

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

**ANÁLISE DE PLATAFORMAS DA MÚSICA ELETRÔNICA
DE SÃO PAULO (CULTURA DOS DJS: RAVES E CLUBS)**

RAFAEL DE SOUZA P. ALBERTE

SÃO PAULO

2024

RAFAEL DE SOUZA P. ALBERTE

**ANÁLISE DE PLATAFORMAS DA MÚSICA ELETRÔNICA
DE SÃO PAULO (CULTURA DOS DJS: RAVES E CLUBS)**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello.

SÃO PAULO

2024

Ficha Catalográfica elaborada pela biblioteca UAM
Com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A289a Alberte, Rafael de Souza P.
 Análise de Plataformas da Música Eletrônica de São Paulo (Cultura dos DJs: Raves e Clubs) / Rafael de Souza P. Alberte – 2024.
 47f.: 30 cm.

 Orientador: Jamer Guterres de Melo.
 Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2024.
 Bibliografia: f. 45-47.

 1. Comunicação. 2. Música Eletrônica. 3. Plataformas Musicais.
 4. Cultura do DJ. 5. Beatport. 6. Soundcloud. I. Título.

CDD 302

RESUMO

Depois de 20 anos lecionando, me apresentando e trabalhando na música eletrônica nacional, principalmente em São Paulo, tenho como objetivo mapear o mercado das plataformas digitais musicais, para entendê-las, e discutir sua evolução, seu posicionamento de mercado e sua importância para DJs e produtores musicais. A partir das Teorias da Comunicação e das Tecnologias da Comunicação pretendo compreender as semelhanças e diferenças entre as plataformas e explorar duas delas com mais ênfase, Beatport e Soundcloud, justamente as que proporcionam maior auxílio aos profissionais deste mercado. A pesquisa busca contemplar ainda um pouco da história da música eletrônica brasileira e, sobretudo, da cidade de São Paulo, abrangendo dados, informações e números atuais do mercado.

Palavras-Chaves: Comunicação; Música Eletrônica; Plataformas Musicais; Cultura do DJ; Beatport; Soundcloud; São Paulo.

ABSTRACT

After 20 years of teaching, performing, and working in the national electronic music scene, primarily in São Paulo, my goal is to map the market of digital music platforms to understand them and discuss their evolution, market positioning, and significance for DJs and music producers. Drawing from Communication Theories and Communication Technologies, I aim to comprehend the similarities and differences among the platforms and explore two of them in greater depth: Beatport and SoundCloud, as they provide the most support to professionals in this market. The research also seeks to cover some of the history of Brazilian electronic music and, above all, that of the city of São Paulo, encompassing current data, information, and figures from the market.

Keywords: Communication; Electronic Music; Music Platforms; DJ Culture; Beatport; SoundCloud; São Paulo.

SUMÁRIO

PREFÁCIO – AMOR MAIOR – MÚSICA ELETRÔNICA POR RAFAEL PASTE	7
INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO 1 – MÚSICA ELETRÔNICA DE PISTA (A CULTURA DOS DJS): NÚMEROS DO MERCADO, ANÁLISE DE DADOS E PRINCIPAIS PLATAFORMAS	12
CAPÍTULO 2 – PRODUTO – PLATAFORMAS MUSICAIS – AOS OLHOS DA MIDIATIZAÇÃO E USABILIDADE – BEATPORT E SOUNDCLOUD	20
2.1 Beatport	20
2.2 SoundCloud	21
2.3 MIDIATIZAÇÃO.....	22
2.3.1 Conteúdo Especializado (Beatport):	23
2.3.2 Diversidade de Conteúdo (SoundCloud):	24
2.3.3 Interação e Engajamento.....	25
2.4 USABILIDADE	26
2.4.1 Interface do Usuário	27
2.4.2 Descoberta de Novas Músicas (SoundCloud).....	28
2.4.3 Ferramentas para DJs (Beatport)	30
2.4.4 Modelo de Negócios (Beatport)	30
2.4.5 Acessibilidade (SoundCloud):.....	31
2.5 PROCEDIMENTOS ANALÍTICOS	32
2.5.1 O que o Beatport e o SoundCloud aprimoram?	33
2.5.2 O que o Beatport e o SoundCloud tornam obsoleto?	34
2.5.3 O que o Beatport e o SoundCloud recuperam do que estava obsoleto?	35
2.5.4 O que o Beatport e o SoundCloud viram quando são levados ao extremo?	36
2.6 DESAFIOS E QUESTÕES EMERGENTES	38
2.7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIAS	45

PREFÁCIO – AMOR MAIOR – MÚSICA ELETRÔNICA POR RAFAEL PASTE

“O mais importante é como você programa suas músicas, e como você escolhe seus registros. Isso realmente resolve quem é um bom DJ e quem está apenas tocando discos. Como personalidade, eu não sou um que gosta de ser centro do centro. Não é sobre mim, é sobre a música. Eu só quero que as pessoas escutem.” (DIGWEED, 2011).¹

“Música eletrônica não é uma válvula de escape. É a cultura do século XXI” (COX, 2015).²

John Digweed e Carl Cox são duas das minhas maiores inspirações para chegar no panorama atual de estudo da música eletrônica nacional.

Carl Cox é um renomado DJ e produtor britânico, uma verdadeira lenda na cena da música eletrônica mundial. Ele é bastante conhecido por sua energia contagiante em performances ao vivo, sua técnica impecável e sua capacidade de cativar multidões ao redor do mundo. Ao longo de sua carreira, Carl Cox tem sido uma figura central no desenvolvimento e popularização de gêneros como techno e house. Ele começou sua carreira nos anos 1980 e desde então tem sido uma presença constante nos principais clubes e festivais de música eletrônica. Além de suas habilidades como DJ, Carl Cox também é conhecido por seu carisma e seu compromisso com a cena da música eletrônica. Ele foi fundamental na introdução e apoio a novos talentos através de seu selo Intec Digital e em suas várias residências em clubes icônicos como o Space Ibiza.

John Digweed é outro renomado DJ e produtor britânico de música eletrônica, amplamente reconhecido na cena global desde os anos 1990. Ele é conhecido por seu trabalho como DJ residente no Renaissance, lendário clube de Londres, onde desenvolveu sua reputação como um dos principais DJs de *progressive house* e *techno*. Digweed é famoso por sua habilidade técnica e por suas longas performances, muitas vezes de várias horas de duração, que exploram uma ampla gama de estilos dentro da música eletrônica. Ele também

¹ “The most important thing is how you program and how you choose your records. That really does sort out who is a good DJ and who is just playing records. As a personality, I'm not one that likes to be center stage. It's not about me, it's about the music. I just want people to listen.” (John Digweed).

² “Electronic music is not an escape valve. It is 21st century culture.” (Carl Cox).

é conhecido por suas colaborações com outros artistas, incluindo o DJ Sasha, com quem formou uma parceria de sucesso conhecida como Sasha & Digweed. Além de suas performances ao vivo, John Digweed é um produtor prolífico, lançando álbuns e singles em seu próprio selo, a Bedrock Records, que ele fundou em 1999. A Bedrock Records é conhecida por lançar música de alta qualidade dentro do espectro da música eletrônica underground.

John Digweed continua sendo uma figura influente e respeitada na cena da música eletrônica global, contribuindo não apenas como artista, mas também como um embaixador do gênero, promovendo-o através de suas performances e lançamentos.

Após este breve relato sobre a carreira desses grandes DJs, peço licença para posicionar o leitor em um *romance* entre o autor da dissertação e a música eletrônica.

PLAY! Rafael Paste:

Campinas 2002, venho de uma família em que a música sempre esteve presente em Natais, festas de aniversários e encontros de finais de ano. Sempre com muitas influências de música brasileira como Zé Ramalho, Rita Lee, Tim Maia, Raul Seixas, Ed Motta, entre outros.

Comecei a estudar contrabaixo elétrico em meados dos anos 2000, quando gostava de rock nacional e internacional. Tive influência de bandas brasileiras como Skank, Mamonas Assassinas, Titãs, Raimundos e muitas outras, além das influências internacionais do Heavy Metal e da banda Pink Floyd. No ano de 2002 fiz parte de uma banda cover do Iron Maiden, da qual tinha como grande ídolo o baixista da banda, Steve Harris. Um dia, em um churrasco de amigos, em Campinas, colocaram para tocar um bootleg³ da música *Fear of The Dark* em uma versão *trance*. Isso foi um divisor na minha vida. A partir daquele momento eu queria entender que tipo de som era aquele. Descobri que era a tal música eletrônica, no estilo *psy-trance*.

³ Bootleg é a denominação que se dá a uma gravação de áudio ou vídeo de um espetáculo ou música lançados de forma não oficial por um terceiro sem o conhecimento dos titulares dos direitos.

Comecei a pesquisar sobre esse tipo de música em 2002 e consegui informações apenas em revistas escritas na língua inglesa em bancas específicas de Campinas. Aos 15 anos, não conhecia nada sobre DJs e nem imaginava como seria esse universo, então recorri ao meu tio perguntando sobre música eletrônica, ele me deu um vinil da banda alemã Kraftwerk e disse que eles inventaram a música eletrônica. Isso me intrigou bastante, escutei em casa e era uma música diferente do *psy-trance*, era maluca e sem muitas regras. Comecei a pesquisar e descobri a *House Music* e o *Techno*, e também pesquisei sobre a cultura dos DJs em revistas da época, perguntando para alguns DJs de Campinas que conheci e na internet, quando ela ainda estava chegando no Brasil. Comecei a frequentar festas *Rave* nos anos de 2003 e 2004 e descobri que tinha que comprar um tal de CDJ⁴ para ser DJ e mexer com música eletrônica.

Logo me juntei a um amigo, compramos juntos um par de CDJ Pioneer e um mixer Beringher, começamos a mexer e entender como o DJ trabalhava e mixava suas músicas. Evoluímos treinando diariamente, perguntando técnicas e dicas para DJs da cena local do interior. Em 2004 comecei a tocar na cidade de Campinas e logo descobri um novo lado da música eletrônica: a produção musical e as plataformas digitais! Como sempre fui músico e me interessava em como aquele baixo tinha sido feito, ou como aquele teclado chegou naquele timbre, conversando com pessoas do meio descobri programas de edição de som no computador. Sempre fui fascinado em PC, jogava desde os primeiros computadores *Pentium* (processadores da marca Intel) que chegaram ao Brasil. Então migrei das discotecagens em CDJs para a produção e apresentações no formato *Live* em 2007 e 2008. Em contrapartida também comecei a divulgar meu trabalho pela internet da época, com perfis no Myspace e no SoundCloud, pesquisas no Beatport, Juno, etc., e baixava músicas para tocar no Emule e no Kazaa.

Minha carreira como artista começou a crescer, com apresentações por todo o Brasil e músicas lançadas por diversas gravadoras nacionais e internacionais (mais de cem músicas até 2023), como as gigantes 303lovers (italiana) e *Get Physical* (alemã). Em 2010 fiz minha primeira turnê internacional,

⁴ Equipamento utilizado para mixar músicas, o DJ normalmente utiliza dois CDJs e um *mixer* para suas apresentações.

na América do Sul: Peru, Chile e Argentina, me apresentei nas principais pistas e clubes do Brasil, do Universo Paralello (BA) ao D-Edge (SP), passando por FosfoBox (RJ), Pulsar (MG), Jacundá (AM) e TAJ (PR).

