

PRÁTICAS E APRENDIZAGENS DE PRODUTORES MUSICAIS: ASPECTOS DE UMA EDUCAÇÃO MUSICAL EMERGENTE NA CULTURA DIGITAL E PARTICIPATIVA

Practices and learning procedures of musical producers: aspects of an emergent musical education in the digital and participatory culture

JUCIANE ARALDI BELTRAME
Universidade Federal da Paraíba
juciane.araldi@gmail.com

Resumo: Este artigo traz os principais resultados de uma pesquisa que buscou compreender as aprendizagens que emergem das práticas de produzir e compartilhar música na cultura digital/participativa. Foram entrevistados três músicos envolvidos com práticas de produção musical, tais como: criação de *mashups*, *re-edits*, música eletrônica, *covers* e produções solo. A pesquisa se orientou pela abordagem da pesquisa qualitativa. Os resultados são apresentados a partir dos conceitos de apropriação, aprendizagem entre pares e perfil *prosumer*. A apropriação se traduz no empoderamento e nas autorias que os entrevistados constroem tanto nos meios pelos quais aprendem e aprimoram seus conhecimentos musicais quanto na forma como criam e produzem suas músicas. A aprendizagem entre pares transcende a troca de conhecimentos entre pessoas do mesmo espaço, do mesmo estilo musical, da mesma sala de aula. Seus pares são os músicos com quem realizam parcerias, seja na etapa de gravação ou finalização das músicas, bem como seus alunos e seus sócios nos negócios musicais. As ações de produzir/compartilhar (*prosumer*) evidenciam que suas aprendizagens ocorrem diretamente nos espaços de atuação e de forma sistêmica, pois dificilmente se vê nas suas práticas a separação entre equipamentos e música ou entre quem ensina e quem aprende.

Palavras-chave: Produção musical. Cultura digital. Cultura participativa. Aprendizagens musicais.

Abstract: This text presents the results of a research that sought to understand the learning that emerge from the practices of producing and sharing music in the digital/ participatory culture. Three musicians involved with musical production practices were interviewed, such as: creation of mashups, re-edits, electronic music, covers and self productions. The research was guided by the qualitative online research approach. The main concepts crossing the present analysis are: appropriation, peer learning and prosumer profile. Appropriation can be defined as the empowerment and authorship constructed by the subjects both in the ways they learn and improve their music knowledges both in how they create and produce their musics. Peer learning transcends knowledge exchanging between people in the same space, the same music style or the same classroom. Their peers are the musicians with whom they make partnerships, whether in recording stage whether in music finalization, as well as their pupils and their business partners. The actions of producing/sharing show that their learnings occur directly in the working space and in a systemic way, because their practices rarely separate equipments from music or who teaches and who learns.

Keywords: Musical production. Digital culture. Participatory culture. Music learning.

INTRODUÇÃO

Este texto traz os principais resultados da pesquisa intitulada “Educação musical emergente na cultura digital e participativa: uma análise das práticas de produtores musicais”¹, que trata de uma educação musical que emerge das práticas de produção musical, considerando as ações de produzir e compartilhar música como características da cultura digital e participativa. O campo empírico se constitui das experiências de três músicos envolvidos com práticas de produção musical, tais como: criação de *mashups*, *re-edits*, música eletrônica, *covers* e produções solo. Tais práticas são exemplos emblemáticos de engajamento entre pessoas, músicas e mídias na cultura digital e participativa (Tobias, 2013, 2015).

A cultura digital se constrói na forma como as pessoas interagem com as informações a partir das possibilidades do tratamento digital de som, da imagem e do texto de forma ativa na produção e veiculação de conteúdo (ver Santos; Santos, 2013). No campo da música, “os meios eletrônicos tornam-se aparatos tecnológicos que auxiliam e facilitam o processo de criação e produção musical”. Por meio deles, “a relação da música e seus consumidores/produtores é repensada e apresenta-se cada vez mais de uma forma interativa, na qual as pessoas buscam maneiras de participação, compartilhamento e aprendizagem” (Souza; Freitas, 2014, p. 60).

A cultura participativa, seguindo a definição de Jenkins (2006), destaca-se como

[...] uma cultura que impõe relativamente poucas barreiras à expressão artística e ao engajamento cidadão, forte apoio à criação e ao compartilhamento, e oferece algum tipo de orientação informal pelo qual o conhecimento dos mais experientes é passado adiante para os iniciantes. A cultura participativa é também onde os membros acreditam que suas contribuições são importantes e onde os membros sentem algum grau de conexão social com os outros (ao menos se importam com o que os outros pensam sobre o que criaram) (JENKINS et al., 2006, p. 3).

As discussões em torno da cultura digital e participativa se articulam com os conceitos de ciberespaço e cibercultura. Para Setton (2011), o ciberespaço “potencializa vozes e visões diferenciadas”, proporcionando que a cibercultura seja estruturada pelas bases da transversalidade, da descentralização e da interatividade. Trata-se de uma “apropriação simbólica e social da tecnologia. A cibercultura se cria por uma astúcia dos usos, uma invenção do cotidiano em direção à convivialidade. Ela é fruto de novas formas de relação social” de tal forma que “parece possibilitar novas

¹ Pesquisa de doutorado desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) sob orientação do prof. Dr. José Nunes Fernandes.

formas de reencantamento social através de diversas agregações grupais” (Setton, 2011, p. 96).

