

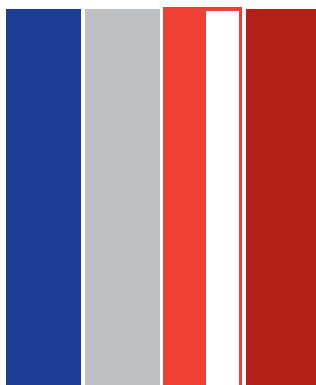
**[ESTA PÁGINA SÓ SERÁ INCLUÍDA NA
VERSÃO DEFINITIVA
E PARA O FORMATO ELETRÓNICO
APENAS]**

3º Ciclo
Comunicação e Gestão de Indústrias
Criativas

ObEMMA
Nadine Santos

MCGIC

2019



Nadine Santos

ObEMMA – Observatory of Electronic Music and Media Arts

Relatório de Estágio realizado no âmbito do Mestrado em Comunicação e Gestão de
Indústrias Criativas, orientado pelo Professor Doutor Armando Malheiro
e coorientada pela Professora Doutora Emília Simão

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

setembro de 2019

[ESTA PÁGINA SÓ SERÁ INCLUÍDA NA VERSÃO DEFINITIVA]

Título da dissertação

Nome do Estudante

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em, orientada pelo(a) Professor(a)

Doutor(a)

e coorientada pelo(a) Professor(a) Doutor(a)[se aplicável]

Membros do Júri

Professor Doutor

Faculdade - Universidade ...

Professor Doutor

Faculdade - Universidade ...

Professor Doutor

Faculdade - Universidade ...

Classificação obtida: valores

Sumário

Declaração de honra	6
Resumo	8
Abstract.....	9
Índice de figuras	10
Introdução	11
Capítulo 1 – Enquadramento do ObEMMA.....	13
1.2. Valores.....	13
1.3. Audiência.....	13
1.4. Objetivos gerais e específicos.....	14
Capítulo 2 – Metodologia	16
2.1. Conceito de Observatório	16
2.1.1. Os observatórios de cultura em Portugal.....	19
2.2. A investigação em Ciências da Comunicação e da Informação	19
2.2.1. Vigilância autocrítica	21
Capítulo 3. – Panorâmica Contextual.....	23
3.1. Indústrias Criativas.....	23
3.1.1. As Indústrias Criativas como Fábricas de Cultura na Era Digital	25
3.2. Música Eletrónica	28
3.2.1. «Room for Music - Music as Room»	31
3.2.2. Música Eletrónica de Dança	33
3.2.3. Música Experimental	36

3.3. Arte Digital versus New Media Artes	38
3.4. As ferramentas de produção criativa das artes	40
3.5. A esfera do Audiovisual	41
 Capítulo 4. – Atividade do Estágio.....	43
4.1. Base de Dados - Mapeamento	43
4.1.1. Artistas	45
4.1.2. Eventos	50
4.1.3. Produção	51
4.1.4. Publicações	53
4.1.5. Diversos	53
4.2. Definição de Indicadores	54
4.3. Outras atividades	55
4.3.1. Base de Dados - Investigação	56
 Considerações finais	58
Referências bibliográficas	60

Declaração de honra

Declaro que o presente relatório é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas, de acordo com as normas de referenciação. Tenho consciência de que a prática de plágio e autoplágio constitui um ilícito académico.

Porto, 30/09/2019

Nadine Santos

Agradecimentos

Em jeito de reflexão, reintroduzo a presente página somente por acreditar que a gratidão se trata de uma força mobilizadora do quotidiano. Dito isto, por este meio e de forma modesta, agradeço o apoio emocional do João Castro que, para além de não ser artista na cultura eletrónica mas sim no Rock português, prestou suporte, amor e conhecimentos vindos da sua experiência no mundo musical.

Igualmente, estou grata pela amizade virtual do artista e investigador Hugo Paquete que, com toda a gentileza, se mostrou prestável para aconselhar e facultar bibliografia na área da música, tecnologia, sociedade e media artes.

Por fim, um obrigada ao DJ, produtor e promotor Tiago Jaakko pela incorporação na Fusion Gatherings, assim como à Sandra Araújo, artista digital, pelo apreço que demonstraram no decorrer do projeto do ObEMMA.

Aos caros professor Malheiro e investigadora Emília, agradeço a benevolência e o voto de confiança.

Resumo

Os presentes *insights* neste relatório constituem o trabalho cumulativo de uma produção realizada em nome do CIC.Digital Porto – Centro de Investigação em Comunicação, Informação e Cultura Digital.

O ObEMMA enquadra-se como um observatório pioneiro de monitorização, mapeamento, diagnóstico e promoção da investigação nos campos da música eletrónica e media arte em Portugal. Caracteriza-se como um circuito expositivo de distintas práticas e pensamentos artísticos, sem descurar da análise quanto à dinâmica sociocultural que envolve, disponibilizando uma programação eclética e informativa, expositiva e investigativa das indústrias criativas. Especificamente, com foco na música eletrónica (no que diz respeito à minha atuação dentro do observatório) e incluindo a vasta maioria da generalidade de géneros de música dentro da cena eletrónica.

O Observatório justifica-se como fomento da cadeia de valor da FLUP e do CIC.Digital, ampliando a transferência do conhecimento e relações entre a instituição, o centro de investigação e os restantes agentes. O objetivo do estágio realizado e subsequente relatório foi operar com uma formação pioneira de investigação em música eletrónica e media arte em Portugal, apoiando na implementação do ObEMMA, dos eventos a ele associados, e compreendendo todos os processos de gestão de informação em plataformas digitais no âmbito das indústrias criativas.

Palavras-chave: Música Eletrónica; Observatório; Arte Digital; Audiovisual; EDM.

Abstract

The present insights in this report establish the collective work of a production held at the name of CIC.Digital Porto - Center for Research in Communication, Information and Digital Culture.

ObEMMA is a pioneer observatory of monitoring, mapping, diagnosis and promotion of research in the fields of electronic music and media art in Portugal. It is characterized as an exhibition circuit of different artistic practices and thoughts, without neglecting the analysis of the sociocultural dynamics involved, providing an eclectic and informative, expositive and investigative programming of the creative industries. Specifically, focusing on electronic music (regarding my performance within the observatory) and including most genres of music within the electronic scene.

The Observatory is justified as a promotion of the value chain of FLUP and CIC.Digital, increasing the transfer of knowledge and relations between the institution, the research center and the other agents. The purpose of the internship and subsequent report was to operate with a pioneering research training in electronic music and media art in Portugal, supporting the implementation of ObEMMA, the events associated with it, and understanding all information management processes on digital platforms in Portugal. within the creative industries.

Keywords: Electronic Music; Observatory; Digital Art; Audiovisual; EDM.

Índice de figuras

Figura 1 - Perspetivas e traços da música eletrónica, 2008, Electronic and Experimental Music	29
Figura 2 - Receitas de espetáculos ao vivo, por modalidade, 2017, INE.	32
Figura 3 - Música, dança e variedades: espetadores por mil habitantes, 2017, PORDATA	32
Figura 4 - Registo fotográfico evento Fusion Gatherings NYE, 2019, autoria própria .	33
Figura 5 - Registo fotográfico evento Fusion Gatherings S.João, 2019, autoria própria	34
Figura 6 - Registo fotográfico evento Fusion Gatherings NYE, Museu do Vinho do Porto, elementos de arte digital e arte urbana, 2019, autoria própria.....	35
Figura 7 - Géneros de Música Eletrónica mais recorrentes, elaboração própria	47
Figura 8 - Distritos de Origem dos artistas de música eletrónica, elaboração própria ...	48
Figura 9 - Distribuição de género dos artistas de música eletrónica, elaboração própria	49
Figura 10 - Países de origem de entidades investigativas em Electronic Music e Media Artes, elaboração própria.....	56
Figura 11 - Áreas de investigação do Centro DXARTS - Digital Arts and Experimental Media, Universidade de Washington, 2019.....	57

Introdução

Música Eletrónica – Media Art – Performance – Tecnologia – Audiovisual – New Media Art – Observatório – Pesquisa – Investigação – Indústrias Criativas – Cultura. Não nesta ordem necessariamente. Mesmo assim, uma nuvem de palavras que descreve a árvore genealógica do ObEMMA.