Desde 2010 ministro aulas particulares de produção musical, em 2011 me mudei para São Paulo e cursei a segunda turma do curso de produção fonográfica com ênfase em música eletrônica na Universidade Anhembi Morumbi. Continuei dando aulas em escolas de São Paulo até ser convidado para ser professor da Universidade Anhembi Morumbi no ano de 2017.

Desde 2018 começamos a realizar a Semana de Música Eletrônica da universidade (SAEM – Semana Anhembi E-Music) com palestras, workshops e bate-papos sobre o cenário atual, chegando à décima edição em 2023. Isso tudo culmina na fase atual de estudos sobre um universo musical que vivo, um tema ainda muito novo, mas que devo praticamente minha vida toda! Um caso de amor que só cresce e me faz ver o quanto eu amo e o quanto é importante quantificar, estudar e conversar sobre essa ciência que ainda é muito recente e precisa de base de dados e estudos para ser cada vez maior no cenário nacional.

INTRODUÇÃO

A partir de toda essa bagagem e vivência no mercado da música eletrônica, chego em minha fase de pesquisador, na vontade de compreender a importância do uso de plataformas digitais da música eletrônica brasileira de pista para divulgação tanto do trabalho musical de cada artista quanto para fins de contratação deste profissional para futuros eventos.

Vale ressaltar um pouco sobre a história e a evolução da música eletrônica de pista aqui no Brasil, que será abordada no Capítulo 1. Além disso, mostraremos neste capítulo, um questionário que foi por mim elaborado, através da ferramenta do formulário Google, com perguntas diretas e simples sobre o uso de plataformas digitais para acesso e uso da música eletrônica na pista. O grupo de participantes foi composto por estudantes, ex-estudantes, produtores musicais, DJs e fãs do mercado.

Atualmente há um vasto número de plataformas digitais, mas não há ainda no mercado uma única plataforma disponível que compile o acesso à música e ao currículo do artista. Vou me apoiar nas duas plataformas que mais utilizo e que mais me auxiliam na minha carreira tanto como artista, quanto como professor. São elas, a Beatport e a SoundCloud, que detalharei no Capítulo 2.

Mostraremos como esta pesquisa pode contribuir para a formação e carreira de futuros DJs no cenário da música eletrônica brasileira utilizando meios de comunicação digitais com impacto no cenário global do mercado musical.

Finalizaremos abordando de que modo as plataformas de *streaming* democratizam o acesso à música, redefinem relações entre os artistas e os ouvintes e ainda, redefinem a necessidade da sociedade de construir sua identidade enquanto consumidor ativo. Nesta nova era, onde a interação e a autopromoção são essenciais, surge o conceito de *Homo-Streaming*.

CAPÍTULO 1 – MÚSICA ELETRÔNICA DE PISTA (A CULTURA DOS DJS): NÚMEROS DO MERCADO, ANÁLISE DE DADOS E PRINCIPAIS PLATAFORMAS

Começamos a falar de música eletrônica de pista no Brasil, a partir dos anos 1980, com ênfase nos anos 1990, década de grande repercussão e ampla divulgação desta vertente musical. Nosso estudo será voltado para a cultura dos *clubs*, *raves* e festas da música eletrônica nacional, o surgimento dos primeiros DJs como atração desses eventos, das primeiras plataformas digitais de divulgação e postagens musicais daquela época, até os dias atuais, música eletrônica de pista nacional, a cultura dos DJs, primeiras festas e raves.

A Cultura DJ no Brasil é um reflexo da riqueza musical do país, desde as primeiras *raves* nos anos 1990 até os megaeventos e festivais que marcaram as décadas subsequentes. As *raves* começaram a ganhar força no Brasil na década de 1990, com influências diretas da cena *rave* europeia, particularmente da Inglaterra e da cultura *Acid House*, chegando fortemente aos mercados do sudeste brasileiro. Pioneiros como DJ Marky, Anderson Noise, DJ Patife, Rica Amaral, Gui Boratto, entre outros, foram influentes em estabelecer uma presença significativa da música eletrônica no Brasil e internacionalmente, misturando ritmos locais com influências globais. As festas em São Paulo e no Rio de Janeiro eram conhecidas pelo entusiasmo contagiante do público, com muitos eventos durando até o amanhecer.

Nessa época, casas noturnas como o D-Edge em São Paulo e o Fosfofox no Rio de Janeiro, se estabeleceram como pontos de referência na cena eletrônica nacional. Festivais como Skol Beats e Universo Paralello estão entre os eventos que moldaram a paisagem da música eletrônica no Brasil no início dos anos 2000. A partir dos anos 2010, artistas como Alok, Vintage Culture e Anna começaram a ganhar reconhecimento internacional, destacando São Paulo como parada regular para festivais internacionais de música eletrônica.

Seguimos agora com alguns dados retirados de revistas e mídias que cobrem a música eletrônica nacional, assim como nomes das plataformas atuais e números de artistas e eventos (IFPI, 2020).

Estimativas de 2019 sugeriram que existiram mais de 10.000 DJs profissionais no Brasil, com cerca de 4.000 baseados no Sudeste, sendo 1.500

apenas em São Paulo. Também tivemos uma explosão no número de plataformas de *streaming* disponíveis, com grandes nomes como Spotify, Deezer, Apple Music e YouTube dominando o mercado, além de plataformas locais emergindo. Em 2020, artistas brasileiros de música eletrônica viram um aumento de 20% nos *streams* em comparação com 2018, com muitos desses *streams* originários da região sudeste, dado o tamanho da sua população e a prevalência da cultura do DJ. Estudos mostraram que, em 2019, cerca de 40% dos jovens expressaram um interesse ativo na música eletrônica e na cultura do DJ, um aumento significativo em relação a 2012. Entre 2012 e 2019, o número de eventos de música eletrônica triplicou, com São Paulo sediando aproximadamente 50% desses eventos. Ainda em 2019, havia mais de 100 agências focadas em música eletrônica, com cerca de 40 delas baseadas em São Paulo. Estima-se também, que mais de 2 milhões de pessoas frequentaram eventos de música eletrônica, com São Paulo contribuindo com cerca de 800.000 desses entusiastas. Esses são alguns números e informações que mostram o tamanho do mercado que estamos abordando, seu crescimento e como temos um cenário rico para ser explorado.

O período entre 2012 e 2022 foi crucial para o aumento das plataformas de *streaming* musical. Spotify, Apple Music e SoundCloud se tornaram ferramentas fundamentais para DJs e produtores, permitindo que eles alcançassem públicos globais sem a necessidade de gravadoras tradicionais. Anteriormente, muitos DJs confiavam em performances ao vivo e vendas de discos físicos. Contudo, o *streaming* trouxe novas formas de monetização, mesmo que muitos argumentem que os pagamentos por *streaming* não são comparáveis aos métodos tradicionais. Ainda assim, sua exposição e seu novo número de fãs, novos convites para eventos e apresentações se tornam cada vez mais frequentes.

Plataformas como Bandcamp, no entanto, permitiram que artistas vendessem música diretamente aos fãs, muitas vezes a preços que eles próprios estabeleciam. Algoritmos e *playlists* curadas se tornaram meios essenciais pelos quais os ouvintes descobrem nova música. Em lugares como São Paulo, onde a cena eletrônica é vasta, essas ferramentas digitais ajudaram DJs locais a serem descobertos por audiências internacionais. Plataformas como Mixcloud permitiram que DJs compartilhassem seus sets e mixes, atingindo um público

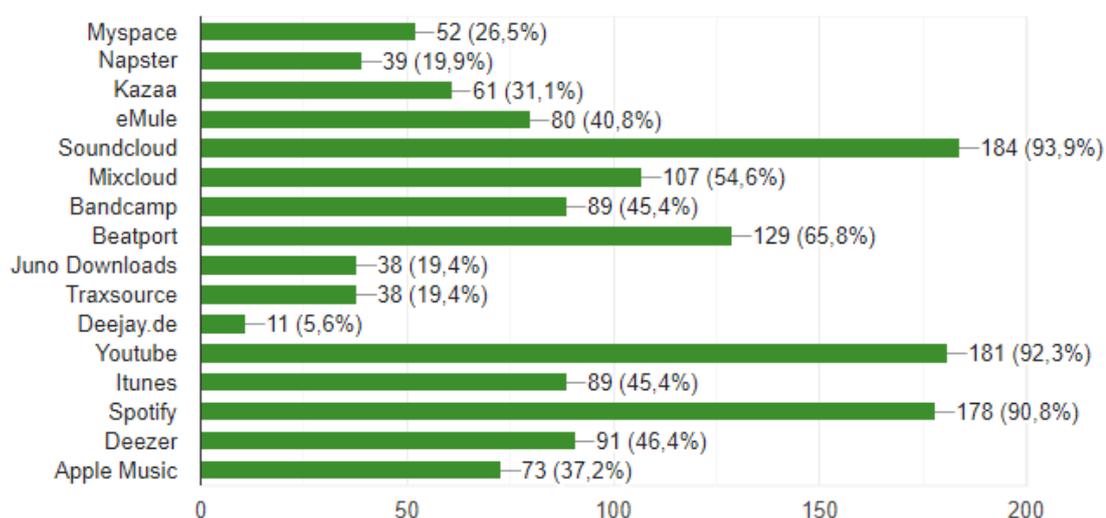
global. Além disso, podcasts focados em música eletrônica e entrevistas com DJs tornaram-se uma ferramenta vital para marketing e educação.

Por toda essa evolução e com essa explosão no meio digital de um vasto número plataformas de *streaming*, agora chegando em 2024, pensamos em quantificar qual delas é a mais utilizada, qual está mais presente no mercado musical, qual está mais em destaque atualmente.

Para tanto, desenvolvemos um questionário com perguntas diretas simples sobre o uso de plataformas digitais para acesso e uso da música eletrônica na pista para o público de interesse, ou seja, estudantes, ex-estudantes, produtores musicais, DJs e fãs do mercado, totalizando 196 participantes. Foi utilizada a ferramenta do formulário Google e enviado digitalmente para facilidade e agilidade da geração dos resultados da entrevista.

Além disso, conforme já mencionado, por não haver ainda no mercado uma única plataforma disponível que compile o acesso à música e ao currículo do artista, e com intuito de futuramente desenvolver uma plataforma unificada, esses dados serão muito importantes para o desenvolvimento de uma ferramenta que melhor atenda às necessidades do profissional e do consumidor da música eletrônica de pista.

