



Neamp

Impactos do mp3 na música: reprodutibilidade, compartilhamento e regressão

Rafael Araújo*

Igor Fediczko**

Resumo: O presente artigo busca explicar as mudanças na produção musical e na maneira que se ouve música com o uso da internet, dos aparelhos reprodutores de .mp3 e os próprios arquivos formatos .mp3. Com a aumento significativo do número de usuários que baixam músicas na rede, a maneira com que ouvimos e consumimos música se transformou. Através de explicações físicas é mostrado como que essas novas características dos arquivos formato .mp3 afetam a sociedade, de que maneira, e quais as consequências dos novos aparelhos e formatos.

Palavras chave: música, mp3, regressão, internet, downloads, produção musical, myspace, rede.

Abstract: This article seeks to explain the changes in music production and the way you hear music with the use of the internet, the mp3 players and the mp3 file. With the significant increase in the number of users who download music on the network, the way we listen and consume music has changed. Through explanations of the physical changes to the files, it is shown how these new features of the mp3 files affect society, how, and what the consequences of the new devices and formats.

Keywords: music, mp3, regression, internet, download, musical production, myspace, network.

Aspectos físicos da música

Do ponto de vista físico, a música é o conjunto de sons que se encontram através de melodias e ritmos, formando uma massa sonora que viaja no espaço em formato de onda. O ouvido humano recebe essas ondas e interpreta os sons, a partir de referências e hábitos, e reage, através da dança, do canto ou apenas das sensações.

Esses sons, melodias e ritmos, são ondas sonoras que têm um padrão de medição, o “Hertz“, que é a unidade usada para medir a quantidade de oscilações por segundo de uma onda. Ou seja, quantas vezes um arame vibra por segundo, ou uma vara no ar, ou uma corda de violão. Por exemplo, uma onda sonora na vibração de 440Hz produz um som que chamamos de “Lá“. Todas as notas musicais têm a sua própria vibração e, como numa dança, algumas notas combinam mais com outras notas, mesclando melodias e criando harmonias.

* Professor da Escola de Sociologia e Política de São Paulo e da PUC-SP.

** Cientista Social e músico.



Neamp

Não há limites para essas vibrações. Como em num processo físico, as vibrações que produzem som são determinadas pela velocidade, e quanto maior a velocidade, mais agudo é um som. Quanto maior o número de oscilações por segundo, mais aguda é a nota.

No entanto, o ouvido humano tem um limite físico/biológico auditivo de frequências que consegue captar. Em média, o humano interpreta em forma de som as notas com valor entre 20Hz e 20.000Hz (ou 20KHz). Qualquer frequência acima de 20.000Hz o ouvido humano não consegue captar, ouvir ou entender.

Os instrumentos musicais não emitem apenas uma única frequência, mas sim diversas frequências, simultânea e não-simultaneamente. Uma corda solta de um violão, ou uma tecla de piano emitem uma onda sonora preponderante, mas essa corda do violão também emite outras diversas ondas “mais fracas”, mais sutis e suaves, dando particularidade a um instrumento e caracterizando o que se chama de “timbre”¹.

Essas ondas, ao se encontrarem com outras ondas, geradas por outros instrumentos, se combinam, criando harmonias consonantes, é o que chamamos de música.

Na natureza os sons são infinitos. Timbres, particularidades, volumes. A ressonância dos objetos não é padronizada e a única limitação que existe até então é a do ouvido humano, que não consegue entender vibrações sonoras maiores que 20KHz.

Mas, ao pensarmos no registro sonoro, com a reprodutibilidade técnica, é possível identificar uma limitação nas mídias, como o vinil e o compact disc, onde as músicas são registradas e alocadas. O vinil tem uma limitação física de registro dessas vibrações e ondas sonoras. É possível prensar até 96KHz no vinil, uma frequência mais alta do que o limite da audição humana². Já no compact disc, essa limitação cai para os 20KHz, a mesma do ouvido humano. O CD é um formato planejado e trabalhado para ser dessa forma.

¹ Instrumentos possuem timbres diferentes. O material usado no corpo do instrumento, a parte elétrica e a captação são características que definem o timbre de um instrumento. Esse timbre é percebido pelo ouvido através da emissão sonora do instrumento.