Considerando esse contexto, a área da Mídia-educação² procura compreender as práticas culturais que emergem, se modificam e/ou ganham força neste cenário que possibilita maior autonomia, acesso e oportunidades de participar da produção midiática. Nessa direção, Jenkins et al. (2006) pontuam que as características da cultura participativa incluem “oportunidade de aprendizagem entre pares; uma mudança de atitude frente a propriedade intelectual, a diversificação das expressões culturais, o desenvolvimento de habilidades validadas nos espaços de trabalhos modernos e uma concepção mais empoderada de cidadania” (Jenkins et al., 2006, p. 3, tradução nossa)³.

No campo da pedagogia musical, Tobias (2015, p. 98) ressalta que as possibilidades de criar e compartilhar produções musicais, bem como conversar sobre e apresentar novas versões que dialogam com as disponibilizadas, faz com que a internet se torne palco que aglutina diferentes experiências, pessoas e culturas, diminuindo distâncias geográficas e propiciando um espaço de trocas e experiências musicais.

Considerando esse contexto no qual as fronteiras entre produzir e consumir conteúdo são mais tênues (Jenkins et al., 2006), além do engajamento entre pessoas e músicas na cultura digital e participativa (Tobias, 2013, 2015), para a área de Educação Musical, torna-se importante conhecer que tipos de aprendizagens e práticas culturais surgem e/ou se modificam nesse contexto. Quais aprendizagens essas práticas de produção/divulgação musical na cultura participativa revelam? O que e como se aprende nesse movimento produzir-compartilhar-consumir conteúdo musical?

A partir desses questionamentos, a pesquisa teve como objetivo geral compreender as aprendizagens que emergem das práticas de produzir e compartilhar música na cultura digital/participativa. Os objetivos específicos foram: contextualizar as práticas de produção musical da cultura digital/participativa; investigar como os músicos aprendem e se aprimoram na prática de produção musical; analisar as aprendizagens que ocorrem nos processos de criação, gravação e divulgação musical.

Para a área de Educação Musical, o interesse desta pesquisa está nas relações músico-pedagógicas que se estabelecem nas práticas de produção musical que surgem e se fortalecem na cultura digital/participativa. Nesse contexto, escolher e organizar elementos sonoros, tocar/executar, recortar,

² Mídia-educação: “um campo interdisciplinar em construção, na fronteira entre Educação, a Comunicação, a Cultura e a Arte, voltado à reflexão, à pesquisa e à intervenção no sentido da apropriação crítica e criativa das mídias e da construção de cidadania” (Carta de Florianópolis apud GIRARDELLO et al., 2013, p. 247).

³ “[...] opportunities for peer-to-peer learning, a changed attitude toward intellectual property, the diversification of cultural expression, the development of skills valued in the modern workplace, and a more empowered conception of citizenship”.

gravar sons, escolher interfaces e dispositivos revelam conhecimentos musicais que são construídos por meio de diferentes processos de apropriação e transmissão musical (Kraemer, 2000, p. 51).

Ao investigar como os músicos tocam, produzem e compartilham suas produções na rede, o interesse da Educação Musical se concentra em compreender quais aprendizagens musicais estão engendradas nessas ações. Nesse contexto, o sentido de se apropriar de algo e transmiti-lo está diretamente ligado às práticas de ensinar e aprender, no entanto, ultrapassando as identidades fixas de professor/aluno. Os papéis de quem ensina e de quem aprende assumem outros sentidos a partir do momento em que o acesso e a produção de conhecimento não se fixa mais em instituições específicas para este fim. Trata-se de problematizar a educação musical que se dá na relação entre pessoas, músicas e recursos, cujas descobertas e aprendizados se retroalimentam. Nesse sentido, produzir e divulgar são formatos de ensinar/aprender música.

Posto isso, este texto traz os principais resultados da pesquisa, ressaltando na primeira parte os aspectos teórico-metodológicos. Na segunda parte, a discussão dos dados está apresentada a partir de três conceitos: apropriação, aprendizagem entre pares e perfil *prosumer* (produtor/consumidor). Por fim, são apresentadas as considerações finais sobre a pesquisa.

ASPECTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

Considerando o contexto das mídias e tecnologias, alguns estudos que se dedicaram ao tema sinalizam a necessidade de compreender como as pessoas envolvidas nos processos educacionais (professores, alunos, gestão institucional) se relacionam com as práticas culturais que emergem das transformações tecnológicas, o que encontra eco nos estudos sobre cultura participativa (CP) e mídia-educação. Dessa forma, compreender o engajamento musical criativo considerando a cultura participativa e a cultura digital na formação de professores (Tobias, 2014); as possibilidades de ensinar/aprender instrumentos musicais pela internet (Gohn, 2013); os aspectos educativos da escuta portátil de jovens e adolescentes (Ramos, 2012); os sentidos da música nas comunidades virtuais (Gohn, 2008) revelam a preocupação da área em compreender as aprendizagens musicais que se constroem na e pela mídia.