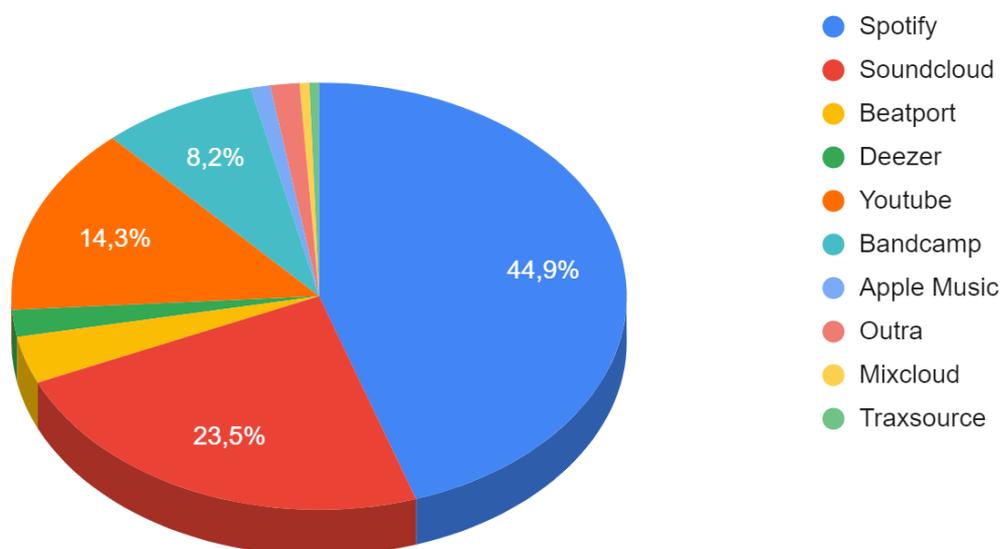
A primeira pergunta foi: “Das plataformas digitais apresentadas a seguir, quais você já utilizou?” Segue gráfico com as percentagens de acordo com as respostas. Vale ressaltar que o entrevistado poderia optar por mais de uma resposta, escolhendo mais de 1 plataforma digital da lista.



Os resultados mostram que, do total de 16 plataformas digitais apresentadas, a mais utilizada é a SoundCloud, com quase 94% dos votos. Em segundo lugar ficou o Youtube, com 92%, em terceiro, o Spotify com 91% e ainda em disparado das demais, o Beatport, com 66% dos votos.

SoundCloud, plataforma de postagem de música online, em que o usuário também consegue colocar sua localização, uma breve descrição e links de outros sites relacionados ao seu perfil ou projeto. Youtube, plataforma de vídeos, músicas e atualmente dos mais distintos conteúdos digitais, focada em imagem/vídeo principalmente. Spotify, plataforma de *streaming*, apenas para audição de músicas e criação de *playlists*. Beatport, site de venda de música online, focada no mercado da música eletrônica mundial (maior site de vendas digitais de música eletrônica do mundo), nele você pode pesquisar artistas, novos lançamentos, gravadoras, e *contest* para produtores.

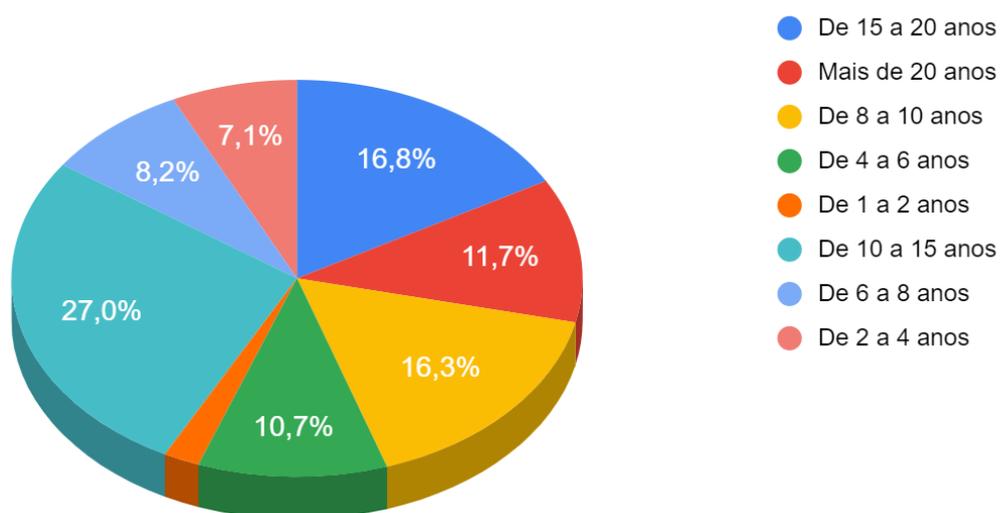
A segunda pergunta foi sobre a plataforma de preferência.



Podemos observar que mais uma vez, Spotify (45%), SoundCloud (23,5%) e Youtube (14%) são as preferidas do público, as mesmas três plataformas mais utilizadas pelos entrevistados (pergunta 1). Ainda em destaque pela preferência aparece a Bandcamp com um pouco mais de 8% dos votos.

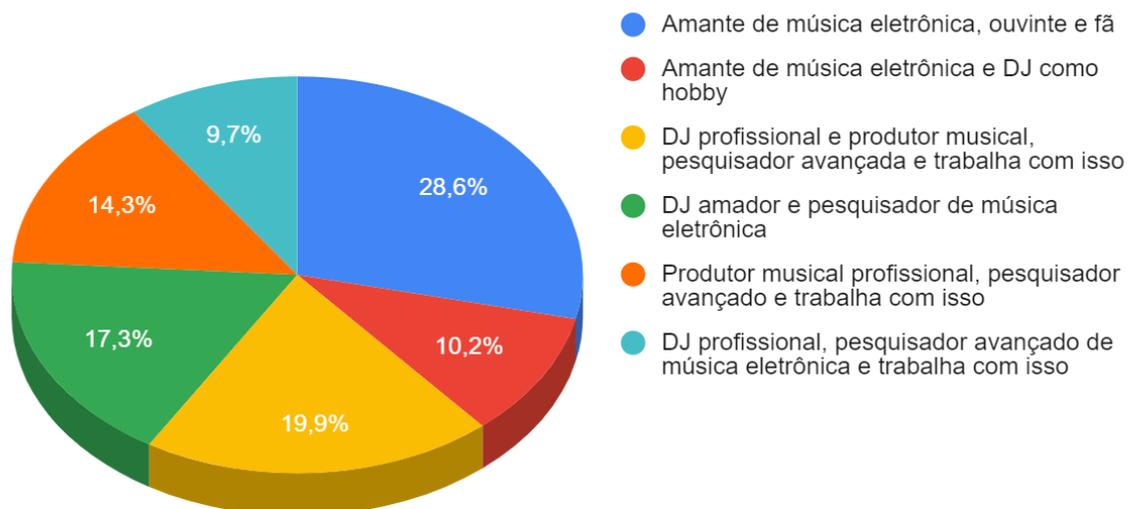
Predomina, portanto, a mescla de vídeo, escuta e postagem de áudio. Formas de reprodução distintas que se completam em diferentes plataformas. Todos esses dados reafirmam nossa problemática inicial da inexistência de uma plataforma que centralize as informações, para uma maior reprodutibilidade técnicas das músicas e com isso, refletindo em um maior crescimento do cenário da música eletrônica.

A terceira pergunta diz respeito sobre o tempo, em anos, que o entrevistado está escutando ou trabalhando com a música eletrônica e chegamos aos seguintes resultados:



É interessante ressaltar que 72% das pessoas entrevistadas tem mais de 8 anos de envolvimento com música eletrônica. Este dado nos leva a inferir que esta população, durante este período de tempo que persiste além de 8 anos, vem sendo responsável pela reprodução e divulgação da música eletrônica, sendo profissional da área ou apenas ouvinte.

Por fim, com relação ao perfil dos entrevistados, acrescentamos uma pergunta sobre como o entrevistado se considera dentro da cena eletrônica, seja como DJ, produtor musical, ou apenas como ouvinte. A seguir podemos ver como a população entrevistada se distribuiu de acordo com os perfis propostos.

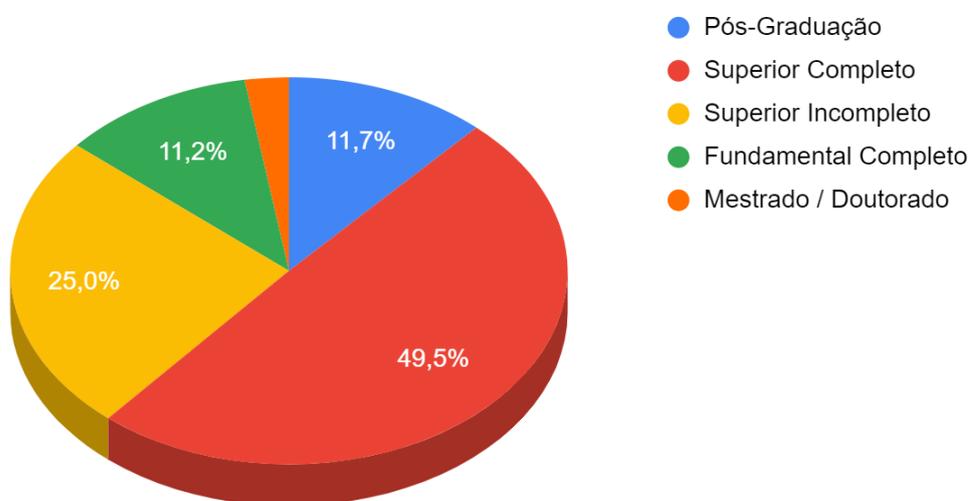
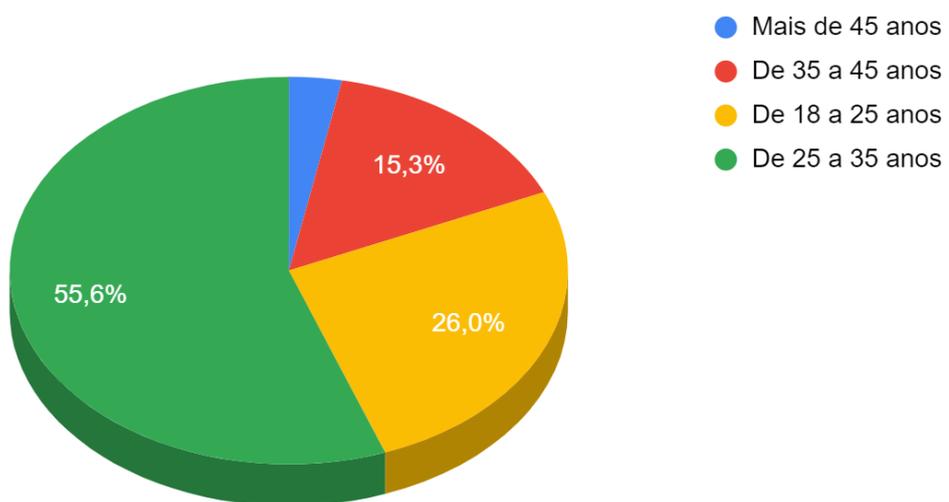
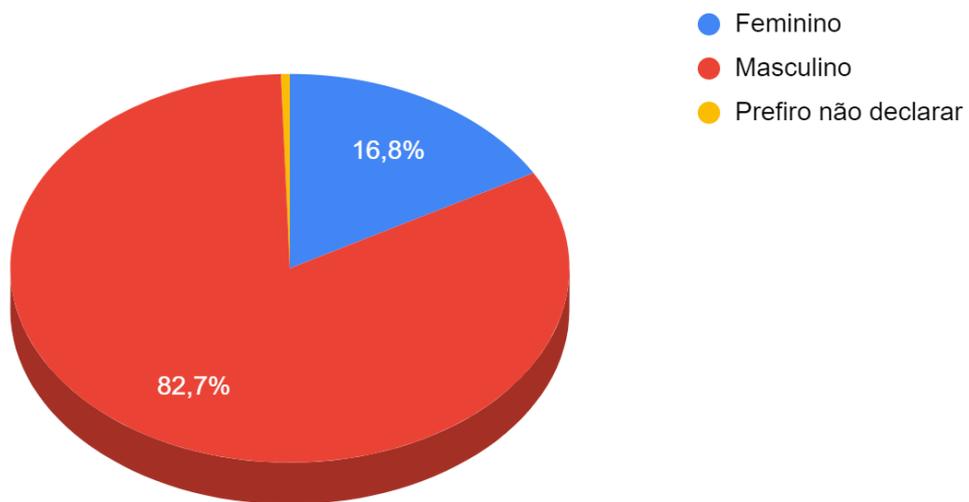