² Apesar de os humanos só ouvirem até 20KHz, os cachorros ouvem até 90KHz. Na gravação do álbum Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band, John Lennon ficou sabendo dessas informações, e se empolgou com a idéia de gravar alguma coisa em que só os cachorros ouvissem. Para ele, seria interessante tocar alguma música e os cachorros simplesmente levantarem as orelhas. No final de A Day In The Life, faixa que fecha o disco, um apito de adestramento de cachorro foi tocado, junto com a nota final do piano. Infelizmente, isso só pode ser percebido nos vinis, e só pode ser percebido pelos cachorros.



Neamp

Mesmo não sendo perceptível, o alto valor de registro do vinil continua sendo onda sonora traduzida em nota musical. O ouvido humano não ouve, mas o corpo humano sente, e essa é uma das grandes brigas dos defensores do vinil. Qualquer vibração de onda sonora que esteja produzindo uma frequência pode ser traduzida em nota musical, e suprimir uma faixa de frequências que um instrumento gravou, com a premissa de que o ouvido não a está ouvindo, significa suprimir também parte da arte de uma música. Esse é um dos motivos que a experiência de ouvir um vinil causa mais “sensibilidade” do que a de ouvir um CD. Isso quer dizer que na faixa de frequência de notas-ondas-vibrações que estão acima da percepção física do ouvido humano, mas que ainda estão dentro da percepção sensorial de todo o resto do corpo, existe a possibilidade das ondas mexerem com todos os outros sentidos, aguçando a percepção e potencializando as sensações que seriam impossíveis no formato compact disc, por conta da drástica redução da faixa de frequência reproduzida. Daí que as limitações da mídia relacionam-se diretamente com a percepção da música e, por consequência, representam um limite para a criação artística.

O arquivo .mp3

Com o advento do computador e da internet, a música deixa de ser física e se torna virtual, se torna um “arquivo”, e é essa transformação que mais nos interessa.

Existem diversos arquivos que armazenam música, os mais populares são o “.mp3”, o “.wav”, o “.flac” e o “.aac”, cada um com uma característica. O arquivo com extensão “.mp3” foi o que mais se popularizou, a ponto de as pessoas compartilharem músicas em tempo real, ou seja, assim que um show acontece, é possível que esse show já esteja na rede em formato mp3.

O formato “.mp3” é um arquivo de áudio com uma compressão forçada sobre a onda final de uma música. Essa compressão é o que faz o arquivo ter um tamanho reduzido, e é esse tamanho reduzido que faz o formato ser popular e ser compartilhado. Porém, em certos casos, ou na maioria deles, essa compressão afeta o arquivo de tal forma que a música como foi concebida deixa de existir.

Basicamente, qualquer faixa de áudio de um CD ou de um vinil, ao ser passada para o computador se torna um arquivo digital e o formato “.mp3” simplesmente “compacta” essa faixa de áudio. Esse processo de compressão digital elimina da onda sonora (ou seja, da música) qualquer faixa de frequência que estiver acima de 20KHz, ou seja, qualquer frequência que estiver fora da percepção do ouvido humano. Além disso, o formato “.mp3” identifica e elimina frequências que estejam na mesma região, emitidas por instrumentos diferentes, com a premissa de que o ouvido humano também é incapaz de associar duas frequências semelhantes num mesmo espaço de tempo.



Neamp

Finalizando o processo de compressão, o “.mp3” identifica os sons mais fortes e remove quaisquer nuances de sons mais fracos que estejam num espaço de até 200 milissegundos do som mais forte. Numa outra linguagem, uma batida da bateria, que tem uma intensidade forte, faz com que a compressão do “.mp3” elimine, por exemplo, o som produzido pela respiração de um cantor que esteja nesse intervalo de 200 milissegundos. Ou seja, a compressão do arquivo “.mp3” abre a onda de áudio, “fatiando” as frequências que o ouvido humano têm dificuldade de ouvir e perceber, e o “fecha” em seguida. Como alguns trechos e frequências das músicas foram suprimidos, o tamanho final é menor do que o de uma música gravada em um CD.

Essa taxa de compressão é medida em Kbps (kilobits por segundo), sendo hoje 192 Kbps a qualidade padrão. Os programas que transformam um CD de áudio em arquivo “.mp3” geralmente estão pré-configurados nessa taxa de 192kbps.