Considerando que para a área da Educação Musical interessam as aprendizagens imbricadas nessas práticas de produzir e compartilhar música, a pesquisa se ancora teoricamente nos estudos sobre Cultura Participativa e Mídia-Educação (Jenkins et al., 2006; Girardello et al., 2013) e Cultura Digital e Cultura Participativa (Tobias et al., 2015; Tobias, 2014, 2013). Estes estudos problematizam as relações entre os estudantes e as mídias, contemplando as experiências que ocorrem dentro e fora das

instituições de ensino, buscando uma educação para as mídias. As discussões se articulam com os estudos da área de educação musical sobre: produção musical (Vazquez, 2011), educação musical, mídias e tecnologias (Gohn, 2013; Cernev, 2015).

Para a fundamentação teórica, os conceitos que serão utilizados neste artigo são os de apropriação (mixar e remixar conteúdos), aprendizagem entre pares e o perfil de *prosumer* (produtor/consumidor), que consolida o eixo produzir/compartilhar da cultura participativa (Jenkins et al., 2006). A preocupação destes autores é com a relação dos estudantes com o contexto midiático, cujas práticas enquanto participantes das redes de internet podem contribuir para pensar uma educação para as mídias. Dessa forma, adoto neste estudo a conjunção cultura digital/participativa considerando as práticas musicais que ocorrem no âmbito das mídias.

No que se refere aos aspectos metodológicos, a pesquisa, de abordagem qualitativa, foi fundamentada nos estudos sobre as práticas de pesquisa qualitativa cujos dados são construídos no contexto on-line (Salmons, 2015, 2016) e em métodos de pesquisa para a internet (Fragoso et al., 2011). Tais autores possibilitaram as discussões sobre as especificidades do “campo empírico on-line”.

No que se refere à especificidade das pesquisas na e pela internet, Salmons (2016) propõe uma discussão acerca da pesquisa qualitativa que se realiza on-line (*Qualitative e-research*) como “um termo genérico usado para descrever tradições metodológicas para a utilização de tecnologias de informação e comunicação para estudar as impressões, experiências e comportamentos através de expressões verbais ou visuais, ações ou textos” (Salmons, 2016, p. 6, tradução nossa)⁴. No que tange ao formato da pesquisa, a coleta de dados e ao tratamento das informações, Salmons (2016) sinaliza que as escolhas entre observações, entrevistas e documentos, comuns nas técnicas de pesquisa qualitativa, parecem não ser tão claras quando realizadas pela internet. Isso porque a comunicação mediada por computador (CMC) mistura *chats* escritos, comentários, vídeos gravados ou ao vivo, imagens, fotografias, *links* para outros materiais on-line, que podem estar juntos em um único dispositivo multimídia. Entende-se então que esse tipo de comunicação é diferente da realizada presencialmente. Assim, dependendo do desenho e da proposta da pesquisa, as entrevistas on-line podem incluir algumas observações dos entrevistados e/ou algumas revisões dos materiais postados pelos entrevistados nas redes, caracterizando-se como uma pesquisa multimétodos. Em seus trabalhos, Salmons (2016) problematiza os procedimentos de coleta de dados, como entrevistas e observações que são realizados via internet, enfatizando as especificidades desse campo, buscando compreender o que

⁴ “an umbrella term used to describe methodological traditions for using information and communication Technologies to study perceptions, experiences or behaviors through their verbal or visual expressions, actions or writings”.

há de diferente nas pesquisas de abordagem qualitativa que são realizadas on-line, por isso o termo por ela utilizado “pesquisa qualitativa on-line”.

A proposta apresentada por Salmons (2016) fundamenta a abordagem metodológica aqui adotada, na medida em que trata das especificidades do campo empírico on-line. Além disso, as discussões apresentam elementos em comum com a etnografia realizada em campo empírico virtual (Hine, 2005; Cooley et al., 2008), mas não se confundindo com essa última abordagem. Foram principalmente as discussões em torno do campo on-line trazidas pelos autores supracitados que contribuíram para a construção metodológica desta pesquisa. Segundo Halavais, “a sociedade em rede nos força a trabalhar de novas maneiras e a estudar a sociedade de modos igualmente novos. Ela nos força a pensar novamente sobre nossos instrumentos, e ter certeza que eles são apropriados para as tarefas a que os aplicamos” (Halavais, 2011, p. 16).

Como previsto na abordagem metodológica da pesquisa qualitativa, essa pesquisa começou com outro tema e interesse. Desse modo, no capítulo da metodologia as discussões perpassam duas fases: a primeira com o foco na aprendizagem musical on-line e em rede, e a segunda com o foco na produção musical. A primeira fase teve a participação de 11 colaboradores que tinham em comum a utilização da internet nas suas práticas musicais. A escolha destes colaboradores foi aleatória e partiu das observações na minha rede, presencial e virtual. Eles tinham idades entre 16 e 47 anos, viviam nas regiões Nordeste, Sul e Sudeste e atuavam como músicos, estudante de música integrado ao ensino médio, docência na graduação, aulas particulares de instrumento, tutoria EAD e produção musical.