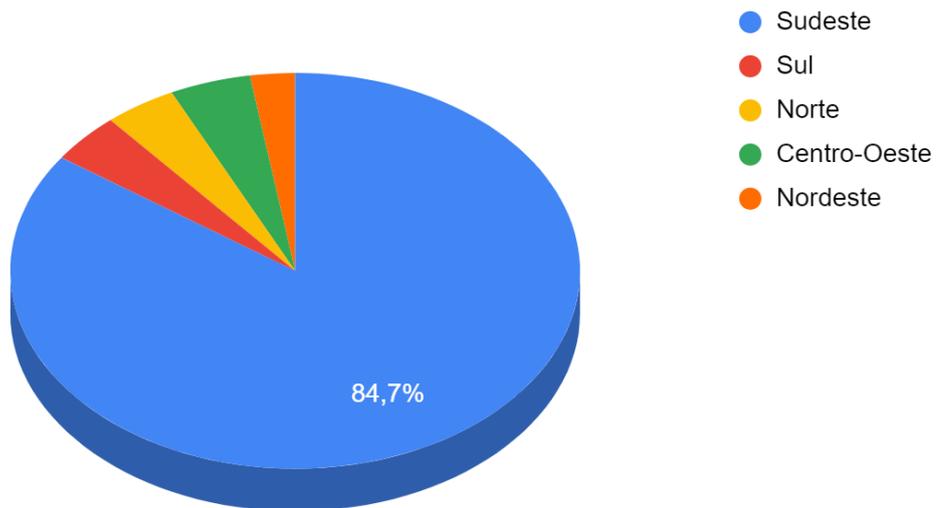
É notável uma população ouvinte e fã da música eletrônica, perfazendo quase 40% dos entrevistados. Dentre os profissionais da área, DJs e produtores musicais, houve uma presença de 61% dos entrevistados.

Importante ressaltar que ambos os públicos, ouvintes e profissionais, são indispensáveis para o mercado da música, no geral, e no cenário da música eletrônica, podemos observar com esses dados, que a população está bem equilibrada no que diz respeito ao produto e ao consumidor.

Com relação ao perfil pessoal dos entrevistados, houve predominância do sexo masculino com 83% e uma predominância de um público mais jovem (82%), com idade entre 18 e 35 anos, faixa etária dos amantes antigos de música eletrônica e novos usuários também, faixa de difusão do mercado, da alta reprodutibilidade técnica.

Além disso, os entrevistados foram questionados sobre a região brasileira em que residem e o nível de escolaridade. Os resultados mostram que o mercado da música eletrônica está concentrado principalmente em pessoas com formação superior e com pós-graduação, e residentes na região sudeste. Interessante notar essa polaridade, quando entendemos que praticamente 100% das respostas apesar de serem de outros estados residem na cidade de São Paulo.





Enfim, como principais plataformas dos anos 2000, até os dias de hoje, que fazem parte do recorte que estamos estudando, a música eletrônica de pista e a cultura do DJ, que também contribuíram diretamente para a carreira e a vida do autor desta pesquisa, chegamos ao Beatport, como principal meio de divulgação internacional e nacional, sendo também a principal fonte de exposição para o mercado, trazendo datas e shows, e também o SoundCloud, como facilitação de postagens e divulgação de apresentações e novos lançamentos para donos de eventos e futuros contratantes.

Ao final da análise de dados da pesquisa, cruzando com os números e respostas do autor, vamos agora analisar as duas plataformas citadas por serem as que mais auxiliaram o próprio nesses últimos 20 anos de trabalho, pesquisar e participação não música eletrônica nacional.

CAPÍTULO 2 – PRODUTO – PLATAFORMAS MUSICAIS – AOS OLHOS DA MUDIATIZAÇÃO E USABILIDADE – BEATPORT E SOUNDCLOUD

Após o fim da Segunda Guerra Mundial, o mundo, principalmente o ocidental, foi inserido na sociedade de consumo. Esse período foi marcado pela produção em massa e pela ampliação das mídias. Rádios, TVs e Jornais tinham forte influência sob o público consumidor. A partir dos anos 1990, a internet é inserida no âmbito comercial/doméstico, dando um salto nunca antes visto nas relações e trocas. E, com certeza, a música, principalmente a eletrônica, não poderia ficar fora dessa. Assim como vimos no Capítulo 1, mídias como Beatport e SoundCloud têm grande relevância na cena. Agora faremos uma análise das interfaces como produtoras de comunicação e distribuição de música e cultura eletrônica.

2.1 BEATPORT

Criado em 2004, e fundado por Brad Roulier, Jonas Tempel e alguns entusiastas da música eletrônica, o Beatport é uma plataforma online especializada em música eletrônica, que oferece serviços como venda de faixas, downloads, streaming e informações músicas e artistas desse mesmo gênero musical.

Ainda mais, o Beatport proporciona recursos diversos e específicos para DJs e demais profissionais da área, como análise de batidas e informações detalhadas das faixas, sendo assim, tornando-se uma ferramenta extremamente valiosa para quem é do ramo, e busca um extenso material para suas performances e/ou pesquisas.

Em quase duas décadas de existência, a plataforma expandiu seus serviços introduzindo recursos como assinaturas, streaming e aquisições de outras plataformas relacionadas ao gênero. No decorrer do tempo, a plataforma desempenhou um papel significativo na promoção e comercialização da música eletrônica, contribuindo para sua crescente presença e influência no cenário musical global.

No mais, é importante notar que, em um ambiente constantemente em transformação, como o digital, as plataformas tendem a passar por processos de mudanças, atualizações e adaptações ao longo do tempo para atender às preferências dos usuários.

2.2 SOUNDCLOUD

Em 2007, dois suecos, Alexander Ljung e Eric Wahlforss, fundaram o SoundCloud, que consiste em plataforma de distribuição e compartilhamento de músicas de forma online, onde os artistas podem carregar, promover e compartilhar seus trabalhos e projetos com ampla audiência.

A fácil colaboração musical entre artistas, sempre foi a ideia inicial por de trás dos fundadores da plataforma. Eles perceberam que as ferramentas de compartilhamento de música existentes na época não atendiam adequadamente as necessidades que músicos e produtores precisavam, principalmente do âmbito da compatibilidade online. Com a tecnologia da *nuvem*, o SoundCloud conseguiu criar uma solução fácil e eficiente.

O sistema criado diferenciou-se de outras plataformas por seu foco na simplicidade e na funcionalidade para músicos independentes e entusiastas da área. Ele permitia que os artistas/consumidores carregassem suas músicas, compartilhassem links facilmente e colaborassem em projetos musicais, criando uma comunidade dinâmica de criadores de música.

Ao longo dos anos, o SoundCloud expandiu seus recursos, incluindo serviços premium como o SoundCloud Pro para criadores de conteúdo mais avançados e o SoundCloud Go, um serviço de assinatura para usuários que desejam acesso ilimitado a um catálogo mais amplo de músicas.

O SoundCloud tornou-se uma plataforma influente no cenário musical, especialmente para músicos independentes e emergentes. Ele proporciona uma maneira acessível e eficaz de compartilhar música, construir uma audiência e conectar artistas com fãs em todo o mundo.

2.3 MEDIATIZAÇÃO

A midiatização refere-se ao processo em que as mídias se tornam cada vez mais presentes e influentes na sociedade, afetando todas as áreas da vida humana. Isso inclui não apenas a forma como nos comunicamos, mas também os padrões de comportamento, a construção da identidade e a disseminação de informações. Através da midiatização, as mídias exercem um impacto significativo na forma como percebemos o mundo e como nos relacionamos com ele, moldando nossa compreensão da realidade e influenciando nossas atitudes e crenças.

Para compreender melhor a midiatização, é importante analisar seus conceitos fundamentais. Isso inclui a noção de que as mídias são onipresentes e desempenham um papel central na vida cotidiana, bem como a compreensão de que a influência das mídias não se limita apenas à transmissão de informações, mas também molda a forma como percebemos o mundo. A midiatização também envolve a interseção entre as mídias e outras esferas da vida social, como a política, a economia, a cultura e a identidade.

O conceito de midiatização no contexto da música eletrônica refere-se à transformação e à influência da mídia (como a internet, redes sociais, streaming de música, vídeos online, entre outros) na produção, distribuição, consumo e recepção dessa forma de arte sonora (HESMONDHALGH, 2008).

A música eletrônica, por sua própria natureza tecnológica e digital, está intimamente ligada à midiatização e isso tem várias implicações, como:

- **Produção e Distribuição:** A tecnologia digital democratizou a produção musical, permitindo que artistas independentes criem e distribuam sua música sem a necessidade de grandes gravadoras. Isso levou a um aumento na diversidade e na inovação na música eletrônica, com muitos artistas emergentes alcançando sucesso por meio de plataformas online e redes sociais.
- **Consumo e Acesso:** A midiatização facilitou o acesso à música eletrônica em escala global. Plataformas de *streaming* como Spotify, Apple Music e SoundCloud, sendo esta última abordada mais profundamente no conteúdo desta dissertação, permitiram que os ouvintes descubram

facilmente novos artistas e gêneros, ampliando o público da música eletrônica além das fronteiras físicas.

- **Promoção e Marketing:** Redes sociais como Instagram, Facebook, Twitter e TikTok tornaram-se ferramentas essenciais para a promoção de eventos, lançamentos de músicas e performances ao vivo. Os artistas usam essas plataformas para se conectar diretamente com os fãs, compartilhar conteúdo exclusivo e construir uma base de seguidores engajados.
- **Transformação da Experiência Musical:** A midiatização não apenas mudou como a música eletrônica é produzida e consumida, mas também transformou a própria experiência musical. Festivais de música eletrônica, transmissões ao vivo e eventos virtuais se tornaram populares, proporcionando novas formas de interação entre artistas e público (SILVERSTONE, 2020).

Em resumo, o conceito de midiatização na música eletrônica reflete a interação dinâmica entre tecnologia digital, plataformas de mídia e cultura musical, influenciando profundamente como a música eletrônica é criada, compartilhada e experimentada no mundo contemporâneo.

Detalharemos a seguir sobre as plataformas digitais selecionadas para explorar nesta dissertação.

2.3.1 Conteúdo Especializado (Beatport):

Beatport é conhecido por se concentrar em música eletrônica, oferecendo um espaço especializado para DJs e amantes desse gênero. Esse foco contribui para a midiatização ao criar uma plataforma específica para uma comunidade musical. “A utilização de dispositivos de criação audiovisual é tanto mais eficiente quanto ela abre possibilidades de encontros entre corpos e objetos” (MIGLIORIN, 2008). A mesma coisa acontece por aqui, só que no ambiente musical. O Beatport funciona como uma rede social, ou seja, corpos e objetos além de ter uma infinidade de encontros, podem criar seus próprios encontros e espaços.