Um arquivo de áudio de CD, convertido para o formato “.wav”, que é o formato “loseless”, ou o formato em que não há perda de qualidade³, fica com um tamanho em torno de 10mb por minuto de música. Ou seja, uma música padrão de 4 minutos⁴ fica com 40 megabites, bastante inviável para o trânsito na internet, na velocidade média que temos hoje.⁵

O “.mp3” surgiu para facilitar a troca de arquivos de áudio pela internet e seria inviável pensar em uma rede de computadores demorando horas e horas para a troca de um arquivo ou disco. A compressão não surge para poluir a música, mas sim para acelerar a transmissão. E o “.mp3” reduziu 90% do tamanho original do “.wav”, fazendo com que cada minuto ficasse com cerca de 1 Mb, isso a uma taxa de 128 Kbps, que pode ser ainda mais reduzido se usada uma taxa de 96 Kbps ou 64 Kbps, como mostra a tabela 1.

Tabela 1

Taxa	Tamanho (por minuto)	Compressão	Observação
320Kbps	2,29 MB	4 por 1	É o mais alto valor dos .mp3

³ “WAV” é o formato de arquivo da Microsoft, onde os dados do compact disc são simplesmente traduzidos em arquivo, sem afetar nada nas propriedades sonoras do arquivo.

⁴ Interessante notar-se que a maioria das músicas que são veiculadas em rádios tem duração de 3:40 a 4:00 minutos.

⁵ De acordo com o sítio virtual www.testesuavelocidade.com.br, a velocidade média do usuário brasileiro de internet que faz acesso ao sítio para checar a velocidade é de algo em torno de 2500 Kbps. Em termos mais próximos do nosso entendimento, fazendo testes constate-se que nessa velocidade, um arquivo de 40mb leva o tempo de 10 minutos. Um CD inteiro com 11 músicas teria 440 Mb e levaria cerca de 2 horas para ser baixado totalmente para um computador pessoal



Neamp

256Kbps	1,83 MB	5 por 1	
192Kbps	1,37 MB	7 por 1	Compressão do iPod
160Kbps	1,14 MB	9 por 1	O formato mais utilizado na internet
128Kbps	0,91 MB	11 por 1	
96Kbps	0,68 MB	14 por 1	
64Kbps	0,45 MB	22 por 1	Formato rádio AM

No entanto, a velocidade de transmissão alcançada com o “.mp3” representa um prejuízo qualitativo. Para compreendê-lo é preciso explicar um pouco os conceitos de “ambiência” e “pressão sonora”.

Ambiência, ou reverberação, é o nome que se dá para a ressonância do som em diferentes ambientes, geralmente fechados. Popularmente conhecido como “eco”, é um dos conceitos mais complexos de gravação em estúdio. O som de uma voz se altera dentro de uma igreja, de um salão grande, de um banheiro azulejado, de um teatro. A ambiência é a reflexão do som em algum lugar (parede, objetos) e como esse som volta até o ouvido humano. Para entender o papel da ambiência na música, pode-se dizer que é ela que dá o toque de naturalidade para uma canção. É a quantidade e qualidade dessa ambiência que dá a sensação de profundidade e distância de um instrumento ou uma voz⁶. É o que faz uma gravação ser ainda mais real.

A “pressão sonora”, ou compressão sonora⁷, é o aumento ou redução dos volumes de um instrumento através de processos de estúdio. A “pressão sonora” é um pouco mais complexa do que a ambiência, e ainda mais difícil de se manipular. Um compressor de áudio aumenta a pressão para alguns toques mais leves e corta a pressão de exageros nas execuções. Se usado com exagero e de maneira equivocada, o compressor de áudio faz com que um instrumento soe pasteurizado, sem vida, uniforme. Se

⁶ Algumas músicas possuem muita ambiência, como, por exemplo, “Comfortably Numb”, da banda inglesa Pink Floyd. A música é mais cheia, com os sons se complementando e dando uma maior coesão para a massa sonora. Já a música “Kiss”, do artista Prince, é uma música quase sem ambiência. A música é seca, com a possibilidade de se perceber claramente a sonoridade de cada instrumento.

⁷ Até então, todas as vezes que mencionamos o termo “compressão”, havia referência ao processo de transformação do arquivo de áudio para o arquivo “.mp3”. Aqui tratamos de um segundo conceito de compressão, a sonora.



Neamp

usado com precisão e cautela, o compressor de áudio projeta um instrumento de maneira adequada, dando mais presença para determinados momentos de um instrumento em uma música.

