciar as diferenças entre sua maneira de falar e o português convencionalmente aceito como correto, mesmo que coloquial. Tal procedimento será utilizado outras vezes neste trabalho, sempre com a mesma finalidade.

¹⁶² O vídeo da prisão de Jeremias pode ser assistido em (<http://ethnomuscyber.net/jeremiasprisao>). Consulta em 12/07/2010.

televisão e sites da mídia convencional.

Nesse contexto surge o “Funk do Jeremias”¹⁶³, produzido pelos rapazes do então incipiente projeto, que mais tarde viria se chamar Furagato 5000. Segundo descrição do pai de Pedro, Alfredo Herkenhoff, em um post do blog “Correio da Lapa”:

O som do Funk do Jeremias foi inventado em Copacabana, ali por volta de 2004 ou 2005¹⁶⁴, sob a liderança de Pedro Herkenhoff, com assistência de Rafik (Rafael Armenio), Rafael Grego e Mack, todos sob influência do trash, precursores ou simultâneos do Pânico Na TV. (...) Os jovens viram um vídeo trash, uma reportagem da TV de Caruaru com um jovem embriagado e preso pela polícia em Pernambuco. Acharam graça e resolveram musicar as falas do jovem preso (2009).

O próprio Pedro, em transcrição feita pelo pai, dá sua versão do início da disseminação do funk, que inicialmente era só áudio:

“A história resumida é mais ou menos isso: coloquei o mp3 em em um site brasileiro chamado Videolog, uma espécie de sucessor do Fotolog, que era o fenômeno da internet antes da explosão do Youtube. Depois de uns dois meses, o blog kibeloco.com.br (...) postou o som, e mais tarde um cara de um fórum chamado Adrenaline (www.adrenaline.com.br), uma espécie de comunidade de “geeks” e gamers em geral, fez o vídeo e então colocou no Youtube” (Herkenhoff 2009).

O “Funk do Jeremias” também seguiu, como áudio e depois como vídeo, o caminho da disseminação pelas vias da Web 2.0, com significativo êxito. Mas, na visão de Herkenhoff, seus produtores demoraram algum tempo para ter consciência do sucesso que a música estava fazendo:

¹⁶³ A versão em vídeo, disponível no canal do Furagato no YouTube com o rótulo de “original”, está acessível em (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremias>). Como consequência do processo composicional, o vídeo do “Funk do Jeremias” tem cenas de duas abordagens de Givanildo Silveira, feitas a Jeremias: a já mencionada prisão e uma segunda oportunidade, cujo vídeo está disponível em (<http://ethnomuscyber.net/jeremiasdenovo>). Consulta em 12/07/2010.

¹⁶⁴ Em entrevista dada por telefone ao autor em 09/08/2010, o repórter Givanildo Silveira afirmou que tanto a reportagem de Jeremias quanto a de Biu Goiaba foram gravadas no início de 2005 e foram ao ar pela primeira vez entre fevereiro e maio do mesmo ano.

Mas o Funk do Jeremias bombou imediatamente Brasil afora, e essa turma de Copacabana não quis nem saber de nada, ficou lá na casa de Rafa produzindo alguns belos CDs de samba como o do MC Partideiro, sambista mangueirense e filho do velho e saudoso Bezerra da Silva, e produzindo algumas faixas de soul music para um belo disco de um cantor africano cujo nome agora me escapa. Os rapazes nem se deram ao trabalho de divulgar ou se promover, pensar num tipo de marketing qualquer. Nada, apenas enviaram o som para alguns sites funkeiros e só uns dois anos depois botaram no Youtube seus nomes, timidamente, quando já estava bombado o som original em vários vídeos nesta ferramenta fascinante da era digital (2009).

O “Funk do Jeremias” do Furagato 5000 obteve muita repercussão por via da Internet, de uma forma geral. Para se ter uma ideia, hoje, passados quase 5 anos, uma busca no Google pela expressão [“Funk do Jeremias”], retorna algo em torno de 716 mil resultados¹⁶⁵. E percorreu um caminho interessante de apropriações, que parece ter ganhado muita força com o surgimento da versão em vídeo. Como já referido, a ideia inicial dos rapazes era produzir uma peça musical em áudio somente. O próprio Pedro, depois de contar sucintamente como começou o processo de disseminação, diz: “meu lance é só o som, não o vídeo...” (Herkenhoff 2009). Segundo Pedro, houve primeiro a divulgação em larga escala do áudio original através do site Kibe Loco¹⁶⁶. Entretanto, é inegável a repercussão do vídeo feito posteriormente e postado no YouTube.

A busca pelo “original” em casos como este é certamente inglória. Nos

¹⁶⁵ A consulta foi feita em 10/07/2010. A busca por uma expressão em sistemas como o Google e o YouTube é diferente da busca por palavras. Explicando: em linhas gerais, buscar por [“Funk do Jeremias”] retorna páginas onde exista tal expressão, ou seja, onde estas palavras estejam dispostas juntas, escritas como estão entre as aspas, acima. Mesmo que uma página contenha as palavras “Funk” e “Jeremias”, se estiverem separadas, de forma diferente da expressão buscada, a referida página não será retornada na busca. No entanto, se a busca for feita sem as aspas, ex. [Funk Jeremias], aí o sistema retornará quaisquer páginas que contenham tais palavras, não importando a disposição que estas estejam nas referidas páginas. Isto é importante para contextualização e análise crítica dos resultados de uma busca feita em sistemas como o Google.

¹⁶⁶ (<http://kibeloco.com.br>).

ambientes virtuais, com os incontáveis e contínuos fluxos de apropriação, replicação e disseminação de conteúdo, é praticamente impossível descobrir a matriz que passou a ser replicada e reprocessada. Pode-se, contudo, contar com dados fornecidos pelos sistemas, bem como com os “vestígios” deixados pelos usuários para se tentar entender como processos desse tipo acontecem e estabelecer, em algum nível, uma cronologia.

A começar pelo que diz Pedro, haveria um “áudio” postado por ele próprio no site Videolog¹⁶⁷. Não foi possível encontrar um perfil com seu nome ou algum conteúdo que pudesse levar à constatação de que seria uma postagem sua. O Videolog é anterior ao YouTube e era muito popular no Brasil antes do surgimento do que hoje é considerado o maior site de vídeos do mundo, e deve ter passado por reformulações, inclusive com exclusão de conteúdo, nos transcorrer dos anos. Tal exclusão pode ter sido suscitada também por questões técnicas ou judiciais, como no caso de supostas violações de direitos autorais. O fato é que, pelo sistema de buscas atual do Videolog, um vídeo publicado em 20 de setembro de 2006 às 12:46, pelo usuário “nightavares”, é o conteúdo encontrado por esta pesquisa e que faz apropriação do “Funk do Jeremias”, com postagem mais antiga¹⁶⁸.

No Kibe Loco também não foi possível encontrar referência ao “Funk de Jeremias” disponibilizado por Pedro no Videolog. O Kibe Loco mantém seus arquivos desde 2007 mas sua existência é anterior a esta data e, pelo que diz Pedro, tal referência foi feita em 2005 ou 2006.

No fórum do site Cifra Club¹⁶⁹, um usuário postou, em 10 de fevereiro de 2006,

¹⁶⁷ (<http://videolog.uol.com.br>).

¹⁶⁸ “Funk Do Jeremias Doidão” (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasdoidao>), com 11832 exibições hoje, 10/07/2010.

¹⁶⁹ (<http://forum.cifraclub.com.br>).

às 16:59, a seguinte mensagem:

“<http://ftp.paranaibafm.com.br/kibeloco.com.br/videos/Funk-do-Jeremias.mp3>
(sic). rebolem!”¹⁷⁰

Para além do provável erro cometido na transcrição do endereço eletrônico¹⁷¹, pode-se deduzir que um arquivo, com o nome “Funk-do-Jeremias.mp3”, cuja possível fonte tenha sido o blog Kibe Loco, estava disponível para download no início de fevereiro de 2006.

No YouTube, atualmente não é possível dispor o resultado de uma busca em ordem de data de publicação cronológica ascendente, em que os vídeos mais antigos apareçam primeiro. Isto quase que inviabiliza a certeza sobre qual seria o mais antigo a utilizar o “Funk do Jeremias”. O mais antigo encontrado tem data de publicação de 08 de fevereiro de 2006¹⁷². Tal vídeo traz no seu início a seguinte inscrição: “MC JEREMIAS – by viniciux – www.adrenalina.com.br/forum, o que sugere que seja uma cópia (ou o original, quem sabe?) do primeiro vídeo feito a partir do funk do Furagato 5000, segundo depoimento de Pedro. Pode-se deduzir então que tenha havido algum tempo entre a primeira publicação da música no Videolog, a repercussão alavancada pelo blog Kibe Loco e a “primeira” apropriação supostamente feita por “viniciux” do Adrenaline. Isto pode remontar o começo da disseminação do “Funk do Jeremias” a algo como o último trimestre de 2005.

Alguns podem imaginar que responder a seguinte pergunta: “quantas exibições

¹⁷⁰ Acessível em (<http://forum.cifraclub.com.br/forum/9/124495/p0>), consulta em 10/07/2010.

¹⁷¹ É provável que tenha havido uma mistura de protocolos: “http”, ou *hypertext transfer protocol* e “ftp” ou *file transfer protocol*, como os próprios nomes sugerem, têm finalidades diferentes (o primeiro para transferência de hipertexto e segundo para arquivos) e não costumam figurar juntos no mesmo endereço eletrônico.

¹⁷² Postado pelo usuário “SKYBR” (<http://www.youtube.com/user/SKYBR>), como o título “MC JEREMIAS”, acessível em (<http://ethnomuscyber.net/mcjeremias>). Consulta em 10/07/2010.

tem o vídeo tal?” seja uma tarefa simples, já que os sistemas atuais permitem, entre outras coisas, a identificação do computador que está fazendo o acesso. O mesmo sistema propicia, inclusive, que caso sejam feitas ações como o carregamento contínuo de uma determinada página; com o intuito de se forjar pseudo exibições de vídeos, estas sejam desconsideradas. Porém, por conta da replicação de informação audiovisual, que, em sites como o YouTube, podem acontecer de forma viral, tal tarefa torna-se extremamente complexa.

Para entornar ainda mais esse caldo, se as apropriações forem consideradas, será cada vez mais difícil se chegar a uma cifra do que seria o total de exibições de um determinado vídeo ou, no caso em apreço, responder à seguinte questão: quantas exibições têm, no geral, vídeos que, de alguma forma, apropriaram-se do “Funk do Jeremias”?

Buscando por [Funk Jeremias] no YouTube, hoje, 11 de julho de 2010, chega-se a cerca de 1260 resultados. Esta informação efetivamente precisa ser filtrada. Em primeiro lugar existem outros “Funks do Jeremias” que não o produzido pelo Furagato 5000¹⁷³. Além disso, por conta de certas características técnicas do seu sistema, o YouTube considera, por exemplo, o título, a descrição e as palavras-chave vinculados ao vídeo publicado, no resultado da busca. Portanto, é possível que usuários tenham usado palavras como “funk” e “jeremias” em vídeos que não tenham qualquer relação com o “Funk do Jeremias” que é foco desta abordagem, simplesmente na esperança de dar mais visibilidade ao que publicam, utilizando-se da “fama” alheia¹⁷⁴.

¹⁷³ É o caso, por exemplo, dos vídeos acessíveis em (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremias02>) e em (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremias03>) ou do áudio disponível em (http://rapidshare.com/files/47840442/funk_do_jeremias.mp3). Consulta em 11/07/2010.

¹⁷⁴ É o caso do vídeo acessível em (<http://ethnomuscyber.net/seofake>). Este é um tipo de utilização

Contudo, certamente uma parte significativa dos resultados da referida busca remete:

- Para cópias (modificadas ou não) dos vídeos produzidos, ou por “viniciux” do Adrenaline, ou pelo próprio Furagato 5000.
- Para vídeos que de muitas maneiras apropriam-se do áudio e/ou do vídeo produzido pelo Furagato 5000.

Herkenhoff arrisca: “quem se der ao trabalho de ver quantas vezes o som deste funk em vários vídeos já foi ouvido, descobrirá algo em torno de 20 ou 30 milhões de hits” (2009). A contar pelo que realmente diz respeito ao “Funk do Jeremias” do Furagato 5000 nos 1260 vídeos originalmente obtidos como resultado da busca, na metodologia de análise de tal resultado aqui aplicada, só o YouTube dará conta de pelo menos 20 milhões. Isto sugere que Herkenhoff não estaria exagerando, talvez até sendo modesto, se forem considerados outros sites de compartilhamento de vídeos.

A partir de dados coletados em 10 de julho de 2010, se forem computadas as vezes em que foram assistidos os dez vídeos mais acessados no YouTube, que se apropriam do “Funk de Jeremias” do Furagato 5000, chegar-se-á à soma de quase 12 milhões e 700 mil exibições.

de uma técnica de otimização da visibilidade de sites na Internet conhecida como SEO (*Search engine optimization*). Mais informações em (http://en.wikipedia.org/wiki/Search_engine_optimization). O assunto SEO será discutido mais adiante. As consultas foram feitas em 11/07/2010.

Título	Usuário¹⁷⁵	Postagem	Exibições
MC Chaves Canta Funk do Jeremias (ORIGINAL)	edecildo	13/08/07	4.675.331
MC JEREMIAS (ATUALIZADO)	SKYBR	10/02/06	3.821.911
Kiko funk do Jeremias	phissa	18/08/06	1.114.892
FUNK DO JEREMIAS - ANIMAÇÃO	wilvasque	30/052007	1.063.701
Jeremias (funk)	marquinhoslp182	24/06/06	681.384
funk jeremias x kiko	alexandrejpf	19/11/06	497.052
Seu madrugua cantando funk do jeremias	equipeduelos	26/04/07	328.794
JEREMIAS FUNK 2009 DJBEDECI WWW.DJBEDECI.JIMDO.COM	DJBEDECI	26/12/06	222.161
FUNK DO JEREMIAS	diegoallequeivo	18/08/07	139.322
Funk do Jeremias (Original)	Vicajo	15/06/07	113.352
Total:			12.657.900

Tabela 3: Os dez vídeos mais acessados do YouTube que utilizam o "Funk do Jeremias" do Furagato 5000. Dados coletados em 10/07/2010.

Tomando como base o resultado da mesma busca, é interessante observar a grande variedade de apropriações que o “Funk do Jeremias” sofreu. Muitas personalidades e personagens da televisão, do cinema e dos games, por exemplo, “dançaram” e “cantaram” a música dos rapazes do Furagato 5000: Chaves, Seu Madrugua e Kiko, nomes traduzidos para o português de personagens da série cômica televisiva mexicana “El Chavo del Ocho”, ou “Chaves”, na versão brasileira, mereceram alguns vídeos¹⁷⁶. Personagens do mangá japonês “Naruto”, também¹⁷⁷. Personalidades tão díspares como a apresentadora mirim Maísa, o presidente Lula e

¹⁷⁵ Para acessar o canal e assistir os vídeos de cada usuário deve acessar uma URL do tipo [http://www.youtube.com/user/\[usuário\]](http://www.youtube.com/user/[usuário]). Exemplo: o canal de SKYBR é (<http://www.youtube.com/user/SKYBR>). Segundo consulta feita em 10/07/2010, todos os vídeos relacionados na tabela estão acessíveis.

¹⁷⁶ Os links acessíveis em (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiaschaves>), (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasseumadrugua>) e (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiaskiko>) podem ser dados como exemplo. Para mais informações sobre a série “El Chavo del Ocho”, acessar (<http://ethnomuscyber.net/elchavo>). Consulta feita em 11/07/2010.

¹⁷⁷ Mais sobre o mangá Naruto em (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Naruto>). Dois exemplos em (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasnaruto>) e (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasrocklee>). Consulta em 11/07/2010.

Adolf Hitler igualmente têm os seus vídeos¹⁷⁸.

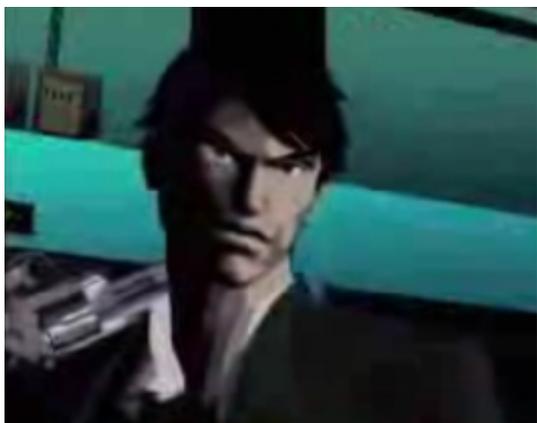
Animações, aparentemente elaboradas por profissionais, mas também outras de caráter amador, foram feitas com a música¹⁷⁹. O seriado televisivo americano “Lost” e o game de origem japonesa “Killer 7” têm suas versões embaladas pelo “Funk do Jeremias”¹⁸⁰.



"FUNK DO JEREMIAS – ANIMAÇÃO", **Wilvasque**, animação gráfica.



"Funk do Jeremias (Original)", **Vicajo**, animação com massa de modelar.



"Killer 7 - Funk do Jeremias", **meusapi**, game "Killer 7".



"MC Chaves Canta Funk do Jeremias game 'Killer 7'.", **edecildo**, seriado "Chaves".

¹⁷⁸ Verbete de Maísa na Wikipédia: (<http://ethnomuscyber.net/maisawp>). Os vídeos de Maísa; Lula e Hitler estão disponíveis respectivamente em (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasmaisa>), (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiaslula>) e (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiashitler>). Consulta em 11/07/2010.

¹⁷⁹ Três exemplos: (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasanim01>), (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasanim02>) e (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasanim03>). Consulta em 11/07/2010.

¹⁸⁰ Mais sobre o game “Killer 7” em (http://pt.wikipedia.org/wiki/Killer_7). “Lost” e “Killer 7” ao som do “Funk do Jeremias”, respectivamente em (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiaslost>) e (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiaskiller7>). Consulta em 11/07/2010.



"Hitler dançando Funk", **geraldotrze**, "Naruto cantando o Funk do Jeremias",
 animação com fotos. **willmoss**, mangá "Naruto".

Figura 11: Quadros de vídeos com apropriações do "Funk do Jeremias".

Pessoas comuns também se tornaram personagens de vídeos sonorizados pelo funk dos rapazes do Furagato 5000. Por um lado parece haver a intenção de celebração, de farra, como sugere Michael Wesch (2008), falando de casos como o que aqui está em apreço. Por outro, porém, ficam à mostra mazelas sociais como a pobreza e os problemas que lhes são afins no Brasil, como alcoolismo, cognição comprometida, criminalidade e falta de perspectiva de vida, entre outros. Igualmente percebe-se, além dessas supostas farra e celebração, uma certa dose de preconceito e intolerância com as diferenças sociais, econômicas, regionais e étnicas. Este tipo de tensão, muitas vezes já presente nos propósitos do vídeo, também fica evidente nos comentários dos usuários que o assistem.

A alta disponibilidade e facilidade de acesso aos aparatos tecnológicos têm permitido e alimentado uma certa espetacularização da vida cotidiana, antes privada, ou restrita a poucos. Um lado dessa questão diz respeito ao poderio econômico e papel social das pessoas. É mais provável que um adolescente de classe média, por exemplo, possa ter e usar uma câmera para filmar as falas da

empregada doméstica que trabalha em sua casa, que o contrário. Muitos vídeos postados em sites como o YouTube refletem essa dinâmica: pessoas normalmente pobres, com um tipo de extroversão que pode ser explicada por questões como alcoolismo ou defasagem cognitiva, são incitadas a manifestar-se em frente a uma câmera. O famoso vídeo “Fala Sonia” é um bom exemplo. Nele alguém pede que Sônia fale “dáblio, dáblio, dáblio, ponto YouTube, ponto com, ponto bê erre”. Por mais que Sonia tente, não consegue pronunciar corretamente o que o seu interlocutor solicita. Como em outros exemplos já mencionados, tal vídeo seguiu um caminho de viralidade pela grande rede e suscitou manifestações de toda ordem, que passam por farrá e celebração, mas também por chacota, preconceito e intolerância. Obviamente o vídeo “Fala Sonia” suscitou alguns “funks”¹⁸¹. Programas de televisão como o “Sem meias palavras”, cada vez mais comuns na televisão brasileira, demonstram que tal dinâmica extrapola os limites da Internet e também existe nas mídias convencionais.

Pode-se encontrar jovens dançando, cantando ou dublando o “Funk do Jeremias”¹⁸². “Amigos”, “pais”, “primos”, “tios” de Jeremias, normalmente em estado de embriaguez ou forjando o mesmo¹⁸³. Pessoas cantando o “Funk do Jeremias” em situações bizarras¹⁸⁴, além de muitas outras.

Versão ao estilo sertanejo, ou tocada ao contrabaixo, ou ainda com altura

¹⁸¹ Como este disponível em (<http://ethnomuscyber.net/funkfalasonia>). Uma cópia do vídeo original “Fala Sonia” está acessível em (<http://ethnomuscyber.net/falasonia>). Consulta feita em 12/07/2010.

¹⁸² Como nos vídeos acessíveis em (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasdanca>), (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiaspepigueti>), (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasjovem01>) e (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasjovem02>). Consulta em 11/07/2010.

¹⁸³ Alguns “familiares” de Jeremias: (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiaspai>), (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasirmao>) e (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasprimo>). Consulta em 12/07/2010.

¹⁸⁴ Como neste vídeo, onde um homem canta o “Funk de Jeremias” no sanitário: (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasrono>). Consulta em 12/07/2010.

alterada (levada ao agudo para simular a voz de um bebê)¹⁸⁵ e muitos outros exemplos sugerem também que em processos dessa natureza, pessoas são impelidas a estimular sua criatividade, produzindo vídeos, os mais variados e imprevisíveis.

4.2.2 “Videofunks”

O “Funk do Jeremias” pode ter inaugurado um gênero musical entre usuários da Web 2.0 brasileira. Lembremos que ele apareceu antes somente como áudio e, conforme seus autores, foi como tal que alcançou seu primeiro processo de disseminação na grande rede, com significativa aceitação. Mas parece ter sido na condição de produto audiovisual que esse novo gênero se concretizou.

Talvez a reconstrução do discurso de Jeremias seja o que tenha suscitado mais interesse nas pessoas, pela nova conotação que ganhou. Houve o aproveitamento e realce da musicalidade intrínseca em suas falas, que também foram recortadas e rearrumadas. Tal procedimento, inclusive, tornou-se um padrão neste tipo de funk, como veremos a seguir.

A percepção de tais características foi propiciada pelo conhecimento prévio que se tinha do vídeo original, onde o “Sem meias palavras” flagra a prisão de Jeremias embriagado. Este vídeo, que, como já visto, seguiu um caminho de viralidade na Internet – tornando-se muito popular e abrindo espaço para muitas apropriações, como é o caso do “Funk do Jeremias” – era a chave para que se achasse interessante e engraçado o funk dos rapazes do Furagato 5000. Com a posterior

¹⁸⁵ Respectivamente (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiassertanejo>), (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasbass>), e (<http://ethnomuscyber.net/funkjeremiasbebe>). Consulta em 12/07/2010.

versão em vídeo feita pelo “viniciux”, o agora audiovisual “Funk do Jeremias” ganhava autonomia e novos significados, num formato, a partir de então, muito replicado¹⁸⁶.

O sucesso do “Funk do Jeremias” certamente suscitou nos rapazes a ideia de produzir mais funks da mesma natureza. E isto foi efetivamente concretizado durante cerca de um ano: os 10 vídeos existentes no canal de Furagato 5000 foram postados entre outubro de 2006 e outubro de 2007.

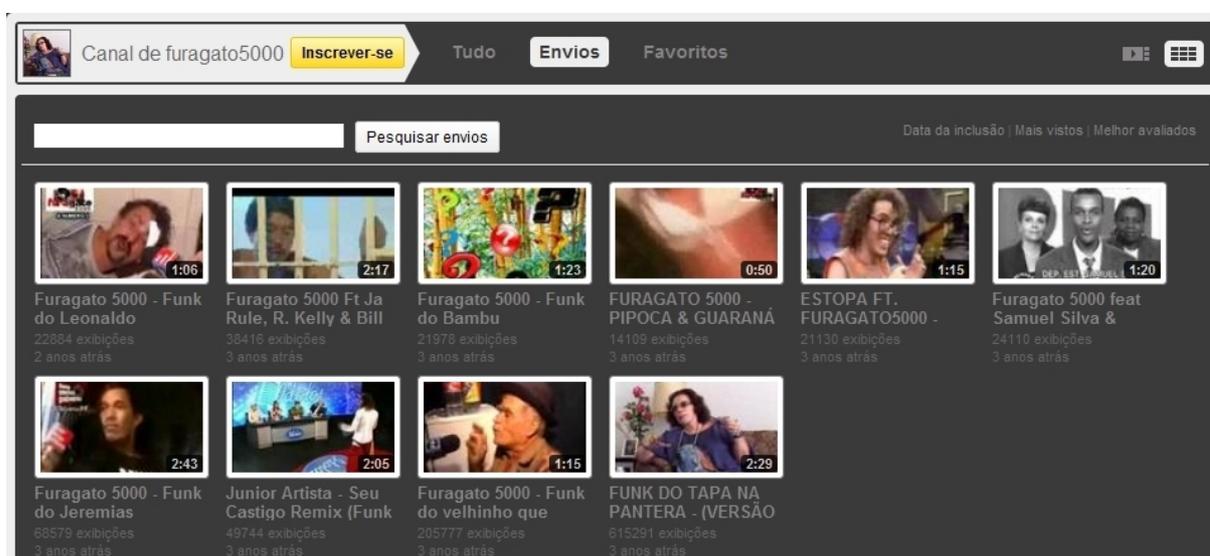


Figura 12: Captura da tela do canal do Furagato 5000 no YouTube, mostrando todos os vídeos postados. Feita em 10/07/2010.

Seis dos dez vídeos do Furagato 5000 levam a palavra “funk” em seus títulos. Como visto, esta é uma prática disseminada pelo YouTube e pela Internet, de uma forma geral, para designar este tipo de produto audiovisual realizado a partir de batidas eletrônicas que, se não são oriundas do contexto musical do que se chama funk carioca, são feitas à moda do mesmo. O “mundo funk”, enquanto fenômeno

¹⁸⁶ Quatro de inúmeros exemplos: “Funk da Menina Pastora” (<http://ethnomuscyber.net/funkmeninapastora>), “Funk do Sarney” (<http://ethnomuscyber.net/funkdosarney>), “Funk do Pica Pau” (<http://ethnomuscyber.net/funkdopicapau>) e “Aquecimento da Globo Funk” (<http://ethnomuscyber.net/globofunk>). Consulta em 29/08/2010.

cultural, é um contexto complexo, que envolve música, dança, entretenimento, tensões sociais e muitos outros traços do comportamento humano. Embora seja característico da cidade do Rio de Janeiro, como sugere o gentílico usado na expressão “funk carioca”, sua abrangência é cada vez maior, inclusive com alcance internacional. No que diz respeito aos vídeos estudados por este trabalho, a Internet é uma via fundamental na popularização nacional do gênero, ou do subgênero que tais vídeos podem configurar.

Esta tese não tem pretensão de abordar o funk carioca enquanto manifestação cultural¹⁸⁷. Se tratasse principalmente de música no seio do funk carioca, teria que, entre outras, fazer uma profunda incursão em gêneros como hip hop, no mundo dos DJs e da música eletrônica. Porém, seu foco são os processos criativos e de disseminação em videoclipes publicados em sites como o YouTube. Então, sua análise da música presente nesses videoclipes será centrada nos elementos compositivos desta prática audiovisual, com o intuito de entender seus processos criativos e analisar suas especificidades musicais e audiovisuais, quando for o caso. Para tal, eventualmente lançará mão de elementos musicais, técnicos e estilísticos do funk carioca, do hip hop e de outros gêneros relacionados à música eletrônica, já que estes estão presentes nos elementos compositivos citados.