Devemos admitir que, para os DJs profissionais, a plataforma tem uma ênfase maior do que para os demais usuários. Nem todos os usuários de

plataformas digitais, principalmente na música eletrônica, utilizam a mesma com tanto afinco. No entanto, talvez esse seja o propósito da plataforma, pois é um conteúdo extremamente especializado para quem é do ramo e afins: “O dispositivo como mecanismo de produção cria uma situação onde os personagens são colocados a agir” (MIGLIORIN, 2008), onde os personagens são, na verdade, agentes, ou seja, são os próprios usuários da plataforma.

2.3.2 Diversidade de Conteúdo (SoundCloud):

SoundCloud, por sua vez, é mais aberto a diversos gêneros e estilos musicais, permitindo que artistas independentes compartilhem sua música. Essa diversidade reflete uma abordagem mais ampla da midiatização, abraçando uma gama mais ampla de expressões musicais. Podemos tomar como ponto de partida o conceito de dispositivo em Michel Foucault.

“O dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode tecer entre estes elementos” (FOUCAULT, 2000, p. 70), ou seja, “o ser técnico evolui por convergência e por adaptação a si mesmo” (SIMONDON, 2008, p. 57). Para Simondon (2008), um *dispositivo técnico* não se limita à máquina física em si, mas engloba todo o processo técnico, incluindo seu desenvolvimento, produção, operação e relação com o ambiente.

Simondon (2008) destaca que o objeto técnico não deve ser considerado isoladamente, mas como um sistema inseparável de componentes técnicos, humanos e ambientais. O dispositivo técnico é indivisível em seu contexto mais amplo. Ele introduz o conceito de *individuação* para descrever o processo pelo qual um objeto técnico se torna uma entidade individual e autônoma. Esse processo envolve a integração de diferentes componentes e a resolução de tensões ou conflitos.

Simondon (2008) sugere que a inteligência não está apenas concentrada em seres humanos, mas também é distribuída ao longo do sistema técnico. Os dispositivos técnicos, então, incorporam uma forma de inteligência. O dispositivo técnico não é apenas uma entidade isolada; ele mantém uma relação dinâmica com seu ambiente. Isso inclui não apenas o ambiente físico, mas também o contexto social, cultural e econômico.

Ao aplicar esse conceito, Simondon (2008) busca superar uma visão simplificada dos objetos técnicos, promovendo uma compreensão mais holística e dinâmica da tecnologia. Seu trabalho influenciou os estudos contemporâneos sobre filosofia da tecnologia e filosofia da ciência, oferecendo uma abordagem mais complexa e interconectada para entender o papel dos objetos técnicos na sociedade.

Em resumo, o conceito de *dispositivo* é versátil e pode abranger uma variedade de contextos teóricos. Em muitos casos, refere-se a sistemas complexos de elementos inter-relacionados que produzem determinados efeitos, sejam eles sociais, culturais, tecnológicos ou psicológicos; onde o SoundCloud explora esse conceito de forma eficaz e exuberante.

2.3.3 Interação e Engajamento

Ambas as plataformas incentivam a interação e o engajamento dos usuários, proporcionando comentários, compartilhamentos e *repost*. Isso reflete a natureza social e participativa da midiatização, onde os usuários não são apenas consumidores passivos, mas também contribuem para a criação de conteúdo e discussões. “Sistemas aperfeiçoados de comunicação e de fluxo de informações, associados com racionalizações nas técnicas de distribuição” (HARVEY, 1993, p. 74) são fundamentais para essas plataformas, assim como argumenta Harvey com seu conceito de pós-modernidade.

Ou seja, assim como “os bancos eletrônicos e o dinheiro de plásticos foram algumas das inovações que aumentaram a rapidez do fluxo de dinheiro” (HARVEY, 1993, p. 83), essas mesmas plataformas foram responsáveis pela distribuição em massa de músicas em todo o mundo. Isso mostra como a globalização também adentrou o mundo da música eletrônica trazendo um novo jeito tanto para fazer músicas como consumi-las.

Podemos afirmar que “foi a passagem do consumo de bens para o consumo de serviços” (HARVEY, 1993, p. 122) que trouxe essa nova forma do homem estar e se relacionar com o mundo. O século XXI nos mostrou um novo desafio, onde o homem é o próprio processo de transformação aonde ao mesmo tempo que é transformado. O homem agora é sua própria mídia, e isto não é uma especulação, muito menos uma anedota de entusiastas.

Contudo, as transformações na distribuição de música e na cultura mais ampla podem ser analisadas à luz das teorias de Harvey sobre a pós-modernidade, especialmente em relação às mudanças na produção, distribuição e consumo de conteúdo na era digital.

2.4 USABILIDADE

A usabilidade é um aspecto fundamental no desenvolvimento de produtos digitais, pois está relacionada à facilidade de uso e eficiência na interação entre o usuário e a interface. Com o objetivo de proporcionar uma experiência positiva, a usabilidade busca compreender as necessidades e comportamentos dos usuários, considerando aspectos como eficácia, eficiência e satisfação. Este conceito é essencial para garantir a qualidade e competitividade de softwares, aplicativos e sites, sendo fundamental para a fidelização de clientes e o sucesso dos produtos no mercado.

Jakob Nielsen, um dos pioneiros no estudo da usabilidade, define-a como “a qualidade que mede quão fácil é usar uma interface” (NIELSEN, 1994, p. 84). Segundo Nielsen, “o objetivo de estudo da usabilidade é aprimorar a capacidade dos usuários de realizar suas tarefas facilmente, minimizando erros e aprendizado prévio” (NIELSEN, 1994, p. 97).

Outro autor importante é Don Norman, que aborda a usabilidade em seu livro *Design Emocional* (2005). Ele argumenta que além da funcionalidade, as interfaces devem ser projetadas para proporcionar uma experiência emocional positiva aos usuários (NORMAN, 2005). No contexto digital, a usabilidade não se limita apenas à interface gráfica, mas também engloba a navegabilidade eficiente, a clareza das informações apresentadas, a consistência no design e a adaptação a diferentes dispositivos e tamanhos de tela. Assim, ao projetar plataformas digitais, é essencial considerar a usabilidade como um componente crucial para garantir a satisfação do usuário e o sucesso do produto.

A definição de usabilidade está intimamente ligada à capacidade de um sistema ou produto digital como o SoundCloud e o Beatport, em atender às necessidades e expectativas dos usuários de forma eficiente e satisfatória. A

importância desse conceito reside no impacto direto que a facilidade de uso tem sobre a experiência do usuário, influenciando sua produtividade, satisfação e fidelidade. Uma boa usabilidade contribui para a redução de erros, aumento da eficiência e melhoria da interação, refletindo positivamente nos resultados do negócio e na percepção do usuário sobre a marca.

A história da usabilidade está diretamente ligada ao desenvolvimento da computação e das interfaces digitais, sendo influenciada por teorias e metodologias de áreas como a Psicologia Cognitiva e a Ergonomia. A evolução desse conceito acompanhou o avanço da tecnologia, observando uma mudança de foco do aspecto puramente técnico para a compreensão das necessidades e experiências dos usuários. A busca por interfaces mais intuitivas, eficientes e satisfatórias impulsionou o desenvolvimento de métodos e diretrizes de usabilidade, transformando-a em um pilar fundamental no design e desenvolvimento de produtos digitais.

2.4.1 Interface do Usuário

A usabilidade é crucial em plataformas musicais. Beatport e SoundCloud investem em interfaces de usuário intuitivas, facilitando a navegação e a descoberta de novas músicas. "A apropriação e a posse de bens que garantem (ou pelo menos prometem garantir) o conforto e o respeito podem de fato ser as principais motivações dos desejos e anseios na sociedade de produtores" (BAUMAN, 2008, p. 104). Assim como argumenta Bauman, vivemos em uma era extremamente fluída, no entanto, ao contrário do que muitos podem refutar, o super fluxo não seria um "mal", mas sim uma nova forma de ser e estar no mundo, que é extremamente relacional, ou seja, "formas de luz que distribuem o claro e o obscuro, o opaco e o transparente, o visto e o não visto" (DELEUZE, 1991, p. 127).

Esse trecho evoca duas perspectivas interessantes sobre a sociedade contemporânea: a visão de Bauman sobre a busca por conforto e respeito através da apropriação de bens, contrastada com a ideia de Deleuze sobre a fluidez e a relacionalidade na era do super fluxo.

Bauman argumenta que na sociedade atual, muitas vezes os desejos e anseios das pessoas são moldados pela busca por bens materiais que prometem

conforto e respeito. Isso pode ser interpretado no contexto da sociedade de consumo, onde a posse de determinados objetos ou símbolos sociais pode oferecer uma sensação de segurança ou status. No entanto, ele também sugere que essa busca incessante por conforto e respeito pode ser uma forma de construir identidade e segurança em um mundo fluido e incerto.

Por outro lado, Deleuze oferece uma perspectiva mais filosófica sobre a fluidez e a relacionalidade na contemporaneidade. Ele descreve o mundo como um lugar onde as fronteiras entre o claro e o obscuro, o opaco e o transparente, o visível e o invisível estão constantemente sendo desafiadas e redefinidas. Nesse sentido, o *super fluxo* não é visto como algo necessariamente negativo, mas sim como uma nova maneira de existir e se relacionar, onde as conexões e interações entre diferentes elementos são valorizadas.

Assim, enquanto Bauman nos alerta para os perigos da busca desenfreada por bens materiais como formas de segurança e identidade, Deleuze nos convida a pensar na fluidez e nas relações como essenciais para entendermos nossa existência contemporânea. Essas perspectivas complementam-se ao examinar como as pessoas negociam suas vidas em um mundo cada vez mais complexo e interconectado.

2.4.2 Descoberta de Novas Músicas (SoundCloud)

O SoundCloud é reconhecido por seu papel crucial em permitir que artistas independentes compartilhem sua música diretamente com um público global. Isso contribui para uma experiência de usuário centrada na descoberta de novos talentos e estilos musicais, ampliando a diversidade musical e a usabilidade para o público que busca variedade.

Para todo DJ, assim como para o autor da obra, descobrir músicas novas é fundamental no mundo da discotecagem, pois o próprio público adora novidades constantemente, por isso que, “todo dispositivo se define por sua condição de novidade e criatividade” (DELEUZE, 1999, p. 158). Causando aquilo que podemos chamar de “processos singulares de unificação, de totalização, de verificação, de objetivação, de subjetivação” (DELEUZE, 1999, p. 159). Deleuze enfatiza que todo dispositivo se define por sua capacidade de novidade e criatividade. No contexto do SoundCloud, isso se traduz na constante introdução

de novos sons e estilos, impulsionando a experiência de descoberta tanto para DJs quanto para o público.

A plataforma (dispositivo) pode ser linha de fuga, assim como propuseram Deleuze e Foucault, que “está sempre presente e que se exerce como uma multiplicidade de relações de força” (MACHADO, 2000, p. 103), ou seja, o “acaso, contingência, novidade, diferença, vontade de jogo e experimentação com formas de pensamento e sociabilidade” (ORTEGA, 2000, p. 122). Ao considerar o conceito de linha de fuga de Deleuze e as relações de força de Foucault, podemos interpretar o SoundCloud como um espaço onde múltiplas formas de expressão musical podem se manifestar livremente. Isso encoraja o acaso, a contingência e a experimentação, elementos essenciais para a inovação no cenário musical.