A motivação por este projeto surge do gosto pela música eletrónica e por todas as vertentes da sua natureza, seja os artistas e personalidades, seja no âmbito recreativo, seja na sua dinâmica como indústria.

A este fator, agrega-se alguma experiência académica através da elaboração de trabalhos no decorrer do primeiro ano de mestrado, nomeadamente "A Desconstrução da Música Eletrónica na Indústria Cultural Contemporânea – Fatores Motivacionais dos Frequentadores de Festivais de Música Eletrónica como Distopia da Multidão Solitária" para a unidade curricular de Metodologia de Investigação em Ciências da Comunicação e da Informação lecionada pelo próprio orientador; e o ensaio denominado "O Marketing e a Contracultura nos Festivais de Música Eletrónica de Dança" para a unidade de Marketing em Indústrias Criativas, facultada pelo professor Paulo Faustino. Outros projetos realizados durante a licenciatura em Gestão de Atividades Turísticas também contribuíram para o aperfeiçoamento de literacia própria na área das indústrias criativas, com enfoque na música eletrónica.

Consequentemente a esta preferência, a experiência na cena *underground* e no mundo das artes e cultura, também se vê alargada ao universo participativo e observante, no contexto do quotidiano como cidadã do grande Porto. Desta forma, o contacto direto com estas indústrias e o conhecimento de personalidades relacionadas com a música eletrónica e media arte contribui, de forma significativa, para uma maior motivação e envolvimento neste projeto.

O presente relatório descreve as etapas que constituíram o corpo de trabalho para a contextualização e implementação do ObEMMA, pelo que se encontra dividido em quatro capítulos principais: Enquadramento do Observatório; Metodologia; Panorâmica Contextual; Atividade do Estágio.

No primeiro emoldura-se o ObEMMA quanto à sua atuação, valores, missão, audiência e objetivos. No segundo capítulo analisa-se a metodologia colocada em prática nas diferentes fases de trabalho, assim como se realiza um delinear do conceito de observatório, das suas práticas e "não-lugares", da investigação no seio da cultura e nas Ciências da Comunicação e Informação. No capítulo terceiro encontra-se a componente teórica relacionada com as Indústrias Criativas, Música e Media Artes. Por fim, apresentam-se os dados referentes à recolha da indústria de música eletrónica que se rege como os pilares para a edificação do Observatório de Música Eletrónica e Media Artes.

Prosseguindo...

Capítulo 1. – Enquadramento do ObEMMA

O capítulo primeiro que inicia o presente relatório destina-se a esclarecer os aspetos fundamentais que caracterizam a estrutura do Observatório de Música Eletrónica e Media Artes. Aspetos estes que se enraízam na missão, nos valores, na audiência e nos objetivos do ObEMMA.

1.1. Missão

A missão do observatório passa por completar uma falha de mercado na recolha e disseminação eficaz e conclusiva de dados sobre a indústria de música eletrónica e arte digital em Portugal. Com foco no talento nacional, o destino é conseguir a melhor aproximação à malha que cria, produz, dissemina e consome música eletrónica e arte digital com origem nacional de Norte a Sul e Ilhas.

1.2. Valores

O que define os valores de um observatório é a forma como os dados são recolhidos, a informação é criada e o conhecimento partilhado. Disto isto, a manutenção da base de dados para uma otimização mais atualizada possível é um princípio fulcral. A transparência, ubiquidade e imparcialidade são outros tantos valores de elevada importância.

1.3. Audiência

A audiência do observatório abrange uma grande fatia da indústria de música eletrónica e arte digital, nomeadamente a totalidade dos artistas de música – DJ's, produtores, remixers – incluindo os agentes intermediários inseridos na produção, disseminação e divulgação da música em si e dos eventos análogos, como também todas as entidades oficiais que integram a cena artística, eletrónica e digital. Doravante, inserem-se aqui, da mesma forma, as instituições de ensino e formação às quais os dados e informação recolhida e disponibilizada pode suscitar interesse.

1.4. Objetivos gerais e específicos

O objetivo principal da participação no ObEMMA foi trabalhar com uma formação pioneira de investigação em música eletrónica e media arte em Portugal. Esta participação resultou no apoio e implementação do ObEMMA, compreendendo todos os processos de organização e gestão de informação em plataformas digitais no âmbito das indústrias criativas.

Os objetivos gerais traçados numa fase preliminar, no âmbito do CIC.Digital, desdobram-se em quatro fases:

- 1º. Otimização do sistema de recolha de dados numa plataforma digital em ambiente web;
- 2º. Organização da informação e registo na plataforma com o apoio de estagiários, bolsas e/ou projeto FCT;
- 3º. Edificação da plataforma online de divulgação da informação para consulta pública e otimizada para extrair dados estatísticos;

Como objetivos específicos e estratégicos, inframencionados em detalhe, constituem-se a colaboração na recolha e organização de informação, como Estado da Arte, indicadores comuns e específicos – criação, divulgação, preservação, organização, pesquisa e investigação, consumo – de cada linha de investigação, música eletrónica e media artes.

- Revisão de bibliografia, pesquisa de conceitos e Estado da Arte;
- Mapeamento da música eletrónica e media arte em Portugal;
- Recolha e sistematização de informação numa plataforma para consulta e edição conforme os seguintes indicadores gerais:

1. Criação e produção;
2. Divulgação e exibição;
3. Preservação e manutenção;

4. Gestão e organização;
5. Consumo;
6. Reflexão, estudo, pesquisa e investigação.

Indicadores estes que, posteriormente, desdobram-se em outros mais específicos como a identificação dos artistas, definição das obras, estilos, características técnicas, formatos, preservação, exposições/atuações, eventos, entre outros.

- Criação da plataforma web para divulgação da informação que permita a sua consulta, edição, extração de dados estatísticos e partilha;
- Promoção da investigação sobre as vertentes da música eletrónica e media artes inseridas nas indústrias criativas do âmbito digital, tais como:
 1. Indústrias criativas na era digital;
 2. Artes digitais e ferramentas de produção criativa das artes;
 3. Música eletrónica versus música experimental;
 4. Artista versus programador;
 5. Novos formatos e novos públicos;
 6. Preservação/conservação e disseminação/exibição dos formatos artísticos digitais;
 7. Mapeamento de práticas artísticas emergentes;
 8. Democratização da acessibilidade à informação sobre as artes.
- Conceção de um simpósio de artistas e investigadores do âmbito da música eletrónica e media arte para 2020.

Capítulo 2. – Metodologia

Acima de tudo, o objetivo passa por compreender a emergência do conceito de cultura no contexto da investigação académica, sem descurar das suas várias e divergentes possibilidades e interpretações.

A metodologia aqui transposta por palavras descreve o percurso de um trabalho prático, no âmbito do estágio de recolha de dados para o ObEMMA, assim como teórico, a fim de conseguir uma contextualização acerca do que consistem as atividades de um observatório, a proeminência em Portugal da atividade investigativa em Ciências da Comunicação e Informação, sem esquecer a vigilância autocrítica que a estas tarefas se encontra associado.