De uma forma geral, a música que soa nos vídeos do Furagato 5000 e em outros da mesma natureza, é fruto de “colagens” de *samples* de áudio e vídeo, obtidos no YouTube, em outros similares, bem como podem ser adquiridos em sites onde se pode pagar por eles. Pode-se também obter este tipo de material em

¹⁸⁷ Para aprofundamento no funk carioca, pode-se recomendar: (Vianna 1988), uma abordagem antropológica que tem importância também histórica; (Medeiros 2006), enfoque jornalístico aprofundado e (Palombini 2009), uma revisão bibliográfica contextualizada historicamente.

sistemas de compartilhamento de arquivos¹⁸⁸.

A batida eletrônica¹⁸⁹ como base rítmica é uma constante, e muito frequentemente vem do “tamborzão” do funk carioca, e suas variações. Segundo Carlos Palombini, musicólogo estudioso do funk carioca, em e-mail enviado ao autor deste trabalho, a batida conhecida como “tamborzão” é fruto de “um processo de nacionalização/antropofagismo”. Tal processo, ocorrido nesse contexto, partiu da adaptação feita por um DJ conhecido como Luciano, da batida Volt Mix, muito popular antes do aparecimento do tamborzão e que era “importada” do Miami Bass, gênero do qual o funk carioca originou-se, segundo consenso geral¹⁹⁰. O tamborzão trouxe elementos afro-brasileiros para a batida do funk, como a utilização de sons de atabaques e a incidência muito maior de síncopes.

O tamborzão dialoga com outro elemento que é o que Rafik diz ser o “sampleado”: “se chama “sampleado” isso: pegar o *sample* (a amostra de som), no caso a voz, e samplear”¹⁹¹. Rafik refere-se ao procedimento de extrair o áudio do vídeo original e colocá-lo num *sampler* (um equipamento ou software). Feito isto, pode-se efetuar cortes, montagens e outros procedimentos (samplear) com a finalidade de reconstruir o discurso da(s) “personagem(ns)” que será(ão) foco do funk. Portanto, este procedimento acaba exercendo grande importância na estética do produto final.

¹⁸⁸ O Beatport (<http://www.beatport.com>) e o Souseek (<http://www.slsknet.org>), respectivamente, podem ser dados como exemplos.

¹⁸⁹ O conceito de “batida” no funk carioca parece não dizer só respeito ao instrumental percussivo, ou seja, referência exclusiva aos sons de bateria e instrumentos de percussão. Uma batida pode conter sons sampleados ou sintetizados que remetam a teclados, instrumentos de sopro, entre outros.

¹⁹⁰ Entre outras fontes, dois documentários acerca do tema, *Sou Feia Mas Tô Na Moda* (2005) e *Favela Bolada (Favela on Blast)* (2008), mostram pessoas de dentro do contexto do funk carioca dando tal explicação para o surgimento do tamborzão.

¹⁹¹ Em entrevista concedida por chat ao autor da tese em 14 de julho de 2010. A citação seguinte é da mesma entrevista.

Para melhor entendimento do argumento exposto acima, pode-se observar as transcrições, logo adiante, dos vídeos “Tapa na Pantera - VERSÃO OFICIAL” e “FUNK DO TAPA NA PANTERA - (VERSÃO FURAGATO 5000)”¹⁹². Antes, porém, para fins de contextualização, faz-se necessário um resumo da história do vídeo original e a apresentação de alguns dados do funk do Furagato 5000.

“Tapa na Pantera” é um curta-metragem produzido e dirigido pelos jovens cineastas Esmir Filho, Mariana Bastos e Rafael Gomes, em 2006¹⁹³. Estrelado pela atriz Maria Alice Vergueiro, o curta mostra uma senhora sexagenária falando sobre o uso da maconha. Com frases como “eu fumo há trinta anos, todos os dias, e não tô viciada” e “eu fumo no cachimbo porque o que faz mal é o papelzinho”, o texto apresenta declarada comicidade e parece querer chamar atenção para a condição do viciado, que não reconhece o próprio vício. O filme foi posto no YouTube, mesmo antes do seu lançamento oficial, e obteve significativa repercussão, tornando-se muito popular entre os usuários brasileiros do site.

O “Funk do Tapa na Pantera” do Furagato 5000 é o vídeo com data mais antiga, postado no canal do YouTube: 26 de outubro de 2006. Isto não quer dizer que seja sua mais antiga produção. Pelo que já foi aqui exposto, por exemplo, conclui-se que o “Funk do Jeremias” é anterior. Mas, mesmo com todo sucesso deste, o vídeo mais assistido, dos que foram postados no canal do Furagato 5000 no YouTube, é o “Funk do Tapa na Pantera”: 619.121 exibições às 13:25 do dia 17 de julho de 2010.

¹⁹² Acessíveis, respectivamente, em (<http://ethnomuscyber.net/tapanapantera>) e (<http://ethnomuscyber.net/funktapanapantera>), consulta 16/07/2010. Foram transcritas as repetições silábicas existentes no texto do “FUNK DO TAPA NA PANTERA - (VERSÃO FURAGATO 5000)”. Exemplos: “fun-fu-ma aqui” e “ton-ton-ton-ton-to-ma o chá”. Este é um procedimento compositivo recorrente nos funks do Furagato 5000, configurando-se importante na fluência rítmica, com implicações na forma, como veremos adiante.

¹⁹³ Mais informações sobre o curta “Tapa na Pantera” em (<http://ethnomuscyber.net/tapanapanteraportacurtas>), consulta em 16/07/2010.

Este número é significativo pois representa mais que o dobro das exposições do segundo lugar, o “Funk do velhinho que comeu e não pagou”, que na mesma data e horário, contava com 205.976 exposições.

A seguir, então, as transcrições:

Título: Tapa na Pantera - VERSÃO OFICIAL

Usuário: rafacine

(Texto inicial: “Esta é uma obra de ficção”)

Maria Alice: Claro que eu não faço apologia da maconha. Eu acho que quem quiser fuma, quem não quiser não fuma... Err (*tragando*), **você quer? (6)**

Claro, **eu fumo no cachimbo (9)** porque **o que faz mal é o papelzinho (11)**.

Cê dá um tapa na pantera, como a gente chama, dá um tapa na pantera porque tá tudo quieto assim, a pantera tá quieta, de repente dá um tapa, [pá!, na pantera] [7] (1), a pantera começa, realmente, a perceber coisas que o chamado mundo real não percebe.

Agora dizem, meu Deus do céu, dizem que afeta a memória, que **cê começa num assunto e acaba no outro... (2)** De vez em quando me dá um branco assim.. Você fica... De repente você fica... Tem assim... uma coisa de... Cê vai, entende?... Cê vai!.. Depois... você se pergunta... a si mesmo... Pra onde eu fui? Ra, ra, ra...

Eu sinto que a minha memória anda meio esquisita. Eu quero lembrar uma palavra, e esqueço... De repente eu esqueço onde eu estou... Um dia desses eu esqueci meu nome. Me chamavam, eh... Helena. Eu olhava e dizia... Será que sou eu? Aí eu peguei e tirei a carteira de identidade, ah, e me reconheci: **Maria Alice (16)**. Aí eu fui ao médico, né, claro. E o médico, imagine, que ele começou a tomar nota e disse: desde quando a senhora tá sentindo isso, Dona... Eu falei: isso o quê doutor?! E saí de lá sem saber quê que era isso.

Depois dizem que maconha vicia... **Eu fumo há trinta anos, todos os dias, todos os dias, não pulo nenhum... E não tô viciada... (12)**

Agora... Pintou um chá. Um chá que, dizem... Na classe teatral corre o nome de um chá que... aviva a memória... Esqueci o nome do chá...

É uma... uma florzinha que tem uma porção de pétalas branquinhas... Ela é... amarelin... Margarida! **Margaridaaa (8)**, **cê pode ver pra mim o chá meu bem? Faça o favor... (4)**

(Ritmado, como se estivesse cantando) **Fuma aqui e toma o chá (5)**. Fuma aqui e toma o chá. Fuma aqui, toma o ch... Aí fica numa boa. **As vezes até dança (10)**. *(Continua cantando)* Fuma aqui, toma o chá. *(E agora também sorrindo)* Fuma aqui, toma o ch... Fuma aqui... ra, ra, ra, ra...

Agora tem uma coisa que é muito engraçado sempre, é: todas as vezes que eu fumo, **portanto, todos os dias da minha vida, eu dou risada. Quer dizer: eu sou uma pessoa feliz (13)**.

Ra, ra, ra, ra, ra,ra, ra, ra, ra! (3) **A risada é, sem dúvida... um grande... radar. (14)** Agora, muitas vezes, eu pergunto: será a erva que me faz feliz? Ou eu já tinha uma tendência pra felicidade...

(Passam créditos do filme)

Então apareçam... Depois eu mandarei o meu cartão (15).

Título: FUNK DO TAPA NA PANTERA - (VERSÃO FURAGATO 5000)**Usuário: furagato5000**

Cê dá um tapa na pantera, como a gente chama, dá um tapa na pantera porque tá tudo quieto assim, a pantera tá quieta, de repente dá um tapa, pá!, na pantera... (ra, ra, ra, ra). Cê começa num assunto e acaba no outro... Cê pode ver pra mim o chá meu bem? Faça o favor...

Fuma aqui, toma o chá
Fuma aqui, toma o chá (você quer?)
Fuma, fuma, fun-fu-ma aqui, toma o chá.

Fuma aqui, toma o chá
Fuma aqui, ton-to-ma o chá (você quer?)
Fuma aqui, fuma aqui, fuma aqui, ton-to-ma o chá.

Pá, pá, pá, pá, na pantera (Margaridaa!)
Eu fumo no cachimbo, às vezes até dança
Pá, pá na pantera (Margaridaa!)
O que faz mal é o papelzinho

Pá, na pantera (Margaridaa!)
Eu fumo no cachimbo, às vezes até dança
Pá, pá na pantera (Margaridaa!)
O que faz mal é o papelzinho

Fuma aqui, toma o chá
Fuma aqui, toma o chá (ra, ra, ra)
Toma o chá, tomo o chá, ton-ton-ton-ton-to-ma o chá (chá, meu bem)

Fuma aqui, toma o chá
Fuma aqui, toma o chá (ra, ra, ra)
Fuma, fuma, fuma aqui, ton-to-ma o chá (você quer?)

Eu fumo há trinta anos,
Todos os dias,
E não tô viciada...
Eu fu, eu fumo há trinta anos,
Todos os dias,
E não tô viciada... (ra, ra, ra)

Fuma aqui, toma o chá
Fuma aqui, toma o chá (você quer?)
Fuma, fuma, fun-fu-ma aqui, toma o chá.

Fuma aqui, toma o chá
Fuma aqui, to-to-ma o chá (você quer?)
Fuma aqui, fuma aqui, fuma aqui, ton-to-ma o chá.

Portanto, todos os dias da minha vida eu dou risada (ra, ra, ra, ra, ra, ra, ra, ra)
Quer dizer, eu sou uma pessoa feliz (ra, ra, ra, ra, ra, ra, ra, ra)
A risada é, sem dúvida...
Um grande... radar.

Fuma aqui, toma o chá
Fuma aqui, toma o chá (ra, ra, ra)
Toma o chá, tomo o chá, ton-ton-ton-ton-to-ma o chá (ra, ra, ra)

Fuma aqui, toma o chá
Fuma aqui, toma o chá (ra, ra, ra)
Fuma, fuma, fuma aqui, tomo o chá

Pá, pá, pá, pá, na pantera (Margaridaa!)
Eu fumo no cachimbo, às vezes até dança
Pá, pá na pantera (Margaridaa!)
O que faz mal é o papelzinho

Pá, na pantera (Margaridaa!)
Eu fumo no cachimbo, às vezes até dança
Pá, pá na pantera (Margaridaa!)
O que faz mal é o papelzinho

Então apareçam...
Depois eu mandarei o meu cartão
Maria Alice.

Na transcrição do texto do vídeo referente ao curta-metragem, os trechos em negrito são os “sampleados” na composição do funk do Furagato 5000. A numeração entre parênteses diz respeito à ordem de aparecimento de cada um dos trechos do

texto do curta no funk. Assim, o número (1) é o trecho que primeiramente foi usado, o número (2), o seguinte, e assim por diante. O número [7] está entre colchetes por representar uma parte do trecho (1), que foi utilizada como um novo evento. A numeração também servirá para identificar os trechos, quando se fizer menção a eles nos próximos parágrafos.

Pode-se observar que a ordem de aparecimento dos trechos do texto no curta foi totalmente modificada na sua utilização no funk. Parece óbvio que a intenção não tenha sido a de “embaralhar” os trechos, mudando completamente o sentido ou transformando o resultado numa retórica nonsense. O que acontece é exatamente o contrário: o sentido do que é dito no texto do curta é mantido no funk, mas o discurso é completamente reestruturado, reconstruído.

Com isso, o texto ganha novas conotações e ênfases. Por exemplo: no curta o parágrafo mais longo é aquele em que Maria Alice conta como esqueceu seu próprio nome e foi parar no médico por conta disso. Nada foi aproveitado no funk, além do nome **(16)** pronunciado por ela quando contava o momento em que finalmente lembrou-se dele. No entanto, uma risada **(3)**, que mesmo sendo a mais longa, não tem destaque significativo entre muitas outras dadas por ela no decorrer de todo curta, no funk ganha grande importância, tanto rítmica quanto formalmente.

A tabela abaixo representa a forma do “Funk do Tapa na Pantera”. As letras maiúsculas indicam seções de 16 compassos, cada. Introdução e Coda não têm base rítmica nem pulsação constante definidas. As letras minúsculas indicam subseções de quatro ou oito compassos. Como é padrão neste tipo de representação de formas musicais, A' e A'' indicam variações de A. Para as subseções, em função do grande número de variações, optou-se pela numeração

arábica. As seções que não têm subseções relacionadas foram consideradas, pela metodologia aplicada, como não passíveis de divisão.

Alguns eventos são entendidos como variação, dentre os quais: modificação rítmica por repetição silábica (ex: “fuma aqui, ton-to-ma o chá” foi considerado variação de “fuma aqui, toma o chá”); inserção ou supressão de elementos como risadas ou falas (ex: “Você quer?” ou “Margaridaaa!”) no final de cada subseção de quatro compassos; e supressão momentânea (por cerca também de quatro compassos) do “tamborzão”.

Introdução	A	B	A'	C	A	D	A''	B	Coda
	e ₁ f ₁ e ₂ f ₂	g ₁ h ₁ g ₂ h ₁	e ₃ f ₃ e ₃ f ₄	i ₁ i ₂	e ₄ f ₁ e ₂ f ₅		e ₃ f ₆ e ₃ f ₇	g ₁ h ₁ g ₂ h ₁	

Tabela 4: Forma do "Funk do Tapa na Pantera" com seções de 16 compassos e subseções de 4 ou 8 compassos.

A forma rondó, tão recorrente na música ocidental, garante a unidade da composição que tem em A seu mote e bordão principal: “fuma aqui, toma o chá, fuma aqui, toma o chá”. O eventos que suscitam as variações são modificações sutis, mas suficientes para manter o interesse do ouvinte durante a audição de toda peça. Assim, inclusive, foi possível a utilização de um número significativo de subseções, considerando-se o tamanho total música, sem que fossem provocadas mudanças bruscas, que poderiam ser consideradas indesejadas.

A repetição, obviamente, não é um elemento exclusivo do contexto musical dos DJs e da música eletrônica de uma forma geral, sendo uma característica presente em quase todo tipo de música. Porém, como lembra Débora Baldelli, ganhou outras conotações na música produzida após as tecnologias de gravação, como a inversão dos papéis da “matriz” e da “filial”:

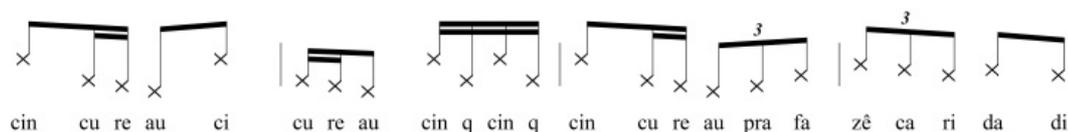
O que temos hoje em dia é um disco - o produto-matriz - e sua divulgação através de shows concerto-filial. O evento extra se torna o show e não a possibilidade de ter uma gravação. Econômica e artisticamente, isso mudou o padrão do trabalho relacionado à música e trouxe a repetição em questão (2006).

Nos vídeos analisados por este trabalho, a repetição de trechos das falas enfatiza a reconstrução de discurso na criação de bordões, na ênfase da mensagem que se quer passar, além de ser importante para a ritmicidade da música. Um dos exemplos mais recorrentes nos funks do Furagato 5000 é a repetição de pequenos trechos silábicos, simulando uma espécie de “gagueira”. Este procedimento, inclusive, acontece de forma generalizada em funks da mesma natureza, com o mesmo padrão composicional¹⁹⁴, parecendo vir da utilização de *loops*, muito recorrente entre DJs¹⁹⁵.

Os exemplos musicais abaixo mostram o procedimento há pouco referido, no tratamento das frases “fuma aqui, toma o chá” ou “cinco “real” pra fazer caridade”, respectivamente do “Funk do Tapa na Pantera” e do “Funk do velhinho que comeu e não pagou”¹⁹⁶:



Exemplo 4: Transcrição de trecho de fala sampleada no "Funk do Tapa na Pantera".



Exemplo 5: Transcrição de trecho de fala sampleada no "Funk do velhinho que comeu e não pagou".

Em ciclos maiores, normalmente de dois em dois ou quatro em quatro

¹⁹⁴ Os vídeos citados na nota de rodapé 186 podem aqui também servir de exemplos.

¹⁹⁵ No contexto da música eletrônica, *loop* é um *sample*, ou amostra de som, que se repete em ciclos. Para mais informações acessar (http://en.wikipedia.org/wiki/Music_loop), consulta em 17/07/2010.

¹⁹⁶ A URL para acessar o “Funk do Tapa na Pantera” pode ser encontrada na nota de rodapé 192. Em (<http://ethnomuscyber.net/funkvelhinho>) pode-se assistir o “Funk do velhinho que comeu e não pagou”. Consulta em 15/07/2010.

compassos, os funks do Furagato 5000 costumam também repetir os trechos de fala escolhidos para a sua composição. No que diz respeito à forma, este procedimento, associado à intervenção dos outros elementos sonoros utilizados, segue um caminho que hibridiza práticas comuns em toda música popular ocidental e em estilos de música eletrônica como o *minimal*. Assim, por exemplo, a repetição de temas e a inserção periódica de novos elementos numa sequência de eventos sonoros que parece sempre se repetir, convivem harmoniosamente e dão um caráter próprio às composições do grupo.

4.2.3 Biu Goiaba *featuring* Ja Rule

Com toda tecnologia disponível para manipular e alterar áudio e vídeo, talvez fosse de se esperar que neste tipo de produto audiovisual – onde frequentemente se “fundem” elementos sonoros de diferentes fontes, não raro de contextos também dessemelhantes – o procedimento de alteração de altura da onda sonora fosse usado em larga escala. Débora Baldelli afirma que entre DJs usa-se muito a expressão “acertar o *pitch*” (*pitch*, aqui, significando algo próximo de “altura” em música, mas também, de certa forma, dizendo respeito a “andamento”). Esta é usada, por exemplo, quando se pretende que

“(...) dois discos possam ser tocados juntos, ou para que uma música seja passada para a outra, sem causar qualquer atrito sonoro. Leia-se por atrito sonoro, evitar que ocorra uma sensação de desafinação ou de velocidade bruscamente alterada (...)” (2006).

Numa prática onde samplertropofagia é a tônica, parece até muito improvável que não se lance mão de alterar alturas. Ainda mais quando se quer hibridizar um canto a capela – feito sem qualquer suporte harmônico e rítmico e por pessoas que

não têm experiência profissional como cantoras – com a base instrumental de um hit do hip hop internacional. Como base instrumental entende-se o que é também conhecido como *playback*: uma versão da gravação feita em estúdio de uma música, com toda parte instrumental, mas sem a voz.

Os vídeos “Furagato 5000 Ft Ja Rule, R. Kelly & Bill Goiaba - Wonderful”, “Furagato 5000 feat Samuel Silva & Snoop Dogg - Samuel Silva” e “Junior Artista - Seu Castigo Remix (Funk By Furagato 5000)”¹⁹⁷ utilizam o artifício de fundir canto a capela, capturado como nas condições supra citadas, com *playbacks*. Nos dois primeiros, tais *playbacks* são advindos de sucessos do repertório americano do hip hop.

O “Funk de Junior Artista” preserva o formato dos funks do Furagato 5000 até aqui mencionados e analisados: batida eletrônica (tamborzão) + áudio de voz. Neste caso há dois elementos que podem ser considerados novidades: A gravação da voz é de um canto a capela (e não fala, como nos outros), e há também a inserção de uma base instrumental. Os outros dois, “Samuel Silva & Snoop Dogg” e “Biu Goiaba & Ja Rule”, já não podem ser considerados “funks” no sentido estrito do termo, já que não têm como base rítmica o tamborzão, ou uma outra batida eletrônica que sugira o gênero. Em vez disso, como já referido, lançam mão de *playbacks* do hip hop.

“Samuel Silva & Snoop Dogg” tem como base instrumental a música *Drop It Like It's Hot*, do rapper e ator americano, Snoop Doog. Também utiliza o vídeo “PMN - Samuel Silva - o candidato pokemon”, no qual um candidato a deputado estadual

¹⁹⁷ Disponíveis, respectivamente, em: (<http://ethnomuscyber.net/furagatobiujarule>), (<http://ethnomuscyber.net/furagatosamueldogg>) e (<http://ethnomuscyber.net/furagatojuniorartista>). Consulta em 18/07/2010.

chamado Samuel Silva, usa todo horário político da televisão, que lhe é disponível, para repetir várias vezes seu próprio nome. Mesmo que Samuel aparentemente não pretenda cantar, as diferentes inflexões que utiliza levam o resultado a algo próximo ao canto¹⁹⁸.

O vídeo “Biu Goiaba & Ja Rule” já foi referido por este trabalho. É fruto da fusão da música *Wonderful*, do rapper Ja Rule, com o canto a capela de Biu Goiaba, um homem flagrado pelo repórter do programa de televisão “Sem meias Palavras”, na prisão e alcoolizado. Como também já foi observado, o canto de Biu Goiaba enquadra-se satisfatoriamente, da perspectiva tonal, no contexto harmônico da música de Ja Rule e, no que diz respeito à altura, não houve alterações, nem no canto original, nem na base instrumental.

Esta característica está presente nos três vídeos citados, como é também frequente no processo criativo do Furagato 5000. Na verdade, dos 10 vídeos disponíveis no canal do YouTube, só se conseguiu identificar modificação de altura em uma única nota, na fala de Maria Alice Vergueiro, no “Funk do Tapa na Pantera”. Rafik, quando perguntado sobre esse procedimento, explica: “a gente quando ouve o original, pensa já numa base. Depois, testa e vê se dá certo :-)”.

Pode-se deduzir, pela explicação de Rafik, a intencionalidade do procedimento, como se a “viagem” fosse exatamente essa: depois de escolhido o “canto” a ser sampleado, tenta-se achar uma base instrumental que sirva de suporte harmônico, sem que sejam necessárias modificações de alturas.

As Figuras 13, 14 e 15 mostram espectrogramas de extensão melódica, gerados pelo software Sonic Visualizer, de trechos correspondentes do áudio,

¹⁹⁸ O vídeo “PMN - Samuel Silva - o candidato pokemon” pode ser visto em (<http://ethnomuscyber.net/samuelsilva>). Consulta em 18/07/2010.

respectivamente: no vídeo do Furagato 5000, no vídeo original de Biu Goiaba e do playback de *Wonderful*. Este tipo de espectrograma mostra informações do áudio relacionadas às suas frequências, com o eixo vertical graduado em hertz (Hz), determinando a altura (frequência) e as cores representando a intensidade de cada frequência dentro de um determinado período de tempo. Quanto mais “quente” a área colorida, mais intenso foi o ataque ou os harmônicos produzidos por este.

Na Figura 13, o âmbito de eventos sonoros do espectro do que Biu Goiaba canta, está abarcado pelo retângulo em linhas amarelas contínuas, mais ou menos entre 145 e 910 Hz. O equivalente, na base instrumental de *Wonderful*, está circundado pelo retângulo em linhas amarelas tracejadas, mais ou menos entre 32 e 200 Hz. Pode-se observar, na comparação com as Figuras 14 e 15, respectivamente representações do original de Biu Goiaba e do playback de *Wonderful*, que, embora haja diferenças visuais decorrentes da aplicação de efeitos como reverberação e de alterações de volume em relação aos originais, o espectrograma da Figura 13 corresponde à fusão das representações gráficas constantes nos espectrogramas das Figuras 14 e 15. E o principal: escolhido um ponto qualquer no espectrograma da Figura 13, o seu correspondente nas Figuras 14 e 15 terá a mesma região de frequências (usar como base a numeração do eixo vertical), o que comprova a não alteração de alturas em relação aos originais.

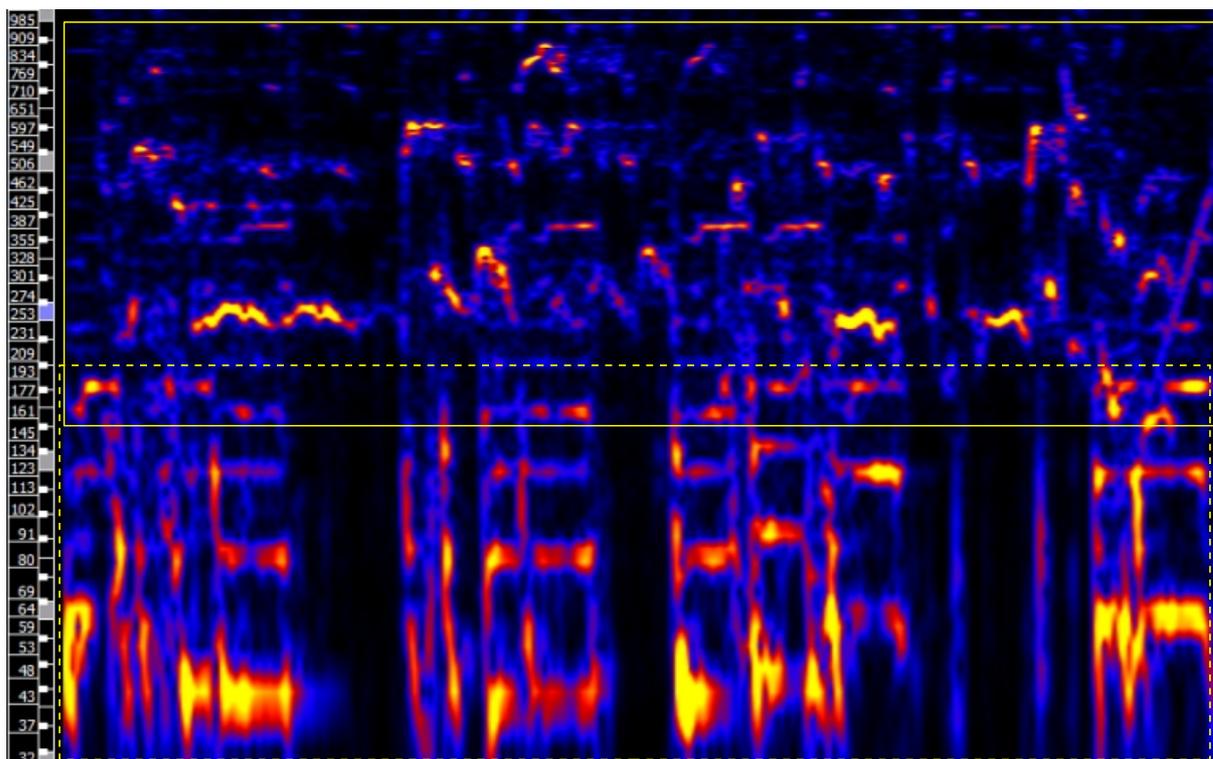


Figura 13: Espectrograma com trecho do áudio do vídeo "Biu Goiaba & Ja Rule".