Sendo assim, ao oferecer um espaço para artistas independentes e uma abordagem mais descentralizada para a música, o SoundCloud pode ser considerado como um dispositivo que permite aos artistas expressarem sua criatividade, proporcionando uma experiência única para DJs, que estão constantemente buscando novidades para enriquecer suas performances e playlists. Isso cria uma dinâmica onde a plataforma não só centraliza a música, mas também se torna um campo de experimentação e descoberta constante entre os artistas e os ouvintes. Portanto, o SoundCloud não apenas facilita a descoberta de novos talentos e estilos musicais, mas também se alinha com conceitos filosóficos importantes, como os propostos por Deleuze, Foucault e outros autores.

Em síntese, o SoundCloud não apenas facilita a divulgação e descoberta de novas músicas, mas também incorpora conceitos filosóficos profundos sobre criatividade, liberdade e multiplicidade, tornando-se um dispositivo cultural significativo na era digital, substituindo sobremaneira os métodos tradicionais de distribuição e promoção musical, onde o acesso à música era controlado por intermediários como gravadoras e estações de rádio. Tudo isso, democratizou o processo de criação e consumo musical.

2.4.3 Ferramentas para DJs (Beatport)

Beatport oferece ferramentas específicas para DJs, como análise de batidas e marcadores de pontos de mixagem. Isso melhora a usabilidade para profissionais da música eletrônica que utilizam a plataforma para encontrar faixas específicas para suas performances; onde há “uma verdade sobre si mesmos que eles mesmos devem contribuir ativamente para produzir” (LARROSA, 1995, p. 57).

As ferramentas do Beatport são como “relâmpagos, reverberações, cintilações” (DELEUZE, 1991, p. 130) que dão luz a multiplicidade e a variedade de formas que podem existir em um dado contexto. Da mesma forma, as ferramentas do Beatport podem ser vistas como múltiplos recursos que, quando utilizados pelos DJs, contribuem para uma experiência musical rica e dinâmica. Sugere-se que essas ferramentas não são apenas funcionais, mas também adicionam camadas de criatividade, impacto e dinamismo à experiência dos usuários na plataforma.

Essas ferramentas não apenas servem como recursos práticos para os DJs, mas também enfatizam a ideia de que os profissionais da música eletrônica têm um papel ativo na construção de sua identidade artística. A capacidade de personalizar e contribuir para a produção de suas performances reforça a ideia de que cada DJ tem uma abordagem única e uma *verdade sobre si mesmos* que se manifesta em suas escolhas musicais e habilidades de mixagem.

Dessa forma, a inclusão de ferramentas específicas na Beatport para DJs destaca não apenas a atenção da plataforma para as necessidades práticas da comunidade musical eletrônica, mas também reconhece a importância do papel ativo e criativo dos DJs na construção de sua identidade artística dentro do mundo da música eletrônica.

Ferramentas digitais como Beatport e a SoundCloud revolucionaram todo um processo de criação, distribuição e consumo musical em todo o mundo.

2.4.4 Modelo de Negócios (Beatport)

O principal componente do modelo de negócios do Beatport é a venda de música. A plataforma oferece uma ampla seleção de faixas de música eletrônica e dance para compra pelos usuários. DJs e entusiastas podem adquirir faixas

individuais para uso em apresentações, remixes ou apenas para ouvir, ou melhor, “o próprio sujeito que vê é um lugar na visibilidade, uma função derivada da visibilidade” (DELEUZE, 1991).

Além disso, a *função derivada da visibilidade* sugere que a atividade do usuário na plataforma não é apenas um ato de consumir música, mas também uma função que se origina da visibilidade de suas escolhas. Através da compra de faixas, os usuários desempenham um papel ativo na construção de sua presença dentro da comunidade musical eletrônica.

Assim, ao considerar a analogia de Deleuze no contexto do Beatport, podemos entender que a experiência de compra de músicas na plataforma não é apenas transacional; ela é uma expressão ativa da identidade musical dos usuários, proporcionando um *lugar na visibilidade* onde suas preferências são manifestadas e compartilhadas.

Em resumo, o Beatport opera em um modelo de negócios que combina a venda de música, ferramentas especializadas para DJs, assinaturas, promoção de artistas e eventos ao vivo. Essa abordagem multifacetada permite à plataforma atender às diversas necessidades e interesses da comunidade da música eletrônica, contribuindo para o seu sucesso no mercado.

2.4.5 Acessibilidade (SoundCloud):

SoundCloud é frequentemente elogiado por sua acessibilidade global, permitindo que artistas independentes de todo o mundo compartilhem suas músicas. Isso destaca uma usabilidade centrada na inclusão e na promoção da diversidade musical, pois

(...) ela e suas práticas de produção e circulação de produtos culturais constituiriam uma espécie de reduplicação das visibilidades de nosso tempo. Da mesma forma, poderíamos dizer que a mídia se faz um espaço de reduplicação dos discursos, dos enunciados de uma época. Mais do que inventar ou produzir um discurso, a mídia o reduplicaria, porém, sempre a seu modo, na sua linguagem, na sua forma de tratar aquilo que “deve” ser visto ou ouvido (FISCHER, 2002, p. 86).

A ideia de reduplicação na mídia também pode ser aplicada ao SoundCloud. Em vez de inventar ou produzir um discurso, a plataforma oferece um espaço onde os discursos musicais existentes são reduplicados. Os artistas

usam a linguagem única da música para expressar suas ideias, e a plataforma SoundCloud proporciona a reduplicação e circulação dessas expressões artísticas.

A inclusão de diversos gêneros musicais e a capacidade de artistas independentes compartilharem suas criações podem ser vistas como uma reduplicação dos discursos musicais da nossa época. A mídia, neste caso, o SoundCloud, se torna um veículo para a multiplicidade de vozes e formas musicais que caracterizam a diversidade cultural e artística em todo o mundo.

Portanto, ao propor um espaço para a reduplicação de discursos musicais e garantir a acessibilidade global, o SoundCloud desempenha um papel significativo na promoção da diversidade e inclusão na cena musical contemporânea.

2.5 PROCEDIMENTOS ANALÍTICOS

Marshall McLuhan foi um renomado teórico da comunicação e estudioso canadense, conhecido por suas teorias sobre o impacto dos meios de comunicação na sociedade, especialmente popularizadas em seu importante livro *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964).

McLuhan argumentava que os meios de comunicação, como a imprensa, o rádio, a televisão e, mais tarde, a internet, são extensões das capacidades humanas. Cada meio não apenas transmite informações, mas também altera nossa percepção e experiência do mundo.

McLuhan é famoso pela afirmação de que *o meio é a mensagem*, ou seja, que o meio de comunicação em si tem um impacto significativo na sociedade, muitas vezes mais do que o conteúdo que ele transmite. Ele defendia que diferentes meios moldam a percepção de mundo das pessoas de maneiras distintas.

McLuhan antecipou a ideia de uma "aldeia global", onde os avanços na comunicação e na tecnologia de mídia estreitariam as distâncias culturais e geográficas entre as pessoas. Além disso, McLuhan era conhecido por sua abordagem interdisciplinar, integrando ideias da literatura, filosofia, antropologia e sociologia em suas análises sobre a cultura e a tecnologia. Sua obra

influenciou profundamente o campo dos estudos de mídia e comunicação. McLuhan nos ensina que os meios de comunicação não são apenas ferramentas passivas, mas sim agentes ativos na formação e transformação da sociedade.

McLuhan desenvolveu a "tétrade dos meios" como um modelo para analisar o impacto dos meios de comunicação. Ela consiste em quatro perguntas fundamentais sobre qualquer meio de comunicação, explorando o que ele aprimora, torna obsoleto, recupera e vira quando levado ao extremo. São elas:

- 1 O que o meio aprimora?
- 2 O que o meio torna obsoleto?
- 3 O que o meio recupera que estava obsoleto?
- 4 O que o meio vira quando é levado ao extremo?

Marshall McLuhan é considerado um dos pioneiros na compreensão dos efeitos culturais e sociais dos meios de comunicação modernos, e suas ideias continuam a ser estudadas e debatidas até hoje, especialmente à luz das novas tecnologias e mídias digitais emergentes.

A ideia central de McLuhan sobre o impacto dos meios de comunicação na sociedade é fundamental para entender como plataformas como o SoundCloud não são apenas ferramentas neutras de transmissão de conteúdo, mas sim influenciadores ativos na cultura e na percepção social.

Aplicar a "tétrade dos meios" de McLuhan ao Beatport e ao SoundCloud, pode nos ajudar a entender melhor seu impacto e dinâmica na cultura musical contemporânea.

2.5.1 O que o Beatport e o SoundCloud aprimoram?

Antes dessas plataformas serem criadas existia um monopólio no mercado, onde os artistas dependiam das gravadoras e de mídias como rádio, TV, jornais e afins, para se manterem no jogo. Isso fazia com que artistas pequenos, de médio porte e do underground não conseguissem sair da tal famigerada "bolha".

Mas tudo mudou, quando músicos e programadores se uniram para divulgar suas próprias músicas, em uma forma que o mercado ainda não conhecia. Agora todos podem subir sua própria música na rede, e ainda por cima criar marketing e engajamento.

O aprimoramento é bem exemplificado e demonstrado, na nova relação, que os artistas possuem com seus fãs, pois essas plataformas são como rede sociais, ou seja, a intensa interação faz parte da ética da plataforma em si mesma.

Além do mais, é um jeito mais fácil para encontrar artistas novos e músicas novas. Isso facilita tanto para o DJ, que quer procurar músicas para tocar; assim como o usuário, que está pesquisando por coisas novas.

Assim, o SoundCloud aprimora a capacidade dos artistas independentes de alcançarem um público global sem dependerem de grandes gravadoras, ampliando as oportunidades de divulgação e criação de comunidades em torno de novos estilos musicais e tendências.

O Beatport, por sua vez, aprimora a acessibilidade e disponibilidade de música eletrônica para DJs e produtores ao redor do mundo. Ele oferece um catálogo extenso e diversificado de faixas, permitindo que os usuários descubram e comprem músicas de forma conveniente e direta.

2.5.2 O que o Beatport e o SoundCloud tornam obsoleto?

Embora o Beatport e o SoundCloud tenham trazido inovações significativas para o cenário musical online, não seria preciso dizer que eles tornam algo completamente obsoleto. Em vez disso, eles oferecem alternativas e abordagens diferentes em comparação com outras formas de consumo de música.

De qualquer maneira, não há dúvida de que os métodos tradicionais de distribuição e promoção musical, onde o acesso à música era controlado por intermediários como gravadoras e estações de rádio foram substituídos por plataformas digitais como o Beatport e o SoundCloud. Isso democratiza o processo de criação e consumo musical.

Obviamente, devido à expansão do *streaming* ninguém mais escuta vinis e CDs como nos anos 1980 e 1990. Hoje, a música chega nas pessoas de uma forma bem mais veloz que outrora, e com extrema qualidade. Atualmente, o Beatport disponibiliza downloads em arquivos FLAC e WAV para seus usuários, tornando obsoleto, de certa forma, os métodos tradicionais de distribuição física de música eletrônica, como CDs e vinis, que eram comuns antes da digitalização

da indústria da música. Esta plataforma digital também impacta na maneira como os DJs adquirem e compartilham suas músicas, reduzindo a dependência de lojas físicas e de intermediários.

Podemos afirmar que, o século XXI transformou significativamente a forma como fazemos, apreciamos e compartilhamos a música; onde a eletrônica, sente o peso e a responsabilidade dessa mudança. A maioria dos arquivos digitais estão na “nuvem”, sendo assim, “chove” música em frações de segundos, 24h por dia.