Ou seja, um compressor sonoro pode dar vida para um toque de uma palheta de guitarra, para a respiração de um cantor, mas se usado de maneira equivocada, pode tirar a força de uma bateria bem tocada, ou pode tirar o peso de um contra-baixo.

Esses dois conceitos (ou efeitos)⁸, “pressão sonora” e “ambiência”, são exaustivamente debatidos, testados e estudados no processo de gravação de um disco, pois tornam a música mais real ou menos real. Quando usados com eficiência e precisão, deixam uma música de rock mais “pesada”, uma bossa nova mais “calma”. Fazem uma música se tornar mais “agressiva” ou “suave”. É a capacidade de trabalhar bem esses conceitos que define a qualidade de um técnico de som.

Ocorre que a pressão sonora e a ambiência atuam justamente no limiar dessa compactação do arquivo “.mp3”. Seja em frequências mais agudas (no caso da ambiência), ou no espaço de tempo reduzido (no caso da pressão sonora), uma compactação exagerada de “.mp3” faz sumir boa parte do trabalho realizado sobre a pressão sonora e a ambiência.

Os prejuízos do mp3

O instrumento é executado, a onda sonora é propagada, e quando encontra algum obstáculo, reflete e chega até nossos ouvidos. A ambiência, ou reverberação, é a sensação de ouvir um som dentro de algum ambiente específico. A atuação da reflexão dos sons é mais presente nas frequências agudas, o que quer dizer é que são as frequências altas que caracterizam um som de uma igreja ou um som de uma caverna, já que as frequências graves não tem a mesma velocidade de movimentação que tem as frequências agudas. É o chamado “brilho”⁹, que atua em frequências mais altas.

O que ocorre, é que na conversão do CD para um arquivo “.mp3”, as frequências mais altas são removidas, com a premissa de que o ouvido humano não distingue muito bem essa região. A gravação, com essa supressão, é modificada, mascarando o som originalmente gravado e perdendo as características de sua ambiência.

⁸ Teoricamente, pressão sonora e ambiência são particularidades naturais. Um violão em uma igreja tem um determinado volume, com uma determinada reflexão, com determinada presença. Mas, quando essa ambiência é reproduzida artificialmente, deixa de ser apenas um conceito e uma característica e se torna também um “efeito”, como por exemplo os efeitos especiais usados em cinema. É normal simular ambientes em gravações feitas em estúdios.

⁹ Algumas imagens são usadas no meio musical: “brilho”, “seco”, “molhado”, “pesado” e outros. O “brilho”, por exemplo, é o nome dado as frequências agudas para uma faixa de áudio, que deixa mais perceptíveis aos ouvidos humanos.



Neamp

Pressão sonora, ou também “compressão sonora”, é o impacto inicial de cada ataque de nota de um instrumento, seja uma batida de tambores de bateria ou uma palhetada em uma guitarra. São alguns milissegundos que caracterizam esse ataque, criando o que chamamos de “dinâmica”. Essa pressão é afetada na conversão do arquivo de áudio para o “.mp3”, pois a conversão pressupõe que qualquer emissão de onda sonora influencia o ouvido humano em outras emissões, ou seja, qualquer som é associado e intimamente ligado a outros sons.

Uma batida forte de bateria suprime uma respiração de um cantor ao microfone. É o som forte da bateria suprimindo o som suave do respirar. O ouvido humano, em geral, consegue mais atenção para as sonoridades mais fortes, e por isso, algumas passagens de áudio que estão perto de ataques fortes, como batidas de bateria, ataques de guitarra, gritos vocais são retiradas, para que a música fique menor.

Ou seja, todas as passagens, mesmo que em milissegundos, que estão muito próximas de sons fortes, são simplesmente apagadas, com a alegação de que não seriam audíveis de qualquer maneira.

O arquivo “.mp3” elimina o começo e o fim de uma emissão sonora, como também suprime por quase completo as frequências agudas¹⁰. Ou seja, uma música em “.mp3” não tem quase nenhuma frequência acima de 16.000Hz e ainda conta com diversas lacunas, espaços vazios, contados em milissegundos, que individualmente não representam significativamente uma perda, mas que acabam por apagar diversos pontos de áudio de uma música. A música em “.mp3” também suprime uma gama de outras frequências, deixando o arquivo final com um tamanho menor. É importante também deixar claro que esse processo é irreversível. Uma vez convertido para o formato “.mp3”, com a taxa de 128 Kbps, as frequências superiores a 12.000Hz são suprimidas, e mesmo que haja uma nova conversão para um arquivo de melhor qualidade, essas frequências já não existem mais, não alterando o conteúdo da música.