Resumindo, dividida em duas fases, a metodologia passou pela investigação exploratória e bibliográfica, pela observação participante e dedutiva. Paralela e simultaneamente, desdobrou-se também pela recolha e análise estatístico-descritiva, com a ajuda de ferramentas do Excel, a fim de reunir informação passível de constituir casos de estudo a aprofundar numa fase futura do ObEMMA.

2.1. Conceito de Observatório

É possível constatar que nos últimos anos houve um aumento exponencial em estruturas de investigação aplicadas à cultura e à sua gestão. Assim como um aumento no número de instituições de pesquisa, particularmente aquelas que funcionam como observatórios e laboratórios de cultura, na Europa e à escala mundial. No entanto podemos também assumir que existe, cada vez mais, informação dispersa e com carência de uma gestão coesa.

Esta informação dispersa eleva a Internet ao portal mais amplo de informação e conhecimento, primariamente por ser de acesso livre a todos. E, de acordo com os *millenials*, quase que é crença popular afirmar que, se algo não é encontrado na *World Wide Web*, não existe. Então, qual o imbróglio?

A atividade dos observatórios e laboratórios encontra-se explanada pela autora polaca inframencionada, que escreve:

"The problem is not so much a collection of data and information, but the responsible management, selection and classification thereof according to their usefulness for particular purposes". (...) "In response to these recently indicated problems, many countries have introduced the so-called cultural observatories or culture laboratories. These organizations, whose target is to observe culture, are primarily engaged in the collection and processing of data, but they also conduct targeted research, stimulate the exchange of knowledge and experiences, and sometimes publicize different information or at least their fragments categorized according to the needs of different user groups". (Plebańczyk, 2014).

Porém, o que define um observatório? Indo "beber" à fonte do CIC.Digital, nomeadamente, à Revista de Ciências e Tecnologias de Informação e Comunicação PRISMA.com, sabe-se que a própria palavra "observatório" é definida por uma posição que serve para fazer observações e/ou uma instalação dotada de pessoas e ferramentas apropriadas para realizar observações.

Os autores do artigo referente ao Observatório USP CONTECSI delinearam logo de princípio que: «A noção filosófica de "observação" implica, desde Aristóteles, a ideia de controle e direção. O termo grego para observação "significa vigiar, o que se faz atentamente e com vistas a certos fins"». (Sakata, Silva, Riccio, & Capobianco, 2013).

No caso do ObEMMA, a estrutura que permite realizar observações com direção e objetivos, permite também operar como um género de laboratório ao reunir, verificar, sintetizar, monitorar ou supervisionar dados, depoimentos e informações diversas. Já vindo do latim, como referem os autores acima referidos, "*observatus+orio*" pressupõe a pesquisa de processos e a consequente geração de conhecimento, respetivamente às duas formações da palavra.

Uma vez que o ObEMMA é um projeto do CIC.Digital, é importante referir que esta relação funciona como "um dispositivo para a visibilidade da ação com base em novas formas de institucionalização da prática científica no espaço social e nas práticas sociais". (Sakata et al., 2013).

Posto isto, quais são as principais formas de atividade dos observatórios de cultura? É possível, sintetizar a informação em três pontos gerais e demais subpontos, os tais:

1. Iniciar e coordenar as atividades de investigação:

- Determinar tópicos em tendência;
- Conduzir investigação científica;
- Desenvolver terminologia especializada;
- Organizar conferências e estreitar parcerias com outros eventos;
- Providenciar dados analíticos, opiniões e perspetivas de especialistas;
- Oferecer tutoria em projetos de investigação;
- Publicar material científico próprio e de outras fontes.

2. Monitorizar os processos culturais:

- Agregar dados atualizados a nível global, definir padrões e implementar um sistema de indicadores;
- Identificar tendências futuras;
- Contruir uma base de dados;
- Criar um sistema eletrónico de informação cultural.

3. Responder às necessidades das instituições culturais:

- Reunir profissionais e investigadores para networking;
- Coordenar a cooperação entre os vários setores da cultura;
- Promover atividades de formação, workshops e debates;
- Procurar investimentos externos.

Em relação à disseminação, a partilha é maioritariamente feita através das tecnologias de informação e comunicação, primordialmente nas plataformas online. No entanto, acontece que a maioria da informação é agregada, mas raramente distribuída devidamente, tal como refere a mesma autora anteriormente citada:

"Dissemination today is usually done through publications of research results, which are either unavailable or incomprehensible to the average domestic or foreign reader". (Plebańczyk, 2014).

De acordo com isto, outro problema comum dos observatórios é a linguagem em que a informação é apresentada, pelo que é normal assistir a uma vasta coleção onde apenas se lê o idioma nativo. Também pode acontecer que a maneira como os dados são apresentados não seja de fácil análise e consumo para o seu público-alvo. Tal pode não representar um problema se a estrutura apenas operar dentro de fronteiras linguísticas ou de acordo com a audiência, correspondentemente. Todavia, tratam-se de limitações descomplicadas de transformar.

2.1.1. Os observatórios de cultura em Portugal

O primeiro observatório em Portugal terá sido o Observatório das Atividades Culturais, formado em setembro de 1996 na capital. Mesmo com o apoio do Estado, através do Ministério da Cultura, do Instituto Nacional de Estatística e o de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa, este findou atividade em 2013.

Ao corrente, a nível de iniciativas de apoio aos setores cultural e criativo, encontra-se o programa da União Europeia – Europa Criativa que, com um orçamento de 1.4 mil milhões de euros, atua desde 2014 e cessa em 2020.

O observatório como um circuito que expões distintas práticas e pensamentos artísticos digitais, explorando a importância da arte enquanto fator crítico social, com relevância a nível local e global, apresentando uma programação académica e investigativa eclética.

Mais adiante neste relatório encontrar-se-á a alínea 4.4.1 que é referente a estruturas similares ao ObEMMA em Portugal e no estrangeiro, tais como outros observatórios, laboratórios, centros de investigação, grupos de estudos e plataformas diversas.

2.2. A investigação em Ciências da Comunicação e da Informação

O presente projeto do observatório, na sua parte analítica e descritiva, pode ser experienciado como uma chamada para a teoria indisciplinada, com um “ouvido” para a importância do som e da arte digital como a base construtiva da sociedade.

O estudo destes temas inseridos nas Ciências da Comunicação e da Informação é quase inevitavelmente feito através de um modo “indisciplinado” pelo qual se rege o campo artístico per se. Coloca-se a questão: Porquê a música dentro das ciências da comunicação? Particularmente, dentro da intrínseca sociologia?

“Music has always puzzled the critical discourse of the social sciences: here there is an art obviously collective but technical and difficult to grasp, and with no visible object to contest”. (Clayton, Herbert, & Middleton, 2013).

Propondo a citação supramencionada como resposta à relevância da música para as ciências sociais, os autores explicam a dificuldade em materializar o estudo musical na crítica à sociedade quando esta é tão facilmente moldada pela cultura e contemporaneidade em que se insere. Seguidamente a esta linha de pensamento, Sterne explana:

“There is no *a priori* privileged group of methodologies for sound studies. Instead, sonic imaginations are guided by an orienting curiosity, a figural practice that reaches into fields of sonic knowledge and practice, and blends them with other questions, problems, fields, spaces and histories. Method matters, but it should arise from the questions asked and the knowledge fields engaged, not the other way around”. (Sterne, 2012).

A principal força de uma tentativa literária na área das ciências sociais aplicadas à musicologia, nomeadamente, à cena da música eletrónica, na minha opinião, consiste na fusão de conhecimento e experiência académica com uma imersão óbvia do sujeito investigador na cultura musical que se propõe a investigar. Contudo, os autores da obra "Discographies" afirmam ainda não conseguirem oferecer uma visão sociológica ou antropológica da cultura de música eletrónica e música de dança, dizendo mesmo:

“We are skeptical as to the possibility of producing such a study. ‘Dance cultures’ are fluid, multifarious formations which will always exceed any attempt to map them. Excellent work is produced in the course of trying to do so”. (“Discographies: dance music, culture and the politics of sound,” 2000).