No entanto, é importante ressaltar que a indústria da música é diversificada, e diferentes plataformas servem a diferentes públicos. Plataformas mais tradicionais ainda desempenham um papel vital para muitos ouvintes e artistas, enquanto o Beatport e o SoundCloud oferecem opções especializadas e inovadoras. O surgimento dessas plataformas não necessariamente torna obsoleto o que veio antes, mas sim amplia o leque de escolhas disponíveis para os consumidores e artistas.

2.5.3 O que o Beatport e o SoundCloud recuperam do que estava obsoleto?

O Beatport recupera a ideia de um mercado centralizado e especializado para música eletrônica, proporcionando uma plataforma onde DJs e produtores podem explorar e adquirir faixas de alta qualidade em diversos formatos. Isso resgata a conveniência e a diversidade de escolha que pode ter sido perdida com o declínio das lojas de discos físicas. Enquanto o SoundCloud recupera a ideia de comunidades musicais locais e globais, onde músicos e ouvintes podem se conectar diretamente sem barreiras físicas. Isso resgata um senso de comunidade e participação ativa na cena musical, que pode ter sido perdido com a comercialização massiva da indústria musical.

Essas plataformas trouxeram uma nova geração tanto de músicos, artistas, produtores e entusiastas como de público, cliente e ouvintes, e um novo modo de interação, que faz com que o artista ganhe cada vez mais notoriedade e repercussão com seu público.

Desde o lançamento do MP3, as compras físicas de fonogramas tiveram uma certa queda nas vendas. Muitos artistas e produtores ainda dependiam das gravadoras e selos para alavancarem seus projetos. Com as plataformas novos

selos foram criados e os artistas podiam vender suas músicas sem um terceiro por trás.

Portanto, ambas as plataformas desempenharam um papel crucial na revitalização da música eletrônica e independente, oferecendo oportunidades para artistas e permitindo que os fãs descubram novas músicas de maneiras inovadoras. Elas representam uma mudança no paradigma da distribuição de música, tornando-se essenciais para a evolução e diversificação da indústria musical contemporânea.

2.5.4 O que o Beatport e o SoundCloud viram quando são levados ao extremo?

Levar o Beatport e o SoundCloud ao extremo pode envolver várias considerações especulativas, pois as implicações podem depender de mudanças futuras na tecnologia, na indústria da música e nas preferências do consumidor. No entanto, podemos explorar algumas considerações:

2.5.4.1 *Beatport ao Extremo*

Dominância: Se o Beatport atingisse o extremo, poderia expandir ainda mais sua presença global, tornando-se a plataforma dominante para todos os gêneros de música eletrônica. Poderia estabelecer parcerias exclusivas com os principais artistas e selos, consolidando sua posição como o destino principal para os fãs do gênero.

Inovações Tecnológicas: Poderiam ocorrer inovações tecnológicas significativas, como integração com realidade virtual para experiências imersivas de eventos ao vivo, sistemas de recomendação mais avançados e personalizados, e talvez até mesmo o uso de blockchain para transparência e eficiência nas transações musicais.

Diversificação de Conteúdo: O Beatport poderia se expandir para além da venda de música, incluindo vídeos exclusivos, tutoriais de produção, e outros conteúdos relacionados à cultura da música eletrônica.

Por outro lado, quando levado ao extremo, o Beatport pode se tornar uma plataforma onde a vasta quantidade de músicas disponíveis pode desafiar a descoberta e a curadoria eficaz. A abundância de opções pode criar um

ambiente competitivo, onde se destaca quem consegue visibilidade e reconhecimento dentro do catálogo extenso.

Assim, quando aplicamos a téttrade dos meios de McLuhan ao Beatport, podemos observar como essa plataforma não apenas facilita a distribuição e aquisição de música eletrônica, mas também redefine a experiência de descoberta musical e influencia as práticas culturais e profissionais dos DJs e produtores ao redor do mundo.

2.5.4.2 SoundCloud ao Extremo

Plataforma Multifuncional Global: O SoundCloud poderia evoluir para uma plataforma multifuncional global, abrangendo não apenas música, mas também outras formas de mídia, como podcasts, vídeos, e até mesmo eventos ao vivo.

Integração de Tecnologia Avançada: Poderia explorar tecnologias emergentes, como inteligência artificial para recomendações altamente personalizadas, realidade aumentada para experiências imersivas de audição e interação, e integração mais profunda com dispositivos inteligentes.

Modelos de Receita Inovadores: Poderiam surgir novos modelos de receita, incluindo assinaturas mais sofisticadas, parcerias estratégicas exclusivas com artistas e marcas, e até mesmo a criação de uma criptomoeda dedicada para transações na plataforma.

Impacto na Indústria Musical: Se o SoundCloud atingisse seu extremo, poderia desafiar ainda mais o modelo tradicional da indústria musical, oferecendo oportunidades para artistas independentes que antes seriam marginalizados e transformando a maneira como a música é criada, distribuída e consumida.

Por outro lado, quando levado ao extremo, o SoundCloud pode transformar-se em um ambiente saturado de conteúdo, onde a abundância pode tornar difícil a descoberta de novos talentos. Além disso, pode gerar desafios relacionados à qualidade e à autenticidade da música disponível, conforme aumenta a competição por visibilidade.

Portanto, ao aplicar a téttrade dos meios de McLuhan ao SoundCloud, podemos entender melhor como essa plataforma não apenas facilita a descoberta de novas músicas, mas também redefine a maneira como artistas e

ouvintes interagem, influenciando diretamente a cultura musical contemporânea e as formas de expressão criativa.

2.6 DESAFIOS E QUESTÕES EMERGENTES

Como vimos, nos últimos anos, as plataformas digitais têm desempenhado um papel crucial na evolução e na disseminação da música eletrônica. Desde a criação até a distribuição e o consumo, estas plataformas têm remodelado significativamente as práticas e as dinâmicas dentro deste campo musical vibrante, além de influenciarem aspectos mais amplos da cultura e da sociedade. Surge neste contexto revolucionário do cenário musical, o termo *homo-streaming*, criado pelos profissionais da área, visando descrever a adaptação humana às práticas culturais e sociais moldadas por essas plataformas digitais. Essas plataformas têm um impacto significativo na forma como consumimos entretenimento, informação e cultura, influenciando nossos comportamentos, preferências e interações sociais. A expressão sugere que os indivíduos estão ajustando suas atividades e comportamentos para se alinhar com as características e funcionalidades dessas plataformas. Isso pode incluir mudanças na maneira como nos comunicamos, nos divertimos, aprendemos e nos relacionamos com o mundo ao nosso redor, à medida que nos adaptamos às conveniências e oportunidades oferecidas pelo *streaming* digital.

A música eletrônica sempre esteve na vanguarda da adoção de novas tecnologias para a criação musical, e as plataformas digitais ampliaram significativamente essas possibilidades. Com ferramentas acessíveis de produção musical, como software de gravação, edição e produção, e distribuição global instantânea, artistas independentes podem agora alcançar audiências globais sem depender de grandes gravadoras tradicionais, criando músicas de alta qualidade em seus próprios estúdios ou até mesmo em suas próprias casas (SULLIVAN, 2018; HRACS, 2019).

A democratização da produção musical resultou na proliferação de estilos e subgêneros, com mais artistas produzindo música de maneira independente, resultando em uma maior diversidade de estilos musicais emergentes e

experimentação com novos gêneros, incentivando a diversidade criativa (THÉBERGE, 2012). Este incentivo à diversidade criativa, proporcionada pela democratização da produção musical, impulsiona e liberta os artistas a explorar e desenvolver suas próprias identidades sonoras, contribuindo para uma cena musical mais diversificada e inclusiva.

A distribuição global instantânea que se dá através das plataformas de *streaming* e vendas digitais permite que novas músicas sejam disponibilizadas globalmente com rapidez e eficiência, sem a necessidade de uma infraestrutura de distribuição física, através das gravadoras tradicionais. Como resultado da redução da dependência das gravadoras, os artistas agora podem manter maior controle sobre seu trabalho e carreira, evitando as estruturas tradicionais das grandes gravadoras.

Sem a pressão das grandes gravadoras para seguir tendências comerciais específicas, artistas independentes têm a liberdade de explorar estilos e temas que ressoam com eles e com seu público-alvo. Desde a composição até a produção e lançamento, artistas independentes têm controle total sobre cada etapa do processo criativo. Isso permite uma expressão mais autêntica e pessoal de sua arte. As redes sociais e outras formas de mídiatização oferecem maneiras diretas para os artistas interagirem com seu público, construírem uma base de fãs leal e financiarem seus projetos de forma independente. Ao evitar intermediários tradicionais, os artistas independentes podem manter uma maior parte dos lucros gerados por suas músicas, o que pode ser crucial para sustentar suas carreiras a longo prazo. Em resumo, ser um artista independente de gravadoras tradicionais proporciona uma série de benefícios que não só permitem uma expressão artística mais autêntica, mas também oferecem maior controle sobre a carreira e uma conexão mais direta com o público, que muitas vezes, é mundial.

Assim, as mudanças tecnológicas têm impactado profundamente a indústria da música, oferecendo novas oportunidades para artistas independentes e enriquecendo o panorama musical global com uma variedade de novas expressões criativas.

Além de democratizar a produção, as plataformas digitais também revolucionaram a promoção e a comercialização da música eletrônica. Estratégias de marketing digital, como o uso de redes sociais e playlists curadas,

permitem aos artistas alcançar públicos específicos de maneira direcionada e eficaz (WIKSTRÖM, 2013). A monetização através de *streaming* e *downloads* impactou significativamente a economia da música eletrônica, criando fontes de receita para os artistas e desafiando modelos tradicionais de lucro (BILTON, 2014). Artistas e gravadoras agora dependem mais de *streams* e *royalties*, o que levanta questões sobre a sustentabilidade econômica para os criadores de conteúdo.

Apesar das oportunidades oferecidas pelas plataformas digitais, os artistas enfrentam desafios significativos. A superexposição, a dificuldade em se destacar em um mar de conteúdo e as questões de compensação justa pelo trabalho são preocupações crescentes (GRIMSHAW, 2017). A gestão da presença *online* e a manutenção da autenticidade artística são essenciais para os artistas navegarem no ambiente digital sem comprometer sua integridade criativa (HESMONDHALGH, 2013).

As plataformas digitais oferecem novas oportunidades para a inovação criativa e o crescimento profissional na música eletrônica. A colaboração global facilitada, o acesso a feedback instantâneo da audiência e as novas formas de interação entre artistas e fãs são exemplos de como o ambiente digital está impulsionando a evolução do gênero (JENKINS, 2006). As plataformas de *streaming* também permitem que os usuários construam e expressem suas identidades musicais. Isso promove a formação de comunidades virtuais em torno de interesses musicais compartilhados, reforçando conexões sociais através da música. Além disso, avanços tecnológicos como inteligência artificial e realidade virtual prometem revolucionar ainda mais a experiência musical, abrindo novas fronteiras para expressão e performance artística (KATZ, 2016).