Implicações sociais

Tendo em vista que o arquivo “.mp3” modifica a qualidade de uma música e, ao mesmo tempo, a populariza por conta de sua facilidade de compartilhamento, é possível avaliar algumas implicações desse processo.

Em 1939, Theodor Adorno escreve um artigo sobre a relação entre a música e a indústria cultural, “O fetichismo na música e a regressão da audição”, e faz uma análise da maneira com que a sociedade consumia música naquela época e como o consumo se relacionava com os meios de comunicação de massa. O autor teorizava um fetichismo a partir da música, em que as melodias eram executadas fora do

¹⁰ Isso pode ser comprovado a partir do uso de softwares capazes de registrar visualmente as ondas de uma faixa.



Neamp

seu contexto original e perdiam o sentido, transformando a arte em uma forma de simples entretenimento. Adorno acreditava que “toda vez que a paz musical se acha perturbada por excitações bacânticas, pode-se falar da decadência do gosto” (1975, p. 173). O autor classifica dois tipos de música, a séria e a ligeira. A música séria é aquela que é ouvida nos teatros e lugares especializados e guarda suas características específicas da forma como o compositor planejou, e a música ligeira é a música feita pela indústria cultural, para entretenimento, sem nenhuma preocupação com a concentração em ouvir a música.¹¹

O ensaio de Adorno poderia ser apenas um trabalho de constatação da atuação da indústria cultural na sociedade e na música de um modo geral, uma crítica a alguns compositores, principalmente aos compositores do gênero de jazz¹², mas ao introduzir a discussão sobre a regressão da audição, Adorno vai além, pois esse fetichismo está afetando a sociedade a tal ponto que o ouvido começa a sofrer uma regressão.

Adorno diz que nos acostumamos com certas cadências e certas maneiras de execução e só reconhecemos essa maneira como legítima e original. Se deixamos isso acontecer, segundo o autor, nosso ouvido realmente regride, atrofia. Em troca, temos uma fácil assimilação, ou uma “veneração do que é auto fabricado” (ADORNO: 1975, p. 180).

Para que isso não aconteça, o autor propõe certas condições para se ouvir música¹³. Surge então uma dicotomia entre a “música não orientada para o mercado” e a “música comercial”. Na primeira, a preocupação é, além de tocar um instrumento, criar conceitos, e na segunda é apenas fazer-se ouvir e divertir, sem se importar com a qualidade.

Mas, como vimos, é possível afirmar que a música é afetada pelo meio em que é veiculada e executada, seja pela qualidade do arquivo ou por conta das características da taxa de compressão. Se o ouvido pode realmente regredir, a produção musical corre risco semelhante? A mentalidade dos músicos é modificada? Os arquivos já são produzidos de forma inferior a qualidade padrão dos anos anteriores?

A postura diante da audição de fato foi modificada ao longo dos anos. Com os avanços tecnológicos a própria sociedade se modifica. Há uma presença cada vez mais intensa da tecnologia no

¹¹ Adorno criou muita polêmica ao conceituar dois tipos de música, sendo uma arte, feita para elevar o espírito e trabalhar a concentração. A música ligeira, em contrapartida, serve apenas como entretenimento e aliena o indivíduo.

¹² O improviso do Jazz seria pensado, seguindo sempre as mesmas fórmulas. É a “vitória da massificação e do automatismo sobre a atividade artística genuína” (ADORNO: 1974).

¹³ Ouvir música apenas nos locais apropriados, como casas de espetáculos. Apenas permitir a execução quando a orquestra estiver completa, não reproduzir tecnicamente uma sinfonia.



Neamp

cotidiano, e uma modificação na maneira de agir diante dos novos aparelhos. Com o avanço da tecnologia, a música se torna onipresente, está no carro, na academia, no ônibus, no supermercado, nos sítios virtuais, nos consultórios. No entanto, a postura diante da música é diferente da requisitada nos concertos em que ela é o objeto principal de uma noite agradável. Por conta dos aparelhos de reprodução, a música se tornou secundária, coadjuvante, e gerou uma atitude de desconcentração musical. A música é onipresente e, ao mesmo tempo, não está em lugar nenhum.