A opção pelas práticas diversificadas levou em conta o contexto das redes sociais digitais que agregam pessoas de diferentes locais, idades, formação, por isso considerei que esse extrato seria relevante para mostrar como se dá a aprendizagem nesses contextos. Contudo, no decorrer da pesquisa se tornou necessária uma melhor delimitação do perfil dos entrevistados, sendo escolhidos, dentre os 11, três músicos que desenvolvem produção musical. Essa escolha está relacionada com as entrevistas realizadas na 1ª fase e com a minha pesquisa de mestrado (Araldi, 2004).

O quadro a seguir apresenta os três entrevistados escolhidos e seus perfis.

Nome	Idade	Práticas de produção	Cidade
Dante	29	Produtor de música techno. Professor de produção musical, mixagem e masterização.	Curitiba – PR
Raphael Ota	24	Músico multi-instrumentista, desenvolve produções autorais e <i>covers</i> executando todas as faixas.	São Paulo – SP
Victor Hugo	30	Produz <i>mashups</i> e <i>re-edits</i> . Trabalha com produção em seu <i>home studio</i> e ministra aulas de produção musical.	Rio das Ostras – RJ

Quadro 1: Detalhamento das entrevistas.

As práticas destes entrevistados se articulam com três das nove práticas características da cultura digital e participativa relacionadas à música, categorizadas por Tobias (2013): *cover*, arranjo, paródias, multipista, remix, produção baseada em samples (amostras), *mashups*, tutoriais, comentar e discutir. Os entrevistados desta pesquisa desenvolvem principalmente: *cover*, multipista e *mashup*⁵.

A coleta de dados se desenvolveu por meio de entrevistas on-line e observações virtuais a partir das postagens dos três participantes nas suas redes de relacionamento⁶. As entrevistas foram realizadas em duas fases, sendo a primeira entre os meses de abril a agosto de 2014, e a segunda de junho a setembro de 2015.

Tendo em vista a importância dessa primeira fase para a delimitação do foco, no capítulo da metodologia mantive o detalhamento, as discussões sobre o estar em campo nas duas fases e uma análise geral dos dados dessa primeira entrada em campo. Foi a partir dele que cheguei ao referencial da cultura digital/participativa e delimitar para as práticas de produção, por isso considerei relevante dedicar um espaço para uma análise dessa 1ª fase, cujos principais aspectos são aprofundados nas práticas de produção musical dos três entrevistados que seguiram na pesquisa (ver Araldi-Beltrame, 2016)

Dessa forma, a categorização dos dados foi inspirada nas etapas de produção trazidas pelo entrevistado Dante: concepção de ideia e desenvolvimento, arranjo, mixagem, masterização e promoção. Tais categorias estão articuladas, neste artigo, a partir de três conceitos da

⁵ Tobias (2013) assim define essas três práticas: *Cover*: Performance individual ou em grupo imitando ou fazendo alguma variação de músicas originais; *Multipista*: Produzir versões com a gravação de várias pistas de áudio, tocadas individualmente ou em grupo, e demonstrar visualmente as partes que foram tocadas; *Mashup*: Combinar elementos de uma ou mais canções originais através de justaposição ou intervindo dentro das músicas para criar novas composições e novos meios de ouvir as originais.

⁶ Basicamente: Facebook, SoundCloud, YouTube e Mixcloud.

cultura digital/participativa que fundamentaram a análise dos dados: apropriação, aprendizagem entre pares e perfil *prosumer* (produzir e compartilhar).

PRINCIPAIS RESULTADOS

Apropriação

A apropriação é traduzida no empoderamento e nas autorias que os entrevistados constroem tanto na forma de aprender e aprimorar seus conhecimentos musicais quanto na forma como criam e produzem suas músicas. Destaco a experimentação como uma prática de apropriação que perpassa todo o percurso de formação e prática dos entrevistados, que pode ser visto nesse trecho de entrevista com Raphael Ota:

Eu brincava de produzir deste os 9 anos [com] um rádio duplo *deck* e eu gravava no lado 2 e depois passava a fita do lado 2 pro 1 e gravava de uma fita pra outra. Enquanto gravava de uma fita pra outra, colocava outro instrumento, utilizando um microfone. Era minha brincadeira de criança. Eu fui brincando, brincando, e hoje está virando profissão [...]. Eu brincava com eco, eu gravava uma palavra cantando e gravava várias vezes. Então eu acho que nesse processo de brincar eu fui entendendo como era o jeito de gravar. E eu brincava muito! Como eu sou filho único, eu fiquei mais sozinho. Quando eu tinha 7 anos, minha mãe me deu uma máquina de escrever, e aí eu cortava o sulfite 12x24, grampeava, desenhava ou batia na máquina as letras das músicas, como se eu tivesse fazendo o encarte do meu CD (Raphael Ota, 08/05/14).

Essa experimentação com gravação e equipamentos de edição sonora, que também aparece nas práticas de Victor e Dante, foi detalhada por Raphael, passando pelas gravações no computador até chegar aos *softwares* multipistas e consolidar sua profissão como produtor musical.