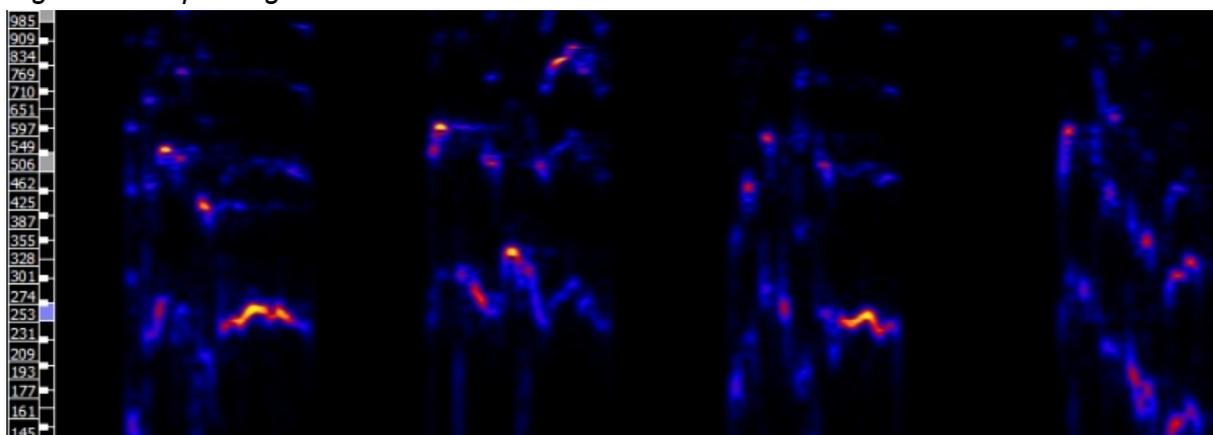


Figura 14: Espectrograma de trecho correspondente: vídeo onde Biu Goiaba canta a capela.

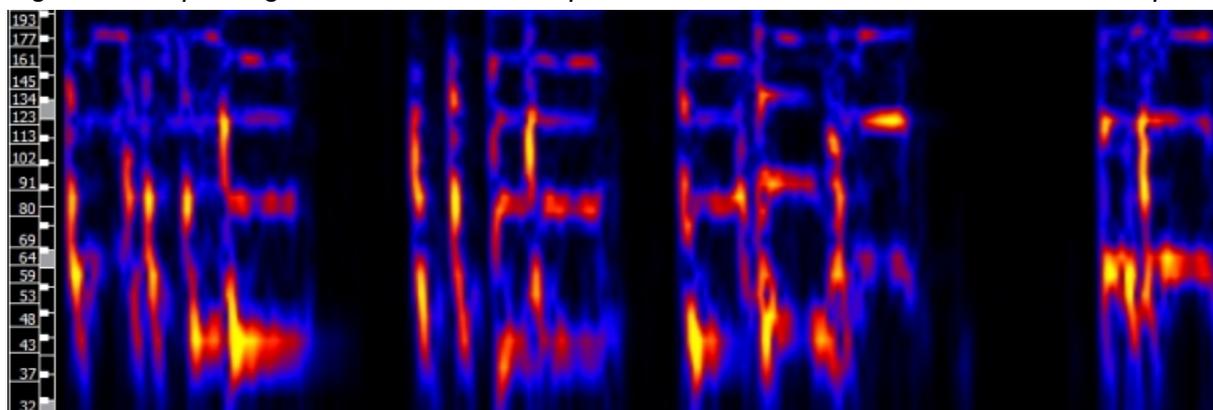


Figura 15: Espectrograma de trecho correspondente: playback de "Wonderful".

O título deste tópico (“Biu Goiaba *featuring* Ja Rule”) tenta sintetizar a interpretação do autor desta tese na análise dos vídeos do Furagato 5000 e de outros encontrados no YouTube e em sites afins. A expressão “*featuring*”, que aparece também em formatos abreviados, “*feat.*” ou “*ft.*”, é utilizada no *show business* americano e muito recorrente no mundo do hip hop, para fazer menção à participação de um artista em uma performance gravada (uma canção de um CD ou DVD, por exemplo) que não é o principal na referida gravação. Assim, para usar os exemplos dos raps escolhidos pelo Furagato 5000, em *Wonderful*, Ja Rule conta com a participação de Robert Kelly e Ashanti e em *Drop It Like It's Hot*, Snoop Doog convida Pharrell Williams.

A expressão utilizada, “Biu Goiaba *featuring* Ja Rule”, quer significar que neste vídeo do Furagato 5000, pela interpretação desta tese, o “artista” principal é Biu Goiba e não Ja Rule, como seria o esperado. Mas, não só isto. Também quer afirmar que Biu Goiaba e Samuel Silva representam brasilidade, no que esta tem de pior e de melhor.

Biu e Samuel podem significar pobreza, falta de perspectiva, violência, cognição comprometida, saúde e educação precárias, consciência política deficitária, entre tantas outras mazelas sociais brasileiras. Mas, eles também representam a extrema capacidade que tem o brasileiro de antropofagizar, ou no caso em apreço, samplertropofagizar elementos culturais externos, transformando-os num amálgama, a partir de então indissolúvel, e incorporando-os à sua cultura, como se dela sempre tivessem feito parte.

López Cano (2007) lembra do papel diegético que a música tem em vídeos como os abordados por este trabalho. Do ponto de vista da narrativa audiovisual, o

diegético é algo considerado intrínseco a esta narrativa. Assim, música e imagem nos vídeos em questão seriam indissociáveis, ou seja, a música seria diegética ao contexto visual.

Para além da coerente colocação de López Cano, a imagem parece estar submetida à música neste tipo de prática. O que se vê é consequência do que se escuta. Isto não quer dizer que se estabeleceu uma hierarquia sugerindo ser a música mais importante que a imagem. Até porque, nesta prática, primeiro acontece o vídeo e este, por sua vez, é o mote para a composição do áudio.

O que parece ter movido os rapazes do Furagato 5000 a produzirem seus vídeos foi gente como Jeremias, Biu Goiaba, Samuel Silva, Júnior Artista e Maria Alice Vergueiros. Na condição de jovens e DJs, eles também lançam mão de suas experiências musicais, das técnicas que são idiossincráticas ao seu ofício e do seu *zeitgeist*, para chegar a um resultado audiovisual que reflète a sua intenção composicional: produzir música a partir de imagem. Imagem esta, de gente brasileira.

4.3 O amador, produção e fruição de vídeos e Internet

As ferramentas tecnológicas, tão acessíveis a um número cada vez maior de pessoas, e as possibilidades criativas que oferecem, têm transformado paradigmas que perduraram por muitos anos. Chris Anderson lembra tal fato, acentuando que o amador da atualidade é um consumidor interativo e cada vez mais, também um produtor criativo de conteúdo audiovisual:

Da mesma maneira que a guitarra elétrica e a garagem democratizaram a música popular quarenta anos atrás, o advento do computador e das ferramentas de produção está

democratizando o estúdio. A GarageBand da Apple, que vem de graça em todos os computadores Mac, cumprimenta o usuário com a sugestão “Grave seu próximo grande hit”, e fornece as ferramentas para isso. Além disso, as câmeras de vídeo digitais e os softwares de edição (parte integrante do Windows e do sistema operacional dos Macs) estão colocando estas ferramentas nas mãos de todos os cineastas domésticos – algo antes reservado apenas para profissionais (2006a, 60-61).

Com esse quadro, as fronteiras entre o que é considerado conteúdo amador e profissional certamente tendem a ficar mais difusas. Muita gente talentosa, mesmo sem formação técnica, tem conseguido resultados impressionantemente competentes, tecnicamente. Porém, o que é mais importante para esta tese não é tanto esta característica, mas os processos criativos em si e seus elementos contextuais, ligados a utilização de tais ferramentas tecnológicas, na elaboração e fruição dos videoclipes amadores, que são seu foco de estudo.

O amador é aquele que ama. Pelo menos etimologicamente, segundo o *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary*. Vem do latim *amator*, do verbo *amare*. Tal etimologia é importante para se entender a condição do amador em qualquer contexto. Historicamente o amador não está tão preocupado em fazer as coisas da melhor forma, tecnicamente falando. Ele faz porque gosta de fazê-lo.

Pensando na produção de vídeos amadores e sua disseminação pela Internet, dois elementos são importantes para entender os processos envolvidos: rapidez de produção e qualidade técnica adequada às condições de fluxo de informação, e demandas de uso. Não seria usual, neste contexto, alguém passar muitos dias ou meses na elaboração de um vídeo, se a finalidade fosse essencialmente disponibilizá-lo no YouTube. A dinâmica de ambientes virtuais tem como uma das características mais importantes a velocidade. Tudo acontece e dissemina-se muito

rapidamente. Para que tal velocidade seja viabilizada, a qualidade técnica é, em alguns aspectos, colocada em segundo plano. Mesmo que se tenha possibilidades de produzir um vídeo num formato com melhores qualidade e resolução, pode-se optar por não fazê-lo para que este possa, por exemplo, ser carregado mais rapidamente.

Isto, no caso do YouTube, acabou determinando uma estética própria, fomentada pelas limitações técnicas. O site, visto como sistema cultural, é uma “realização” do seu usuário e, por conseguinte, “valores estéticos, formas culturais e técnicas criativas são normalizados por meio de atividades coletivas e julgamentos da rede social, formando um 'mundo artístico' informal e emergente, específico do Youtube” (Burgess e Green 2009a, 89).

Aquele que frui tal vídeo também não tem a expectativa de encontrar a qualidade técnica de imagem e som que certamente está acostumado ao assistir uma transmissão em sinal digital de alta definição, em uma TV com LCD (*Liquid-crystal display*). Ou, ao ir ao cinema para uma projeção em 3D. Não contará com edições nem efeitos profissionais no vídeo, tampouco com excelência sonora. Ao contrário, sua expectativa é pela “estética YouTube”. Portanto, espera que o vídeo a ser assistido carregue de forma rápida, reflita o espírito da época e passe uma mensagem direta. Vai provavelmente querer interagir com seus autores e com outras pessoas que eventualmente também tenham fruído tal vídeo. Alguns, inclusive, passarão de meros receptores a remixadores do conteúdo assistido.

4.3.1 E então, o que vem a ser mesmo um videoclipe amador?

O termo “amador”, utilizado por este trabalho para designar vídeos como os até

aqui analisados, e que estão inseridos no que se denominou “primeira prática”, a princípio pode parecer incoerente. Foi extensamente abordado o uso de técnicas reconhecidamente profissionais, na manipulação de áudio e vídeo. É fato que as ferramentas para este tipo de manipulação estejam, há algum tempo, amplamente disponíveis, e, contemporaneamente, esta também seja feita em larga escala, por amadores. Só que a elaboração e o nível de utilização de tais técnicas por Joe Penna ou pelos DJs do Furagato 5000, por exemplo, não compõem, efetivamente, um conjunto de procedimentos que podem ser considerados amadores, em primeira instância.

Tal termo justifica-se nos casos já vistos, porque, apesar de realmente existir toda essa técnica nos vídeos mencionados, ela basicamente está restrita aos processos criativos e composicionais da música (áudio). Mesmo no caso de Joe Penna, que utiliza equipamentos avançados para captura e edição de vídeo, está claro que sua pretensão não é produzir videoclipes nos moldes aceitos pela indústria de entretenimento como profissionais (pelo menos, aqueles que coloca em seus canais no YouTube), já que isto, inclusive, demandaria orçamento e tempo muito superiores aos que dispõe.

A partir daqui o termo “videoclipe amador” será utilizado também para tratar daquele característico do que se denominou “segunda prática”: o produzido a partir de fotos, desenhos, GIFs animados e outros, em composição com o áudio de canções normalmente advindas dos cantores considerados populares, nacional e internacionalmente.

Quando pessoas comuns resolvem produzir um videoclipe amador, elas podem pretender coisas tão díspares quanto homenagear um(a) namorado(a) ou seu artista

preferido, demonstrar sua criatividade e seu talento, dar novas conotações a imagens que acharam engraçadas ou ao discurso de uma determinada canção e até praticar ou alimentar *cyberbullying*¹⁹⁹, entre uma infinidade de outras. Porém a música deve funcionar como fio condutor em qualquer dessas pretensões, como, inclusive, sugere a definição de videoclipe.

Levadas então pela música a produzir essas peças audiovisuais, e usarem a Internet para sua emissão e recepção, essas pessoas acionam um emaranhado de comportamentos, alguns dos quais serão aqui mencionados e analisados. Uma quantidade significativa desses comportamentos, tem-se insistido neste texto, ganha idiosincrasias próprias no ciberespaço e tem contribuído para mudar paradigmas.

4.3.2 O que é ser “brasileiro” no YouTube?

Não é possível garantir a verossimilidade da identidade dos usuários do YouTube, como de uma forma geral acontece em ambientes virtuais. Dados como idade e procedência podem ser informados sem compromisso com a verdade. Assim, pode-se facilmente, por exemplo, declarar-se do Brasil, mesmo tendo nascido na China e estando vivendo na Groelândia. Na frente de um computador, as identidades podem ser mudadas, reconstruídas, multiplicadas e simuladas (Turkle 1997a).

Hoje, 21 de julho de 2010, são estes os 20 vídeos mais assistidos desde o início do YouTube, somente considerados aqueles em que seus disponibilizadores declararam “Brasil” no campo “País”:

¹⁹⁹ O termo *bullying* é utilizado para designar praticas reiteradas de violência física e/ou psicológica entre indivíduos. É um comportamento comum em muitos países, entre crianças e adolescentes em idade escolar. O *cyberbullying* é o *bullying* praticado através do ciberespaço. Mais informações em (<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyber-bullying>), consulta em 19/07/2010.

	Título	Exibições	Usuário
1	barbie girl - aqua	32.398.399	klargy
2	Lil Jon - get low music movie !	31.681.555	kaduxbr
3	High School Musical - Bop to the Top	31.343.836	krum12
4	Old MacDonald had a farm	28.350.392	lothdur
5	Call Me When You're Sober - Evanescence	27.729.667	gicalee
6	Love Story -Taylor Swift	26.154.947	vjmarcofar
7	Mika - Relax, Take It Easy (Official Music Video)	24.416.770	Ralferr
8	Americans are NOT stupid - WITH SUBTITLES	24.377.539	eroncoelho
9	Akon - Right Now (Na Na Na) - Music Video	24.267.568	VJmarcofar3
10	L'Ours (1988) - the cougar scene	21.506.976	Onipsi
11	Single ladies - Beyonce Official Music Video	19.981.215	poolboylongway
12	Victor & Leo -- Borboletas - Videoclipe Oficial	19.592.343	victoreleo
13	So What - Pink - (Official Music Video)	19.286.837	bestawesome
14	Parkour and FreeRunning	18.994.636	sauloca
15	Galinha Pintadinha - videoclip infantil animado	18.558.792	juptube
16	Sorriso Maroto-A primeira namorada-Novo DVD	18.327.700	apg83
17	Funny Video	18.139.518	Menoh
18	Pintinho Amarelinho - DVD Galinha Pintadinha	18.080.560	juptube
19	elvis presley - always on my mind	17.837.228	silsuper
20	Sem Calcinha - Gaiola das Popozudas	17.145.145	Gasparzinhaa

Tabela 5: Os 20 vídeos disponibilizados por "brasileiros", mais assistidos do YouTube desde o início. Dados coletados em 21/07/2010.

Se o critério for o idioma do título ou do vídeo, só os números 12, 15, 16, 18 e 20 podem ser cogitados como brasileiros. Se as descrições, comentários dos vídeos e procedência dos acessos forem parâmetros, o YouTube tem ferramentas para facilmente chegar-se à conclusão que, embora os disponibilizadores declarem-se do Brasil, boa parte da relação acima é conteúdo provavelmente dirigido para um público internacional e, preferencialmente, acessado por não brasileiros. Por exemplo: as estatísticas geográficas disponíveis para o vídeo “Americans are NOT stupid - WITH SUBTITLES” demonstram que este é mais visto na América do Norte

e na Europa ocidental ou em Países como África do Sul e Austrália, do que propriamente no Brasil.



Figura 16: Estatísticas geográficas do vídeo "Americans are NOT stupid - WITH SUBTITLES". Fonte: YouTube. Consulta em 21/07/2010.

Sendo este trabalho uma abordagem etnomusicológica de práticas criativas promovidas por usuários brasileiros através de videoclipes amadores, quais critérios então utilizar para determinar o que vem a ser “brasileiro” nesse contexto? E aqui, esta pergunta deve ser dirigida para o perfil (foi um brasileiro quem disponibilizou?) e para o conteúdo (o vídeo tem elementos que o caracterizam como brasileiro?).

Como exposto acima, a declaração de procedência no perfil do usuário, tomada como único elemento, não ajudará muito, principalmente na classificação do conteúdo. Quanto a este, inclusive, é preciso pontuar que, embora parte significativa do que é colocado no YouTube seja produção que pode ser considerada original e caseira (Wesch 2008), também existe a prática muito recorrente de replicação de vídeos, por motivações diversas. Entenda-se como replicação de conteúdo, a disponibilização da cópia de um determinado vídeo, sem nenhuma ou quase nenhuma modificação.

Se a lista disponível na Tabela 5 for tomada como referência, chegar-se-á à

conclusão que só o item 12 pode ser considerado como conteúdo gerado por seus disponibilizadores ou de responsabilidade destes. Este item é um videoclipe da dupla sertaneja brasileira “Victor e Léo”, que tem renome nacional. Um aviso dado pelos próprios cantores no início da projeção, de que esta teria sido feita especialmente para veiculação no YouTube, reforça a tese da veracidade das informações. Além disso, uma rápida olhada no canal “victoreleo”, demonstra que provavelmente trata-se de um perfil de divulgação da dupla.

O item 20 pode ser considerado um caso à parte. Trata-se do que este trabalho considera um típico videoclipe amador, que utiliza o funk “Sem calcinha” do grupo carioca “Gaiola das Popozudas”, além de cenas retiradas de fontes diversas como filmes, videoclipes, animações e GIFs animados.

O item 16 é um trecho provavelmente retirado de um DVD gravado ao vivo, da banda brasileira “Sorriso Maroto”. Seu disponibilizador, “apg83”, possui vários outros vídeos da banda e de outros artistas e tudo leva a crer que se trate de um(a) fã.

No restante, os vídeos da lista também contêm, em algum nível, replicações de conteúdo. São: videoclipes de artistas de renome internacional (1, 2, 5, 6, 7, 9, 11 e 13), muitos dos quais com visualização desabilitada pelo YouTube por questões de direitos autorais, o que demonstra que seus disponibilizadores não foram considerados pelo site como responsáveis legais; cenas de filmes, musicais, documentários e desenhos animados (3, 10, 15, 18 e 19); e outros (4, 8, 14 e 17), advindos de fontes diversas e que não contêm quaisquer indícios de que seus disponibilizadores sejam responsáveis pelo conteúdo de tais vídeos.

Saber se o conteúdo de um videoclipe amador é de responsabilidade de seu disponibilizador, ou seja, se os elementos utilizados foram criados, produzidos pelo

mesmo, não é preocupação fundamental desta tese. Tal argumento só foi utilizado há pouco para demonstrar o quão frequente é a replicação de conteúdo no YouTube e também para chamar atenção para possíveis consequências desta especificidade nos vídeos analisados. Os videoclipes amadores são, normalmente, compostos de apropriações de material audiovisual originado de fontes diversas. Tentar saber a origem de cada elemento seria uma tarefa insana. Além disso, o foco está exatamente no resultado da samplertropofagia, ou seja, no produto “original” advindo de tantas apropriações.

Porém, a declaração de procedência do usuário, no perfil no YouTube, não pode ser desconsiderada. Este trabalho não tem razões para guardar dúvidas, dentro do universo de videoclipes amadores consultados, que a grande maioria dos perfis que se declararam como do Brasil, efetivamente pertence a brasileiros e disponibilizam conteúdos que podem ser considerados brasileiros. Isto em função da análise de elementos contextuais que trazem, se não a certeza absoluta, já que tudo leva a essa conclusão, pelo menos a tranquilidade de que não há nenhum indício para constatação do contrário. Assim, os critérios utilizados para determinação de conteúdos brasileiros, sem sugerir hierarquias, foram:

- Vídeos disponibilizados por usuários que se dizem do Brasil;
- Vídeos com texto ou falas com expressões idiomáticas em português do Brasil;
- Vídeos cujas indicações do disponibilizador ou feitas a partir de comentários de outros usuários, sugerem a procedência brasileira;
- Vídeos cujas quaisquer outras informações contextuais levem à mesma conclusão.

4.3.3 Gêneros musicais, algumas técnicas utilizadas e processos criativos em videoclipes amadores

“biba022” disponibiliza hoje, 31 de julho de 2010, três videoclipes amadores: “cara esperto”, com a música da banda carioca Forfun; “matriz”, feito a partir da canção de uma outra banda carioca, a Ramirez; e “CMTN-olha a minha cara”, este utilizando um sucesso da extinta banda baiana Canto dos Malditos na Terra do Nunca, conhecida também como CMTN²⁰⁰.

“biba022” é uma jovem que está entrando agora na faixa etária que predomina entre os usuários do YouTube, que vai de 18 a 24 anos, algo em torno de 50% daqueles que utilizam o site (Wesch 2008). Seus videoclipes amadores foram feitos quando ela considerava-se adolescente. Segundo a própria: “Eu fiz tem muito, muito tempo...”²⁰¹.

Ela usou o Paint para produzir os seus desenhos, um software para criação de imagens simples, incluso no sistema operacional Windows. Para montar os vídeos ela utilizou o Windows Movie Maker, outro software que também faz parte deste. Todo o processo acontece rapidamente: “Quando eu coloco uma coisa na cabeça eu tenho de fazer logo, o mais rápido possível. Todos aqueles vídeos foram feitos em... sei lá... no máximo 3 horas.”²⁰²

²⁰⁰ O canal de “biba022” no YouTube está acessível em (<http://www.youtube.com/user/biba022>). Mais informações sobre a banda Forfun no seu site oficial (<http://forfun.art.br>). Sobre a Ramirez, pode-se acessar também o site oficial da banda (<http://ramirez.art.br>). A CMTN mantém ativo seu perfil no Myspace: (<http://www.myspace.com/cantodosmalditosnaterradonunca>). Consulta em 31/07/2010.

²⁰¹ Em entrevista concedida por chat ao autor da tese em 29 de julho de 2009. As citações seguintes também fazem parte da mesma entrevista.

²⁰² Este texto já fez referência a essa característica na produção, não só de videoclipes amadores como os abordados por esta pesquisa, mas também de outros vídeos postados no YouTube, de uma forma geral. Na verdade tal prática extrapola os domínios do site e parece estar ligada a apropriações tecnológicas, não só por amadores, como também por profissionais produtores de gêneros como arrocha baiano e tecnobrega paraense. Neste caso, isto tem relações com demandas de mercado de consumo e, como no YouTube, interfere na estética do que é produzido.



Figura 17: Quadro do videoclipe amador "matriz", produzido por "biba022".

Segundo "biba022", existe uma palavra que define a razão pela qual produziu seus videoclipes amadores: "amor". Amor pelo namorado, pela mãe, pela vida e pela música: "Eu sou apaixonada por arte, por música... Adoro o pouco de criatividade que tenho".

As letras das músicas escolhidas por "biba022" falam de amor. Um amor vivido por personagens adolescentes. Às vezes um amor conflitua, onde "ele" reclama "dela", ou vice-versa. Às vezes, mostrando a autonomia da garota ou do garoto, que apesar de amar, declara que não irá se curvar às vontades do outro.

As bandas que produziram essas músicas têm componentes com a mesma faixa etária de "biba022". E suas músicas são produzidas para este público. Fazem parte, ou poderiam fazer, da trilha sonora de programas de televisão como "Malhação", da Rede Globo, que também são dirigidos a adolescentes e jovens. Essas bandas têm um comportamento profissional e social típico do seu tempo. Têm perfis em sites de relacionamento, alto nível de interação com seus fãs através deste tipo de ferramenta e disponibilizam suas músicas, muitas vezes gratuitamente, através da Internet²⁰³.

²⁰³ Algumas das bandas já citadas ou que ainda o serão, às vezes têm seus nomes vinculados ao seguimento conhecido como Emocore, ou simplesmente Emo. Enquanto gênero musical, o Emo é

Segundo as palavras de “caamillinha”, a identificação com as músicas é o que a levou a produzir seus videoclipes: “Aquelas são músicas que eu realmente gosto e me identifico... e nas aulas eu tenho mania de fazer anotações de letras no cantinho do caderno...”²⁰⁴. “caamillinha” tem mais ou menos a mesma idade de “biba022”. E as bandas das quais selecionou músicas para os seus videoclipes têm também um perfil parecido com as da preferência de “biba022”. Ela disponibilizou dois videoclipes amadores em seu canal do YouTube: “7x1 Eu Não Sou Seu”, com música da banda carioca Offline, e “Apague a Luz”, cuja canção é da também carioca Darwin²⁰⁵.

“caamillinha” também utiliza o Windows Movie Maker. Porém, ao invés de produzir seus desenhos eletronicamente, prefere fazê-los à mão e depois digitaliza-os. Na verdade, no caso dos videoclipes citados, os desenhos e os processos de elaboração, edição das imagens digitalizadas e dos videoclipes, foram feitos em parceria com sua irmã:

Um dia começamos a fazer os desenhos e ter ideias para cada pedaço da música.... procuramos e ainda não tinha clipe daquelas bandas... [que não eram tão conhecidas como agora]. Fomos fazendo os desenhos... (...). O 1º tá mais caseiro

considerado descendente estilístico do hardcore punk e do indie rock e caracteriza-se por letras confessionais e melodias emotivas. Existe uma subcultura que tem comportamentos característicos, também conhecida como Emo. Os emos têm estilos próprios de cabelo, indumentária, visão de mundo. Embora haja recorrência deste tipo de música nas canções que compõem os videoclipes amadores analisados por este trabalho, não houve o aparecimento de questões ideológicas ou identitárias, da parte dos entrevistados, que se pudessem caracterizar como fundamentais nos processos criativos e de disseminação de tais videoclipes, para justificar uma discussão mais aprofundada. Existe, por parte deles, a identificação com a música, mas não foram identificados compromettimentos comportamentais efetivos com a subcultura. Mais informações sobre o Emocore e a subcultura Emo podem ser encontradas em (<http://en.wikipedia.org/wiki/Emo>), consulta em 31/07/2010.

²⁰⁴ Em entrevista concedida por chat ao autor da tese em 22 de junho de 2010. As citações seguintes também são da mesma entrevista.

²⁰⁵ O canal de “caamillinha” no YouTube está acessível em (<http://www.youtube.com/user/caamillinha>). O site oficial da banda Offline encontra-se disponível em (<http://www.bandaoffline.com.br>) e o da Darwin em (<http://www.darvin.art.br>). Consulta em 31/07/2010.

mesmo... a gente desenhou à mão... tirou foto e montou no movie maker.... o mais difícil é encaixar no tempo certo. O segundo a gente já editou um pouco os desenhos no pc... mas tudo bem simples²⁰⁶.



Figura 18: Quadro do videoclipe amador "Apague a Luz", produzido por "caamillinhaa".

Tanto "biba022" quanto "caamillinhaa" declaram que talvez não tornem a fazer esses videoclipes. Parecem considerar que já passaram da idade. Mas as duas demonstram orgulho dos feitos que produziram: "caamillinhaa" diz, a respeito do "7x1 Eu Não Sou Seu": "Ele é mais visto que o clipe oficial!". E ela tem uma teoria sobre o assunto:

"Acredito que seja porque não tinha muitas opções de vídeo da música. Até que tem bastante agora... Mas quando eu postei tinha um ou dois... nem a própria banda tinha. A música tava bombando e não tinha muitos vídeos com ela. Então o meu estava no lugar e no momento certo..."²⁰⁷

"biba022" fala sobre seus videoclipes: "Pelos comentários que tem nos meus vídeos... Tem gente dizendo que parece com o de fulano e cicrano... (...) Depois que

²⁰⁶ O "primeiro", ao qual "caamillinhaa" refere-se, é o videoclipe com a música da banda Offline. O "segundo", obviamente, é o que utiliza a canção da Darwin.