Essa visão, no entanto, deve ser apresentada também à luz das idéias de Walter Benjamin, autor também pertencente à Escola de Frankfurt. No ensaio “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica” (2002), Benjamin aponta a presença da técnica como meio de politização da estética. A politização da arte, no limite, pode ser vista como uma maneira de se chegar à felicidade. A reprodução em massa da música faz com que a arte seja mais acessível à população, perdendo seu status elitista. Segundo o autor, “Com o século XX, as técnicas de reprodução atingiram um tal nível que estão agora em condições não só de se aplicar a todas as obras de arte do passado e de modificar profundamente seus modos como também de que elas mesmas se imponham como formas originais de arte” (BENJAMIN, 2002,p.224).

Com os diferentes aparelhos de reprodução, a música passou a ser acessível a toda a população e seus efeitos passaram a ser sentidos por uma quantidade imensa de pessoas. Com a internet, não só a reprodução da música foi ainda mais acentuada, como as condições para sua compressão. Dessa forma, o potencial político presente na música é reconfigurado. Num primeiro momento temos de considerar que a internet significa uma solução para os pequenos artistas, uma ajuda para os grandes e um conforto para todos.

Mas é preciso considerar com mais cuidado suas implicações na circulação das músicas, levando em conta os aspectos técnicos e as resultantes sociais dessa nova realidade. Com a reprodutibilidade propiciada por aparelhos portáteis, a música pode ser ouvida em diferentes contextos ao longo do dia, contribuindo para o insulamento do indivíduo, tão característico das metrópoles contemporâneas (SIMMEL, 1970). Isso implica um incentivo para que o indivíduo fique indiferente ao seu redor e limite sua sociabilidade com os outros indivíduos.

Na época do vinil, era comum encontrar vitrolas e aparelhos de som na sala de uma casa. Escutar um disco também era uma atividade em si, de apreciação e partilha da música com amigos e parentes, implicava um momento de sociabilidade e de atenção à música, ainda que mínima.

Com a proliferação dos arquivos pela internet, já não há mais aparelhos nas salas, os lançamentos



Neamp

de discos não são eventos de cograçamento e os tocadores de “.mp3” são utilizados com fones individuais¹⁴. O que deveria ser uma experiência social se transforma em uma ação egoísta escapista, pela qual o sujeito encontra em si mesmo uma maneira de se “liquidar”¹⁵.

Com isso, a internet, não serve apenas como um meio de divulgação de informações das novas bandas, das diferentes culturas, lugar da união dos timbres e tons; a internet se torna o meio pelo qual o mercado encontra uma maneira de se reinventar, "pela negação e rejeição do prazer no próprio prazer" (ADORNO: 1975, p. 177).

Entre a divulgação e a pirataria

Com a internet se tornando o principal meio de divulgação de shows, bandas e músicas, alguns sítios virtuais e comunidades foram criados e amplamente utilizados. São fóruns de discussões, redes sociais voltadas para a música, sites e blogs de crítica musical, e mesmo as próprias páginas dos artistas, demonstrando grande riqueza de conteúdo e espaços de divulgação para os artistas.

Um dos problemas encontrados é que não há uma concentração específica em que estão reunidas as informações, como ocorre em uma loja de CDs. Não há como entrar, escolher o disco e ir embora, e não é sempre que os sistemas de busca ajudam, pois não é tão fácil achar o que se procura, por diversos motivos.

O primeiro motivo é que na maioria das vezes estamos falando de pirataria. O artista não distribui gratuitamente a sua música e o ouvinte não quer pagar por ela. O resultado dessa equação é achar uma música com qualidade duvidosa em um site de hospedagem gratuita. Outro motivo é que existem diversos sites que disponibilizam músicas, quando os artistas as oferecem. SoundCloud, atualmente, é um dos mais famosos, mas já foi o MySpace, como também o TramaVirtual. O resultado disso é que nunca sabemos precisamente onde procurar as obras de um artista.