Posto isto, de que forma o sujeito investigador mantém uma metodologia sem se fundir com o conteúdo que produz? Até nas ciências da comunicação e informação aplicadas à contextualização da sociedade, deve-se segregar a arte do artista? Sim, este processo denomina-se vigilância autocrítica.

2.2.1. Vigilância autocrítica

Será a própria ideia de conhecimento científico aplicável à realidade na qual o homem intervém a título essencial enquanto agente? Desta indagação surge o conceito de autoanálise do investigador enquanto inserção no objeto de estudo.

A medição cautelosa dos espectros qualitativo – quantitativo e subjetivo – objetivo, respetivamente a pares, é essencial na vigilância crítica do cientista social. Isto é, aquando da investigação, o sujeito investigador é condicionado pelos acontecimentos que o rodeiam; pelas emoções que o desperta, entusiasmo ou entristece; pelo *background* que o influencia e caracteriza.

Baptista escreve e sublinha, no âmbito dos Estudos Culturais, que "tem havido muita produção sobre metodologia e pouca sobre métodos. De qualquer modo, de uma forma geral, os estudos nesta área são predominantemente qualitativos e a verdade é entendida como relevante essencialmente do campo da interpretação e do ensaio crítico. Em todos os casos, a vigilância autocrítica e a reflexividade sobre os métodos a usar tem sido vista nesta área como o elemento crucial a garantir o rigor e a qualidade dos resultados". (Baptista, 2009).

Capítulo 3. – Panorâmica Contextual

Como função intrínseca à atividade do ObEMMA, a pesquisa do estado da arte é fundamental no contexto académico. Neste capítulo esmiúçam-se conceitos transversos como as indústrias criativas, os organismos de cultura, a época digital e tecnológica, a música eletrónica, a de dança, a experimental, as ferramentas de produção artística, as media artes e o audiovisual.

3.1. Indústrias Criativas

"The idea of the Creative Industries seeks to describe the conceptual and practical convergence of the Creative Arts (individual talent) with Cultural Industries (mass scale), in the context of New Media Technologies (ICTs) within a New Knowledge Economy, for the use of newly Interactive Citizen-Consumers". (Hartley, 2005).

Afinal, o que são as indústrias criativas? Tanto as conseguimos generalizar através de uma dispersão categórica ou, simultaneamente, com um foco analítico sob cada uma das suas vertentes, como é exemplo os termos acima mencionados por Hartley. Já numa perspetiva mercantil e político-económica, o mesmo autor propõe o seguinte:

"The creative industries exploit the commercialization of identity and citizenship. (...) They represent a dispersed and unorganized but nevertheless coherent social effort to gear up individual talent to an industrial scale". (Hartley, 2005).

Da mesma fonte, é sugerida a distinção entre a indústria criativa, a do copyright, a do conteúdo, a do conteúdo digital e a da cultura. Nomeadamente:

- **Creative Industries**
 - Largely characterized by nature of labor inputs: ‘creative individuals’;
 - Advertising, Architecture, Design, Interactive software, Film and TV, Music, Publishing, Performing arts.
- **Copyright Industries**
 - Defined by nature of asset and industry output;
 - Commercial art, Creative arts, Film and video, Music, Publishing, Recorded media, Data-processing, Software.
- **Content Industries**
 - Defined by focus of industry production;
 - Pre-records music, Recorded music, Music retailing, Broadcasting and film, Software, Multimedia services.
- **Cultural Industries**
 - Defined by public policy function and funding;
 - Museums and galleries, Visual arts and crafts, Arts education, Broadcasting and film, Music, Performing arts, Literature, Libraries.
- **Digital Content**
 - Defined by combination of technology and focus of industry production;
 - Commercial art, Film and video, Photography, Electronic games, Recorded media, Sound recording, Information storage and retrieval.

Torna-se relevante nos dias de hoje analisar a transdisciplinaridade de todas estas indústrias sob a forma dos postos de trabalho e oportunidades que gera, sob a quantidade de cultura que é produzida e consumida, entre outros. Vários índices podem ser postos em causa para avaliar o flow existente num município, cidade ou país relativamente às indústrias que alberga.

Assim sendo, "o apoio a polos criativos e às indústrias culturais e criativas pode acelerar a exploração económica de novas ideias decorrentes de atividades de investigação e inovação (Comissão Europeia, Quadro de Estratégia Comum, 2012)". (Mateus, 2014).

"No âmbito do quadro financeiro para 2014-2020, as conclusões do Conselho da União Europeia sobre o contributo da cultura para a implementação da Estratégia Europeia 2020 incitam os Estados-membro a: (...) reforçarem sinergias e promoverem parcerias entre instituições de educação, de cultura e de investigação e o setor empresarial a níveis nacional, regional e local, tendo especial atenção ao desenvolvimento de talentos e às qualificações e competências necessárias para as atividades criativas". (Mateus, 2014).

3.1.1. As Indústrias Criativas como Fábricas de Cultura na Era Digital

Mais que pertinente nesta era que atravessamos, é o lugar que a tecnologia assenta na representação do contexto social como um foco de tensão, na utilização e compreensão dos seus fundamentos, onde se explora o aparecimento de processos de reversão dos funcionamentos da máquina e do mundo, a fim de revelar as suas fragilidades.

Outrora, nos finais dos anos 90, as tecnologias digitais emergentes já eram a premonição de Fikentscher como a ferramenta de eleição para moldar a música da forma como a conhecemos hoje e de como a podemos ainda vir a conhecer. Sobre isto, o autor escrevera:

"In many corners of the world at the end of the twentieth century, digital audio technologies have become the media of choice for purposes of composing, recording, archiving, analyzing, and teaching music". (Fikentscher, 1997).

Pode-se equacionar a cultura como resultado das media artes – produto de formas sonoras, cores e luzes, resultado da ação criativa. Agregadamente, falamos de indústria cultural

como área de negócio, como um rótulo que enreda atividades de talento individual, partilhadas coletivamente. Então, porquê o conceito de fábrica?

É possível, e pertinente, limitar o materialismo, o consumismo e o capitalismo nesta abordagem. A arte, a cultura per si, é passível de ser um produto consumível por um determinado público. Por fábricas de cultura entende-se, sob a forma de tentativa intelectual aplicada à cena eletrónica, a caracterização da geração da cultura club inserida na música eletrónica de dança. Tal insight é convenientemente transposto já a seguir:

“The more general problem for critics who would attempt to read youth and club culture was the emergence of a scene without stars and spectacle, gaze and identification. Those who sought to understand this culture in the terms of a politics of usage and identity completely missed the point; the spaces which club culture occupied and transformed... represent a fantasy of liberation, an escape from identity. A place where nobody is, but everybody belongs”. (“Discographies: dance music, culture and the politics of sound,” 2000).

Nesta linha de pensamento, é através da troca de práticas artísticas que se coloca em evidência a necessidade de entender o outro, de não sobrepor uma visão única da realidade e de provocar uma discussão que permita ampliar a ideia de relações entre povos e da diversidade de concepções sobre o mundo artístico e digital. Quando as indústrias criativas são percecionadas como uma forma de existir, a experiência que advém destas torna-se o objeto de consumo primordial. Daí, as massas culturais e, por oposição, os nichos de mercado, formam-se e entrudem-se.

"There is a considerable uncertainty about the likely demand for creative products, because they are “experience goods” where buyers lack information prior to consumption, and where the satisfaction derived is largely subjective and intangible. (...) This is much certain: Experiences are replacing goods and services because they stimulate our creative faculties and enhance our creative capacities. (...) The only fly in the ointment is that

marketization of experience can render experience inauthentic and turn people into trendy sheep". (Hartley, 2005).