²⁰⁷ Hoje, 31 de julho de 2010, o videoclipe de "caamillinhaa" tem 814.286 exibições. Há três versões no canal da banda Offline no YouTube (<http://www.youtube.com/user/bandaoffline>) que juntas perfazem 426.844 exibições. Mesmo o vídeo de "caamillinhaa" sendo mais antigo, ainda assim é notável que seja mais popular entre os usuários do site que os da própria banda. Isto demonstra que o sucesso de seu videoclipe não se deve somente à música, como ela modestamente parece sugerir.

eu fiz surgiram vários...”²⁰⁸.

Logicamente existem outros perfis de usuários e outros gêneros musicais presentes nos videoclipes amadores. Pelos quase 200 catalogados por este trabalho, pode-se dizer que as músicas escolhidas são de vertentes tão díspares e variadas como forró eletrônico, rock em vários de seus subgêneros, funk carioca, arrocha, samba, sertanejo, pop nacional e internacional, etc. É possível encontrar, desde artistas consagrados e inclusive já falecidos – como é o caso de algumas músicas do Legião Urbana, ainda tendo à frente o cantor e compositor Renato Russo – até bandas emergentes ou consideradas de cenas de caráter *underground*, como algumas das já citadas.

O duplo sentido nas letras é um forte atrativo para alguns dos *videomakers* amadores. Prática comum em todo Brasil, o duplo sentido em música é, particularmente, cultivado no Norte e no Nordeste do país. Está ligado, por exemplo, a repertórios relacionados às festas juninas e também está presente em gêneros considerados populares e que guardam forte relação com apropriações tecnológicas como o tecnobrega paraense e o arrocha, além de outros. Encontram-se muitos videoclipes amadores no YouTube que utilizam canções com letras de duplo sentido, advindas de contextos musicais como os supra citados.

Faz parte do comportamento pós-moderno, o culto ao “grotesco”, onde “deslocamentos escandalosos de sentido” e “as partes baixas do corpo” operam uma “combinação insólita e exasperada de elementos heterogêneos” (Sodré e Paiva

²⁰⁸ É óbvio que técnicas semelhantes às utilizadas por “biba022”, “caamillinhaa” e outros, na produção disso que temos chamado de videoclipe amador, já existem há muito tempo e parece claro que ela não esteja reclamando pra si a “criação” do gênero, ou algo assim. Seus videoclipes mais antigos completam 4 anos de postados em setembro de 2010. Dos muitos catalogados por este trabalho, realmente não há mais antigos em data de postagem que os seus.

2002, 17). Porém, pode não ser exatamente adequado designar videoclipes dessa natureza como tais. Entre baianos, por exemplo, pulhas de duplo sentido têm conotação de celebração e socialização²⁰⁹. Um baiano, provavelmente, não dirigirá uma pulha de duplo sentido a outro por quem não nutra amizade e consideração. Muito frequentes na música baiana com funções de entretenimento, tais como o que se designa axé ou pagode, canções com essa característica cumprem muito mais esse papel de divertimento, do que propriamente a pretensão de uma espécie de culto ao grotesco.

Os comentários de vídeos com canções de duplo sentido podem exemplificar e reforçar esta argumentação. Tome-se, por exemplo, os do videoclipe amador “Eu fui Cozinhar um Ovo...”, do usuário “manuelnetto90”, que utiliza a canção “O Cozinheiro” do Trio da Huana, banda formada por três irmãos baianos²¹⁰: como sempre, encontram-se opiniões agressivas e depreciativas, tanto em relação à música quanto ao videoclipe. Porém, são muito mais frequentes os elogios à “montagem” e as referências: a esse aspecto da cultura brasileira como algo positivo e que “demonstra o quão seu povo é feliz”²¹¹; às pretensões humorísticas do vídeo²¹²; à língua portuguesa enquanto potencial possibilitadora deste tipo de figuração de discurso, entre outras. Inclusive, o mais incidente nos comentários é a

²⁰⁹ Frases como “Você chegou há pouco de fora?” ou “Você está bronzado, com um bonito moreno nas costas” podem ser usadas como forma de demonstrar descontração na recepção de conhecidos ou até para “quebrar o gelo”, na apresentação de desconhecidos.

²¹⁰ O videoclipe amador “Eu fui Cozinhar um Ovo...”, feito com imagens “desenhadas” eletronicamente, possui hoje, 03/08/2010 às 17:15, 922.339 exibições e 542 comentários. Está disponível em (<http://ethnomuscyber.net/cozinharovo>). Mais informações sobre o Trio da Huana podem ser encontradas em (<http://www.triodahuanna.com.br/release.htm>).

²¹¹ No caso específico, as referências mais frequentes são feitas à cultura baiana, talvez pelo fato da banda ser oriunda da Bahia e o seu trabalho repercutir com mais força no estado e região.

²¹² A maioria dos vídeos com essa conotação que esta pesquisa catalogou é marcada por seus disponibilizadores com a categoria “humor”, entre as oferecidas pelo YouTube, no momento de cadastramento durante o *upload* do mesmo.

simples demonstração de riso (com representações gráficas como “kkkkkkk” ou “uhsauhsa”), parecendo significar que assistir ao videoclipe valeu simplesmente um bom momento de descontração, nada muito além disso²¹³.

“Eu fui Cozinhar um Ovo...” é bom exemplo de um recurso muito recorrente em vídeos amadores: a literalidade²¹⁴. O recurso de produzir, através de imagens, referências literais à letra da música, é utilizado nos vídeos amadores, mais frequentemente, de duas maneiras. Na primeira delas, a iconografia reforça o discurso da canção, em uma descrição literal. Assim, se a letra diz “Armei uma arapuca lá na beira da estrada”, então o desenho mostra um homem, ao lado de uma arapuca, na beira de uma estrada. Se fala em “mulher casada”, uma figura feminina aparece exibindo uma aliança no dedo anelar esquerdo, e assim por diante²¹⁵. É também recorrente, nesta forma de literalidade, uma interessante peculiaridade: os entreatos instrumentais frequentemente são representados por símbolos da grafia musical convencional como claves de sol, semínimas, colcheias, bemóis, sustenidos, etc, ou por instrumentos musicais, ou por reticências, ou por desenhos abstratos, entre outros, sempre com a pretensão de significar um trecho instrumental:

²¹³ Os comentários podem ser acessados em (<http://ethnomuscyber.net/ovocomenta>), consulta em 03/08/2010.

²¹⁴ Tem sido frequente no YouTube uma prática conhecida como “Literal video versions”, dentro do vasto e variado universo das *mushups*, ou remixagens, ou ainda o que este trabalho tem chamado de samplertropofagia. São paródias de vídeos “em cujas imagens originais se sobrepõe uma versão da canção cuja letra descreve, literal e ironicamente, o que acontece no vídeo” (Eduarne Zuazu 2010). O fenômeno estudado aqui tem princípios análogos mas características um tanto diferentes.

²¹⁵ Ver, por exemplo, o videoclipe amador “Victor e Léo - Arapuca (animação)”, (<http://ethnomuscyber.net/arapuca>), do usuário “edercostabh”.



Figura 19: Exemplos de iconografia utilizada em videocliques amadores para entreatos instrumentais.²¹⁶

Em uma outra forma de literalidade, normalmente de pretensões assumidamente humorísticas, a iconografia parece pretender alterar o discurso da canção, dando a ele, novos sentidos. Às vezes, com intenções irônicas: a letra pode estar fazendo referência a uma mulher bonita e a imagem mostrada é de uma figura feminina que, para os padrões estéticos consensuais, dificilmente seria considerada como tal. Às vezes, evidenciando outros sentidos de uma palavra, que não o utilizado na canção. Por exemplo: a palavra “fruta”, que no contexto da canção remete a um fruto, no videoclipe amador pode querer significar, pelas imagens escolhidas, um homossexual masculino ou o órgão sexual feminino.

O tópico 4.3.5 faz um estudo acerca do vídeo “Vanusa cantando o Hino Nacional”, que protagonizou muitas discussões, dentre outros aspectos, pelo fato da cantora ter embaralhado e errado a letra do Hino Nacional Brasileiro. Um dos videocliques amadores que este vídeo suscitou, o “Video Clipe - Vanusa e o Hino Nacional (Vanusator Edit)”, disponibilizado pelo usuário “sitefabiobruck”, pode ser referido como exemplo da utilização desta forma de literalidade²¹⁷. Segundo o texto

²¹⁶ Da esquerda para a direita: “Eu & Você ~ Catch Side *.* (:” (<http://ethnomuscyber.net/euevoce>), disponibilizado por “dinaa5”, “Chupa que é de uva - melhor de todos!” (<http://ethnomuscyber.net/chupauva>), do usuário “nandox14”, “Beber, Cair e Levantar” (<http://ethnomuscyber.net/bebercairlevantar>), postado por “danibabiba” e “Eu fui cozinhar um Ovo...” (<http://ethnomuscyber.net/cozinharovo>), de “manuelnetto90”. Consulta 03/08/2010.

²¹⁷ Disponível em (<http://ethnomuscyber.net/vanusatoredit>), consulta em 04/08/2010.

do próprio videoclipe, Vanusa estaria “mostrando novas maneiras de se interpretar um Símbolo Nacional”. A iconografia utilizada tenta exatamente evidenciar o que o autor do videoclipe entende por essas “novas maneiras” de interpretação.

Abaixo segue um quadro que mostra, do lado esquerdo, alguns versos do Hino Nacional Brasileiro constantes no videoclipe, com uma ou mais palavras ou expressões grifadas; e do direito, a descrição das imagens que representam as respectivas palavras ou expressões:

Verso do Hino Nacional Brasileiro	Descrição da(s) imagem(ns) utilizada(s)
Ouviram do Ipiranga, às margens plácidas	Tela de uma “janela” de configurações de um programa de computador, onde se pode ajustar os valores das margens das páginas de um documento eletrônico, seguida por foto do cantor Plácido Domingos.
Brilhou no céu da pátria nesse instante	Foto de uma porção de macarrão de cozimento instantâneo.
Se o penhor dessa igualdade	Charge de uma mulher penhorando um saco de arroz seguida de iconografia utilizada em portas de sanitários públicos para diferenciar o masculino do feminino.
Em teu seio , ó liberdade	Foto de uma mulher amamentando um recém-nascido.
Brasil, um sonho intenso, um raio vívido	Foto da iguaria doce conhecida como “sonho”.
De amor e de esperança a terra desce	Foto de trecho de uma estrada onde a terra desmoronou.
A imagem do cruzeiro resplandece	Foto de uma moeda de 1 cruzeiro.
És belo , és forte impávido colosso	Foto do cantor Belo seguida de cartaz mostrando personagens do programa de televisão “TV Colosso”.
E o teu futuro espelha essa grandeza	Foto de um bebê olhando para sua imagem em frente a um espelho.
Entre outras mil , és tu Brasil	Foto do automóvel Gol 1000.

Tabela 6: Quadro comparativo mostrando versos do Hino Nacional Brasileiro utilizados em “Video Clipe - Vanusa e o Hino Nacional (Vanusator Edit)” e a descrição das respectivas imagens que lhes representam.

Além de fotos e desenhos produzidos manual ou eletronicamente, outros

elementos gráficos e técnicas são utilizados por usuários brasileiros na produção de videoclipes amadores. GIFS animados, por exemplo, são muito comuns. E seu uso pode ser associado ou não com fotos e desenhos, entre outros²¹⁸.

Já foram mencionados neste texto alguns exemplos que se apropriaram de videoclipes de artistas famosos na composição de novas peças audiovisuais. Também, é muito frequente a apropriação de cenas de quaisquer outros vídeos disponibilizados no YouTube, com as mais variadas finalidades, algumas das quais, há pouco referidas. Pode-se, por exemplo, dispor de um flagrante da vida cotidiana, filmado despretensiosamente, como um homem bêbado e cambaleante em uma estrada, uni-lo a uma canção de discurso compatível e transformá-los num videoclipe amador²¹⁹.

Pode-se também produzir um videoclipe amador “ao vivo”, simplesmente capturando as cenas que mostram os “avatares” de uma banda, enquanto estes apresentam-se no Second Life²²⁰. Ou então a partir da captura de cenas de jogos de simulação como *The Sims*²²¹. Com técnicas mais avançadas de computação gráfica, é possível produzir histórias ainda mais personalizadas e “realizar” sonhos através

²¹⁸ Ver, por exemplo, “Sem Calcinha - Gaiola das Popozudas” (<http://ethnomuscyber.net/semcalcinha>). Consulta em 04/08/2010.

²¹⁹ Como em “Beber cair levantar de bicicleta ainda!!”, disponível em (<http://ethnomuscyber.net/bebadonaestrada>), consulta em 04/08/2010.

²²⁰ Como no vídeo “O show de MONTAGE no SECOND LIFE” (<http://ethnomuscyber.net/montageseconclife>). O *Second Life* é um ambiente virtual do tipo metaverso, dos mais populosos da Internet. Através de representações gráficas conhecidas como “avatares”, pessoas, na frente de um computador, podem viver uma segunda vida: nascer, crescer, trabalhar, ganhar e perder dinheiro, prostituir-se e, obviamente, fazer e fruir música. Mais informações em (http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life). Consulta em 04/08/2010.

²²¹ Um exemplo é “Quando a chuva passar - Ivete Sangalo (the sims 2)” (<http://ethnomuscyber.net/ivetethesims>). *The Sims* é um jogo de simulação da vida. O princípio é análogo ao do *Second Life*, mas no caso de *The Sims*, o sistema funciona a partir do computador do usuário e não da Internet. Assim, o jogador vai interagir com avatares simulados pela própria máquina e não com os de pessoas reais, como é possível no Second Life. Mais informações em (http://en.wikipedia.org/wiki/The_Sims), consulta em 04/08/2010.

do formato videoclipe²²².

Uns tantos outros procedimentos podem ser encontrados em vídeos amadores postados no YouTube. Já foram aqui mencionados vídeos que lançam mão de técnicas como a *auto-tune* e a *stop motion*²²³. Porém, tais procedimentos não foram encontrados no universo pesquisado por este trabalho, que, não custa voltar a enfatizar, é restrito a um determinado número de casos e de vídeos produzidos por usuários brasileiros.

Como diria William Gibson, pode-se encontrar de tudo no YouTube. Certamente muitas outras técnicas e maneiras de produção de vídeos amadores não mencionadas aqui, estão por lá. Estas provavelmente ainda são muitas, incontáveis, e apontam para o infinito potencial criativo, do qual o ser humano é dotado.

4.3.4 “nayana gata”

O vídeo amador “nayana gata” pode, neste momento, ser considerado o mais assistido de todos os tempos, entre os de procedência brasileira no YouTube, pelos critérios acima discutidos. Já chegava a quase 26 milhões de exibições, quando o usuário responsável pelo mesmo resolveu tirá-lo do ar²²⁴, nos primeiros dias de setembro de 2009. O vídeo foi publicado no canal de “willianrdft”, por

²²² Um cantor e compositor paulista conhecido como Rub produziu um vídeo onde, através de animação por computação gráfica, o mesmo é entrevistado e canta no programa de televisão “Jô Soares”. Em “Jo Soares entrevista RUB no Second Life SL” (<http://ethnomuscyber.net/rubjosoares>) Rub usou o áudio capturado de entrevistas efetivamente realizadas pelo apresentador e escolheu algumas perguntas que foram dirigidas a “ele”, durante o vídeo. Como seu nome (Rub) não é comum, utilizou fonemas advindos de fragmentos de falas de Jô Soares. Ele explica como conseguiu que o apresentador “falasse” seu nome em um dos comentários do vídeo: “Numa entrevista que ele chamava um convidado com o nome 'RUso' e uma piada sobre um 'Bispo'... juntando deu RUB”. Cf. (<http://ethnomuscyber.net/rubcomenta>), consulta em 04/08/2010.

²²³ Um bom exemplo da utilização da *stop motion* é o ainda não referido “Maybe I Will, Julia Nunes (me)” (<http://ethnomuscyber.net/julianunes>), consulta em 04/08/2010.

²²⁴ Há uma cópia do vídeo original em (<http://ethnomuscyber.net/nayanagata>), consulta em 22/07/2010.

volta de julho de 2007. Apresenta uma composição muito simples, feita provavelmente no Windows Movie Maker: a música “Always” da banda americana Bon Jovi serve como trilha sonora para uma sequência de fotos. As fotos basicamente mostram uma jovem, que é identificada no vídeo como “Nayana”, em várias situações: sozinha, acompanhada de amigas e amigos, com quem se diverte, tira fotos em frente ao espelho, dança em festas, etc.

Para um videoclipe de elaboração tão básica e despretensiosa, “nayana gata” obteve um número de exibições que pode ser considerado extraordinário, completamente fora do padrão. Abaixo pode-se acompanhar um gráfico com a progressão de suas exibições, em medições feitas entre julho de 2008 e agosto de 2009:

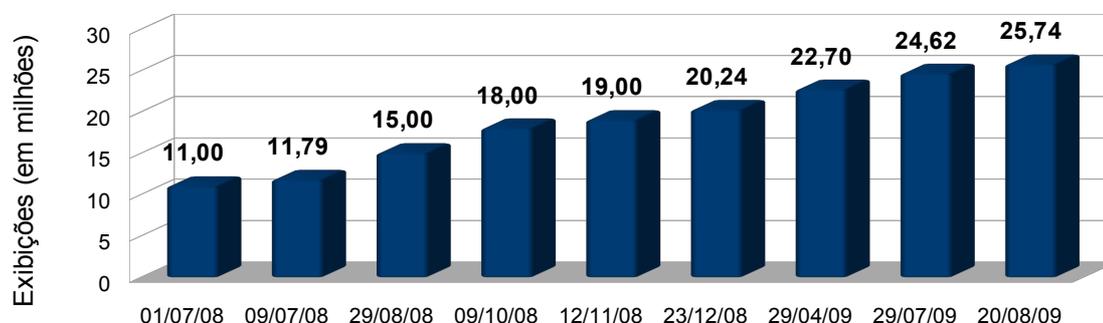


Gráfico 3: Progressão de exibições do videoclipe "nayana gata".

Os números mostram um crescimento continuado, desde que as medições começaram a ser realizadas. Tal crescimento foi sustentado por uma média diária de exibições alta, acima do padrão normal encontrado no YouTube.

Para explicar melhor tal argumentação, pode-se fazer uma comparação com dois vídeos: um que esteja em processo viral neste momento e um outro, mais antigo, que também passou por viralização. Por exemplo: hoje é 22 de julho de

2010. “Epic Edit Choir”, de Joe Penna, foi postado no YouTube em 15 de julho deste ano, portanto há 7 dias²²⁵. Está no momento com 1,24 milhão de exibições, o que dá uma média diária de 177,4 mil. Nos 415 dias passados entre a primeira e a última medição de “nayana gata”, a média diária é de 35,53 mil exibições. Um olhar desatento pode levar à conclusão de que o vídeo de Joe Penna ultrapassará a marca de exibições atingida por “nayana gata” em poucos meses.

Agora, tome-se um outro vídeo do próprio Joe Penna, só que mais longo: “Guitar impossible”, o seu mais assistido, 8,45 milhões de exibições, postado em 5 de fevereiro de 2009, há exatos 532 dias²²⁶. Neste caso, a média diária de exibições é de 15,88 mil. Vê-se então que, se comparada à de um vídeo com um número dias mais próximo do período das medições de “nayana gata”, a média diária de exibições deste é muito mais expressiva: mais que o dobro. Como, de uma forma geral, vídeos dessa natureza apresentam média de exibição diária decrescente com o passar do tempo e “Guitar impossible” é cerca de um ano e sete meses mais recente que “nayana gata”, a performance deste é ainda mais surpreendente.

4.3.4.1 Como explicar tamanha visibilidade?

A pergunta mais recorrente nos espaços da Web onde se discutiu o assunto foi “como este vídeo conseguiu tanta visibilidade?”. Pelo canal de “willianrdft” no YouTube e pelos comentários do videoclipe:

“flaviobelem”:

me da uma força ai mano queria saber como vc faz os seus videos bombarem.

²²⁵ Acessível em (<http://ethnomuscyber.net/epiceditchoir>), consulta em 22/07/2010.

²²⁶ Disponível em (<http://ethnomuscyber.net/joefigaro>), consulta em 22/07/2010.

(...)

“themindspower”:

cara, quem é essa nayana e como vc conseguiu tantas exibições?

(...)

“Henrriki”:

Kra, só responde pra mim, como vc fez este video da nayana gata ter tantas visitas assim? estou impressionado, pq é um video simples; eu fiz um meu com minha exnamorada, e teve 300 visitas. me fala o segredo ai

vlw abraços

(...)

“sanitys”:

the music its ok assholes the girl to but dude u need more pics i c the sames pics like 100000 times XD btw where u from?

(...)

“cungar”:

how do videos like this make it to the top 20 You Tube videos? So damn boring.²²⁷

De uma forma geral, credita-se a “willianrdft” a responsabilidade ou a autoria das ações que teriam alavancado os acessos ao videoclipe. Algumas possibilidades foram, então, cogitadas. Abaixo, encontram-se transcritas e devidamente contextualizadas, algumas notas de campo produzidas durante este estudo de caso. Fez parte da metodologia específica do mesmo que tais notas tivessem um caráter

²²⁷ Os três primeiros comentários são do canal de “willianrdft” e estavam disponíveis para consulta em 23/07/2010. Os dois últimos são do vídeo que foi removido. Portanto, os comentários também o foram. A transcrição foi feita a partir de uma cópia, impressa pelo autor antes da remoção. Optou-se por manter literalmente o que foi escrito. Usa-se gírias e contrações próprias de linguagens escritas usuais na Internet. Há também algumas palavras ofensivas, sobre as quais se tratará mais adiante.

reflexivo, mais aprofundado, com a intenção de relatar resultados de investigações feitas acerca de algumas de suas especificidades. Tais notas também abordam questões importantes que serão desenvolvidas no transcorrer do texto. Por estas características, elas foram inseridas no corpo da tese. Este procedimento acontecerá outras vezes durante o tópico relacionado ao estudo de caso do videoclipe amador “nayana gata”.

(...) Percebo o quão é importante, para contextualização dos vídeos amadores, entender o comportamento dos indivíduos nestes espaços, e uma análise mais aprofundada de um caso como o de “nayana gata” pode ajudar. Por exemplo: uma de minhas primeiras indagações era a de como vídeos como este possuem tantos acessos. Lembrei-me de uma notícia que li há algum tempo a qual dizia que um videoclipe amador, da banda brasileira “Cansei de Ser Sex” (CSS), banda esta que ganhou sucesso e notoriedade internacional por via da Internet, seria o vídeo mais acessado do YouTube mundial naquele momento (a notícia, de 05 de março de 2008, falava em quase 90 milhões de acessos)²²⁸.

Os próprios comentários existentes no blog que veiculou a informação, dão indícios que alguns achavam que havia ali uma fraude. Há algumas hipóteses como o título do videoclipe conter a expressão “My Hot Hot Sex”²²⁹ ou a evidência de que o usuário lançou mão de técnicas arrojadas de SEO, como folksonomia dirigida²³⁰ e a troca eventual do título do vídeo para “Vote Obama 08”²³¹ poderiam, supostamente, ter influenciado nesse número tão alto de acessos.

Será que usuários como “willianrdft” também se utilizam de tais

²²⁸ A notícia é uma postagem do blog “UnderGoogle”, acessível em (<http://ethnomuscyber.net/udergooglecss>). O vídeo foi posteriormente removido mas um cópia pode ser vista em (<http://ethnomuscyber.net/cssmyhotsex>), consulta em 23/07/2010.

²²⁹ A palavra “sex” é uma das mais procuradas em serviços de busca da Internet.

²³⁰ “Folksonomia” é um neologismo criado em analogia a “taxonomia”. Basicamente é a prática recorrente na Web 2.0 de associação de conteúdos a palavras-chave, conhecidas também como *tags*. Mais informações em (<http://en.wikipedia.org/wiki/Folksonomy>), consulta em 23/07/2010.

²³¹ Era um momento de grande evidência de Barack Obama, por conta da campanha presidencial.

métodos? Teriam eles conhecimentos técnicos para tal? É possível fazer tais coisas sem esse conhecimento? Será que empresas como o Google, o gigante por trás do YouTube, não teriam meios eficientes de barrar tais procedimentos?

O fato é que o tal vídeo da CSS, atualmente, apresenta a mensagem: “este vídeo foi removido pelo usuário”. Uma leitura mais detalhista desde caso, traz informações relevantes, reforça a tese de embuste (Baio 2008), e me chama atenção para o tratamento dos dados a serem coletados durante o meu trabalho de campo, como a relação entre o total de exibições e o número de vezes que o vídeo foi marcado como favorito ou as avaliações que teve.

Luciano Caroso, Almada, 01 de outubro de 2008.

Data de inclusão	Título	Exibições	Avaliações	Comentários	Exibições diárias (média)
09/04/07	CANSEI DE SER SEXY Music is My Hot Hot Sex	87.881.143	4.090	4.366	265.502
06/04/06	Evolution of Dance	77.195.394	270.893	123.314	110.437
27/02/07	Avril Lavigne - Girlfriend	74.968.442	181.212	182.953	201.528
30/05/07	My Chemical Romance - Teenagers	49.204.319	66.961	90.482	175.730
12/01/07	My Chemical Romance - Famous Last Words	42.569.293	67.468	86.291	101.840
18/06/07	Timbaland - The Way I Are OFFICIAL MUSIC VIDEO	41.443.257	55.969	35.335	158.786
14/02/07	Akon - "Don't Matter"	41.365.775	52.597	27.029	107.444
22/05/07	Timbaland - Apologize (feat. One Republic)	40.180.206	44.138	23.904	139.515
07/08/07	Rihanna - Don't Stop The Music	39.840.912	88.958	48.719	188.819
01/11/06	Hahaha	39.611.070	110.684	46.215	80.839

Tabela 7: Informações sobre os 10 vídeos mais assistidos no YouTube mundial, desde o início. Adaptação de tabela constante em (Baio 2008). Dados de 05/03/2008.

A Tabela 7 é uma adaptação da que consta em (Baio 2008) e mostra alguns dados colhidos em 05 de março de 2008, referentes aos 10 vídeos mais assistidos,

desde início, no YouTube mundial. Naquela altura, as reflexões do autor eram exatamente na direção de tentar responder como um vídeo tão desprezioso, produzido por um fã, com a música de uma banda que, embora já contasse com algum sucesso internacional, efetivamente não teria condições, por si, de suscitar tantos acessos.

A média de exibições diárias do vídeo era de cerca de 265 mil, alta em relação ao restante dos vídeos analisados, mas não desproporcional. Porém, se fossem consideradas só as duas semanas anteriores à publicação do artigo de Andy Baio, esta média se elevaria para algo em torno de 1,6 milhão, chamando, assim, a sua atenção. Então, o autor pensou em uma metodologia para indicar possíveis anomalias no processo:

Um método para detectar visualizações suspeitas no YouTube seria comparar a relação entre a atividade social e o montante dessas visualizações. Se o número de avaliações, comentários e favoritações é muito inferior aos de outros vídeos com visualizações semelhantes, então é possível que tais números tenham sido inflados artificialmente (Baio 2008)²³².

Como pode ser visto na Tabela 7, os números de avaliações e comentários realmente comprovam o que Baio suspeitava: o vídeo “CANSEI DE SER SEXY Music is My Hot Hot Sex” apresentava uma atividade social extremamente baixa se comparada aos outros do ranking.

O caso de “CANSEI DE SER SEXY Music is My Hot Hot Sex” guarda semelhanças com o de “nayana gata”. Os dois acumularam números de visualizações considerados desproporcionais para o tipo de conteúdo que

²³² “One method of detecting suspicious view counts on YouTube would be to compare the ratio of social activity to the view count. If the number of ratings, comments, and favorites are much lower than other videos with similar views, then it's possible that the numbers have been artificially inflated”.

apresentaram. Por conta disso, levantaram dúvidas sobre esses números. Pelo estudo de Baio, é possível suspeitar que no caso do videoclipe da CSS possa ter havido o uso de técnicas que pudessem enganar o sistema do YouTube e forjar alguns milhões de exibições. O site chegou a retirar o vídeo do ar em 07 de março de 2008, mas retornou-o no dia 18. Só que em seguida o vídeo foi removido por seu próprio disponibilizador (Baio 2008). Tais acontecimentos podem sugerir que algo de errado realmente pudesse existir. Porém, ao que parece, nada foi provado.