Outra tática que tem acontecido com grande frequência é o usuário “curtir” um artista no perfil do Facebook para ouvir a sua música gratuitamente. O que acontece é que alguém “curte”, e em vez de simplesmente ouvir, passa a gravar digitalmente o álbum para disponibilizar em um site de compartilhamento. O problema é que esse processo resulta em arquivo de baixa qualidade. Também acontece de um artista pedir para o ouvinte “pagar com um tweet”, ou seja, através do Twitter, e o usuário tuíta dizendo que vai baixar o disco do artista, divulgando o trabalho.

¹⁴ Apesar de não ser objeto de estudo desse trabalho, também tem de ser mencionado os danos causados ao ouvido humano pelos fones de ouvido, que são utilizados em um volume acima dos toleráveis 60 dB.

¹⁵ Com o fetichismo na música, Adorno acredita que "a liquidação do indivíduo constitui o sinal característico da nova época musical em que vivemos" (1975, p. 178).



Neamp

Selecionamos quatro exemplos de artistas que em 2011 fizeram o lançamento de seus trabalhos pela internet.

O primeiro é um rapper de SP, Criolo, produzido por Marcelo Cabral e por Daniel Ganjaman, conhecido na cena independente paulistana por ter trabalhado com Charlie Brown Jr., Racionais Mcs, Otto e Planet Hemp. Ganjaman, ligado na cena independente e preocupado com a qualidade sonora, fez questão de “tentar” controlar de onde vinham os acessos para o download do primeiro disco de Criolo, “Nó na orelha”, e escreveu em seu twitter: “Todos que estiverem postando o link do download para baixar, coloquem o link do megaupload, para termos controle de quantos foram feitos”, logo após colocar o link do disco completo para baixar no sítio oficial de Criolo, em “.mp3” de 320 Kbps, preservando a melhor qualidade desse formato. O resultado dessa ação de compartilhamento do disco é que hoje não há música do Criolo circulando na internet com menos de 320 Kbps.

Outro exemplo é o Emicida, outro famoso rapper de SP, que lançou o disco “Doozicabraba”, e usou como estratégia de divulgação o “pague com um tweet”. Por um dia, Emicida foi *trending topics* no Brasil, com o seguinte tuíte: “Acabei de baixar de graça o novo disco do @Emicida, um presente do @Creators_Brasil para os fãs! #creatorsbr”¹⁶, que foi retuitado diversas vezes.

O Teatro Mágico lançou o terceiro disco da banda, chamado “A Sociedade do Espetáculo” e também, por um dia, foi *trending topics* no Twitter, com o tuíte “Estou baixando de graça #ASociedade, novo cd de @OTeatroMagico baixe você também clicando aqui → on.fb.me/r0dcI6”. A estratégia usada, no entanto, não se limitou ao Twitter, o pagamento pelo disco foi um “curtir” no perfil da página da banda no Facebook para começar o download.

A banda também disponibilizou um link, do hospedeiro 4shared.com, através do qual se fazia o download. No entanto, o download está em 128 Kbps. Ou seja, no sítio oficial da banda O Teatro Mágico, seu disco oficial está disponibilizado para download gratuito com baixa qualidade. A própria banda distribui sua música comprimida, com degradação na reverberação e com cortes de frequência acima de 16.000Hz.

O último exemplo é o da banda curitibana Vanguard, que lançou o disco “Boa Parte de Mim Vai Embora”. Para ouvir o disco bastava clicar em “curtir” no Facebook e dar play nas canções. Não foi permitido o download, mas algum usuário fez a equação da gravação digital, e disponibilizou os downloads. As músicas estão em 256 Kbps e podem ser encontradas na rede. No entanto, como foram

¹⁶ O download do disco foi feito pelo link <http://bit.ly/creatorsemicida>.



Neamp

tiradas de um player de internet, é possível notar que sofreram um processamento a mais, que aumentaram o volume antes de exportar o arquivo final. E o resultado disso foi uma distorção do arquivo.

O disco físico do Vanguard, até a redação final desse artigo, não estava nas lojas. Muito provavelmente qualquer aparelho que esteja tocando “Boa Parte de Mim Vai Embora” importou a música da mesma fonte, ou seja, em 256 Kbps com processamento digital e com distorção no arquivo.