Nesse contexto destacam-se as aprendizagens que estão imbricadas no “recortar e remixar conteúdo midiático” (Jenkins et al., 2006, p. 4) que podem ser vislumbradas nas práticas dos entrevistados, como, por exemplo, a produção de *mashup* e *re-edit*, resumida na frase: “criar novas ideias a partir de músicas prontas”. Victor Hugo relata que, para escolher as músicas, parte principalmente das batidas, procurando ver como as músicas combinam entre si. Mais recentemente ele começou a entrelaçar as letras e subjetividades das músicas. Um exemplo é o *mashup* com a Orquestra Armorial e o Chico Science, que ele fez durante os protestos de junho de 2013 no Brasil. Nas suas palavras:

Mashup feito com sobra de sensibilidade, o saboreio do entendimento e a conclusão do que é a arte do “povo fazer arte”. **Arte esta que qualquer um pode fazer.** Arte de

refazer arte chamada *Mashup*. Muita pesquisa, estudo e difusão da arte antropofágica que é o gênero de *remix* chamado *Mashup*.

É o povo na arte

É arte no povo

E não o povo na arte

De quem faz arte com o povo (Trecho retirado do SoundCloud de Victor Hugo Maфра; grifos nossos)⁷.

As aprendizagens imbricadas nas práticas de *mashup* são ressaltadas por Tobias (2013) ao enfatizar a importância de refletir sobre: “Como essas duas músicas se relacionam? Por que você tomou essa decisão? Quais aspectos da música original você enfatizou ou modificou? Como essa música é representativa do gênero que você escolheu para usar?” (Tobias, 2013). Revelando a centralidade da escuta e da apreciação no aprendizado musical.

No *re-edit*, Victor vê a oportunidade de incluir na música algo que considera importante. Um exemplo é o *re-edit* da música “Meu caro amigo”: Chico e seu Valdir, que juntou com a batida da *trap music*. Victor aposta que a mistura de repertórios diferentes ou a produção de uma nova roupagem para músicas antigas possibilita o alcance de diferentes públicos, como, neste caso, os ouvintes de *trap music*, que terão contato com Chico e seu Valdir. Há uma ampliação de repertório.

A experiência de Raphael Ota como multi-instrumentista e produtor se traduz na frase “Eu tô tocando tudo, eu que apertei o rec”, que retrata a sua prática, na qual ele faz gravação, arranjo, performance instrumental e vocal e finalização. Ele considera que seu estilo musical é eclético e que suas inspirações dependem do que está ouvindo no momento e dos instrumentos que escolhe tocar.

Dante, com a música techno, relata: “Você pode experimentar com processamento de áudio”. Nas suas palavras, trata-se de “um estilo mais reto, mais quadrado, mais hipnótico, mais difícil de você ver utilização de letra e vocais” (Dante, 07/08/15). Ele cita dois exemplos: a música “Hyperion”, inspirada na leitura de um livro, e a “Bowerbird”, que se inspirou na cena de um pássaro da Nova Guiné que ele viu pela TV e resolveu trabalhar o movimento e o som da ave no *break* da música.

A partir da sua experiência com música eletrônica, Dante traz a seguinte reflexão:

Na música eletrônica o equipamento pode ser super arcaico ou pode ser mega futurista. Eu acho que a ME está sempre acompanhando os movimentos, a tecnologia, **a fim de conseguir exprimir o ponto de vista de cada um. É muito democrático também**, qualquer um pode sair fazendo, basta ter um computador e navegar na internet que o cara

⁷ Todos os exemplos em áudio ou audiovisuais estão disponíveis no site da tese: <<http://edumusinaculturaparticipativa.blogspot.com/>>.

consegue dar os primeiros passos. **Eu aprendi tudo sozinho, qualquer um pode aprender** (Dante, 11/09/15; grifos nossos).

Essa fala de Dante se articula com o que Victor trouxe acerca do *mashup*, enfatizando que “qualquer um pode fazer”. Para tanto, a apropriação dos meios e materiais para aprender a mexer nos equipamentos e os conhecimentos musicais para criar música mostram uma formação musical envolta em práticas de experimentação constantes. Práticas que possibilitam “expressar o ponto de vista de cada um” mostrando o quanto é importante colocar seus sentimentos na música, criar a partir das suas escutas e identidades musicais.

Nesse contexto, é possível afirmar que as experiências dos três entrevistados estão interligadas: 1) na forma como aliam música e tecnologia de forma inseparável, sendo a edição sonora um dos elementos essenciais para a organização das suas ideias musicais; 2) nos aprendizados musicais que ocorrem na prática, em cada fase da produção, mesclando autoaprendizagem, troca entre pares e cursos de aperfeiçoamento. Trata-se de práticas que engajam música e mídias, envolvem diferentes conhecimentos musicais e formas de aprendizagens que ocorrem individualmente e entre pares.

Aprendizagem entre pares

A aprendizagem entre pares⁸ está presente nas interações com os colegas dos cursos que frequentam, nos grupos e páginas de artistas que participam, nos comentários das suas postagens, nas parcerias onde cada um colabora com o que sabe fazer melhor e nos seus *home studios*, envolvendo parcerias e produção de terceiros.

Os *home studios* aparecem como espaços potenciais de aprendizagem musical, tanto nas práticas individuais quanto coletivas. Isso porque ele é visto como um lugar para criar, e não somente para gravar a música pronta. Raphael Ota exemplifica isso nos seus testes e experimentações, que são possíveis principalmente por não precisar pagar hora/estúdio.