No caso do videoclipe amador “nayana gata”, contudo, há algumas diferenças importantes. Esta pesquisa só tomou conhecimento do mesmo e passou a monitorá-lo a partir de julho de 2008, quando este já passava de 11 milhões de exibições, mas, a partir de então, não houve momentos de grandes picos no aumento do número de visualizações. O crescimento, como já demonstrado, foi sempre contínuo. Um outro ponto a se observar é que sua atividade social, nos parâmetros aplicados por Baio, mesmo não podendo ser considerada extremamente intensa, está muito acima dos níveis apresentados pelo vídeo da CSS. Para se ter uma ideia, este, pelos números do levantamento de Baio, possuía uma média de 1 comentário a cada 20 mil acessos, aproximadamente, enquanto “nayana gata” tinha, em outubro de 2008, a média de 1 comentário a cada 3 mil exibições.

É improvável que “willianrdft” tenha sido o responsável direto pelo nível de visibilidade que seu vídeo alcançou. Que tenha usado algum tipo de recurso tecnológico. Houve tentativas de contato do autor desta tese com “ele”, através das ferramentas de comunicação do YouTube, única via possível no caso, sempre sem sucesso. E não consta que “willianrdft” tenha se manifestado a respeito do videoclipe “nayana gata”, nos comentários deste ou de seu canal. Portanto, deduções aqui são

de caráter especulativo. Mas, a tirar pela natureza dos vídeos que posta, dos equipamentos e softwares que utiliza, não há indícios que faça outro uso, que não o mediano, de recursos disponíveis por via de um computador.

Mas, se não foi “willianrdft”, quem ou o que alavancou o sucesso do seu vídeo? Alguns especulam que a canção, hit consagrado internacionalmente, teria ajudado e até tenha sido decisiva. Esta é uma tese de difícil sustentação. É muito fácil encontrar uma infinidade de vídeos da mesma natureza de “nayana gata”, com canções de igual impacto internacional, mas que estão em completo ostracismo no YouTube. A própria cópia já citada de “nayana gata”, pode ser dada como exemplo: simplesmente uma replicação, sem qualquer alteração em relação ao original, completou um ano de postada no dia 05 de junho de 2010. Hoje, às 11:00 do dia 24 de julho do mesmo ano, tem exatas 307 exibições²³³.

Outros afirmam que as imagens, para muitos, carregadas de sensualidade, seriam as responsáveis. Novamente uma tese difícil de se manter, por razões análogas. Quem se der ao trabalho de buscar, por exemplo, pela palavra “sex” no YouTube se deparará, num universo de indefinidos milhões, com muito vídeos de, digamos, “*thumbnails*” provocantes²³⁴. Muitos, obviamente, são recordistas de exibições e, inclusive, não têm pretensão de sugerir conteúdo pornográfico. Mas, poderão existir outros vídeos que lancem mão de todos os recursos disponíveis para conseguir audiência (título sugestivo, palavras-chave populares, imagens provocantes, etc) e mesmo assim, com certa longevidade, estejam na casa de

²³³ Conferir a nota de rodapé 224 para ter acesso ao vídeo.

²³⁴ *Thumbnail* (unha do polegar, literalmente) é uma expressão utilizada para designar uma versão em miniatura de imagens. No YouTube é utilizada para se referir à imagem estática associada ao vídeo, que aparece quando se faz uma busca, por exemplo. Mais informações em (<http://en.wikipedia.org/wiki/Thumbnail>), consulta em 23/07/2010.

apenas centenas ou poucos milhares de exibições²³⁵.

Realmente, não é fácil encontrar a causa para processos desse tipo. Talvez seja pela razão de não existir uma única causa e sim várias, dada a complexidade de interações que um fenômeno como este envolve. O estudo de Baio para o caso do vídeo da CSS é eficiente mas restritivo, pois não considera a repercussão do mesmo, e por conseguinte, sua atividade social, para além do YouTube. E, talvez aí, esteja a chave para se entender o grande número de exibições de “nayana gata”.

O antropólogo Michael Wesch utiliza o caso da disseminação de um vídeo produzido por ele mesmo para demonstrar o quão tal processo é cheio de nuances com interconexões entre pessoas e dispositivos eletrônicos, automatizados ou não. Isto acontece através de sites da Web 2.0 com estruturas de redes sociais que privilegiam a interatividade, produzindo uma espécie de boca a boca extremamente hipertrofiado pela virtualidade (2008).

(...) Com a chegada do vídeo, enviado por meu irmão, do Brasil, bem como da cópia dos 5.850 comentários na página de “nayana gata”²³⁶, outras questões, para além das já citadas como racismo e xenofobia, se insurgem: alguns estrangeiros (pelo menos escrevem em inglês) sugerem que as mulheres que aparecem no vídeo seriam lésbicas, enquanto que a minha visão de brasileiro não detecta nada nas fotos utilizadas que induzam a tal entendimento. Outros acham que

²³⁵ Aqui vale a ressalva que o YouTube tem uma política severa e eficiente para banir conteúdo pornográfico. Obviamente, com a enorme quantidade de vídeos que é postada no site a cada segundo, este é um trabalho que exige grande esforço, tanto do mesmo como de sua comunidade de usuários e, certamente, não é 100% eficaz. Mas, é realmente difícil encontrar conteúdo pornográfico explícito no YouTube.

²³⁶ Num dado momento, ao se tentar acessar o vídeo “nayana gata” de Portugal, país onde o autor se encontrava na altura em que escreveu esta nota, recebia-se a seguinte mensagem: “Este vídeo não está disponível no seu país”, sendo vedado o acesso a qualquer informação relativa ao mesmo. Para que os trabalhos de monitoração e coleta de dados relacionados não fossem completamente inviabilizados, o autor pediu a seu irmão, estando este no Brasil, que fizesse cópias periódicas dos referidos dados. A indisponibilidade do vídeo em Portugal será discutida mais adiante.

eram mulheres da Turquia ou da Índia.

Enfim, comentários são, talvez, a principal fonte de análise nas relações entre emissores e receptores no YouTube. Eles parecem fundamentais para entender o comportamento das pessoas no site. Como nem sempre são fartos ou existentes, não podem ser o único meio para tal. (...).

Luciano Caroso, Almada, 09 de outubro de 2008

Quem se detiver na leitura dos comentários feitos por outros usuários no canal de “willianrdft” e no vídeo “nayana gata” constatará uma série de tensões sociais. Questões de preconceito étnico, geográfico e de gênero, por exemplo, apresentam-se. Além de lésbicas, insinuem que as mulheres que aparecem no vídeo são prostitutas. Acontecem depreciações por alguns acharem que tais mulheres são de etnias que consideram inferiores ou que estão fora do seu padrão estético. Palavrões e grosserias são frequentes. A qualidade técnica limitada do vídeo é chacota em muitos comentários e há também os sentimentos de incredulidade e inveja, diante do grande número de exibições.

Todo esse contexto, muito humano no que diz respeito aos comportamentos, transportado para além dos limites youtubianos e se ramificando pelas incontáveis vias da Web 2.0, nos moldes descritos por Wesch (2008), pode ter sido responsável por um número considerável das exibições de “nayana gata”, que obviamente também contou com o destaque obtido, a partir de um determinado momento, dentro do conteúdo do próprio YouTube, como alavancador de suas visualizações.

Numa tentativa de arqueologia digital, esta pesquisa vasculhou muitos dos resultados da busca feita no Google com a expressão [“nayana gata”]. Chegou-se a

muitos blogs, fóruns, redes sociais e outros sites do gênero que comentavam o videoclipe amador, muito frequentemente de forma depreciativa, evidenciando a condição tosca do mesmo e as questões de tensões sociais supra citadas.

Um outro grupo de sites com um número significativo de resultados na referida busca foi o composto por dispositivos usualmente automáticos. Estes reúnem e replicam conteúdos considerados grandes geradores de tráfego na Internet, como os relacionados com o assunto “sexo”. A intenção é exatamente fazer com que as pessoas, através dos sistemas de buscas, visitem tais sites na esperança de encontrar o conteúdo que procuravam e na verdade se deparam com fragmentos bricolados de informação um tanto desconexas, em meio a uma poluição visual de muita publicidade. Muito frequentemente esses sites remetem para o conteúdo original.

As duas naturezas de fontes de informação parecem estar relacionadas no caso em apreço: de um lado a manifestação das pessoas em blogs, redes sociais e afins sobre “nayana gata”, com a expressão de suas opiniões e desafeições, e a remissão ao vídeo. Do outro, os referidos sites que permanentemente vasculham e absorvem esse tipo de conteúdo, também, naquela altura, como consequência, faziam referência ao vídeo. Este tipo de dinâmica tem efeito multiplicador e certamente pode ter relação com muitos dos acessos que o videoclipe amador “nayana gata” teve. Mas, embora os sistemas automatizados cuidem de disseminar, multiplicar e bricolar uma determinada informação, esta é produto de seres humanos, com toda sua humanidade.

A lógica que faz com que determinados conteúdos ganhem visibilidade na Internet, ainda está para ser completamente explicada. Certamente esta não

obedece às mesmas leis vigentes no mundo físico. Entre os vídeos mais assistidos do YouTube desde o início, no universo dos disponibilizados por declarantes como “do Brasil”, há conteúdos tão díspares quanto: videoclipes de *pop stars* nacionais e internacionais, cenas de programas televisivos obscuros e filmes de circuitos alternativos, vídeos toscos, melodramáticos, nonsenses e com suposta pretensão cômica, entre vários outros.

Atualmente, o terceiro vídeo mais assistido do YouTube global, desde o início do site, é uma gravação caseira de 56 segundos que mostra duas crianças, garotos irmãos. Charlie, o menor, ainda bebê, morde o dedo do maior que reclama e pede para soltá-lo. Hoje, 24 de julho de 2010, às 10:20, conta com 212.648.259 exibições²³⁷. A todo momento, muitos devem se perguntar o que um vídeo como esse tem para já ter sido visto mais de 200 milhões de vezes. Em seguida, vão lá, o assistem, se encantam com a espontaneidade das crianças e a simplicidade da cena, e assistem mais algumas vezes. Saem de lá sem encontrar a resposta, mas fazem com que a contagem das exibições continue crescendo e crescendo...

4.3.4.2 A indisponibilidade de “nayana gata”

(...) Hoje, ao tentar acessar “nayana gata”, deparei-me com a seguinte mensagem: “Este vídeo não está disponível no seu país”. Eu fiquei perplexo e chateado já que havia conseguido sem problemas há, no máximo, uma semana. Sem ter acesso à página do vídeo, eu também não poderia ler os comentários nem visualizar outras informações relacionadas ao mesmo, apesar de continuar podendo acessar o canal do usuário “willianrdft”.

O que poderia ter havido, afinal, para que “willianrdft” tivesse

²³⁷ Disponível em (<http://ethnomuscyber.net/charlieharry>), consulta em 23/07/2010.

bloqueado o acesso aos usuários de Portugal? Será que este bloqueio abrangia outros países? Lembrei-me de alguns comentários que me pareceram ter conotações racistas, xenofóbicas (feitos, aparentemente, tanto por brasileiros quanto estrangeiros) e que relacionavam a imagem do Brasil (e isso não é nenhuma novidade) com prostituição e outros aspectos que podem ser considerados negativos. Tinha também aquela visão do Brasil como país selvagem, bizarro e pitoresco, por parte de alguns comentários feitos em inglês, o que também não é nenhuma novidade.

Acionei então meu irmão no Brasil, pedindo a ele que acessasse o link e verificasse se por lá a página estava disponível. A resposta foi afirmativa. Sim, ele conseguia ver o conteúdo normalmente. Pedi a ele então que copiasse o vídeo como também todos os comentários que haviam sido feitos na página do mesmo e me enviasse. Também escrevi para amigos em Espanha, Argentina, Inglaterra, Alemanha, Cabo Verde, Estados Unidos e Canadá pedindo que verificassem o que acontecia ao se tentar visualizar o vídeo em cada um dos países onde estão.

Este episódio me fez refletir sobre alguns aspectos importantes para o meu trabalho. O primeiro é que terei de lidar com esse tipo de volatilidade da informação a todo momento. É assim que as coisas funcionam nesses ambientes virtuais, onde o fluxo de dados é imenso e quantidades muito grandes de conteúdo são adicionadas a cada instante. Tenho então que desenvolver estratégias para encarar essa idiossincrasia, não só no YouTube como na Internet, de uma forma geral. Outra questão importante é que devo estudar bem mais a fundo como funciona o sistema informático do YouTube. Para além de saber se em outros países a informação está acessível e de entender os porquês de tal bloqueio, é também importante verificar como “willianrdft” fez isso. Que tipos de possibilidades de bloqueio ele tem disponíveis. Se foi realmente ele ou o próprio YouTube, através de um

procedimento automático. (...).

Luciano Caroso, Almada, 01 de outubro de 2008.

(...) Sobre a indisponibilidade de “nayana gata”, vou tentar responder a algumas perguntas:

- O bloqueio do vídeo teria sido feito pelo usuário “willianrdft”?

No YouTube, como em outras redes sociais (ex. Myspace), pode-se cadastrar um perfil de várias maneiras: como “diretor”, “músico”, “comediante”, “guru”, “repórter” e “youtuber” (mas podem existir outras). Este último é o perfil padrão, que é selecionado automaticamente ao se criar um cadastro. Por isso mesmo é o perfil mais utilizado pelos usuários. “willianrdft” é um “youtuber”. Eu também sou um. No âmbito das configurações do perfil não há, a princípio, possibilidades de bloqueio geográfico ao acesso a vídeos.

No âmbito das configurações do vídeo, na condição de “youtuber”, “willianrdft” não teria possibilidades de fazer tal restrição. Pelo menos não há uma referência explícita a tal especificidade nas configurações possíveis para um vídeo. Pode-se concluir que tal restrição não teria sido operada por “willianrdft”.

- Ou o tal bloqueio teria sido realizado pelo próprio YouTube? Caso afirmativo, como e porque aconteceu?

Aqui a coisa fica mais complexa. O YouTube aplica políticas de gerenciamento de direitos autorais em suas relações com os detentores de tais direitos, em conteúdos disponíveis no site. É uma tecnologia que permite utilizar identificadores (“Video ID”, no jargão do YouTube), tanto no áudio quanto nas imagens (separadamente ou em ambos), para controlar a utilização por terceiros de tais conteúdos²³⁸. Na área de configurações dos vídeos, pode-se ver uma parte de “Video ID Matches” ou “Correspondências com o ID do Vídeo” na versão em

²³⁸ Uma explicação mais detalhada pode ser encontrada em (<http://ethnomuscyber.net/youtubecontentid>), consulta em 24/07/2010.

português. Ao que parece, um usuário comum, ao postar vídeos que contenham vídeos IDs de material de terceiros (ex. a utilização de imagens de um filme ou de gravações protegidas por direitos autorais) pode receber informações do sistema do YouTube a respeito deste material. É um setor do site que não posso explorar convenientemente no momento, já que não tenho no meu perfil, um vídeo com tais características. A música utilizada por “willianrdft” no videoclipe “nayana gata” é “*Always*” da banda Bon Jovi, como já referido. A banda tem renome internacional e ligação com grandes gravadoras (*majors*). Isso significa que o YouTube pode ter aplicado tal bloqueio usando essa tecnologia. Tenho lido sobre restrições a Portugal e outros países em sites de distribuição de conteúdos protegidos²³⁹. Porém, é muito difícil chegar-se a conclusões precisas neste momento. A questão dos direitos autorais no meios digitais é complexa e envolve vários contextos e aspectos.

- Há restrições do mesmo gênero para o vídeo em outros países?

Como disse, entrei em contato com amigos residentes em outros países pedindo que verificassem se o vídeo estava disponível para eles. Todos já me responderam. Só o amigo argentino acusa uma restrição do mesmo gênero. Os outros visualizaram o vídeo sem problemas. Claro que essa verificação é completamente ineficiente cientificamente para se chegar a alguma conclusão. Foi fruto de uma visita ao meu catálogo de endereços e era a possibilidade que tinha à mão no momento. Pode-se, porém, verificar a partir daí que Portugal não é o único país bloqueado. Também, fiz vários testes em computadores diferentes (tentei acessar o vídeo no INET²⁴⁰, por

²³⁹ Por exemplo: neste texto o autor faz referência a um serviço internacional de *streaming* de música gravada em todo mundo e que, “devido a restrições de licenciamento”, não estava disponível em Portugal. O texto pode ser acessado em (<http://ethnomuscyber.net/remixturesspotify>), consulta em 24/07/2010.

²⁴⁰ Ou INET-MD, Instituto de Etnomusicologia - Centro de Estudos em Música e Dança, da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Mais informações em (<http://www.fcsh.unl.pt/inet>). O INET, presidido pela Dra. Salwa El-Shawan Castelo-Branco, abrigou e apoiou a pesquisa que suscitou esta tese, enquanto seu autor esteve em Portugal, em doutorado *sandwich*, entre abril de 2008 e março de 2009.

exemplo) e sempre recebi a mesma mensagem: “Este vídeo não está disponível no seu país”.

(...)

Parece realmente importante conhecer os detalhes técnicos deste tipo de evento antes de tirar conclusões acerca do comportamento das pessoas em sites como o YouTube. Vejo isso realmente como importante pois os indivíduos têm seu comportamento significativamente interferido nestes ambientes, pelos meios e dispositivos disponíveis.

(...)

A princípio, a questão da indisponibilidade do vídeo “nayana gata” para Portugal deixou-me bastante preocupado, já que seria um sério entrave ao meu trabalho, enquanto estiver no país, não poder acessar vídeos que, pelo percebido até o momento, teriam boas chances de sofrer restrições, já que frequentemente utilizam áudio e imagens susceptíveis as mesmas. Pesquisando, descobri que existem formas de “burlar” estas restrições²⁴¹. Mas uma vez isto chama atenção para o fato de que a dinâmica dos acontecimentos na Internet é regida por outras regras que não as convencionais. Não é novidade que sempre existirá alguém disposto a transgredir as normas, padrões e leis vigentes. Mas na grande rede os meios para tais comportamentos são outros e suas consequências também.

Luciano Caroso, Almada, 15 de outubro de 2008

A preocupação com aspectos como volatilidade, fluidez, efemeridade e evanescência da memória virtualizada, e as possíveis consequências na conservação e transformação desta, está presente em vários teóricos da cibercultura. Pierry Lévy, por exemplo, trata do “esquecimento” na memória digital

²⁴¹ Através do site American Glype Proxy (<http://www.webdico.com/blue>), por exemplo, foi possível, mesmo estando em Portugal, assistir ao "nayana gata" como também ver o conteúdo da página, incluindo seus comentários.

como elemento inserido no que ele chama de “três tempos do espírito”: oralidade primária, escrita e informática (1993). Mayer-Schönberger lembra que os paradigmas do esquecimento mudaram com a era digital. Segundo o autor, agora tende-se a preservar tudo e, pelo bem da humanidade, nem tudo deveria ser preservado (2009). Para o pesquisador e etnógrafo que tem na informação digital a sua principal fonte, este deve ser um ponto de reflexão constante, pois tais aspectos interferirão, não só em seus passos metodológicos, como também em suas perspectivas críticas.

No caso desta pesquisa, a suposição de que haveria problemas de indisponibilidades com outros vídeos amadores, decorrentes de bloqueio pelo YouTube, não se concretizou. Naquela altura o material a ser analisado estava em fase de seleção. Com o passar do tempo, reunido tal acervo, seu perfil demonstrou a utilização, em predominância, de canções do cancioneiro popular nacional. Neste contexto, bandas emergentes que fazem parte dessa geração de artistas que usam a Internet como canal importante para divulgação da sua produção e interação com seu público, apareceram como frequentes.

Este repertório não é, obviamente, o preferencial nas ações judiciais entre as grandes *majors* da indústria de entretenimento, na condição de detentoras de direitos autorais, e sites de grande fluxo de conteúdo como o YouTube. O repertório prioritariamente visado neste caso é o relacionado a artistas de renome internacional, cuja visibilidade e o aporte financeiro envolvido são muito maiores.

Além do mais, o YouTube tem firmado frequentes acordos com as referidas *majors*, para utilização de conteúdo relacionado a estas. Isto, em alguns casos, tem possibilitado que vídeos que contenham material protegido por direito autorais, não

sejam bloqueados pelo sistema do site²⁴². É o caso, por exemplo, da cópia de “nayana gata”, aqui já referida. Atualmente, quem acessa tal cópia recebe um link para uma lista de vídeos com músicas da banda Bon Jovi, no próprio YouTube, onde também é possível obter mais informações e adquirir produtos relacionados à mesma. Isto é feito a partir da identificação automática que o sistema do site realizou, do áudio contido em “nayana gata”.

A “batalha” entre o YouTube e os usuários que tentam burlar o sistema de identificação de material protegido por direito autoral é constante. Isto acaba exigindo soluções criativas dos usuários, para realização de tal intento: modificações de toda ordem no áudio como alternância contínua do som nos canais estereofônicos, alterações de altura e andamento, inserção ou remoção de elementos da gravação, dentre outros (Smitelli 2009). O mesmo acontece nas imagens, que podem, por exemplo, sofrer espelhamentos, ou seja, serem invertidas horizontalmente²⁴³. Porém, a dinâmica deste processo evolui rapidamente e o YouTube frequentemente faz aprimoramentos em seu sistema, tornando-o cada vez mais eficiente.

Algum tempo depois da identificação do bloqueio para Portugal do videoclipe “nayana gata”, por conta de um vídeo feito no Parque Eduardo VII, em Lisboa, onde havia um grande aglomerado de pessoas em frente a um telão, à espera da partida de futebol entre Portugal e Suíça pela Eurocopa de 2008²⁴⁴, o autor desta tese

²⁴² Mas também acontece o contrário. Quando, em 2009, o *Warner Music Group* e o YouTube não chegaram a um acordo, depois de intensas e tumultuadas negociações, o site teve que retirar do ar um lote imenso de vídeos (Smitelli 2009).

²⁴³ Como nesta notícia veiculada pela seção “link” da versão digital do jornal Estado de São Paulo, o “Estadão”: (<http://blogs.estadao.com.br/link/um-drible-no-youtube>), consulta em 24/07/2010.

²⁴⁴ Uma cópia está disponível em (<http://ethnomuscyber.net/eurocopa2008ptsw>), consulta em 29/08/2010.

recebeu um e-mail de notificação do YouTube, com a informação de que tal vídeo poderia incluir conteúdo pertencente ou administrado pela Sony Music Entertainment. Por tal razão, suas exibições seriam bloqueadas na Alemanha. Durante a filmagem do referido vídeo, potentes auto-falantes em frente ao telão tocavam a canção *La Copa de la vida*, do cantor porto-riquenho Ricky Martin. Assim, ficou claro que o YouTube, através do sistema de identificação de conteúdo, efetivamente consegue rastrear áudio e vídeo cujos direitos possam estar protegidos, procedendo assim o bloqueio geográfico. Igualmente ficou claro que, também no caso de “nayana gata”, a restrição de acesso em Portugal possuía relação com a política de direitos autorais do YouTube, no enquadramento a leis e contratos que são diferentes para cada país ou grupo de países.

É possível e até provável que sua remoção por “willianrdft” tenha sido em função de constrangimentos causados pelo nível de exposição dos envolvidos, diante de uma repercussão que ganhou proporções completamente inesperadas, e da conotação pejorativa que dominava as opiniões sobre o vídeo e seu contexto.

Um garoto resolve homenagear sua namorada com um videoclipe caseiro e despretensioso, elaborado a partir de suas fotos e de uma música que adora. Se a história parasse neste ponto, talvez fosse divertimento de familiares e amigos e esquecida, depois de alguns beijos de agradecimento. Mas ele resolveu colocar o vídeo no YouTube...

4.3.5 Vanusa e o Hino Nacional: surgimento e morte súbita de um viral?

Em 19 de agosto de 2009 foi postado um vídeo no YouTube, por um usuário

que se identificava como “olhoxis”²⁴⁵, com o título “Vanusa cantando o Hino Nacional”. A filmagem havia sido produzida meses antes, na Assembleia Legislativa paulista. Numa solenidade da casa, a cantora Vanusa foi convidada a cantar o Hino Nacional Brasileiro²⁴⁶. Vanusa desafina, erra e embaralha a letra, “inventa” partes da melodia e parece estar dopada durante a performance.

Passou-se pouco mais de uma semana e o vídeo parecia estar fadado a seguir o caminho da maioria dos que são postados no site: ser visto por, no máximo, 100 espectadores (Wesch 2008). Porém, por volta do dia 29 de agosto de 2009, algo começou a acontecer:



Figura 20: Captura do quadro de estatísticas do vídeo "Vanusa cantando o Hino Nacional". Feita em 31/08/2009 às 18:14. Fonte: YouTube.

A natureza do fenômeno já foi apresentada aqui: o vídeo passou a ser referido em redes sociais, blogs e outros sites da Internet (ver a Figura 20, que relaciona

²⁴⁵ A conta de “olhoxis” foi encerrada, dias depois que o caso ganhou repercussão nacional. Na altura a mensagem do YouTube dizia que a mesma teria sido removida pelo próprio usuário. O vídeo foi igualmente removido. Uma das cópias disponíveis pode ser acessada em (<http://ethnomuscyber.net/vanusahino>), consulta em 28/07/2010.

²⁴⁶ Vanusa Santos Flores, conhecida apenas como Vanusa, é uma cantora brasileira que fez muito sucesso no país, nas décadas de 1960 e 1970. Seu site oficial pode ser acessado para maiores informações: (<http://www.cantoravanusa.com>). Consulta em 28/07/2010.

alguns desses sites e as respectivas exibições na data referida) e experimentou um crescimento repentino nas visualizações, a partir do dia 29 de agosto de 2009, como mostram as informações acima. Esta pesquisa passou a monitorá-lo a partir do dia 31, quando o vídeo já contava, também como se pode constatar na Figura 20, com mais de 385 mil exibições.

As medições foram feitas de 12 em 12 horas, durante quatro dias, quando o vídeo foi removido pelo usuário, segundo o YouTube. Houve um crescimento médio de aproximadamente 66 mil exibições a cada medição, com um pico de cerca de 150 mil, entre a primeira e a segunda vez que os dados foram coletados, em 01 de setembro de 2009, à 1:30. Durante o período de monitoramento, o vídeo teve a seguinte “atividade social” (Baio 2008): 2240 comentários; 728 avaliações e 787 favoritações. Além disso foi assistido 591.197 vezes.

Ao contrário do que possa parecer, acompanhar estatisticamente, desde o início, o crescimento de exibições e a atividade social de um vídeo considerado viral no YouTube, pode ser uma tarefa fácil. Ou seja, existem “virais” muito previsíveis. Basta, por exemplo, que se aguarde a nova postagem de um “youtuber” considerado celebridade, como Joe Penna, e se passe a monitorar os dados. Joe soma hoje, 29 de julho de 2010, mais de 1 milhão e 400 mil assinantes em seus dois canais. Isto quer dizer que uma parte significativa desse contingente pode ser avisada de uma nova postagem sua, através das ferramentas de sociabilidade do site. E o perfil daquele que se inscreve em canais como o de Joe no YouTube é de usuários interessados no conteúdo. Obviamente, não todos, mas uma parcela expressiva, sim: estão inscritos porque desejam ver os novos vídeos e são fãs de Joe.

Joe publica dois vídeos semanais, às terças e quintas-feiras, e estes seguem,

neste momento, uma dinâmica previsível de crescimento: nos primeiros três ou quatro dias de publicados, têm média de exibições diárias entre 150 e 250 mil. Depois essa média arrefece rapidamente e seus vídeos estabilizam, grosso modo, entre 1,5 e 2 milhões de exibições. Claro que o crescimento nas exibições não cessa completamente e seus vídeos continuam sendo visualizados diariamente. Para se ter uma ideia, já foi aqui referido que em 30 de junho de 2010 o canal principal de Joe contava com 87 milhões de exibições totais. Hoje, 29 de julho, menos de um mês depois, este número elevou-se para 138 milhões, num aumento de 72,5 %. Então, se este estudo fosse feito daqui a uns meses, mantendo Joe a mesma dinâmica, o número médio de exibições dos seus vídeos, que somam 82 hoje, no referido canal, obviamente teria de ser atualizado para mais.