Então, a partir desses exemplos é possível fazer algumas avaliações sobre os impactos trazidos pela internet no processo de produção e divulgação das músicas. No caso do Criolo e Emicida, a Web significou uma excelente estratégia de divulgação do trabalho, além de ter propiciado uma maior socialização da música entre os ouvintes. Nos outros dois exemplos, e na maioria dos casos, a música, tal qual foi planejada pelo artista, é modificada, por conta da necessidade de se viabilizar sua circulação na Web. Quanto menor o arquivo, mais rápido ele é compartilhado. Outra consequência é que a internet, com o arquivo “.mp3” reforça ainda mais a baixa qualidade das músicas. Com isso chegamos a uma combinação de rápido compartilhamento de músicas com baixa qualidade, o que implica retomar o argumento de Adorno, que aponta a regressão da audição como consequência inevitável para ouvidos que se acostumam a esse padrão de qualidade.

Considerações finais

Depois do advento do iPod¹⁷ e outros players portáteis, e a popularização dos arquivos “.mp3”, os ouvintes passaram a se relacionar com os lançamentos através de caixinhas de laptop, fones de ouvido de baixa qualidade, celulares. Aparelhos sem potência nos graves e sem definição nos agudos. Diante disso, os músicos e produtores sabem que não se pode trabalhar muito em uma faixa de áudio porque ela será ouvida em aparelhos com poucos recursos.

Por isso, não é de se espantar que em qualquer estúdio de gravação, seja um *home-studio*¹⁸ ou uma gravadora fonográfica, a preocupação com os aparelhos que reproduzirão as músicas seja tão grande na hora de masterizar um disco. Alterações bruscas de volume, nuances e detalhes são deixados de lado, a fim de se ter uma música alta o tempo todo, que prenda a atenção dos ouvintes e não os faça dispersar na volta de um refrão¹⁹.

¹⁷ iPod é o tocador de música da Apple, famosa marca de computadores original dos EUA.

¹⁸ “Home-studio” é o nome popularmente usado para pessoas que possuem programas de gravação e fazem suas próprias gravações em casa.

¹⁹ “Volta de refrão” é o momento da música depois de que termina um refrão. Geralmente, na música pop, depois de terminado um refrão, volta-se para a primeira parte da música ou uma introdução. Essas partes, em geral, têm um



Neamp

As músicas são mixadas e masterizadas com um volume que beira o limite, ocupando todo o espectro de frequências o tempo todo, fazendo com que até as partes mais suaves da música fiquem altas.

O que acontece é que quando se tem uma música alta do começo ao fim, os detalhes sonoros são deixados de lado. Pequenas passagens instrumentais, sons incidentais e instrumentos com pouca força perdem espaço. A realidade é que uma lista inteira de música é ouvida com volume alto, sem variações, sem partes mais baixas e mais altas. O ouvido, naturalmente, entra em fadiga e perde a capacidade de distinguir certos sons. O que temos é uma guerra de volumes, uma disputa para ver quem consegue a faixa com pressão sonora mais alta, sem perder qualidade em um “.mp3” de baixa qualidade.

O “.mp3”, por suas qualidades técnicas, representa a confirmação do argumento de Adorno no que diz respeito à regressão da audição e a baixa qualidade das músicas. Mas é verdade também que essa tecnologia propiciou outras possibilidades de divulgação e produção para a música independente. Trata-se de um paradoxo. Por um lado o “.mp3” atua na mesma lógica da indústria cultural, por outro lado representa uma estratégia de resistência à própria indústria, quebrando sua lógica vertical de produção.

Bibliografia

ADORNO, T. "O Fetichismo na Música e a Regressão da Audição". In *Benjamin, Adorno, Horkheimer, Habermas, Col. Os Pensadores*. São Paulo, Ed. Abril Cultural, 1980

ARGUELHES, Delmo de Oliveira; DOMINGOS, Marcelo José. "Jazz, rock'n'roll e música pop". In: *Universitas FACE, Vol. 1, nº 1*. Uniceub, 2003.

BENJAMIN, Walter. "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica". In: *Obras Escolhidas*. São Paulo, Brasiliense, 1987.

BORDIEU, Pierre. "O estúdio e seus bastidores". In: *Sobre a televisão*. São Paulo, J. Zahar, 1997.

IAZZETA, Fernando. "O que é a música (hoje)". In: *I fórum catarinense de musicoterapia*. Florianópolis, 2001.

SIMMEL, George. *A Metrópole e a Vida Mental*. In : VELHO, Octavio Guilherme (org.) *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1970.

volume mais baixo, criando dinâmica e emoção para a música, fazendo com que o refrão seja marcado como ponto alto e mais forte da música.