Nas práticas coletivas, que envolvem produção de terceiros ou parcerias, Victor Hugo criou com o seu *home studio* um espaço que funciona como uma “incubadora de ideias” e possibilita oportunidades para músicos iniciantes, tanto pelo preço que ele cobra quanto pela dinâmica de gravação, que se constrói de testes e oportunidades de aprendizagens para quem grava e para quem está gravando. Dentre os aprendizados estão: testar os sons e a acústica da sala para contribuir para a percepção dos músicos;

⁸ No referencial sobre cultura participativa e mídia-educação, o conceito de aprendizagem entre pares não está explicitado sobre quais bases teóricas se fundamenta. Contudo, é possível localizar uma discussão acerca desse termo, na área de educação musical, no trabalho desenvolvido por Vieira (2017).

gravar, avaliar e regravar; aprender como produzir e montar um *home studio*.

Dessa forma, o *home studio* é um espaço aberto cujos papéis de quem ensina e quem aprende são negociados a partir da forma como produtores e músicos se colocam no processo. Por ser um espaço aberto, sem uma ordem definida do que deve ser aprendido, como e em quanto tempo, os testes, as experimentações, as escutas, a autoavaliação, a busca por novos conhecimentos fazem do estúdio uma comunidade de aprendizagens. Nela os membros são itinerantes, mas sempre deixam algo de si e levam algo do que vivenciaram na prática em estúdio, mesmo que essa tenha sido apenas a gravação de um vocal. Por isso um exemplo de aprendizagem entre pares.

É possível afirmar que no *home studio* ocorre um tipo de aprendizagem em rede, na qual cada membro é responsável por tudo o que acontece, e não existe uma linearidade ou uma ordem pela qual os conhecimentos são construídos. Essa construção parte de uma música, de um grupo de músicos, trazendo novos desafios e oportunidades de aprendizado.

Perfil *Prosumer* (produzir/compartilhar)

As experiências dos entrevistados enquanto *prosumers* compreende tanto a ideia de compartilhar música quanto a de compartilhar conhecimentos sobre música. O primeiro envolve a etapa de promoção do trabalho, o tipo de mídia (CD, vinil, plataformas digitais), o formato (álbum, EP) set e organização da ordem das músicas. Nesse campo, surgem as questões acerca dos direitos autorais, que os entrevistados demonstram conhecimento a respeito. Assim, ao mesmo tempo que tecem críticas a esse sistema e ao favorecimento do mercado em detrimento dos artistas, tomam cuidado para não comercializar *mashups* e gravações *cover*.

No que se refere ao uso de amostras (*samples*), o *mashup* é feito exclusivamente delas, diferentemente de gêneros como hip-hop, dance, dentre outros, cujos *samples* são combinados com novos conteúdos. Dessa forma, a utilização de gravações vai esbarrar nas questões de propriedade intelectual e direitos autorais, dificultando que o *mashup* seja produzido com as autorizações dos autores. Tendo em vista esse contexto, em geral os interesses dos seus produtores fogem da esfera comercial, sendo disseminados em comunidades, pela internet e muito utilizados por DJs como recursos de pista. Para McGranahan (2010, tradução nossa), o *mashup* “resume as mudanças na produção e na interação com a cultura popular. Os artistas de *mashup* utilizam tecnologia do computador para remixar, remodelar a cultura em seu entorno, além de construir e manter comunidades”⁹. Desse modo, apostam no *mashup* como vanguarda da música popular, tecnologia e direitos autorais.

⁹ “Epitomize current changes in the production of, and interaction with, popular culture. *Mashup* artists utilize computer technology to remix and reshape the culture around them, and to build and maintain community.

Nesse aspecto de remodelar a cultura em torno deles, as práticas dos produtores de *mashups* são exemplos do perfil “*prosumer*” discutido em estudos sobre cultura participativa (Jenkins et al., 2006; Waldron, 2013) e culturas urbanas e redes digitais (Canclini, 2012). Considerando que utilizam músicas cujos direitos estão, na maioria das vezes, em posse das gravadoras, os direitos autorais podem ser um dos aspectos que fazem com que os *mashups* sejam produzidos e divulgados de formas alternativas. De acordo com McGranahan (2010, tradução nossa), “a legalidade marginal forçou a comunidade *mashup* a ser autossuficiente na produção, promoção e distribuição de sua música. Artistas de *mashup* estão na vanguarda de um movimento mais amplo no qual os consumidores se tornam produtores que remodelam e remixam a cultura em torno deles”¹⁰.

Com relação à divulgação dos seus trabalhos autorais, os entrevistados mesclam produtoras, gravadoras e suas páginas pessoais na internet, e as estratégias para alcançar visibilidade estão repletas de aprendizados que são adquiridos na prática. Dante destaca a importância das gravadoras e, no seu caso, de estar no *beatport*, site que centraliza as produções de música eletrônica e possui um ranking com as músicas mais ouvidas e mais vendidas, além de *charts* mensais que funcionam como catálogos comentados. Durante a coleta de dados, Dante faz uma postagem nas suas redes, afirmando que um dos grandes nomes do site comentou uma de suas produções, demonstrando que o o trabalho está tendo visibilidade. Revelam aprendizagens sobre o funcionamento do mercado.