Tal como Hartley sugere, é cada vez mais pertinente abordar as indústrias criativas como bens de experiência. Uma vez que, com o avanço das tecnologias de informação e comunicação na era corrente, o valor que advém do consumo de um produto ou serviço cultural está nas emoções, sentimentos e experiências que proporciona. Todavia, a análise fora de comum que o autor propõe baseia-se na influência do marketing e na generalização da cultura às massas, tendência que torna os serviços culturais em voga cada vez mais rentáveis e os nichos inversamente proporcional. Sobre isto, acrescento o seguinte parágrafo:

“We find in music a very particular way of putting a social reality into a form and a practice and need to cope with the enigma of this art, which is both very immediate, subjective, and emotive, and also highly symbolic, so powerfully able to mobilize groups and carry social identities”. (Clayton et al., 2013).

A música proporciona um mundo de possibilidades para a sua análise e interpretação, constituindo uma das maiores áreas de crescimento na sociologia da cultura nas últimas três décadas. É também um domínio privilegiado de interface disciplinar da própria sociologia, fundando um extenso caudal de trabalhos que exprimem filiações teóricas distintas.

Em jeito conclusivo, citando os autores portugueses inframencionados, “podemos dizer que as tecnologias e os meios eletrónicos estão a tornar-se as novas vozes da cultura popular. A expansão da música eletrónica e da estética que lhe é associada tem como tradução profundas mudanças na forma como ouvimos e apreciamos a música. (...) Efetivamente, a tecnologia é hoje cada vez mais absorvida, apropriada, manipulada e explorada no campo musical, mas tal não implica uma total anulação da dimensão humana da música eletrónica, uma vez que esta está presente na imperfeição e no

imprevisível, elementos presentes na música eletrônica, bem como na apropriação pessoal que cada um faz dela”. (Lopes, Dos Santos Bóia, Ferro, & Guerra, 2010).

3.2. Música Eletrônica

Começando por definir o conceito de música de uma forma mais inclusiva possível, como proposto por Hoene Wronsky, tem-se: “Music is the corporealization of the intelligence that is in sound”. Materializar o que é a música pela inteligência humana que se insere em cada fração do som é algo que tem tanto de concetual como de interessante. A esta permissa, os atores Cox e Warner complementam:

“But after all, what is music but organized noises? (...) Subjectively, noise is any sound one doesn’t like». (Cox & Warner, 2004). Excerto retirado do capítulo "Music in the Age of Electronic (Re)Production - The Electronic Medium".

Acerca dos fundamentos base para a música eletrônica, a obra "Electronic and Experimental Music" propõe uma série de mandamentos para a caracterizar:

1. The sound resources available to electronic music are unlimited;
2. Electronic music can expand the perception of tonality;
3. Electronic music exists in a state of actualization;
4. Electronic music has a special relationship with the temporal nature of music;
5. In electronic music, sound itself becomes the material of composition;
6. Electronic music does not breathe: it is not affected by the limitations of human performance;
7. Electronic music often lacks a point of comparison with the natural world of sounds, providing a largely mental and imaginative experience. (Lehrman & Holmes, 1986).

Nesta linha de pensamento podemos continuar a caracterizar perspectivas e traços da música eletrónica, melhor traduzidas através da interpretação do seguinte gráfico, recortado da última obra supramencionada:

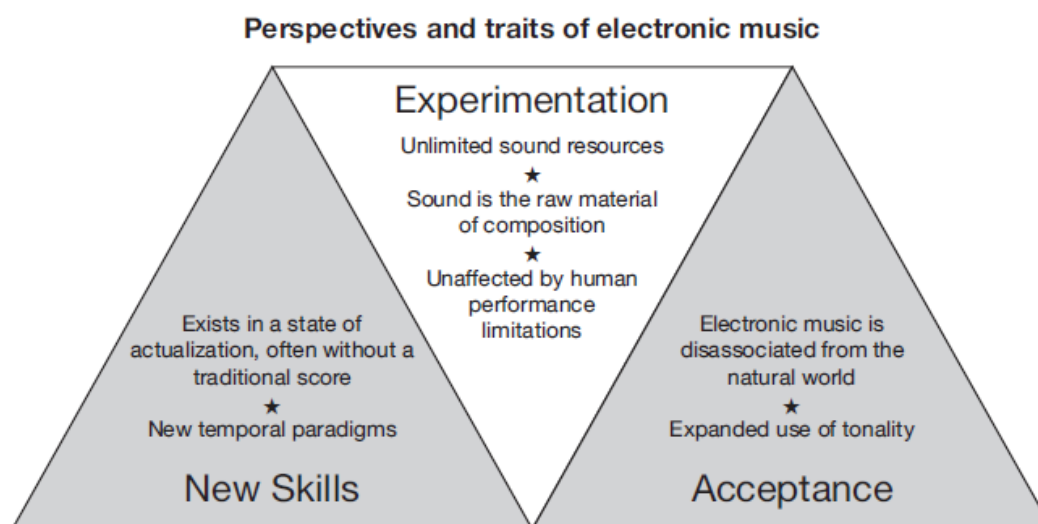


Figura 1 - Perspetivas e traços da música eletrónica, 2008, Electronic and Experimental Music

É claro que a ênfase crescente derivada da tecnologia na produção musical gerou novas formas de associação e comunicação entre os diferentes agentes. Já numa perspectiva sociológica, constata-se algo que se mantém mais ou menos intemporal:

"What is particularly striking in all these examples is the predominantly male, hobbyist orientation of these activities; the fascination with technology itself; and, perhaps most important, the idealistic, democratic, and utopian rhetoric's that are often mobilized in support of such activities". (Fikentscher, 1997).

Retórica esta que vai ao encontro do título do próprio livro: "Any Sound You Can Imagine: Making Music / Consuming Technology". Passadas duas décadas após a sua publicação, o contexto alterou-se vigorosamente e a sabedoria inerente manteve-se. Infelizmente, as premissas acima descritas continuam a retratar a realidade da música eletrónica num contexto global e, principalmente, em Portugal. Fatores como a

predominância masculina, a não profissionalização legal da cena eletrónica e o foco na vertente tecnológica ao invés do input humano são alguns dos assuntos que foram ao encontro da minha observação e que, mais tarde neste projeto, se encontram transpostos analiticamente. Esta recolha e consecutiva análise culminam numa tentativa concetual de obter um prisma sobre a contemporaneidade da música eletrónica. Nesta linha, o autor Kodwo Eshun, na obra de Sterne e no capítulo “Operating System for the Redesign of Sonic Reality”, acrescenta:

“Far from needing theory’s help, music today is already more conceptual than at any point this century, pregnant with thought probes waiting to be activated, switched on, missed”. (Sterne, 2012).

Perante esta necessidade de colocar em prática todas as novas possibilidades de produção musical, nasce a cultura *DJ’ing* que define uma subcultura e que se amplifica com o decorrer do tempo. De acordo com Cox e Warner, esta marca um novo e fundamental espaço cultural:

"It has altered the very nature of culture production, opened new channels for the dissemination of music, and activated new modes of listening. It is not surprising, then, that DJ Culture has fostered new social practices and operates on the front lines of cultural policies". (Cox & Warner, 2004).

“No fundo (...) passa pela democratização que promove, quer no que diz respeito à reformulação dos papéis sociais, quer no que se relaciona com aspetos mais técnicos como, por exemplo, as questões da gravação, em que o embaratecimento dos preços dos instrumentos de alta tecnologia como os sintetizadores permitiu colocar ao alcance de muitos jovens a possibilidade de fazer música em casa e remisturar”. (Lopes et al., 2010).