O vídeo “Vanusa cantando o Hino Nacional” foi escolhido para monitoramento, entre outras razões, por se encontrar em processo inicial de viralidade. Este monitoramento não pôde ser feito desde os primeiros instantes de sua postagem, exatamente por ser a dinâmica de um caso como este, diferente do de Joe, exposto acima. Normalmente, nessas condições, só se toma conhecimento do processo quando o mesmo já esta em andamento, já é realidade.

Aqui o acaso determinou o evento e a disseminação é fruto de uma complexa rede de interações e acontecimentos que foram para muito além do YouTube. Na verdade, como já foi visto, o que Baio (2008) chama de “atividade social”, é restritivo em qualquer caso, já que considera somente comentários, avaliações e favoritações feitos através do sistema do site. No caso em apreço, algo muito mais complexo e rico pode ser chamado de “atividade social”, como veremos adiante, e aconteceu fora do YouTube, que, por sua vez, teve o papel de refletir parte do processo.

A pretensão inicial do monitoramento era exatamente tentar entender como a disseminação se processa, em situações deste tipo. No que diz respeito à parte estatística, com a retirada do vídeo do ar, no final do quarto dia em que este trabalho estava sendo realizado, as conclusões ficam limitadas, mas não frustradas. Pode-se começar perguntando: se a cópia do referido vídeo, a qual estava sendo monitorada, permanecesse online, o que aconteceria?



Figura 21: Captura do quadro de estatísticas do vídeo "Vanusa cantando o Hino Nacional". Feita em 04/09/2010 às 13:30. Fonte: YouTube.

A tirar pelo gráfico da Figura 21, última medição feita antes da remoção do vídeo, a curva das exibições mostra que começava a se estabilizar, desfazendo o movimento ascendente dos últimos dias. Com o vídeo já bem perto de 1 milhão de visualizações, o mesmo parecia acontecer com “comentários”, “favoritos”, “avaliações” e “classificação média”.

Se a cópia monitorada, no tocante às exibições, fosse a única existente no YouTube, não se poderia ir muito além das especulações do parágrafo anterior. Mas, já foi mencionada neste trabalho a prática de replicação de conteúdo dos usuários do YouTube, com nenhuma ou quase nenhuma modificação. Do vídeo em questão, foram identificadas 85 cópias de “Vanusa cantando o Hino Nacional”, com data de

publicação entre os dias 29 de agosto e 7 de setembro de 2009²⁴⁷.

Hoje, 29 de julho de 2010 às 12:00 horas, a mais acessada delas, postada em 30 de agosto de 2009 pelo usuário “cmtesergio”, conta com 1.879.679 de exibições. Está cópia pode ser vista como principal continuadora da “saga” das exibições de tal vídeo no YouTube e assim, pode ser usada para se ter uma ideia do que aconteceria com o vídeo original, se este ainda estivesse no ar.



Figura 22: Captura do quadro de estatísticas da cópia postada por "cmtesergio" do vídeo "Vanusa cantando o Hino Nacional". Feita em 29/07/2010. Fonte: YouTube.

O gráfico da Figura 22 deixa patente a semelhança na evolução das exibições, se comparado ao original de “olhoxis”: o primeiro milhão foi conseguido logo nos primeiros dias e o restante, quase 880 mil, durante os 11 meses subsequentes, num outro ritmo de crescimento, muito menos acelerado que o dos dias iniciais. Pode-se observar também que os gráficos para “comentários” e “favoritos” seguiram a mesma tendência de curva e deduzir que o vídeo original construiria uma história de exibições parecida.

No tocante à evolução das exibições, tomando como premissa os exemplos analisados, os vídeos virais parecem seguir uma mesma dinâmica: há um grande número de acessos durante pouco tempo, na efervescência do acontecimento.

²⁴⁷ É bom lembrar que não há ferramentas apropriadas, disponibilizadas pelo site para tal tarefa, o que torna quase impossível se chegar a números exatos.

Depois do frenetismo inicial, as exhibiçōes logo arrefecem seu crescimento, assumindo um outro ritmo, muito menos acelerado. Isto é verdade, tanto nos v\u00eddeos de Joe quanto nos virais casuais, como \u00e9 o caso de “Vanusa cantando o Hino Nacional”. Este \u00e9 um padr\u00e3o l\u00f3gico e adequado \u00e0 natureza deste tipo de evento.

4.3.5.1 Muito mais que “atividade social”

O caso do “Vanusa cantando o Hino Nacional” pode ser considerado especial por conta de sua repercuss\u00e3o nacional. Foi noticiado em muitos programas de televis\u00e3o e outras fontes de informa\u00e7\u00e3o jornal\u00edstica tradicional, em suas vers\u00f5es “f\u00edsica” e online. Al\u00e9m, obviamente, de toda repercuss\u00e3o acontecida pela Internet. Provocou uma discuss\u00e3o intensa, que misturou ingredientes que passam pelo que representa o Hino Nacional enquanto s\u00edmbolo, alcoolismo, uso de drogas, chacota, divertimento e criatividade. Suscitou comportamentos e acontecimentos dos mais variados, que demonstram grande riqueza antropol\u00f3gica.

Este trabalho centrar-se-\u00e1 em discutir esse contexto a partir da Internet, tendo YouTube como base, com o foco voltado para os processos criativos e de dissemina\u00e7\u00e3o.

A descri\u00e7\u00e3o que o v\u00eddeo original do usu\u00e1rio “olhoxis” trazia e um coment\u00e1rio postado pelo mesmo em um outro v\u00eddeo, s\u00e3o interessantes para um come\u00e7o de discuss\u00e3o²⁴⁸. Primeiro a descri\u00e7\u00e3o:

(...) Na Assembleia Legislativa de S\u00e3o Paulo, Vanusa canta o Hino Nacional aparentemente b\u00e9bada. Por\u00e9m, est\u00e1 agora esclarecido o motivo do desandamento da voz da cantora. Aparentemente, tudo ocorreu por conta de um rem\u00e9dio para labirintite. Respeito a cantora; de imediato quando assisti a essa cena, a admirei ainda mais. De fato, vi tudo isso como um

²⁴⁸ Descri\u00e7\u00e3o coletada em 31/08/2010. Existiam erros ortogr\u00e1ficos que foram corrigidos.

gesto de protesto.

O título inicial do vídeo era extremamente respeitoso. Porém, vi que o número de acessos era insignificante: as pessoas não tinham interesse em ver uma cantora dentro da assembleia legislativa cantando normalmente o hino nacional. Então eu entendi que um pouco de marketing seria necessário...²⁴⁹

Não deveríamos nos envergonhar de sermos brasileiros por termos uma cantora como a Vanusa. Absolutamente. Deveríamos nos envergonhar pelo que representam estas pessoas que fazem caras sóbrias e respeitosas, aí no vídeo: a política brasileira (...).

Depois, um comentário feito pelo mesmo “olhoxis” no vídeo “Vanusa - Manhãs de setembro”: “Vejam em meus vídeos Vanusa cantando o hino nacional COMPLETAMENTE BÊBADA!”²⁵⁰.

Sem entrar no mérito da incompatibilidade dos discursos, onde, em momento, se “respeita a cantora”, e em outro, enfatiza-se a suposta bebedeira da mesma, sem constrangimentos nem rodeios, parece evidente que a intenção primordial de “olhoxis” foi, desde sempre, a de tornar seu vídeo um viral. Sua postura dá sinais de que tinha consciência que o conteúdo do mesmo poderia gerar polêmica e interesse geral.

E parece que estava certo. Quem se detiver em alguns dos comentários feitos antes e depois do de “olhoxis”, chegará à conclusão que a partir do feito por “ele”, a “conversa” mudou de rumo. A maioria absoluta dos comentários posteriores faz menção ao seu vídeo, e a tônica, que de uma forma geral era de elogios à música e

²⁴⁹ Informações como “descrição” e “título” de um vídeo no YouTube podem ser mudadas a qualquer momento. O título do vídeo do dia em que tal descrição foi colhida era o usado no texto: “Vanusa cantando o Hino Nacional”. Portanto, nada que indicasse, a princípio, uma estratégia de “marketing”, como sugere “olhoxis”. Em algum momento, talvez tenha colocado um outro título, e, depois trocado pelo citado, sem, contudo, fazer menção a isto na descrição.

²⁵⁰ O vídeo está disponível em (<http://ethnomuscyber.net/vanusasetembro>). O citado comentário de “olhoxis” pode ser acessado em (<http://ethnomuscyber.net/olhoxiscomenta>). Deve-se usar a função de busca do navegador (normalmente através da associação das teclas de atalho “Ctrl+F”) e digitar o termo [olhoxis] para uma localização mais rápida. A consulta foi feita em 29/07/2010.

à cantora, passa a ser de referências ao fato de Vanusa errar e parecer bêbada.

Uma característica que normalmente um vídeo viral apresenta é a capacidade de alavancar as exibições e a popularidade de outros do mesmo contexto, transformando-os em “sub-virais”. Isto é, em grande parte, responsabilidade de uma funcionalidade do YouTube chamada de “vídeos relacionados”. Tal funcionalidade oferece a possibilidade de exibição de outros vídeos que o sistema considera relacionados ao que está sendo exibido no momento e faz este relacionamento a partir, entre outros, dos títulos e das palavras-chave constantes nos vídeos em questão. Isto explica, inclusive, o fato de muitos possuírem títulos e palavras-chave que não têm relação direta com seu conteúdo. Neste caso normalmente ocorre uma estratégia de visibilidade, o que já foi discutido neste texto.

A transcrição adiante é da descrição de um dos vídeos que apareceram como relacionados ao “Vanusa cantando o Hino Nacional”, do usuário “comunicadorcorp”:

O primeiro viral a gente nunca esquece... Pois é, ganhei meu primeiro viral! E sabe quem me deu? A Vanusa. Com sua saga do Hino Nacional ela abriu uma brecha para que eu postasse um vídeo que há muito estava engavetado em meu laptop. Postei o vídeo no Youtube e em três dias tive mais de 60.000 acessos, 300 elogios, 150 críticas, 17 agressões e uma ameaça de morte. Incrível, não? Fiquei com medo das reações e tirei o vídeo do ar. Tarde demais. Já tinha se reproduzido e espalhado pela internet. Depois pensei, pensei, reeditei umas partes e postei de novo. Não tô fazendo nada de errado, nem ofendendo ninguém.²⁵¹

O próprio “Vanusa - Manhãs de setembro” é um outro bom exemplo:

²⁵¹ Vídeo e descrição acessíveis em (<http://ethnomuscyber.net/vanusacomunicadorcorp>), consulta em 30/07/2010.



Figura 23: Captura do quadro de estatísticas do vídeo “Vanusa - Manhãs de setembro”. Feita em 30/07/2010. Fonte: YouTube.

Pode-se verificar na Figura 23 que o vídeo precisou de aproximadamente dois anos para atingir a marca de 100 mil exibições. Exatamente no ponto marcado como “A” do gráfico – que é datado, pela informação constante no mesmo, de 29 de agosto de 2009, dia em que começou o processo de viralização do “Vanusa cantando o Hino Nacional” – há uma mudança radical na curva. Esta assume, por algum tempo, uma direção muito mais ascendente. Só nesses poucos dias em que aconteceu a mudança, o vídeo ganhou algo em torno de 70 mil exibições. Depois, retornou ao seu ritmo normal de crescimento.

O acontecimento certamente trouxe transtorno e constrangimento para sua protagonista, a cantora Vanusa. Em muitas das entrevistas que deu, ela enfatiza esse lado, relatando as questões decorrentes da labirintite, como o uso de medicamentos que seriam os responsáveis pelo seu estado durante a gravação do vídeo, e avisando que tomaria medidas judiciais, exigindo a “retirada da Internet” do conteúdo que fazia referência à sua pessoa²⁵².

²⁵² Ainda hoje é muito comum que envolvidos, que se consideram prejudicados em casos como esse, afirmem que vão, através da justiça, fazer com que “os responsáveis” retirem da Internet as

Porém, a mesma visibilidade que trouxe aborrecimento, também ofereceu à cantora uma oportunidade única de “retorno à mídia”. Mesmo sendo um nome reconhecido no cenário nacional, seu espaço de atuação e exposição profissional, naquele momento, não podia ser comparado ao dos anos de intenso sucesso, nas décadas de 1960 e 1970. E tudo mudou, durante algum tempo, depois da grande repercussão do vídeo.

Ela também assimilou as possibilidades que tem a Internet enquanto potencializadora de divulgação e sociabilidade: o site pessoal de Vanusa remete para seus perfis em redes sociais como Orkut, Twitter, Facebook e Myspace. Além disso ela também mantém um blog. Toda essa estrutura foi montada depois do acontecido.

Fora as já mencionadas 85 cópias do vídeo original que esta pesquisa encontrou em uma semana de monitoramento, também foram identificados 67 vídeos que podem ser considerados remixagens, paródias ou referências ao “Vanusa cantando o Hino Nacional”. É um rico universo de comportamentos, que evidencia processos criativos, de transmissão e disseminação.

A associação de um determinado vídeo e de seu contexto com outros acontecimentos que foram disseminados pela Internet ou se tornaram populares a partir dela, é um aspecto interessante de ser notado. Foram encontradas, por exemplo, referências parodiadas em vídeos que associam a suposta bebedeira de Vanusa com um outro vídeo que igualmente tornou-se viral e que mostra o

referências às suas pessoas. Realmente uma demonstração de ignorância do contexto, que tem características extremamente complexas de disseminação de informação, processos identitários, tramites jurídicos, etc. Como saber quem, quanto e o que processar? O que significa “retirar” uma informação da Internet? Seria isto mesmo possível, uma vez publicada tal informação, sendo esta digital e passível de replicação imediata, *ad Infinitum*?

apresentador de televisão Fernando Vanucci, também aparentemente bêbado, comentando a final da Copa do Mundo de 2006. Uma dessas remixagens parodiadas, inclui cenas de um terceiro famoso vídeo, o “Keyboard Cat”²⁵³.

Num outro vídeo, um “fã” de Vanusa pede, com ironia e humor, que deixem a cantora em paz. Uma referência direta a um vídeo de um fã da Xuxa Meneghel, que pedia algo parecido para a apresentadora, na época que esta protagonizou um “burburinho” no Twitter, por sair em defesa de sua filha, que havia cometido um erro de ortografia em uma mensagem postada no referido site. O vídeo do fã de Xuxa, por sua vez, já é uma das incontáveis referências a um outro vídeo de muito sucesso, onde um fã de Britney Spears igualmente pede que deixem a cantora em paz (LEAVE BRITNEY ALONE!)²⁵⁴. Exemplos como os citados chamam atenção para os processos de transmissão, que sempre existiram, mas que ganharam outros ritmos e significados com a Internet.

O tópico 4.2.1 deste capítulo já mostrou a grande variedade de apropriações que um vídeo viral pode agregar, analisando alguns casos. Como se pode deduzir do que há pouco foi discutido, a mesma variedade de apropriações aconteceu com “Vanusa cantando o Hino Nacional”: imitações, paródias, montagens com conotações políticas, pessoas emitindo suas opiniões, menções no título e nas palavras-chave com conteúdo sem relação direta, bizarrices de todo tipo, etc. Porém, este trabalho não dedicará mais tempo na sua análise, se tais apropriações

²⁵³ O vídeo com Fernando Vanucci está acessível em (<http://ethnomuscyber.net/vanucci>). O “Keyborad Cat” em (<http://ethnomuscyber.net/keyboardcat>) e a remixagem parodiada, que associa os dois ao de Vanusa, encontra-se disponível em (<http://ethnomuscyber.net/vanusavanucci>). Consulta em 30/07/2010.

²⁵⁴ Na ordem de citação: “fã” de Vanusa (<http://ethnomuscyber.net/vanusaempaz>), fã de Xuxa (<http://ethnomuscyber.net/xuxaempaz>) e fã de Britney (<http://ethnomuscyber.net/britneyempaz>). Consulta em 30/07/2010.

não tiverem relação direta com as práticas audiovisuais que são seu foco, nomeadamente, os videoclipes amadores.

Uma parte da criatividade que flui nessas apropriações, obviamente utiliza técnicas que se enquadram nas referidas práticas audiovisuais aqui estudadas. Por exemplo, pode-se encontrar “funks” produzidos com o áudio do vídeo original ou este usado como base para uma sequência de fotos com intenções descritivas literais²⁵⁵. É possível deparar-se com uma fusão do mesmo áudio com imagens do já mencionado vídeo da prisão de Jeremias ou com sua junção com uma base eletrônica e fotos que fazem referência ao acontecido²⁵⁶.

Embora neste universo existam algumas peças audiovisuais que sugerem talento musical e bom conhecimento das ferramentas tecnológicas utilizadas²⁵⁷, boa parte dessa produção é composta de forma efetivamente amadora. Faz parte de um processo de experimentação e apropriação de novas tecnologias que estão disponíveis para muita gente. Está inserida num contexto participativo, onde o usuário é incentivado a gerar e gerir seu próprio conteúdo, além de consumir e remixar o conteúdo gerado por outros.

Portanto, nesse contexto, é importante também olhar os usos e funções de música, além do ponto de vista da qualidade composicional, técnica e performativa, na perspectiva de seus papéis sociais e culturais. Assim, um vídeo de aparência

²⁵⁵ Como em, respectivamente, (<http://ethnomuscyber.net/funkdavanusa>) e (<http://ethnomuscyber.net/vanusaliteral>). Consulta em 30/07/2010.

²⁵⁶ Na ordem de referência: (<http://ethnomuscyber.net/vanusajeremias>) e (<http://ethnomuscyber.net/vanusacanaremedio>). Consulta em 30/07/2010.

²⁵⁷ Como nesta versão da famosa canção de Michael Jackson e Lionel Richie, “We are the world”. Embora a base harmônica seja da referida canção, utiliza-se também a letra do Hino Nacional brasileiro, numa variação “truncada”. A música é “cantada” por celebridades, brasileiras e internacionais, representadas no vídeo por fotos. Tais celebridades quando “cantam”, fazem movimentos faciais que foram produzidos com técnicas básicas de computação gráfica. O vídeo avisa no início que a “produção” é em função de um suposto movimento chamado “S.O.S. Vanusa”. Pode ser visto em (<http://ethnomuscyber.net/sosvanusa>). Consulta em 30/07/2010.

tosca e musicalidade duvidosa tem sua importância identitária, de sociabilização e de fruição entre seus emissores e receptores.

Em e-mail pessoal ao autor desta tese, o etnomusicólogo Manoel Veiga escreveu:

(...) Música pode funcionar como uma rede de arrastão, agregando significados que ela não tem, *per se*. Ela não parece capaz de ser ética, nem religiosa por si mesma, salvo por correlações que de alguma forma se estabeleçam (...) (2009).

Se música não tem autonomia de significância por si mesma, ela complementa, altera, amplia e até determina o significado de uma produção audiovisual. Cada vez que uma mesma canção é utilizada num novo videoclipe amador, onde novas fotos, imagens ou desenhos aparecem, ela certamente ganha novos significados. E esta “rede de arrastão” irá agregando mais e mais significados, *ad infinitum*, enquanto as pessoas fizerem uso de sua criatividade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1 Amanhã, lá pelas 15:00, a gente conversa

Terça-Feira, Junho 22, 2010 23:00:48

[23:00] *Luciano Caroso*: E aí Leal, tudo bem contigo?²⁵⁸

[23:02] *Leal Menezes*: opa, quem é vc?

[23:03] *Luciano Caroso*: Eu sou Luciano Caroso. Estou fazendo doutorado em etnomusicologia e trabalhando com processos criativos em vídeos. Gostaria que seus vídeos fossem um dos meus estudos de caso.

[23:03] *Leal Menezes*: ahhh, sim

[23:04] *Luciano Caroso*: Te mandei um e-mail há uns dias onde falava sobre isso e você me respondeu sugerindo combinar um horário pra gente conversar...

[23:05] *Leal Menezes*: ahh, amanhã de dia a gente fala sobre isso

[23:05] *Luciano Caroso*: É só dizer o horário que eu estarei aqui.

[23:06] *Leal Menezes*: lá pelas 15:00

[23:06] *Luciano Caroso*: Pra mim tá ótimo. Grande abraço e até amanhã.

[23:07] *Leal Menezes*: até

Quarta-Feira, Junho 23, 2010 15:06:04

[15:06] *Luciano Caroso*: Opa Leal, tudo certo?

[15:15] *Luciano Caroso*: Tô aqui esperando pra nossa conversa. Quando puder é só chamar...

Sábado, Junho 26, 2010 18:57:10

[18:57] *Luciano Caroso*: Diga Leal, tudo em cima? Quando poderemos conversar?

[18:59] *Leal Menezes*: opa, amanhã, desculpe, correria aqui :)

[19:00] *Luciano Caroso*: Sem problemas. Sei que é muito ocupado.

[19:01] *Luciano Caroso*: Eu tô tempo integral trabalhando na tese. Qualquer horário que lhe for conveniente, pra mim tá bom.

[19:01] *Leal Menezes*: Beleza. Pode ser amanhã lá pelas 15:00?

[19:02] *Luciano Caroso*: Beleza, então. Até amanhã.

[19:04] *Leal Menezes*: até

Domingo, Junho 27, 2010 12:56:27

[15:01] *Luciano Caroso*: Diga Leal, tudo bem? Só pra lhe dizer que já estou aqui disponível pra quando você puder conversar...

Sim. O título deste tópico é uma referência a “Come Back and See me Next

²⁵⁸ O nome verdadeiro do meu interlocutor nestas conversas por chat está preservado. Optei por usar um pseudônimo, “Leal Menezes”, pela natureza do assunto abordado e por haver decidido posteriormente não fazer dos vídeos do referido interlocutor, um dos meus estudos de caso.

Tuesday: Essentials of Fieldwork”, o capítulo de *The Study of Ethnomusicology: thirty-one issues and concepts*, em que Bruno Nettl trata de questões etnomusicológicas do trabalho de campo.

O DJ Leal Menezes é, na minha opinião, produtor de alguns dos videoclipes amadores mais criativos com os quais eu me deparei nestes anos de pesquisa. E, por conta dessa característica, havia sido escolhido para um dos meus estudos de caso. A transcrição, feita acima, de conversas por chat, reproduz algumas das várias tentativas que fiz para entrevistá-lo virtualmente, sempre sem sucesso.

Não só por não ter conseguido conversar com ele é que desisti de incluí-lo na tese, como um caso a ser estudado. O tempo exíguo e a constatação, durante os processos de análise de dados e realização da etnografia, de que o Furagato 5000 dar-me-ia elementos suficientes para as discussões que eu desejava engendrar em torno do que chamei “primeira prática”, foram também determinantes para a minha desistência.

Etnografia virtual é, antes de tudo, uma etnografia. Esta é uma das importantes conotações que Christine Hine sugere para o conceito, em seu *Virtual Ethnography*. E as sensações que Nettl descreve quando chega ao campo e inicia a abordagem àqueles cujas música e cultura pretendia estudar – como medo, insegurança e crise de autoconfiança – também foram experimentadas por mim, ao me dirigir por e-mail ou pelas ferramentas de comunicação do YouTube e de redes sociais, aos disponibilizadores dos videoclipes que eu pretendia analisar.

Mas, minha “chegada” ao campo pode ser considerada essencialmente diferente da de Nettl. Eu já vinha fazendo, há pelo menos um ano, uma espécie de participação observadora em listas de discussões e comunidades online, onde

alguns dos meus pretensos informantes estariam. Também tentei acompanhá-los através de seus perfis em redes sociais, blogs e canais do YouTube, quando isto era possível. Contudo, sempre, sem me manifestar. Aliás, tal procedimento estava previsto como ação metodológica na etnografia virtual planejada para esta pesquisa: a coleta de informações disponíveis para melhor contextualização dos atores sociais, antes da abordagem direta aos mesmos.

O fato de uma comunicação mediada por computador não se realizar sincronicamente (em tempo real), não a descaracteriza, como atesta a própria definição de CMC, transcrita por este trabalho no 2º capítulo. Alguns, inclusive, relativizam tal sincronia: “eu não vou encontrar outra pessoa na Web, eu só encontrarei os vestígios que ela deixou para trás” (Lysloff 2003a, 24)²⁵⁹. Com esta afirmação, o autor pretende defender a tese que espacialmente não há sincronia na CMC. E sua interessante observação continua pertinente, mesmo numa conversa de chat ou através de webcam, onde se considera que a comunicação está sendo feita em tempo real. Portanto, talvez mais que qualquer outra, a etnografia virtual necessite da coleta de “vestígios” deixados pra trás, na Internet.

Porém, além de coletar e analisar tais “vestígios”, era fundamental responder a uma questão crucial para qualquer etnografia: quem efetivamente são as pessoas que exercem a prática que estou estudando e quais as suas motivações²⁶⁰? E, para tal, uma abordagem direta deveria ser feita.

Do universo dos quase 200 vídeos catalogados por esta pesquisa, foram selecionados cerca de dez disponibilizadores para se tentar a referida abordagem.

²⁵⁹ “(...) I won't find another person on the Web, I'll only find the traces they left behind”.

²⁶⁰ Agradeço à Dra. Salwa El-Shawan Castelo-Branco, minha orientadora durante o processo de doutorado sandwich na Universidade Nova de Lisboa, por ter mantido aceso em mim o foco nessa e em outras importantes questões para uma abordagem etnográfica de cunho etnomusicológico.

Os critérios principais de seleção foram: o de priorizar aqueles em que os elementos contextuais claramente apontavam para que os mesmos fossem os efetivos autores dos videoclipes e, em casos especiais como o de “willianrdft”, de “nayana gata”, investigar seu papel de protagonista, mesmo que este não tivesse composto o videoclipe.

Foram feitas muitas tentativas para cada um deles, através das ferramentas de comunicação do YouTube e de redes sociais, além de endereços eletrônicos, quando estavam disponíveis. Em alguns casos, como o de “willianrdft”, poderia haver oportunidade até de uma conversa presencial. De acordo com informações disponíveis em seu canal, deduz-se que o mesmo vive em Belém do Pará. Quando presente na cidade, em maio de 2009, fiz algumas tentativas de contato, pelas vias citadas, mas “ele” nunca respondeu. Na verdade, “willianrdft”, pelo que eu tenha registrado, nunca fez qualquer comentário em seu canal do YouTube ou em seus vídeos.

Consegui algum tipo de comunicação com metade daqueles a quem eu abordei. Uns responderam-me por e-mail, outros adicionaram-me como “amigo” em redes sociais e todos incluíram-me em suas listas de contato, nos programas de mensagens instantâneas que utilizam. Neste momento pensei que a minha relação com esses *videomakers* havia se estabelecido e que entrevistá-los para obter destes as informações que eu necessitava, seria uma simples questão de disponibilidade da minha parte. No entanto, não foi bem assim.

Não se pode garantir a identidade de alguém representado por uma “conta”, em um sistema de conversação online. Em outras palavras, pode-se achar que se está falando com uma pessoa especificamente, mas na realidade, do outro lado,

qualquer um que tenha acesso à senha da referida conta pode estar digitando. Esta, inclusive, é uma prática utilizada por políticos, jornalistas e celebridades, entre outros: diante de grandes fluxos e demandas de informação, uma conta no Twitter, que represente uma única pessoa, por exemplo, pode ser gerenciada por uma equipe.

Igualmente, não se pode garantir presença física pela simples observação da iconografia destes sistemas. Estes permitem que se coloque o status de “presença”: “ocupado”, “ausente”, “disponível”, “invisível”, etc.



Figura 24: Captura de tela da minha lista pessoal de contatos no Meebo.

Mesmo que alguém se declare, no seu status, como “disponível”, pode, em realidade, ter se afastado do recinto onde o computador encontra-se e, por esquecimento, não ter feito a alteração para “ausente”. Do mesmo modo, alguém pode estar como “disponível”, quando deveria ter “ocupado” em seu status. Também é possível declarar-se como “invisível”, não aparecendo para os outros, e, na verdade, estar “observando” o “entra e sai” de seus contatos. São questões simples, quase banais, mas que determinam importantes diferenças na dinâmica de

comunicação e relacionamento, em comparação a uma situação presencial.