Victor e Raphael utilizam as redes YouTube e Soundcloud para disponibilizar suas produções e demonstram os significados dos “*likes*” para suas práticas. Outro aspecto é o cuidado na preparação do material de divulgação, com produção de vídeos e arte para a capa de cada música no Soundcloud.

A partir dessas práticas: O que se aprende nesse movimento produzir-compartilhar-consumir conteúdo musical?

Os conhecimentos compartilhados são uma forma de “trocar ideias”, principalmente pelo caráter interativo destas plataformas. Há uma dimensão do compartilhar que traz a ideia de promover o diálogo, de tornar público. Nesse contexto, os entrevistados trazem aspectos das trocas de experiências que realizam, tendo a internet como um lócus no qual se consome, mas também se produz conteúdo. Segundo Victor Hugo (03/08/2015), trata-se de um contexto no qual “você é afetado e acaba afetando”. Reconhecer essa possibilidade de mão dupla torna-se importante nesse contexto da CP,

[...] that the *mashup* genre and the worldwide community of its fans and producers are on the cutting edge of popular music, technology, and copyright”.

¹⁰ “Marginal legality has forced the *mashup* community to be self-reliant in the production, promotion, and distribution of its music. *Mashup* artists are at the forefront of a larger movement in which consumers become producers who reshape and remix the culture around them”.

conforme apontado por Jenkins et al. (2006, p. 17), que afirmam que “um objetivo importante da educação para a mídia deve ser o de incentivar os jovens a se tornarem mais reflexivos sobre as escolhas éticas que eles fazem como participantes e comunicadores e o impacto que eles têm sobre os outros”.

Dessa forma, uma educação musical para as mídias ancorada nos princípios da cultura participativa se faz pelo diálogo, pela promoção de práticas que interligam diferentes repertórios, meios e materiais, numa perspectiva pedagógica que ocorre de forma coletiva, entre pares. Assim, o conceito de *prosumer* abarca as discussões acerca da apropriação e da aprendizagem entre pares, demonstrando práticas que se retroalimentam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscando compreender uma educação musical que emerge das práticas de produção musical na cultura digital/participativa, os dados revelam aprendizagens plurais, tanto nos cursos, autoaprendizagem, quanto nos repertórios, meios e formas de aprender. É possível ver uma diminuição de fronteiras entre consumidor/produtor; professor/aluno; equipamentos/música; digital/analógico, on-line/off-line. Suas práticas trazem o sentido de convergência, e não de substituição ou rompimentos.

Pensar a participação pressupõe compreender um dos pontos-chave, que é a descentralização dos polos de produção e de ensino. A produção não é mais propriedade de gravadoras, assim como a relação com o saber não é mais centrada na figura de um professor ou de uma instituição de ensino.

A participação ressalta o coletivo, que pode ser percebido nos textos que fundamentam esta tese, em sua maioria escritos em parceria (et al.). Assim, considerando o meu olhar como professora, de dentro de um espaço institucional, o contato com essa temática de pesquisa ampliou meu olhar para as questões que permeiam o dentro/fora da sala de aula, em seus mais variados contextos. Talvez um dos pontos mais marcantes seja o fato de os entrevistados não terem demonstrado receio de errar nas suas práticas, e acredito que isso poderia também estar nas nossas práticas pedagógicas, muitas vezes pautadas no controle sobre o que deve ser ensinado e o que deve ser aprendido e com pouco ou nenhum espaço para os erros. Afinal de contas, o que é certo e o que é errado?

Para finalizar, reforço a tese de que a educação musical que emerge das práticas de produção musical na cultura digital/participativa, aqui traduzida pelas experiências dos entrevistados colocadas em diálogo com autores que falam de dentro das aulas de música, revela possibilidades para o desenvolvimento de uma educação para as mídias no campo da música. Uma educação musical que seja plural, diversificada, que aposte no coletivo e promova o potencial de criação presente em cada aluno. Uma educação musical que mescle diferentes repertórios, práticas presenciais e virtuais,

tecnologias de diferentes épocas, em clima de convergência. Ou seja, que valorize o potencial de cada pessoa envolvida em experiências musicais diversas, mostrando diferentes aprendizagens no campo da música.

E, neste momento de tornar pública esta pesquisa, reforço o quanto as nossas práticas de produção estão conectadas. A dos meus entrevistados é em áudio ou audiovisual. A minha é em forma de texto. Passamos por pesquisas, escolhas, edições, arranjos, mixagens e finalização. E aqui está mais um trabalho que foi temporariamente “fechado”, masterizado e fica à disposição para ser reeditado, remixado, virar um *mashup* no diálogo com tantos outros trabalhos que compõem a rede de produção acadêmica da ED Musical, comprometida com a diversidade de práticas e formas de fazer música e, conseqüentemente, de aprender e ensinar.