3.2.1. «Room for Music - Music as Room»

Com o título desta calátide, inspirada na obra de Tia DeNora "Music Asylums: Wellbeing Trough Music in Everyday Life", coloca-se a questão: importa ter espaço para a música ou ter a música como espaço? Trata-se de uma dicotomia pertinente tendo em conta a sociedade contemporânea de nano prazo. Por isso, interessa ressaltar um estado de equilíbrio entre possuir as infraestruturas para o acontecimento de eventos musicais versus a valorização dada à música como elemento estrutural de cultura e da vida em sociedade. Assente nesta última premissa, Jacques Attali propõe a sua visão político-económica inserida na obra de Sterne no capítulo "The Political Economy of Music":

“Music is not innocent: (...) it provides a rough sketch the society under construction, a society in which the informal is mass produced and consumed, in which difference is artificially recreated in the multiplication of semi-identical objects. (...) No organized society can exist without the structuring differences at its core. No market economy can develop without erasing those differences in mass production. The self-destruction of capitalism lies in this contradiction, in the fact that music leads a deafening life: an instrument of differentiation, it has become a locus of repetition”. (Sterne, 2012).

O interesse deste parágrafo é de tal forma relevante uma vez que prova a exponencial disseminação e particularização da cultura eletrónica e digital. Há sim espaço para a música e, cada vez mais, é esta que ocupa a maior dimensão nos hábitos culturais da sociedade portuguesa.

Consultando o documento das Estatísticas da Cultura de 2017, realizado pelo Instituto Nacional de Estatística de Portugal, a categoria que sustenta tal premissa é a dos espetáculos ao vivo, realizaram-se 11 701 sessões de música. O género Pop/Rock é o mais prevalente e, a música eletrónica, insere-se noutros estilos de música que ocupa uma percentagem de 10,2%. Vê-se:

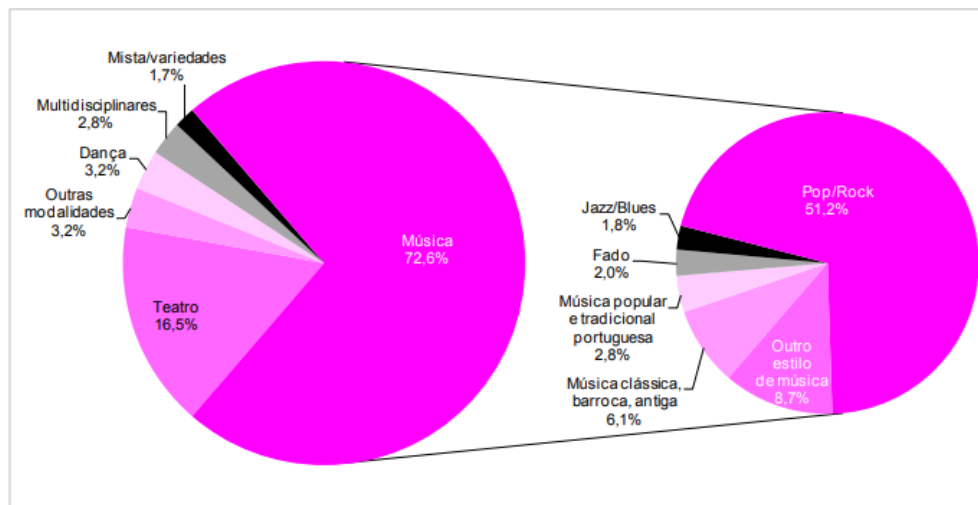


Figura 2 - Receitas de espetáculos ao vivo, por modalidade, 2017, INE.

Segundo a base de dados PORDATA, a questão "Quantas pessoas vão a concertos e espetáculos de dança ou variedades por 1.000 residentes" elucida melhor a crescente adesão. No mesmo ano, o número é de 844 indivíduos em cada mil.

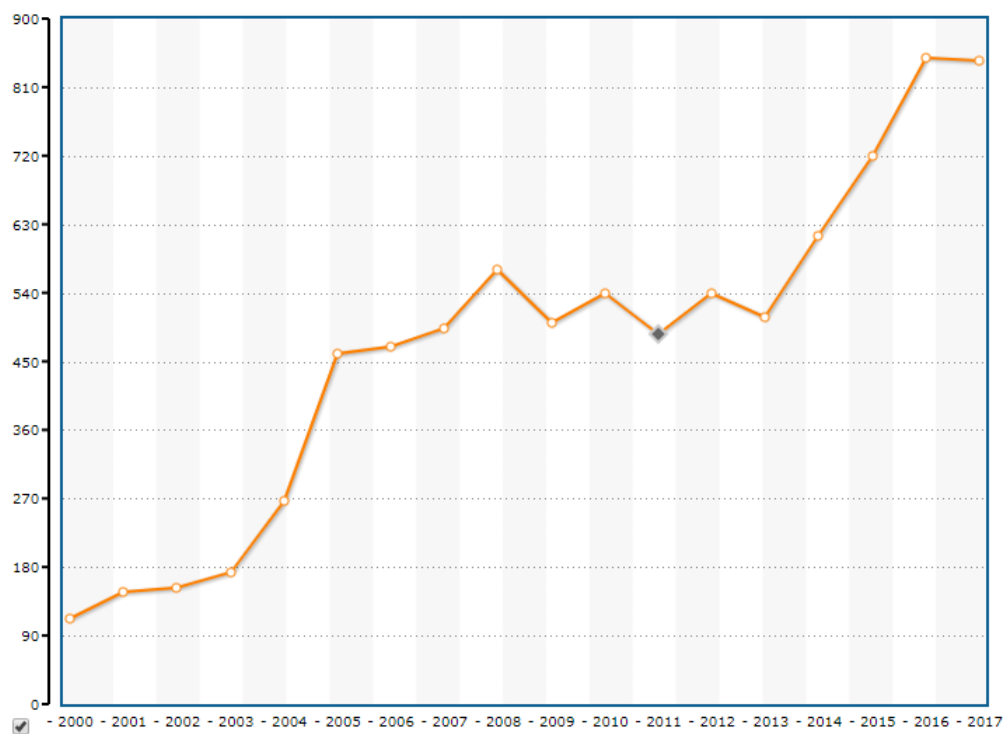


Figura 3 - Música, dança e variedades: espetadores por mil habitantes, 2017, PORDATA

3.2.2. Música Eletrónica de Dança

"The dance/rave culture has strongly influenced the shaping and contouring, the energizing and entrepreneurial character of the new culture industries". (Hartley, 2005). Citado por Angela McRobbie.