Posso dizer que consegui efetivamente entrevistar três videomakers: Joe Penna, “biba022”, e “caamillinha”. O primeiro respondeu-me sucintamente a algumas perguntas através de e-mail e as duas últimas, além de me concederem entrevistas, estiveram disponíveis, sempre que requisitei, para esclarecer minhas dúvidas e questionamentos.

Com os rapazes do Furagato 5000, o meu principal estudo de caso, procurei fazer reiterados contatos por chat e e-mail. Muitas vezes, não obtive respostas. Perguntas como “de onde vem a base instrumental que vocês utilizaram em tal videoclipe?” ou “Gostaria de ter mais informações sobre o videoclipe tal, o qual estou analisando?” foram lançadas sem que eu tivesse retorno.

Tive, então, que desenvolver estratégias para lidar com a falta dessas informações e a necessidade de obtê-las. Por exemplo: na tentativa de elucidar as questões citadas no parágrafo anterior, o próprio YouTube e o Yahoo! Respostas²⁶¹ ajudaram-me a responder à primeira e incursões ao Google, somadas a alguma dose de sorte, permitiram-me satisfazer, mesmo que parcialmente, a segunda.

Porém, efetivamente não quero deixar a impressão de que os rapazes do Furagato 5000 não me deram atenção. Ao contrário, mesmo comprometidos com muitas atividades profissionais, encontraram tempo para responder às minhas questões fundamentais, viabilizando o meu trabalho. Foram poucas as vezes em que consegui desenvolver uma pequena conversa por chat com um deles, mas sempre com retorno de conteúdo de alta relevância para as minhas indagações.

²⁶¹ O Yahoo! Respostas é um serviço disponível para quem está cadastrado no portal Yahoo!, que permite que um membro lance qualquer tipo de pergunta para a comunidade responder. Mais informações em (http://pt.wikipedia.org/wiki/Yahoo!_respostas). Consulta em 06/08/2010.

Como Nettl, eu estava cheio de expectativas no relacionamento com os meus informantes. No caso do Furagato 5000, por exemplo, eu esperava que tal relacionamento se desenvolvesse para um estágio que viabilizasse uma viagem minha ao Rio de Janeiro, onde residem. Assim, poderia encontrá-los pessoalmente e conhecer de perto o seu trabalho de elaboração de videoclipes. Claro que me falaram sobre os softwares que utilizam e procedimentos básicos que aplicam. E a experiência acumulada como músico e, em algumas vezes, como produtor em estúdios de gravação, permitiu-me deduzir muita coisa não dita por eles. Mas eu considerava muito importante acompanhar de perto o que fazem, para perscrutar todas as especificidades que pudesse.

Novamente tive que encontrar soluções para, pelo menos, atenuar as lacunas que a impossibilidade de um encontro presencial deixariam na minha análise do trabalho do Furagato 5000. Assim, procurei outros DJs que utilizam técnicas e ferramentas análogas e, ao acompanhar o seu trabalho, pude ter uma noção, mesmo que limitada, de como os rapazes do Furagato 5000 poderiam trabalhar.

A frustração parcial de minhas expectativas iniciais do relacionamento virtual com os meus informantes, rendeu-me alguns questionamentos: será que essa dificuldade de obter informações dos próprios *videomakers* inviabilizaria a minha pesquisa? Quantas vezes eu teria de marcar uma conversa, “lá pelas 15:00” do dia seguinte, e, no horário combinado, esperar, sem resposta, por alguém que, pela iconografia do programa de comunicação, estaria virtualmente presente? Quanto tempo eu ainda poderia dispor nessas tentativas, já que tinha uma tese para escrever? Quais as melhores atitudes a tomar diante desses inesperados empecilhos?

Tem sido um procedimento muito recorrente entre pesquisadores qualitativos, a validação dialogicizada dos seus estudos. Confrontar suas interpretações conclusivas com as opiniões dos atores sociais implicados diretamente na pesquisa ou até indiretamente, como no caso de seus pares acadêmicos, é uma atitude considerada, para o investigador, eticamente orientada e positivamente ampliadora da perspectiva dialógica (Galeffi, Pimentel, e Macedo 2009, 103-104).

No caso da minha pesquisa, tal procedimento ganhou ainda mais relevância em função das dificuldades, até aqui relatadas, de comunicação e obtenção de informações de alguns dos atores envolvidos. O resultado desta ação pode ser considerado positivo: mesmo com intervenções sucintas sobre o que eu havia escrito a respeito deles e de seus trabalhos, os meus informantes corrigiram, alinharam e acrescentaram informações importantes, deixando-me mais tranquilo em relação às pertinência e limitações das abordagens feitas por esta tese.

Uma etnografia virtual deve ter incursões presenciais, sempre que possível. Isto é o que sugere o trabalho de autores como Hine (2000), Turkle (1997a) e Rheingold (2000), entre outros. Até mesmo Lysloff (2003a), que aparentemente não lançou mão de entrevistas presenciais, não faz nenhuma colocação no sentido de separar virtualidade e presencialidade, no contato com informantes, durante uma etnografia virtual.

A etnografia empreendida por esta pesquisa seguiu a experiência destes e de outros autores. Efetivamente baseou-se na CMC, não só sob o aspecto de coleta de dados e contato com os atores sociais, como no acesso às fontes bibliográficas. Mas, também buscou e teve a oportunidade de obter informações de informantes e outros considerados importantes para o desenvolvimento do trabalho, através de

encontros presenciais.

Uma das importantes reflexões que Nettl faz de sua experiência, vai na direção da relativização: o etnomusicólogo no campo deve aguçar sua capacidade de adaptação, de adequação ao meio que lhe acolhe. Sua pesquisa deve basear-se em atitudes conscienciosas e sensíveis aos informantes e ao seu contexto cultural. Talvez esta tenha sido a maior lição que tirei da minha experiência.

5.2 E então...

Esta tese focou um terreno complexo, amplo, contraditório, próprio da condição pós-moderna. A complexidade, amplitude e emaranhado de retóricas, associados a esta condição, servem também para realçar a valência de conceitos que suscitam tanta discussão. Mesmo posições mais alarmistas – que sugerem que nessa configuração o homem chegará a uma espécie de niilismo (Nietzsche), por via da anticósmosis, do ateísmo, da anomia, do hedonismo e de um suposto controle ideológico exercido pelos meios de comunicação, nos moldes ficcionais orwellianos – não deixam de reconhecer idiossincrasias pós-modernistas que são fundamentais, não só no âmbito deste estudo, como no da etnomusicologia atual e futura. Eis uma compilação de algumas ideias compartilhadas com várias fontes consultadas:

- O homem comum, antes predominantemente receptivo, passa a ser fator ativo na seleção e circulação do conhecimento;
- A prática da apropriação, da citação, do pastiche, que não é nova, ora é recorrente. Mais que a obra, interessam os processos;
- Enquanto o modernismo era tomado por “imagens de máquinas” (indústrias), o pós-modernismo é usualmente dominado por “máquinas de imagens”

(televisão, computador, Internet, etc);

- Perde-se a dimensão do privado e criam-se crescentes demandas pelo “público”. Atenua-se o culto do segredo, da intimidade e tende-se à espetacularização;
- Diluem-se as fronteiras entre alta cultura e cultura de massa. Artística e esteticamente falando, há uma “emancipação do vulgar” (banalização) e uma mistura de gêneros;
- Responsabilidade social é palavra de ordem evidenciada em questões planetárias (meio ambiente), mas desafiada por conflitos econômicos, políticos, étnicos e até religiosos (fundamentalismo, terrorismo);
- Na educação, o discurso tende para ensino e pesquisa inter e/ou multidisciplinares;
- Epistemologicamente, o sujeito pós-moderno desconfia dos “grandes sistemas teóricos”, das “grandes ideias”;
- Na filosofia, numa oposição à tradição essencialista, há tendência pela pluralidade de argumentos, mesmo que sujeita a paradoxos.



Nos lentos e humanos 15 segundos que se pode necessitar para concluir a escrita desta frase...²⁶²

- A Internet mundial ganhou 158 novos usuários;
- 6 horas de vídeo foram enviadas para o YouTube;
- 19.750 mensagens de texto foram trocadas entre avatares do Second Life;

²⁶² Fonte: “Garys Social Media Count”, *Personalize Media* (<http://www.personalizemedia.com/garys-social-media-count>). Consulta em 06/08/2010.

- 3.006.088 de mensagens de texto foram enviadas em dispositivos móveis e as empresas responsáveis por este serviço faturaram U\$ 11.373 com isto;
- 1.706 músicas (em arquivos de áudio) foram adquiridas através do iTunes;
- 365.741 buscas foram feitas no Google;
- 45.168.982 e-mails foram enviados globalmente.



A Internet foi indicada há alguns meses para o Prêmio Nobel da Paz de 2010.

Diz o manifesto pró-candidatura:

Finalmente compreendemos que a Internet é muito mais que uma rede de computadores. É uma teia infindável de pessoas. Homens e mulheres de todos os cantos do mundo estão conectando-se uns aos outros, graças à maior interface social já conhecida pela humanidade. A cultura digital lançou as bases para um novo tipo de sociedade. E esta sociedade está avançando no diálogo, no debate e no consenso, através da comunicação. A democracia sempre floresceu onde há abertura, aceitação, discussão e participação. E o contato com os outros sempre foi o antídoto mais eficaz contra o ódio e o conflito²⁶³.



Talvez, desde a década de 1980 exista um consenso mundial em torno da concretização do fenômeno conhecido como globalização, enquanto integração global de aspectos econômicos, políticos e culturais. Mais recente, a ideia de glocalização propõe o reconhecimento da dimensão local dentro de uma cultura globalizada.

²⁶³ “We have finally realized that the Internet is much more than a network of computers. It is an endless web of people. Men and women from every corner of the globe are connecting to one another, thanks to the biggest social interface ever known to humanity. Digital culture has laid the foundations for a new kind of society. And this society is advancing dialogue, debate and consensus through communication. Because democracy has always flourished where there is openness, acceptance, discussion and participation. And contact with others has always been the most effective antidote against hatred and conflict”. Texto do manifesto “Internet for Peace”, disponível em (<http://www.internetforpeace.org/manifesto.cfm>). Consulta em 06/08/2010.

Fala-se na impropriedade contemporânea do termo “etnomusicologia”. Ou porque toda musicologia seja “etno”, (Harrison 1974, 80), ou porque o prefixo “etno” já não faça muito sentido, nesta nova ordem mundial, em que conceitos como etnia e território encontram-se em profunda reformulação. Não é propósito deste trabalho entrar no mérito da suposta impropriedade. Estudiosos, porém, que há algum tempo vêm desconstruindo a utilização do termo “cultura”, tal sua amplitude, também tendem atualmente a se afastar do prefixo “etno”, pela sua imprecisão. Na verdade, antropólogos culturais há muito se distanciaram do conceito de raça e, por consequência, aproximaram-se do sentido de pertencimento.

Esse sentimento de pertencimento pode ser reconhecido na forma como um grupo desenvolve sua atividade de produção, manutenção e aprofundamento das diferenças, cujo significado é dado por eles próprios em suas relações sociais. Quando a característica dessa comunidade é sentida subjetivamente como comum, que pode ser a ascendência comum, surge o sentimento de “pertinência”, de pertencimento, ou seja, há uma comunidade de sentido²⁶⁴.

Phillip Bohlman sugere que “pensar a música é, no fundo, uma tentativa de reivindicá-la e controlá-la como nossa própria”²⁶⁵ (1999, 1), propondo o sentido de pertencimento como uma solução viável para constituir a base das ontologias da música. Na visão de Bohlman, “uma ontologia individual da música, então, mapeia a paisagem musical global a partir de perspectivas locais, e imagina o que a música é, de acordo com as condições que determinam essas perspectivas”²⁶⁶ (1999, 34), o que o faz legitimar a expressão “cartografias da música” como rotas de identidades

²⁶⁴ Pertencimento. *Dicionário de Direitos Humanos*: Escola Superior do Ministério Público da União. Acessível em (<http://www.esmpu.gov.br/dicionario>). Link direto para o verbete: (<http://ethnomuscyber.net/pertencimento>). Consulta em 07/08/2010.

²⁶⁵ “(...) thinking music is at base an attempt to claim and control music as one's own”.

²⁶⁶ “(...) an individual ontology of music, then, maps the global musical landscape from local perspectives, and imagines what music is according to the conditions that determine those perspectives”.

mediadas por outras identidades²⁶⁷.

Pelo todo até aqui exposto, este trabalho manifesta um sentido de pertencimento global que já é realidade. Se não completamente instituído, em vias avançadas de instituição. Este cenário cultural glocalizado que se apresenta para etnomusicologia, traz profundas transformações epistemológicas nas abordagens da disciplina, como um todo.

No ciberespaço, comportamentos surgem como próprios ou adaptam-se e transformam-se, como também acabam por transformar os agentes e os produtos. Conceitos como ética e popularidade, por exemplo, não podem mais ser vistos da mesma forma depois da proliferação das redes sociais, do compartilhamento de material audiovisual por via das redes *peer-to-peer* e das convergências de mídias.

Alteridade e identidade ganham outras conotações para a etnografia em suas incursões em contextos ciberespaciais. Neste caso, um outro pós-moderno, multifacetado, difuso, ciborgue e com comportamento criativo peculiar, exige do pesquisador que outras relações sejam implementadas na observação, análise e interação com este referido outro, o que trás a necessidade de novas soluções metodológicas e epistemológicas.

Uma etnomusicologia no ciberespaço terá fatalmente de trabalhar com cartografias como as propostas por Bohlman. São recorrentes nas práticas musicais em ambientes virtuais, aspectos que apontam para significativas transformações nas formas de criar, compartilhar, fruir, e comercializar música. Essas transformações fundamentalmente baseiam-se na cultura participativa, configurando as tais rotas de identidades mediadas por outras identidades, possibilitadas pelo sentido global de

²⁶⁷ Sou imensamente grato ao Dr. Paulo Lima pelas sugestões bibliográficas e por indicar o caminho do "sentido de pertencimento" como importante resposta às questões discutidas neste trabalho.

pertencimento.

Esta etnomusicologia no ciberespaço depara-se com uma extratextualidade já completamente instituída como espaço fundamental para práticas musicais florescerem. Espaço onde se fomenta uma tecnocultura que exige do etnomusicólogo o uso de técnicas etnográficas diferenciadas e uma postura investigativa adequada, sempre atenta às especificidades do meio.

A virtualidade é uma forma de mediação que ganha conotações próprias, principalmente pelas modificações que exerce nas práticas e produtos musicais. Ao lidar com música das mais diferentes maneiras no ciberespaço, o homem contemporâneo utiliza novas formas de apropriação e cria novos gêneros audiovisuais. Apesar de “transitar” em um “espaço” considerado virtual, este homem é tão real quanto a quantidade imensurável de hardware que suporta a dita virtualidade. Isto é, materialidade. Esta expande-se através de todo aparato tecnológico que o homem manipula. A relação dele com tal materialidade tornou-se tão profunda e complexa que, no exercício do virtual, não há mais um sem o outro. Neste sentido, o homem contemporâneo pode ser visto como um ciborgue.

Mesmo sendo o universo de videoclipes amadores estudados por esta tese necessariamente restritivo, é notória a transformação do conceito de videoclipe, determinada por novas formas de produção, estética e fruição. Isto parece ser verdadeiro, para além do YouTube e da Internet, ainda que esta tenha papel fundamental na transformação geral.

A apropriação tecnológica é característica básica neste contexto. Está claro que é um fenômeno global que transpassa classes sociais, etnias, credos, e esmaece os limites entre amadorismo e profissionalismo. Essa apropriação também

faz surgir novas estéticas e comportamentos. Ela alimenta a já mencionada espetacularização da vida cotidiana e pode servir como ferramenta de poder, criando tensões entre classes sociais.

Atritos sociais, reflexos de processos de intolerância às diferenças étnicas, culturais, econômicas, políticas, religiosas, acontecem generalizadamente nos relacionamentos humanos presenciais. Ganham novas proporções, possibilidades e significados, diante da referida apropriação tecnológica e dos mecanismos de disseminação propiciados pela Internet. Esses conflitos, por um lado demonstram a insensibilidade de alguns que utilizam vídeos como plataforma de ridicularização e chacota de seus atores, provavelmente menos favorecidos econômica e socialmente. De outro lado, possibilitam a esses mesmos atores, diante da superexposição, uma oportunidade diferenciada de celebração e capitalização a seu favor de oportunidades que surgem. Se a ética é de certa forma modificada pela sensação de anonimato das múltiplas identidades possíveis em ambientes virtuais, uma análise mais atenta de interações no ciberespaço fará emergir elementos comportamentais plenamente reconhecíveis na vida presencial, embora adaptados ao novo contexto.

A cibercultura, portanto, possibilitou a modificação de comportamentos preexistentes. Propiciou também o surgimento de outros que podem ser considerados expansores e impulsionadores de processos criativos e de disseminação, que não encontram paralelo pertinente no mundo físico. Esses processos, em espaços colaborativos como o YouTube e a Web 2.0 como um todo, grassam abundante e fluentemente. Pode-se dizer que uma nova cultura criativa e de disseminação de informações está sendo plasmada por via da apropriação

generalizada de tecnologias disponíveis, num ciberespaço cada vez mais amplo, difuso e incorporado à vida cotidiana.

Presentemente é aceito antropológica e etnomusicologicamente que toda cultura, vista como processo e não como produto, tenha um caráter interativo, participativo, colaborativo. Porém, no contexto estudado, como já foi dito, o usuário é reiteradamente incentivado a gerar e gerir seu próprio conteúdo, além de consumir e remixar o conteúdo gerado por outros, utilizando um ferramental particular que determina resultados característicos para a Internet. Processos de apropriação, experimentação e veiculação de informação surgem daí e transformam o que se chama de cultura participativa ou colaborativa no ciberespaço, num conceito repleto de idiosincrasias e diferenciado de mecanismos análogos em outros contextos. Sob esse aspecto, práticas particulares merecem ser abordadas como culturas particularizadas enquanto teias de significados produzidos pelos seus próprios atores, na linha do pensamento gertziano²⁶⁸.

No âmbito geral dos estudos em cibercultura, a etnografia virtual e suas variantes nominais e epistemológicas são uma prática já instituída há décadas e de uso muito recorrente. Não poderia ser diferente já que a comunicação por dispositivos conectados à grande rede se tornou lugar comum na cultura pós-moderna e corriqueira em ambientes domésticos, empresariais e acadêmicos.

A revisão bibliográfica deste trabalho, entretanto, demonstrou que, no âmbito dos estudos etnomusicológicos, a etnografia virtual é uma ação metodológica ainda pouco utilizada, seja a Internet vista como cultura, ou encarada como artefato cultural (Hine 2000), mesmo diante do seu imenso potencial enquanto mecanismo

²⁶⁸ Agradeço ao Dr. Jeff Packman pelas sugestões que fundamentaram essas ideias conclusivas acerca das especificidades da cultura participativa no contexto estudado por este trabalho.

etnográfico. Esta tese espera contribuir, via seus experimentos de etnografia virtual, para a discussão e revisão de procedimentos metodológicos no seio da disciplina.

De uma maneira geral, os objetivos deste trabalho foram alcançados. Foi importante o estabelecimento de fronteiras teóricas claras e a delimitação das investigações a duas práticas criativas e a um número limitado de videoclipes amadores e estudos de caso. Sua incursão numa seara pouco ou nunca explorada antes pela etnomusicologia brasileira, trabalhando com práticas e atores que podem ser plenamente associados a nosso país, acabou formatando um possível ponto de partida, em língua portuguesa, para discussões acerca dos problemas que a disciplina enfrentará, em suas incursões inevitáveis no estudo de manifestações musicais e audiovisuais no ciberespaço, cada vez mais em voga na atualidade.

Todo trabalho empreendido para a realização desta tese já terá valido a pena se a mesma puder apoiar, em alguma medida, as discussões que advirão de uma etnomusicologia integrada e atuante no ciberespaço.

BIBLIOGRAFIA

- Adams, Paul C. 1997. "Cyberspace and Virtual Places". *Geographical Review* 87 (2) (abril): 155-177. <http://ethnomuscyber.net/adams1997>.
- Adler, Guido. 1885. "Umfang, Methode und Ziel der Musikwissenschaft". *Vierteljahrsschrift für Musikwissenschaft* 1: 5-20.
- Amaral, Adriana. 2008. Autonetnografia e inserção online: O papel do "pesquisador-insider" nas práticas comunicacionais das subculturas da Web. In *Anais do XVII Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós)*. São Paulo. <http://ethnomuscyber.net/amaral2008>.
- Anderson, Chris. 2006a. *A cauda longa: do mercado de massa ao mercado de nincho*. Trad. Afonso Celso da Cunha Serra. São Paulo: Elsevier Brazil. <http://ethnomuscyber.net/anderson2006>.
- Anderson, Chris. 2006b. *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*. New York: Hyperion. <http://ethnomuscyber.net/anderson2006b>.
- Anderson, Perry. 1999. *As origens da pós-modernidade*. Trad. Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. <http://ethnomuscyber.net/anderson1999>.
- Attali, Jacques. 2001. "Potlatch Digital". *Springer* 4. <http://ethnomuscyber.net/attali2001>.
- Ayers, Michael. 2006. *Cybersounds: Essays On Virtual Music Culture*. New York: Peter Lang Publishing. <http://ethnomuscyber.net/ayers2006>.
- Baier, Randal. 2001. Topologies of Difference: Students, the "Playlist" and the Impact of a Virtual Audio Community. <http://ethnomuscyber.net/baier2001>.
- Baio, Andy. 2008. New Video Overtakes "Evolution of Dance" for #1 Spot on YouTube. Blog. *Waxy*. março 5. <http://ethnomuscyber.net/baio2008>.
- Baldelli, Débora Peixoto. 2006. *Acertando o Pitch: uma etnografia musical da cena eletrônica no Rio de Janeiro*. Dissertação, Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro.
- Bastos, Marcus. 2003. Samplertropofagia: a cultura da reciclagem. In *Anais do XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM*. Belo Horizonte. <http://ethnomuscyber.net/bastos2003>.
- Bates, Eliot. 1997. *Ambient Music*. Master's Thesis, Middletown, Connecticut: Wesleyan University. <http://ethnomuscyber.net/bates1997>.
- Baudrillard, Jean. 1991. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Benevenuto, Fabricio, Fernando Duarte, Tiago Rodrigues, Virgilio Almeida, Jussara Almeida, e Keith Ross. 2008. Characterizing Video Responses in Social Networks. Open Archive. *arXiv.org*. <http://ethnomuscyber.net/benevenuto2008>.

- Blacking, John. 1974. *How Musical Is Man?* Seattle: University of Washington Press.
<http://ethnomuscyber.net/blacking1974>.
- Blacking, John. 1995. *Music, culture, & experience: selected papers of John Blacking*. Chicago and London: University of Chicago Press.
<http://ethnomuscyber.net/blacking1995>.
- Blackmore, Susan. 2008. *Susan Blackmore on memes and “temes”*. Vídeo. TED - Ideas worth spreading. <http://ethnomuscyber.net/blackmore2008>.
- Bohman, Phillip. 1999. Ontologies of Music. In *Rethinking music*, org. Nicholas Cook e Mark Everist. New York: Oxford University Press.
- Bonnal, Nicolas. 2000. *Internet: a nova via iniciática*. Trad. Armando Pereira da Silva. Epistemologia e Sociedade. Lisboa: Instituto Piaget.
- Briggs, Asa, e Peter Burke. 2002. *A social history of the media: from Gutenberg to the Internet*. Cambridge: Wiley-Blackwell.
<http://ethnomuscyber.net/burke2002>.
- Bryant, Wanda. 1995. Virtual music communities: The Folk-Music Internet discussion group as a cultural system. Master’s Thesis, Los Angeles: University of California. <http://ethnomuscyber.net/bryant1995>.
- . 1996. “Music resources on the internet”. *Popular Music and Society* 20 (1): 93-122. <http://ethnomuscyber.net/bryant1996>.
- Buckland, Michael K. 1992. “Emanuel Goldberg, Electronic Document Retrieval, And Vannevar Bush’s Memex”. *Journal of the American Society for Information Science* 43 (4) (maio): 284-294. <http://ethnomuscyber.net/buckland1992>.
- Burgess, Jean, e Joshua Green. 2009a. *Youtube e a Revolução Digital*. Trad. Ricardo Giassetti. São Paulo: Aleph.
- . 2009b. *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press.
- Bush, Vannevar. 1945. “As We May Think”. *The Atlantic Monthly* 176 (1): 101-108.
<http://ethnomuscyber.net/bush1945>.
- Cabral, Rafael. 2009. Para Lev Manovich, falar em “cibercultura” é negar a realidade. Blog do jornal Estado de São Paulo. *Link*. agosto 21.
<http://ethnomuscyber.net/cabral2009>.
- Campanella, Bruno. 2008. Aprendendo com as Dificuldades: Reflexões Sobre uma Etnografia Virtual com os Fãs de um Conteúdo Multiplataforma. In *Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Natal.
<http://ethnomuscyber.net/campanella2008>.
- Caroso, Luciano. 1998. “A música eletroacústica”. *Urucungo: Periódico on-line de música* 1 (1). <http://ethnomuscyber.net/caroso1998>.

- Caroso, Luciano. 2006a. Xisto Bahia: ilustre e desconhecido. In *Anais do XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM)*, 407-414. Brasília. <http://ethnomuscyber.net/caroso2006a>.
- . 2006b. “A disseminação do lundu ‘Isto é bom’: um estudo comparativo de gravações e de registros gráficos”. *Ictus* (7) (dezembro): 151-162. <http://ethnomuscyber.net/caroso2006b>.
- . 2008. Práticas musicais em comunidades virtuais: etnomusicologia do ciberespaço? In *Actas del X Congreso SibE, V Congreso de IASPM-España, II Congreso de músicas populares del mundo hispano y lusófono*. Salamanca, Espanha, março. <http://ethnomuscyber.net/caroso2008>.
- Caroso, Luciano, e Pablo Sotuyo Blanco. 2007. Música na base da estrutura social da Bahia urbana do século XIX: notas de contextualização. In *Anais do XVII Congresso da ANPPOM*. São Paulo. <http://ethnomuscyber.net/caroso2007>.
- Chada, Sonia. 2007. A Prática Musical no Culto ao Caboclo nos Candomblés Baianos. In *III Simpósio de Cognição e Artes Musicais*. EDUFBA.
- Cheng, Xu, C Dale, e Jiangchuan Liu. 2008. Statistics and Social Network of YouTube Videos. In *Proceedings of the 16th International Workshop on Quality of Service*, 229-238. <http://ethnomuscyber.net/cheng2008>.
- Cheng, Xu, Cameron Dale, e Jiangchuan Liu. 2007. Understanding the Characteristics of Internet Short Video Sharing: YouTube as a Case Study. In *Proceedings of 7th Conference on Internet Measurement*, 15–28. <http://ethnomuscyber.net/cheng2007>.
- Clynes, Manfred E., e Nathan S. Kline. 1960. “Cyborgs and space”. *Astronautics* (setembro): 26–27, 74-75. <http://ethnomuscyber.net/clynes1960>.
- Comitê Gestor da Internet no Brasil. 2009. *Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil 2008*. São Paulo. <http://ethnomuscyber.net/cgi2009>.
- . 2010. *Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil 2009*. São Paulo. <http://ethnomuscyber.net/cgi2010>.
- Cook, Nicholas. 2006. “Agora somos todos (etno)musicólogos”. *Ictus* 7 (dezembro): 7-32. <http://ethnomuscyber.net/cook2006>.
- Cooley, Timothy, Katherine Meizel, e Nasir Syed. 2008. Virtual Fieldwork: tree cases studies. In *Shadows in the Field: New Perspectives for Fieldwork in Ethnomusicology*, org. Gregory Barz e Timothy Cooley, 90-107. New York: Oxford University Press. <http://ethnomuscyber.net/cooley2008>.
- Cooper, David, e Ian Sapiro. 2006. “Ethnomusicology in the Laboratory: From the Tonometer to the Digital Melograph”. *Ethnomusicology Forum* 15 (2): 301-313.
- Correll, Shelley. 1995. “The Ethnography of an Electronic Bar: The Lesbian Cafe”. *Journal of Contemporary Ethnography* 24 (3) (outubro): 270-298.