REFERÊNCIAS

- ARALDI, Juciane. *Formação e prática musical de DJs: um estudo multicaso em Porto Alegre – RS*. 2004. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.
- ARALDI-BELTRAME, Juciane. *Educação musical emergente na cultura digital e participativa: uma análise das práticas de produtores musicais*. 2016. Tese (Doutorado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.
- CANCLINI, Néstor Garcia. Introducción: De la cultura postindustrial a las estrategias de los jóvenes. In: CANCLINI, Néstor García; CRUCES, Francisco; POZO, Maritza Urteaga Castro. *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Buenos Aires: Ariel, 2012. p. 3-25.
- CERNEV, Francine. *Aprendizagem colaborativa mediada pelas tecnologias digitais: motivação dos alunos e estratégias de aprendizagem*. 2015. Tese (Doutorado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade do Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.
- COOLEY, Timothy J.; MEIZEL, Katherine; SYED, Nasir. Virtual Fieldwork: Three case studies. In: BARZ, Gregory; COOLEY, Timothy J. *Shadows in the Field: new perspectives for fieldwork in ethnomusicology*. 2. ed. New York: Oxford University Press, 2008. p. 90-107.
- FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- GIRARDELLO, Gilka; PEREIRA, Rogério Santos; MUNARIM, Iracema. Cultura participativa, mídia-educação e pontos de cultura: aproximações conceituais. *Atos de Pesquisa em Educação - PPGE/ME FURB*, v. 8, n. 1, p. 239-258, jan./abr. 2013.

- GOHN, Daniel. Um breve olhar sobre a música nas comunidades virtuais. *Revista da ABEM*, Porto Alegre, v. 19, p. 113-119, mar. 2008.
- GOHN, Daniel. A internet em desenvolvimento: vivências digitais e interações síncronas no ensino a distância de instrumentos musicais. *Revista da ABEM*, Londrina, v. 21, n. 30, p. 25-34, jan./jun. 2013.
- HALAVAIS, Alexander. Prefácio. In: FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011. p. 11-16.
- HINE, Christine (Org.). *Virtual Methods: issues in Social Research on the Internet*. New York: Oxford, 2005.
- JENKINS, Henry et al. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Chicago: MacArthur Foundation, 2006. Disponível em: <http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF>. Acesso em: 23 jan. 2015.
- KRAEMER, Rudolf-Dieter. Dimensões e funções do conhecimento pedagógico-musical. Trad. Jusamara Souza. *Em Pauta*, Porto Alegre, v. 11, n. 16/17, p. 50-75, abr./nov. 2000.
- McGRANAHAN, Liam. Bastards and Booties: Production, Copyright, and the Mashup Community. *TRANS-Revista Transcultural de Música*, n. 14 (artículo 9), 2010. Disponível em: <<http://www.sibetrans.com/trans/articulo/13/bastards-and-booties-production-copyright-andthe-mashup-community>>. Acesso em: 22 fev. 2016.
- RAMOS, Sílvia Nunes. *Escuta portátil e aprendizagem musical: um estudo com jovens sobre a audição musical mediada pelos dispositivos portáteis*. 2012. Tese (Doutorado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade do Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.
- SALMONS, Janet. *Doing qualitative research online*. London: SAGE Publications, 2016.
- SALMONS, Janet. *Qualitative online interviews: strategies, design and skills*. 2. ed. London: SAGE Publications, 2015.
- SANTOS, Rosemary; SANTOS, Edméa. Práticas multirreferenciais de educação online: expressões de uma pesquisa. *Revista Eletrônica de Educação*, São Carlos, v. 7, n. 2, p. 153-172, nov. 2013.
- SETTON, Maria da Graça. *Mídia e educação*. São Paulo: Contexto, 2011.
- SOUZA, Jusamara; FREITAS, Maria de Fatima Quintal de. Práticas musicais de jovens e vida cotidiana: socialização e identidades em movimento. *Música em perspectiva*, Curitiba, v. 7, n. 1, p. 57-80, jun. 2014.

TOBIAS, Evan. Inter/trans/cross/new media(ing): Navigating an emerging landscape of digital media for music education. In: RANDLES, C. (Ed.). *Music education: navigating the future*. New York: Routledge, 2015. p. 91-121.

TOBIAS, Evan. Participatory culture in practice: developing perspectives and potential in music education. In: ISME WORLD CONFERENCE OF MUSIC EDUCATION (ISME), 31., 2014, Porto Alegre. *Paper abstracts*, 2014a, p. 56.

TOBIAS, Evan. Toward Convergence: Adapting Music Education to Contemporary Society and Participatory Culture. *Music Educators Journal*, v. 99, n. 4, p. 29-36, jun. 2013.

TOBIAS, Evan. Inter/trans/cross/new media(ing): Navigating an emerging landscape of digital media for music education. In: RANDLES, C. (Ed.). *Music education: navigating the future*. New York: Routledge, 2015. p. 91-121.

VAZQUEZ, Eliza Rebeca Simões Neto. *A aprendizagem de três produtores de música eletrônica de pista: a interação na pista, no ciberespaço e o envolvimento com as tecnologias musicais de produção*. 2011. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação Música em Contexto, Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

VIEIRA, Josélia Ramalho. Efeitos da aprendizagem cooperativa no ensino de piano em grupo para licenciandos em música: uma pesquisa experimental. 2017. Tese (Doutorado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

WALDRON, Janice. User-generated content, YouTube and participatory culture on the Web: music learning and teaching in two contrasting *online* communities. *Music Education Research*, v. 15, n. 3, p. 257-274, 2013.

Recebido em 29/10/2018, aprovado em 09/12/2018

Juciane Aradi Beltrame é professora no Departamento de Educação Musical da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Doutora em Música pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e mestre em Música pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).