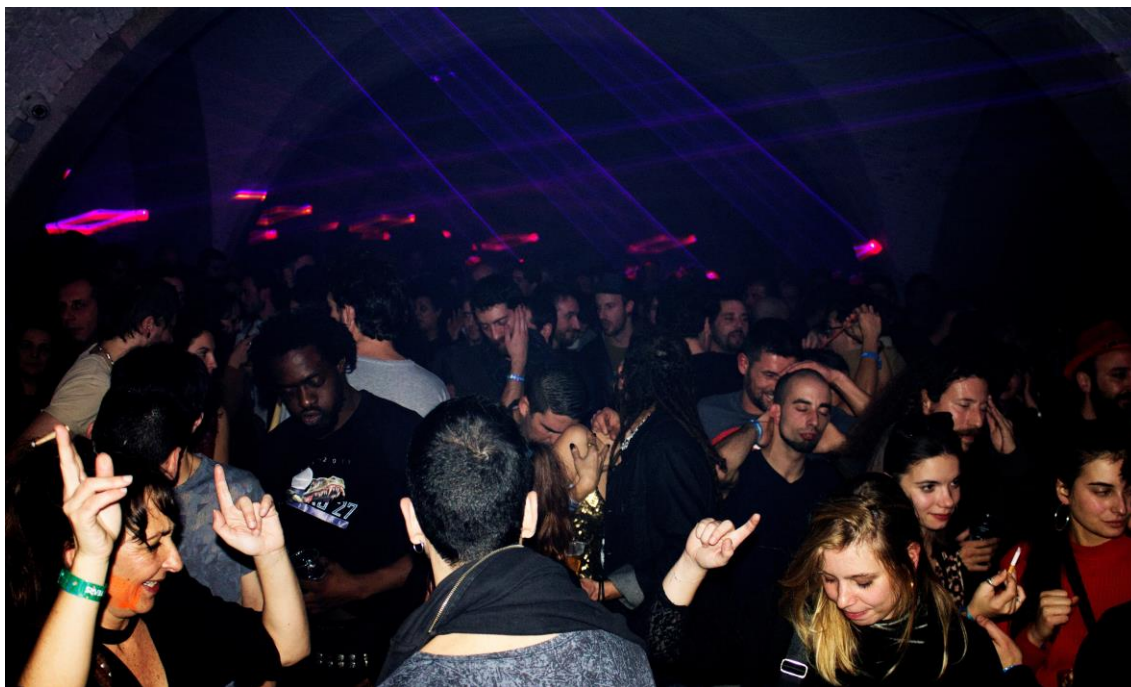


Figura 4 - Registo fotográfico evento Fusion Gatherings NYE, 2019, autoria própria

A música eletrónica que mais espaço ocupa é a de dança. É aquela que origina eventos consecutivamente, aquela que mobiliza várias faixas etárias, grupos sociais e interesses económicos de diferentes agentes envolvidos na sua organização.



Figura 5 - Registo fotográfico evento Fusion Gatherings S.João, 2019, autoria própria

Globalmente, as performances ao vivo de música eletrónica começaram a ser uma realidade nos inícios dos anos 50 aquando a disponibilidade comercial de equipamento musical tecnológico, tais como gravadores e microfones. Os primeiros espetáculos de música eletrónica chegavam ao público através de altifalantes que reproduziam fitas magnéticas tocadas em gravadores de bobines. Alguns artistas reconheceram que esta forma de reproduzir som limitava a relação entre a música e a audiência, tornando-a mecânica e obsoleta de qualquer elemento humano. Gradualmente, tornou-se consensual que a união da música e da dança com o tempo sonoro resultaria numa experiência gratificante. Denomina-se cultura rave e surgiu, com predominância, nos finais dos anos 80 como um fenómeno em massa que moldou todo o funcionamento da música de dança como a conhecemos hoje.

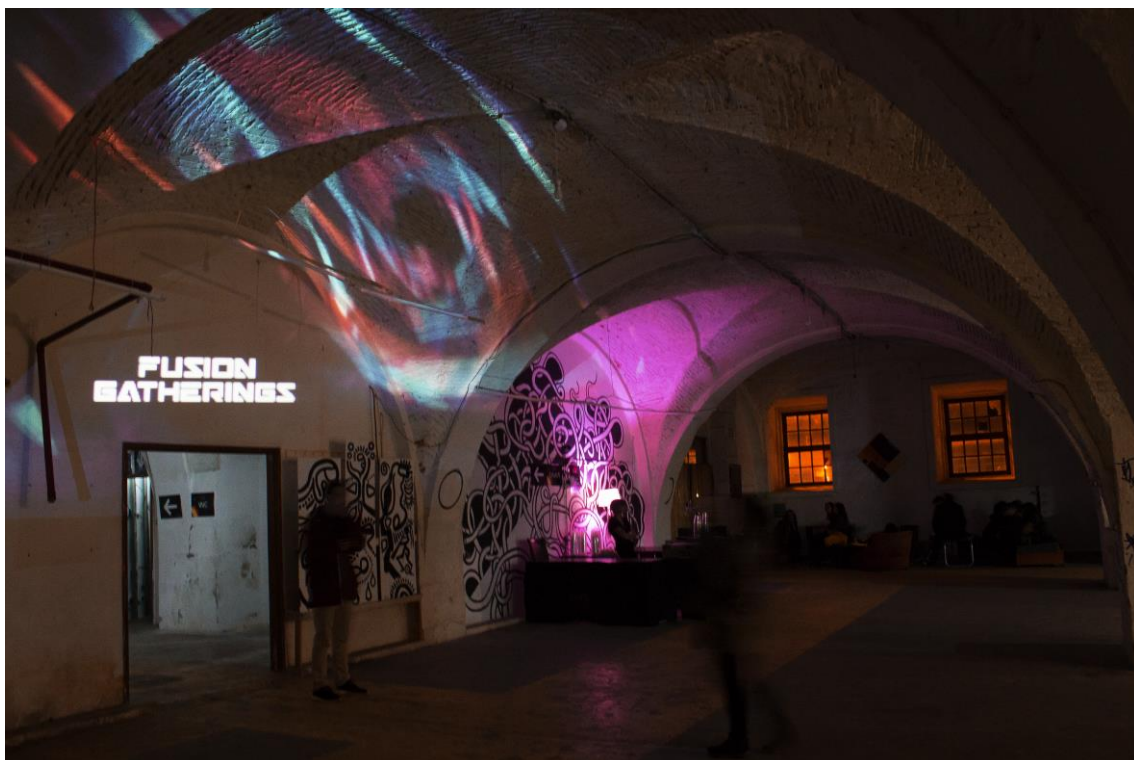


Figura 6 - Registo fotográfico evento Fusion Gatherings NYE, Museu do Vinho do Porto, elementos de arte digital e arte urbana, 2019, autoria própria

O termo rave refere-se a uma apropriação e subversão de um espaço, combinando um certo tipo de música eletrónica, luzes, arte digital, por vezes estupefacientes e outras práticas, sendo a música em si o aspeto central desta cultura. Na verdade, a cena rave assenta num corpo musical específico, baseado na combinação de sons eletrónicos com novas tecnologias audiovisuais. A forma principal pela qual a música é consumida é através de DJ sets, o que altera os padrões tradicionais de autenticidade normalmente associados ao Rock, com a introdução de remisturas que fazem do Disc-Jockey um artista.

Uma rave não é um espaço físico, mas sim uma conceção social. Assim, pode ser vista como uma zona autónoma temporária, em que as pessoas usufruem do meio envolvente e onde se reúnem de modo a construírem um mundo também ele temporário que existe enquanto a rave dura. Aliás, é a combinação destes elementos que cria significado, e não a música por si só.

Agora que a existência de raves e festas de música eletrônica de dança se tornou parte de um cenário cultural mais dilatado, tendo garantido o interesse e investimento de grandes organizações comerciais, é mais fácil perلustrar a energia e o dinamismo envolvidos na realização desses eventos. Porém, a fórmula mágica que compõe um evento de música, dança e multidões num só espaço provou, subsequentemente, dar origem a competências e *skills* transferíveis que, por sua vez, transformam o setor cultural e o mercado de trabalho na medida de o abrir a um público mais jovem e diversificado. Logo, existem vários agentes a jogar para o mesmo lado. Desde as infraestruturas, agências e produtoras até à própria audiência. Por isso, trata-se de toda uma estrutura que merece análise observante e participante.

3.2.3. Música Experimental

“Electronically reproduced art has radicalized noise by seeking to eliminate it”.
(Sterne, 2012).

Abordar a música experimental no seio da cena eletrônica é tão importante como redundante. É possível justificar o aumento exponencial de música eletrônica experimental uma vez que os recursos sonoros disponíveis para (re)produzir música eletrônica, eletroacústica e as demais variantes são infinitos, tudo através de uma improvisação livre e criativa.