Apesar dos benefícios evidentes, o *homo-streaming* também enfrenta desafios significativos que exigem reflexão crítica:

- **Concentração de Poder:** As principais plataformas de streaming exercem um poder considerável sobre o mercado musical, determinando quais artistas e conteúdos recebem destaque. Isso pode limitar a diversidade e a equidade dentro da indústria.
- **Direitos Autorais e Justiça Econômica:** Questões relacionadas a direitos autorais e justiça econômica permanecem controversas, com debates

sobre a distribuição justa de royalties entre artistas, compositores e gravadoras.

- Privacidade e Vigilância: A coleta de dados pessoais pelas plataformas de streaming levanta preocupações sobre privacidade e vigilância, especialmente à luz de práticas algorítmicas que moldam as experiências dos usuários.
- Personalização e Fragmentação: Os algoritmos de recomendação das plataformas de streaming personalizam as experiências de audição de cada usuário, sugerindo músicas com base em preferências individuais e comportamentos de escuta. Isso pode levar à fragmentação do público e à criação de "bolhas de filtro" que limitam a diversidade de experiências culturais.

Em suma, as plataformas digitais estão transformando profundamente o campo da música eletrônica, oferecendo tanto desafios quanto oportunidades sem precedentes para artistas e profissionais da indústria. Esta dissertação demonstrou a importância de entendermos como essas plataformas estão remodelando a criação, promoção e consumo de música eletrônica, e como os participantes deste campo podem melhor aproveitar as novas possibilidades digitais. Ao fazê-lo, podemos antecipar e influenciar futuros desenvolvimentos neste campo dinâmico e em constante evolução da música contemporânea.

2.7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, ao examinar plataformas musicais como Beatport e SoundCloud sob as perspectivas da midiatização e usabilidade, é possível compreender como esses serviços moldam e são moldados pela cultura midiática contemporânea, ao mesmo tempo em que atendem às necessidades e expectativas dos usuários em termos de experiência e funcionalidade.

O Beatport fornece uma plataforma para DJs e artistas independentes lançarem e monetizarem suas músicas, mantendo uma conexão direta entre criadores e ouvintes. Ao oferecer a compra de faixas individuais, o Beatport manteve um modelo de vendas de música que, em alguns casos, contrasta com

o modelo de assinatura mensal usado por muitos serviços de *streaming*. Enquanto muitas plataformas de *streaming* oferecem uma ampla variedade de gêneros, o Beatport se especializou em música eletrônica, atendendo a uma comunidade específica de ouvintes e artistas. Para DJs e entusiastas da música eletrônica, que buscam faixas específicas e formatos de alta qualidade, as lojas de música convencionais podem parecer menos atraentes devido à oferta especializada e às ferramentas avançadas do Beatport.

O SoundCloud, por sua vez, permitiu que artistas independentes e emergentes compartilhassem suas músicas diretamente com o público, contornando o processo mais tradicional de distribuição de grandes gravadoras. A capacidade de adicionar comentários diretamente nas faixas permitiu uma interação mais direta entre artistas e ouvintes, criando uma comunidade online em torno da música. O SoundCloud se tornou uma plataforma popular para artistas compartilharem músicas não lançadas, como os demos e experimentações, proporcionando uma visão única do processo criativo. O modelo *freemium* do SoundCloud pode influenciar a forma como algumas plataformas encaram o acesso pago. Ao oferecer uma grande quantidade de conteúdo gratuitamente, o SoundCloud sugere que uma abordagem mais aberta pode ser bem-sucedida. Uma das principais melhorias que o SoundCloud traz é a capacidade de músicos independentes e artistas emergentes compartilharem suas criações diretamente com o público. Isso cria uma comunidade diversificada e permite a descoberta de novos talentos.

Ambas as plataformas recuperaram aspectos do processo musical que poderiam ser considerados obsoletos em um cenário de distribuição mais tradicional, ao mesmo tempo em que introduziram inovações para atender às necessidades e expectativas dos consumidores contemporâneos. Elas destacam a diversidade de modelos de negócios e abordagens na indústria da música digital. Os novos modos como nos relacionamos e os novos modos como cada qual quer se expandir, criam expressões que refletem majoritariamente na sociedade em geral (MCLUHAN, 1996). De maneiras distintas, aprimoram a experiência musical, seja através da especialização em música eletrônica (Beatport) ou da promoção da diversidade musical e da interação social (SoundCloud). Cada uma atende a diferentes necessidades e preferências dentro do cenário musical online. Desempenharam um papel crucial na

revitalização da música eletrônica e independente, oferecendo oportunidades para artistas e permitindo que os fãs descubram novas músicas de maneiras inovadoras. Elas representam uma mudança no paradigma da distribuição de música, tornando-se essenciais para a evolução e diversificação da indústria musical contemporânea.

Podemos afirmar que, o avanço tecnológico é algo determinado socialmente. Não é a televisão ou o computador que criam uma sociedade nova. É a sociedade que precisa de processos interacionais novos. “É preciso romper este círculo restrito de sons puros e conquistar a variedade infinita dos sons-ruídos” (RUSSOLO, 1916, p. 11),⁵ ou seja, essas plataformas conseguiram de forma bastante eficaz e sofisticada, nos mostrar um novo jeito de consumir e fazer música, pois agora os artistas e consumidores não estão mais divididos por uma linha imaginária que os separavam, devido a algumas limitações que as tecnologias passadas tinham.

A afirmação de que o avanço tecnológico é determinado socialmente destaca como a sociedade molda as ferramentas que utiliza, em vez de ser apenas moldada por elas. A citação de Russolo sobre a conquista dos "sons-ruídos" reflete a busca por novas formas de expressão e interação musical, que se tornaram mais acessíveis com as tecnologias modernas.

As análises referentes à usabilidade fazem com que o consumidor seja o centro do processo de melhoria contínua dos sites e aplicativos que visa, fundamentalmente, melhorar a conversão de visitas em negócios (KAUSHIK, 2009; CUTRONI, 2010). Contudo, tanto a interação mais próxima do artista com seu público como a própria autopromoção do artista para o mercado, nos revelam esse novo Homem que já nasceu, e agora engatinha, e está com toda a vontade do mundo de andar e correr por aí: O *Homo-Streaming*.

O conceito de *homo-streaming* encapsula a adaptação humana às práticas culturais e sociais moldadas por plataformas de *streaming*; com elas, os artistas têm a oportunidade de construir suas identidades e comunidades de maneira mais próxima, enquanto os consumidores se tornam parte ativa do processo.

⁵ “Bisogna rompere questo chercio ristretto di suoni puri e conquistare la varietà infinita dei suoni-ruori” (Luigi Russolo, 1916, p.11).

No entanto, toda evolução, ou podemos até dizer, revolução, traz novos desafios. A análise crítica do impacto das plataformas deve incluir questões como a sustentabilidade econômica para os artistas, a diversidade cultural e as implicações éticas da coleta de dados e do algoritmo de recomendação. Garantir que o *homo-streaming* não seja apenas uma adaptação superficial, mas sim sustentável, inclusivo, respeitoso e ético a longo prazo, o que é fundamental para o futuro da música e da cultura.

Portanto, podemos concluir que a influência dessas plataformas vai além do simples acesso à música, reconfigurando identidades individuais, comunidades culturais e estruturas econômicas. A intersecção entre tecnologia, cultura e sociedade exige um olhar atento para promover um ecossistema musical mais equilibrado e justo.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para Consumo: A Transformação das Pessoas em Mercadorias**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BILTON, Chris. **The disruption of digital music: A cross-national analysis of the impact of online streaming on the recorded music industry**. Abingdon: Routledge, 2014.
- COX, Carl. 2015. **Música eletrônica não é uma válvula de escape**. É cultura do século XXI. Generation Acid House. Disponível em: <https://generationacidhouse.wordpress.com/author/generationacidhouse/>. Visualizado em 2024.
- CUTRONI, Justin. **Google Analytics: Understanding Visitor Behavior**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2010.
- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- DELEUZE, Gilles. **Que és un dispositivo?** In: BALIBAR, Etienne; DREYFUS, Hubert; DELEUZE, Gilles et al. Michel Foucault, filósofo. Barcelona: Gedisa, 1999, pp. 158-159.
- DIGWEED, John. 2011. **John Digweed Spins Into Goldâ??and Beyond**. Disponível em <https://www.interviewmagazine.com/music/john-digweed-dj>. Visualizado em 2024.
- FISCHER, Rosa Maria Bueno. Problematizações sobre o exercício de ver: mídia e pesquisa em educação. In: **Revista Brasileira de Educação**, n.º 20. Campinas: Editores Associados/ANPEd, maio/jun./jul./ago., 2002 p. 83-154.
- FOUCAULT, Michel. **Os intelectuais e o poder – conversa entre Michel Foucault e Gilles Deleuze**. In: FOUCAULT, Michel. Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Graal, 2000, pp. 69-78.
- GRIMSHAW, David. **The digital and creative economy of indie game production**. Londres: Palgrave Macmillan, 2017.
- HARVEY, David. **A Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1993.
- HESMONDHALGH, David e TOYNBEE Jason. **The Media and Social Theory**. Abingdon: Routledge, 2008.
- HESMONDHALGH, David. **Why music matters**. Nova Jérsei: John Wiley & Sons, 2013.
- HRACS, Benjamin J. **City of beats: Hip-hop and urban life in New York and Los Angeles**. Nova Iorque: Columbia University Press, 2019.

- IFPI. International Federation of the Phonographic Industry. **The Global Music Report**. 2020. Disponível em: <https://globalmusicreport.ifpi.org/>. Visualizado em 2024.
- JENKINS, Henry. **Convergence culture: Where old and new media collide**. Nova Iorque: NYU Press, 2006.
- KATZ, Mark. **Capturing sound: How technology has changed music**. Los Angeles: University of California Press, 2016.
- KAUSHIK, Avinash. **Web Analytics 2.0: The Art of Online Accountability and Science of Customer Centricity**. São Paulo: Sybex, 2009.
- LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e educação. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. **O sujeito da educação: estudos foucaultianos**. Petrópolis: Vozes, 1995, pp. 55-86.
- MACHADO, Roberto. Por uma genealogia do poder. In: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2000, p. 7-24.
- MCLUHAN, Marshal. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Rio de Janeiro: Cultrix, 1964.
- MIGLIORIN, Cezar. **O dispositivo como estratégia narrativa**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.
- NIELSEN, Jakob. **Usability Engineering (Interactive Technologies)**. Massachusetts: Morgan Kaufmann, 1994.
- NORMAN, Don. **Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things**. Nova Iorque: Basic Books (AZ), 2005.
- ORTEGA, Francisco. **Para uma política da amizade: Arendt, Derrida, Foucault**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2000.
- RUSSOLO, Luigi. **L'arte dei rumori**. Milano: Tip. Tavecchia, 1916, p.11. Disponível em <https://archive.org/details/luigi-russolo-larte-dei-rumori-1916/page/n15/mode/2up>. Visualizado em 2024.
- SILVERSTONE, Roger. **Media, Technology and Everyday Life in Europe: From Information to Communication**. Abingdon: Routledge, 2020.
- SIMONDON, Gilbert. **Do modo de existência dos objetos técnicos**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020. Tradução: Vera Ribeiro.
- SULLIVAN, Susan. **The arts of assembly: Affect, algorithm, and music since 1965**. Cambridge: Oxford University Press, 2018.

THÉBERGE, Paul. **Any sound you can imagine:** Making music/consuming technology. Middletown: Wesleyan University Press, 2012.

WIKSTRÖM, Patrik. **The music industry:** Music in the cloud. Cambridge: Polity Press, 2013.