- Dawkins, Richard. 2006. *The Selfish Gene*. New York: Oxford University Press.
<http://ethnomuscyber.net/dawkins2006>.
- Dias, Maria Helena Pereira. 2000. Hipertexto - o labirinto eletrônico: uma experiência hipertextual. Tese, Campinas: Universidade Estadual de Campinas.
<http://ethnomuscyber.net/dias2000>.
- Dodge, Martin, e Rob Kitchin. 2001. *Atlas of Cyberspace*. London: Addison-Wesley.
<http://ethnomuscyber.net/dodge2001>.
- Dória, Tiago. 2009. O que o YouTube está matando. Blog. *Tiago Dória Weblog: doses diárias de cultura digital, tecnologia e mídia*. novembro 2.
<http://ethnomuscyber.net/doria2009>.
- Downey, Gary, Joseph Dumit, e Sarah Williams. 1995. "Cyborg Anthropology". *Cultural Anthropology* 10 (2): 264-269. <http://ethnomuscyber.net/downey1995>.
- Dyck, Jessica. 2008. Blogging Music: Indian Musicians and Online Musical Space. Master's Thesis, University of Alberta. <http://ethnomuscyber.net/dyck2008>.
- Eduarne Zuazu, Maria. 2010. Literal video versions. Blog. *Observatorio de Prácticas Musicales Emergentes*. julho 22. <http://ethnomuscyber.net/edurnezuazu2010>.
- Erik, Barry, Barry Brown, Erik Geelhoed, e Abigail Sellen. 2001. The Use of Conventional and New Music Media: Implications for Future Technologies. In *Proceedings of Interact '2001*, 75- 67. <http://ethnomuscyber.net/erik2001>.
- Escobar, Arturo, David Hess, Isabel Licha, Will Sibley, Marilyn Strathern, e Judith Sutz. 1994. "Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture". *Current Anthropology* 35 (3): 211-231. <http://ethnomuscyber.net/escobar1994>.
- Espiritu, Joycelyn. 2001. Rediscovering Kapwa in Popular Philippine Music: Blurred Spaces and Identity in Virtual Filipino-Canadian Communities. York University, Toronto.
- Felinto, Erick. 2008. "Videotrash: o YouTube e a cultura do 'spoof' na internet". *Revista Galáxia* 8 (16) (dezembro): 33-42.
<http://ethnomuscyber.net/felinto2008>.
- Ferrara, Lucrécia. 2008. Ciberespaço: conceito à procura de um nome. In *Anais do II Simpósio Nacional da ABCiber*. São Paulo.
<http://ethnomuscyber.net/ferrara2008>.
- Fischer, Michael. 1999. World Cyberspace: Toward a critical ethnography. In *Critical anthropology now: unexpected contexts, shifting constituencies, changing agendas*, org. George E. Marcus, 245-304. Santa Fé, Novo México: Scholl of American Research Press. <http://ethnomuscyber.net/fischer1999>.
- Font, David. 2007. "Alan Lomax's iPod?": Smithsonian Global Sound and Applied Ethnomusicology on the Internet. Master's Thesis, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland. <http://ethnomuscyber.net/font2007>.

- Forte, Maximilian C. 2008. ANTH 498c/SOCi 498D: Cyberspace Ethnography 2.0. dezembro. <http://ethnomuscyber.net/forte2008>.
- Fouce Rodríguez, Héctor. 2009. *Prácticas emergentes y nuevas tecnologías: el caso de la música digital en España*. Fundación Alternativas. <http://ethnomuscyber.net/foucerodriguez2008>.
- Fox, Aaron. 2004. *Real Country: Music and Language in Working-Class Culture*. Durham: Duke University Press. <http://ethnomuscyber.net/fox2004>.
- Galeffi, Dante Augusto, Alamo Pimentel, e Roberto Sidnei Macedo. 2009. *Um Rigor Outro: sobre a questão da qualidade na pesquisa qualitativa*. Salvador: EDUFBA.
- Garofalo, Reebee. 1999. "From Music Publishing to MP3: Music and Industry in the Twentieth Century". *American Music* 17 (3): 318-354. <http://ethnomuscyber.net/garofalo1999>.
- Gené González, Miquel. 2009. Shred en la red. Blog. *Observatorio de Prácticas Musicales Emergentes*. junho 19. <http://ethnomuscyber.net/genegonzalez2009>.
- Gibson, William. 1991. *Neuromancer*. Trad. Maya Sangawa e Silvio Alexandre. São Paulo: Aleph. <http://ethnomuscyber.net/gibson1991>.
- Gohn, Daniel. 2008. "Um breve olhar sobre a música nas comunidades virtuais". *Revista da Associação brasileira de Educação Musical (ABEM)* 19: 113-119. <http://ethnomuscyber.net/gohn2008>.
- Graham, Richard. 1991. "Technology and Culture Change: The Development of the 'Berimbau' in Colonial Brazil". *Latin American Music Review / Revista de Música Latinoamericana* 12 (1): 1-20. <http://ethnomuscyber.net/graham1991>.
- Greenwald, Ted. 2009. Geeks to Music Industry: APIs Can Set You. Blog. *Epicenter - Wired.com*. dezembro 8. <http://ethnomuscyber.net/greenwald2009>.
- Griffiths, Paul. 1998. *A Música Moderna: uma história concisa e ilustrada de Debussy a Boulez*. Trad. Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. <http://ethnomuscyber.net/griffiths1998>.
- Griscom, Richard. 2003. "Distant Music: Delivering Audio over the Internet". *Notes* 59 (3): 521-541. <http://ethnomuscyber.net/griscom2003>.
- Guimarães Jr., Mário. 2004. Doing Online Ethnography. <http://ethnomuscyber.net/guimaraes2004>.
- Gutmair, Ulrich. 2008. William Gibson Interview. Blog. *Void Manufacturing: "Turning and turning in a cell, like a fly that doesn't know where to die"*. outubro 1. <http://ethnomuscyber.net/gutmair2008>.

- Haraway, Donna. 2000. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism. In *The cybercultures reader*, org. David Bell e Barbara M. Kennedy, 291-324. London and New York: Routledge.
<http://ethnomuscyber.net/haraway2000>.
- Harrison, Frank Llewellyn, Mantle Hood, e Claude V. Palisca. 1974. *Musicology*. Reimpressão de ed. publicada por Prentice-Hall. Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- Hayles, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman*. Chicago: University of Chicago Press. <http://ethnomuscyber.net/hayles1999>.
- Herkenhoff, Alfredo. 2009. Funk do Jeremias, o mais popular do Youtube. O som original deste clássico do trash foi criado em Copacabana. Blog. *Correio da Lapa*. agosto 31. <http://ethnomuscyber.net/herkenhoff2009>.
- Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. Londres: SAGE Publications.
<http://ethnomuscyber.net/hine2000>.
- . 2004. *Etnografía virtual*. Trad. Cristian P. P. Hormanzábal. Nuevas Tecnologías y Sociedad. Barcelona: Editorial UOC.
<http://ethnomuscyber.net/hine2004>.
- . 2008. *Systematics as Cyberscience: Computers, Change, and Continuity in Science*. Cambridge: MIT Press. <http://ethnomuscyber.net/hine2008>.
- Holzbach, Ariane Diniz, e Marildo José Nercolini. 2009. Videoclipe: em tempos de reconfigurações. In *Anais do V ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura*. Salvador.
<http://ethnomuscyber.net/holzbach2009>.
- Howard, Philip N. 2002. "Network Ethnography and the Hypermedia Organization: New Media, New Organizations, New Methods". *New Media Society* 4 (4) (dezembro): 550-574. <http://ethnomuscyber.net/howard2002>.
- Hugill, Andrew. 2001. Some Issues in the Creation of Music Online. In *Music without Walls*. <http://ethnomuscyber.net/hugill2001>.
- Ito, Mizuko. 1997. Virtually embodied: the reality of fantasy in a multi-user dungeon. In *Internet Culture*, org. David Porter, 87-109. New York: Routedge.
<http://ethnomuscyber.net/ito1997>.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture*. New York University Press.
<http://ethnomuscyber.net/jenkins2006>.
- . 2008. *Cultura da Convergência*. Trad. Susana Alexandria. Aleph.
- . 2009a. O que aconteceu antes do YouTube. In *YouTube e a revolução digital*, por Jean Burgess e Joshua Green, trad. Ricardo Giassetti, 143-164. São Paulo: Aleph.

- Jenkins, Henry. 2009b. Uma análise da revolução da mídia participativa e as consequências para o futuro. Entrevista em vídeo. março 30. Globo.com. <http://ethnomuscyber.net/jenkins2009b>.
- Johns, Adrian. 2009. *Piracy: The Intellectual Property Wars from Gutenberg to Gates*. Chicago: The University of Chicago Press. <http://ethnomuscyber.net/johns2009>.
- Keen, Andrew. 2007. *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture and Assaulting Our Economy*. London: Nicholas Brealey Publishing. <http://ethnomuscyber.net/keen2007>.
- Keil, Charles. 1984. "Music Mediated and Live in Japan". *Ethnomusicology* 28 (1) (janeiro): 91-96. <http://ethnomuscyber.net/keil1984>.
- Kelsey, Sigrid, e Kirk St. Amant, orgs. 2008. *Handbook of Research on Computer Mediated Communication*. Information Science Reference. <http://ethnomuscyber.net/kelsey2008>.
- Kibby, Marjorie. 2000. "Home on the Page: A Virtual Place of Music Community". *Popular Music* 19 (1): 91-100. <http://ethnomuscyber.net/kibby2000>.
- Kincheloe, J. Berry. 2007. *Pesquisa em educação: conceituando a bricolagem*. Trad. Roberto Catalo Costa. Porto Alegre: Artmed.
- Koepsell, David. 2003. *The Ontology of Cyberspace: Philosophy, Law, and the Future of Intellectual Property*. Chicago: Open Court. <http://ethnomuscyber.net/koepsell2003>.
- Kozinets, Robert V. 2009. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: Sage Publications Ltd. <http://ethnomuscyber.net/kozinets2009>.
- Kroker, Arthur. 1993. *Spasm: virtual reality, android music, and electric flesh*. Nova York: St. Martin's Press.
- Kroker, Arthur, e Michael A. Weinstein. 1994. *Data trash: the theory of the virtual class*. New York: St. Martin's Press. <http://ethnomuscyber.net/kroker1994>.
- Kuklinski, Hugo, e Cristóbal Román. 2007. *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic, Espanha e FLACSO, México. <http://ethnomuscyber.net/kuklinsk2007>.
- Lange, Barbara. 2001. "Hypermedia and Ethnomusicology". *Ethnomusicology* 45 (1): 132-149. <http://ethnomuscyber.net/lange2001>.
- Lee, Bonnie K., e David Gregory. 2008. "Not Alone in the Field: Distance Collaboration via the Internet in a Focused Ethnography". *International Journal of Qualitative Methods* 7 (3): 31-46. <http://ethnomuscyber.net/lee2008>.

- Leiner, Barry M., Vinton G. Cerf, David D. Clark, Robert E. Kahn, Leonard Kleinrock, Daniel C. Lynch, Jon Postel, Larry G. Roberts, e Stephen Wolff. 2009. "A brief history of the internet". *ACM SIGCOMM Computer Communication Review* 39 (5) (outubro): 22-31. <http://ethnomuscyber.net/leiner2009>.
- Leite, Vania. 2007. Música-vídeo: um novo gênero musical. In *XVII Congresso da ANPPOM*. São Paulo. <http://ethnomuscyber.net/leite2007>.
- Lemos, André. 1996. As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço. Faculdade de Comunicação - Universidade Federal da Bahia. <http://ethnomuscyber.net/lemos1996>.
- . 2005. Ciber-Cultura-Remix. <http://ethnomuscyber.net/lemos2005>.
- Lemos, Ronaldo. 2008. Tudo Dominado: A música eletrônica globoperiférica. *Overmundo*. novembro 18. <http://ethnomuscyber.net/lemos2008>.
- Lévi-Strauss, Claude. 1966. *The Savage Mind*. Chicago: University of Chicago Press. <http://ethnomuscyber.net/levistrauss1966>
- Lévy, Pierre. 1993. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Editora 34. <http://ethnomuscyber.net/levy1993>.
- . 1997. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34. <http://ethnomuscyber.net/levy1997>.
- . 1999. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34. <http://ethnomuscyber.net/levy1999>.
- Lim, Joon Soo, e Eyun-Jung Ki. 2006. Resistance to Ethically Suspicious Video Spoof on YouTube: A Test of Inoculation Theory. In *Roles and Scopes of Public Relations*. South Miami, Florida, março 8. <http://ethnomuscyber.net/lim2006>.
- López Cano, Rubén. 2007. Por qué no te callas. Blog. *Observatorio de Prácticas Musicales Emergentes*. novembro 20. <http://ethnomuscyber.net/lopezcano2007>.
- López Cano, Rubén, e Miquel Gené Gonzàlez. 2010. Blog. *Observatorio de Prácticas Musicales Emergentes*. <http://observatorio-musica.blogspot.com>.
- Loureiro, Luís Miguel. 2007. "Os arquivos globais de vídeo na Internet: entre o efêmero e as novas perenidades. O caso YouTube". *Comunicação e Sociedade* 12 (1). <http://ethnomuscyber.net/loureiro2007>.
- Lubisco, Nídia Maria Lienert, Sônia Chagas Vieira, e Isnaia Veiga Santana. 2008. *Manual de Estilo Acadêmico: Monografias, Dissertações e Teses*. 4ª ed. Salvador: EDUFBA. <http://ethnomuscyber.net/lubisco2008>.
- Lysloff, René. 1997. "Mozart in Mirrorshades: Ethnomusicology, Technology, and the Politics of Representation". *Ethnomusicology* 41 (2): 206-219. <http://ethnomuscyber.net/lysloff1997>.

- Lysloff, René. 2003a. Musical Life in Softcity: An Internet Ethnography. In *Music and Technoculture*, org. René Lysloff e Leslie Gay, 23-63. Middletown: Wesleyan University Press. <http://ethnomuscyber.net/lysloff2003a>.
- . 2003b. “Musical Community on the Internet: An On-line Ethnography”. *Cultural Anthropology* 18 (2): 233-263. <http://ethnomuscyber.net/lysloff2003b>.
- Lysloff, René, e Leslie Gay. 2003a. Introduction: Ethnomusicology in the Twenty-first Century. In *Music and Technoculture*, org. René Lysloff e Leslie Gay, 1-22. Middletown: Wesleyan University Press. <http://ethnomuscyber.net/lysloffgay2003a>.
- Lysloff, René, e Leslie Gay, orgs. 2003b. *Music and Technoculture*. Middletown: Wesleyan University Press. <http://ethnomuscyber.net/lysloffgay2003b>.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press. <http://ethnomuscyber.net/manovich2001>.
- Manuel, Peter. 1993. *Cassette Culture: Popular Music and Technology in North India*. Chicago: University Of Chicago Press. <http://ethnomuscyber.net/manuel1993>.
- Marcus, George E. 1995. “Ethnography in/on the World System: The Emergence Multi-Sited Ethnography”. *Annual Review of Anthropology* 24: 95-117. <http://ethnomuscyber.net/marcus1995>.
- Matranga, Andrew. 2005. The Folk Devil Goes Digital: Taping and Tranding Live Music in the Digital Age. Master’s Thesis, School of Journalism and Mass Communication of University of Colorado. <http://ethnomuscyber.net/matranga2005>.
- Maurer, H, Tilo Balke, Frank Kappe, Narayanan Kulathuramaiyer, Stefan Weber, e Bilal Zaka. 2007. *Report on dangers and opportunities posed by large search engines, particularly Google*. Graz, Áustria. <http://ethnomuscyber.net/maurer2007>.
- Mayans i Planells, Joan. 2002. “Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías-Objeto y método de la etnografía del ciberespacio”. *Quaderns de l’Institut Català d’Antropologia*: 97-79. <http://ethnomuscyber.net/mayansiplanells2002>.
- Mayer-Schönberger, Viktor. 2009. *Delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age*. Princeton: Princeton University Press.
- Medeiros, Janaina. 2006. *Funk carioca: crime ou cultura? O som dá medo. E prazer*. São Paulo: Terceiro Nome. <http://ethnomuscyber.net/medeiros2006>.
- Meizel, Katherine. 2006. “‘Be a Fan, Not a Hater’: Identity Politics and the Audience in American Idol.” *Pacific Review of Ethnomusicology* 12. <http://ethnomuscyber.net/meizel2006>.
- . 2007. America singing: The mediation of identity politics in “American Idol”. Master’s Thesis, University of California, Santa Barbara. <http://ethnomuscyber.net/meizel2007>.

- Merriam, Alan P. 1964. *The Anthropology of Music*. Evanston, Illinois: Northwestern University Press. <http://ethnomuscyber.net/merriam1964>.
- . 1977. "Definitions of 'Comparative Musicology' and 'Ethnomusicology': An Historical-Theoretical Perspective". *Ethnomusicology* 21 (2) (maio): 189-204. <http://ethnomuscyber.net/merriam1977>.
- Milicevic, Mladen. 2002. "Cyberspace memes". *Organised Sound* 6 (02): 117-120. <http://ethnomuscyber.net/milicevic2002>.
- Miller, Daniel, e Don Slater. 2001. *The Internet: An Ethnographic Approach*. London: Berg Publishers. <http://ethnomuscyber.net/miller2001>.
- Murray, Janet Horowitz. 1998. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press. <http://ethnomuscyber.net/murray1998>.
- Murray, Janet Horowitz. 2001. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP/Itaú Cultural. <http://ethnomuscyber.net/murray2001>.
- Nercessian, Andy H. 2002. *Postmodernism and Globalization in Ethnomusicology: An Epistemological Problem*. Lanham, Md: The Scarecrow Press, Inc.
- Nettl, Bruno. 2003. "Reflexiones sobre el siglo XX: el estudio de los 'Otros' y de nosotros como etnomusicólogos". *Transcultural Music Review* 7. <http://ethnomuscyber.net/nettl2003>.
- . 2005. *The Study of Ethnomusicology: thirty-one issues and concepts*. University of Illinois Press. <http://ethnomuscyber.net/nettl2005>.
- Neves, José Luis. 1996. "Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades". *Caderno de Pesquisas em Administração* 1 (3). <http://ethnomuscyber.net/neves1996>.
- O'Reilly, T. 2005. *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'Reilly. <http://ethnomuscyber.net/oreilly2005>.
- Oliveira Pinto, Tiago. 2004. Cem anos de etnomusicologia e a "era fonográfica" da disciplina no Brasil. In *Anais do II Encontro Nacional da ABET*, 103-124. Salvador: CNPq/Contexto.
- Otlet, P. 1934. *Traité de documentation. Le livre sur le livre. Théorie et pratique*. Editions Mundaneum. <http://ethnomuscyber.net/otlet1934>.
- Palombini, Carlos. 2009. "Soul brasileiro e funk carioca". *Revista Eletrônica da ANPPOM* 15 (1): 37-61. <http://ethnomuscyber.net/palombini2009>.
- Parikka, J. 2007a. "Contagion and Repetition: On the Viral Logic of Network Culture". *Ephemera: Theory & Politics in Organization* 7: 287-308. <http://ethnomuscyber.net/parikka2007a>.
- Parikka, Jussi. 2007b. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*. New York: Peter Lang Publishing. <http://ethnomuscyber.net/parikka2007b>.

- Parreiras, Carolina. 2007. Sexualidades.com: uma análise das relações interpessoais em comunidades virtuais. In *31º Encontro Anual da ANPOCS - Sexualidade e ciências sociais: desafios teóricos, metodológicos e políticos*.
- Perpetuo, Irineu, e Sérgio Silveira, orgs. 2009. *O futuro da música depois da morte do CD*. São Paulo: Momento Editorial. <http://www.futurodamusica.com.br>.
- Post, Jennifer C. 2006. *Ethnomusicology: a contemporary reader*. New York: Routledge. <http://ethnomuscyber.net/post2006>.
- Primo, Alex. 2007. "O aspecto relacional das interações na Web 2.0". *E-Compós* 9: 1-21. <http://ethnomuscyber.net/primo2007>.
- Queiroz, Luis Ricardo Silva. 2006. "Pesquisa quantitativa e pesquisa qualitativa: Perspectivas para o campo da etnomusicologia". *Claves* 2 (novembro). <http://ethnomuscyber.net/queiroz2006>.
- Rayward, W. Boyd. 1994. "Visions of Xanadu: Paul Otlet (1868-1944) and Hypertext". *Journal of the American Society for Information Science* 45 (4) (maio): 235-250. <http://ethnomuscyber.net/rayward1994>.
- Recuero, Raquel. 2001. *Comunidades Virtuais: Uma Abordagem Teórica*. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação. <http://ethnomuscyber.net/recuero2001>.
- Reily, Suzel. 2003. "Ethnomusicology and the Internet". *Yearbook for Traditional Music* 35: 187-192. <http://ethnomuscyber.net/reily2003>.
- Rendeková, Martináková. 2006. Musical archetypes and memes: basic natural principles of musical work. In *Proceedings of the 7th WSEAS International Conference on Acoustics & Music: Theory & Applications table of contents*, 17, 13. <http://ethnomuscyber.net/rendekova2006>.
- Rheingold, Howard. 1993. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Mass: Addison-Wesley. <http://ethnomuscyber.net/rheingold1993>.
- . 1996. *A comunidade virtual*. Trad. Helder Aranha. Lisboa: Gradiva.
- . 2000. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge, Mass: The MIT Press. <http://ethnomuscyber.net/rheingold2000>.
- Rice, Timothy. 2003. "Time, Place, and Metaphor in Musical Experience and Ethnography". *Ethnomusicology* 47 (2): 151-179. <http://ethnomuscyber.net/rice2003>.
- Rifiotis, Theóphilos. 2008. Antropologia no ciberespaço: fundamentos teórico-metodológicos da cibercultura. In *Anais do II Simpósio da ABCiber*. São Paulo, agosto 10. <http://ethnomuscyber.net/rifiotis2008>.
- Rosen, Jody. 2008. "Researchers Play Tune Recorded Before Edison". *The New York Times*, março 27, seç. Arts. <http://ethnomuscyber.net/rosen2008>.
- Rosnay, Joël. 2006. *La révolte du pronétariat: des mass média aux média des masses*. Paris: Fayard.

- Ross, Andrew. 1992. *New Age Technoculture*. In *Cultural Studies*, org. L. Grossberg, C. Nelson, e P. Treichler. New York: Routledge.
<http://ethnomuscyber.net/ross1992>.
- Ryan, Jennifer Anne. 2008. *The Virtual Campfire: An Ethnography of Online Social Networking*. Master's Thesis, Middletown, Connecticut: Faculty of Wesleyan University, maio. <http://ethnomuscyber.net/ryan2008>.
- Sá, Simone de. 2005. *O samba em rede*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais Ltda. <http://ethnomuscyber.net/sa2005>.
- Salavuo, Miikka. 2006. "Open and informal online communities as forums of collaborative musical activities and learning". *British Journal of Music Education* 23 (03): 253-271. <http://ethnomuscyber.net/salavuo2006>.
- Santini, Rose Marie. 2005. *Admirável chip novo: a música na era da Internet*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais Ltda.
<http://ethnomuscyber.net/santini2005>.
- Santos, Jair Ferreira dos. 1986. *O que é pós-moderno*. 1ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Seeger, Anthony. 1992. "Ethnomusicology and Music Law". *Ethnomusicology* 36 (3): 345-359. <http://ethnomuscyber.net/seeger1992>.
- Seeger, Anthony. 1996. "Ethnomusicologists, Archives, Professional Organizations, and the Shifting Ethics of Intellectual Property". *Yearbook for Traditional Music* 28: 87-105. <http://ethnomuscyber.net/seeger1996>.
- . 2004. *Why Suya Sing: A Musical Anthropology of an Amazonian People*. University of Illinois Press. <http://ethnomuscyber.net/seeger2004>.
- Shaw, Debra Benita. 2008. *Technoculture: The Key Concepts*. New York: Berg Publishers.
- Silvers, Michael B. 2007. *Musical creation, reception, and consumption in a virtual place*. Master's Thesis, University of Arizona.
<http://ethnomuscyber.net/silvers2007>.
- Slobin, Mark. 1992. "Micromusics of the West: A Comparative Approach". *Ethnomusicology* 36 (1): 1-87. <http://ethnomuscyber.net/slobin1992>.
- Smitelli, Scott. 2009. *Fun with YouTube's Audio Content ID System*.
<http://ethnomuscyber.net/smitelli2009>.
- Sodré, Muniz, e Raquel Paiva. 2002. *O império do grotesco*. Rio de Janeiro: Mauad Editora Ltda. <http://ethnomuscyber.net/sodre2002>.
- Sonoda, André Vieira. 2010. "Tecnologia de áudio na etnomusicologia". *Per Musi* 21: 74-79. <http://ethnomuscyber.net/sonoda2010>.
- Stepno, Bob. 1998. *You be the ethnomusicologist: Life in a virtual community of computer-mediated Folk*. <http://ethnomuscyber.net/stepno1998>.

- Sterne, Jonathan. 2006. "The mp3 as cultural artifact". *New Media Society* 8 (5): 825-842. <http://ethnomuscyber.net/sterne2006>.
- Strangelove, Michael. 2010. *Watching YouTube: Extraordinary Videos by Ordinary People*. Digital futures. Toronto: University of Toronto Press. <http://ethnomuscyber.net/strangelove2010>.
- Taylor, Timothy. 2007. "The commodification of music at the dawn of the era of 'mechanical music'". *Ethnomusicology* 51 (2): 281-305. <http://ethnomuscyber.net/taylor2007>.
- Turabian, Kate. 2007. *A Manual for Writers of Term Papers, Theses, and Dissertations: Chicago Style for Students and Researchers*. 7^a ed. Chicago: University of Chicago Press. <http://ethnomuscyber.net/turabian2007>.
- Turkle, Sherry. 1997a. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- . 1997b. *A vida no ecrã: a identidade na era da internet*. Trad. Paulo Faria. Sociedade Digital. Lisboa: Relógio d'Água.
- Veiga, Manoel. 2004. Etnomusicologia no Brasil: o presente e o futuro (problemas e questões). In *Anais do II Encontro Nacional da ABET*, 125-138. Salvador: CNPq/Contexto.
- . 2009. Fwd:PROTESTO: UNITED AIR LINES. E-mail. agosto 16.
- Vianna, Hermano. 1988. *O mundo funk carioca*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda. <http://ethnomuscyber.net/vianna1988>.
- Walther, Joseph B. 1992. "Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction: A Relational Perspective". *Communication Research* 19 (1): 52-90. <http://ethnomuscyber.net/walther1992>.
- Washburne, Christopher, e Maiken Derno, orgs. 2004. *Bad Music: The Music We Love to Hate*. New York: Routledge. <http://ethnomuscyber.net/washburne2004>.
- Webb, Michael. 2007. "Music analysis down the (You) tube? Exploring the potential of cross-media listening for the music classroom". *British Journal of Music Education* 24 (02): 147-164. <http://ethnomuscyber.net/weeb2007>.
- Wesch, Michael. 2008. *An anthropological introduction to YouTube*. Vídeo. YouTube. <http://ethnomuscyber.net/wesch2008>.
- . 2009. From Knowledgable to Knowledge-able: Learning in New Media Environments. <http://ethnomuscyber.net/wesch2009>.
- . 2010. Digital Ethnography. Blog. *Digital Ethnography*. <http://mediatedcultures.net>.
- Wright, Alex. 2008. "The Web Time Forgot". *The New York Times*, junho 17, seq. Science. <http://ethnomuscyber.net/wright2008>.

Young, John. 2001. "Networked music: bridging real and virtual space". *Org. Sound* 6 (2): 107-110. <http://ethnomuscyber.net/young2001>.