Na década de 90, com a afirmação do digital, os sistemas informáticos capazes de processar e manipular o som associados à revolução da internet como ferramenta de partilha, a cultura DJ acelerou-se.

Hoje, a música experimental eletrônica continua a progredir de forma a encontrar modelos disruptivos de criação e produção sonora uma vez que o foco de alguns artistas prende-se na criatividade dos processos ao invés do resultado final exclusivamente.

O compositor vê-se no comando de uma panóplia de possibilidades sonoras que surgem como um contínuo maleável do desconhecido que se tornam concebível. Essa manufatura exige uma forma de pensar específica que se adeque aos materiais de produção eletrônica.

Um dos trabalhos mais notáveis desta categoria foi composto por John Cage, figura central na história da música experimental. A "peça silenciosa" – 4'33 – perturbou noções de silêncio absoluto e, sem dúvida, ajudou a abrir a música ocidental para uma gama mais ampla de possibilidades sonoras.

Citando Tara Rodgers, no capítulo "Toward a Feminist Historiography of Electronic Music" da obra de Sterne, a música eletrônica experimental é:

“Variously produced by bodies, technologies, environments, and their accompanying histories; reproduced in multiple reflections off reverberant surfaces or in recording media; reproducible within spaces of memory and storage that holds sounds for future playbacks; and productive, by generating multiple meanings in various contexts”. (Sterne, 2012).

A cena eletrônica e experimental está, mais do que qualquer outra indústria criativa, a adicionar uma variedade inumerável de novos "timbres" àquilo que conhecemos. Mais importante, é a oportunidade que advém para liberar a música do sistema calculado, da caixa do comercial, que sempre impediu que a música acompanhasse a ciência e as outras artes.

Posto isto, a máquina computadorizada que produz o som é tão limitada quanto a mente do indivíduo que a alimenta. Tal como um banal computador, as ferramentas eletrônicas que permitem a experimentação musical apenas devolvem o produto final consoante o input que é nelas colocado. Parafraseando Paul D. Miller no capítulo "Algorithms: Erasures and the Art of Memory":

"DJ culture is all about recombinant potential. It has a central feature eugenics of the imagination. Each and every source sample is fragmented and bereft of prior meaning – kind of like a future without a past". (Cox & Warner, 2004).

A música eletrónica experimental "continua ainda assim a ser apreciada por um núcleo relativamente restrito de espetadores quando comparada com outros géneros musicais. Contudo, é visível um crescente interesse por parte de académicos e artistas na discussão de novos métodos de composição que acompanham a evolução tecnológica, assim como o desejo de perceber e aprofundar novos formatos de performance transformadores da relação tradicional entre performer e espetador". (Soares, 2015)

Tal como a autora supramencionada da publicação sobre música experimental em Portugal escreveu, o carácter diferenciador na produção de novas artes é a forma de como estes podem acompanhar a evolução tecnológica, seja na composição sonora seja visual. Vejamos no próximo subcapítulo.

3.3. Arte Digital versus New Media Artes

"The basic unit of contemporary art is not the idea, but the analysis of and extension of sensations..." – Susan Sontag

Assistimos hoje a um impulso criativo que tem gerado inúmeras narrativas transversais a várias áreas do conhecimento, incluindo as artes contemporâneas. Estas, agora e cada vez mais, estendem-se para o campo das media artes e fundem-se nas possibilidades de materializar a arte em si. Ou seja, quer o *locus* se centre no objeto artístico ou quer na análise do mesmo, importa também aquilo que ele devolve ao sujeito interpretador. A forma de produzir esta prática artística integra então as new media artes através dos meios digitais e tecnológicos audiovisuais.

Atravessamos uma geração que cresceu na ultrapassagem da barreira do som, do visual, do palpável, através de mecanismos sofisticados inerentes ao avanço tecnológico. Esta mesma geração não pode observar nem representar o mundo simplesmente pelos seus limites físicos, deixando de existir o desconhecido e a possibilidade de descobrir novos espaços. Então, hoje são necessários novos limites na procura de não-lugares artísticos.

O conceito de não-lugar pode ser contextualizado como espaço fora do campo perceptivo imediato de um primeiro plano da experiência visual ou auditiva, incapaz de dar forma a qualquer tipo de identidade de forma imediata.

Esta atitude de procura individualista de personalidade nas práticas artísticas é o que diferencia a mera arte digital das new media artes. É possível realizar um paralelismo nas práticas artísticas pós-digitais que apresentam uma reflexão assente na utilização e contextualização da tecnologia no contexto social e vivencial dos indivíduos, dos artistas. Citando Cascone:

"The «post-digital» aesthetic was developed in part as a result of the immersive experience of working in the environments suffused with digital technology. But more specifically, it is from the «failure» of digital technology that this new work has emerged: glitches, bugs, application errors, are the raw materials composers seek to incorporate into their music". (Cascone, 2000).

O movimento pós-digital inerente às new media artes ocupa assim um espaço de reflexão e de novas explorações artísticas formais que passam pela performance, composição, instalação sonora, net arte, entre outras. "É a abordagem de uma cultura do «faça você mesmo», que explora a tecnologia e a técnica como mais um sistema que pode ser manipulado na procura de uma expressão individualizada, em que o conceito se sobrepõe à técnica e função da expressão individual, na sociedade e pela tecnologia". (Paquete, 2018).

3.4. As ferramentas de produção criativa das artes

Ainda que as práticas de trabalho dos designers, fotógrafos, organizadores de eventos, gestores de arte, entre outros, inevitavelmente sempre partilharam características com modelos de autoemprego e o regime freelance, é possível admitir que, outrora, eram mais descuradas as perspetivas artísticas e o input subjetivo do trabalhador. Hoje esses são aspetos tidos em conta como peças fundamentais da identidade artística daquilo que é produzido.

É possível traçar uma cadeia lógica para a criação e inovação no mundo artístico. Nomeadamente: «Infraestrutura – Conetividade – Conteúdo – Criatividade». Esta sequência permite a produção criativa uma vez que gera significado na reflexão contemporânea, como uma extensão da máquina sensorial humana.

Infraestrutura porque, como qualquer outro produto ou serviço artístico, tem que existir objetos de suporte, seja hardware, software, entre outros. A conetividade é uma mais valia e, principalmente, um dos atributos fulcrais para a produção criativa uma vez que junta o indivíduo artista a outros agentes, sejam eles outros artistas ou o público. Como escreveu Jason Toynebee no capítulo “Music, Culture and Creativity”:

“For in an obvious and quite literal sense, music is fashioned by those who design and perform it. (...) Quite simply, there is no satisfactory measure of value apart from the recognition of listeners. (...) New art works only emerge through the interaction of artists, coworkers, and audiences. When interaction is intensely repeated, it may solidify in conventions that organize both the way the artist works and the audience responds”. (Clayton et al., 2013).

Assim, o conteúdo é realizado e percecionado por quem o consome e a criatividade é então manifestada em jeito “*post hoc evaluation*”. Este é um processo de difusão e receção que é cultural no seu senso mais amplo.

3.5. A esfera do Audiovisual

De acordo com Jonathan Sterne, no capítulo "Sonic Imaginations" da obra "The Sound Studies Reader", o audiovisual incorpora:

- Hearing is spherical, vision is directional;
 - Hearing immerses its subject, vision offers a perspective;
 - Sound comes to us, but vision travel to its object;
 - Hearing is concerned with interiors, vision is concerned with surfaces;
 - Hearing involves physical contact with the outside world, vision requires distance from it;
 - Hearing places you inside an event, seeing gives you a perspective on the event;
 - Hearing tends towards subjectivity, vision tends toward objectivity;
 - Hearing brings us into the living world, sight moves us toward atrophy and death;
 - Hearing is about affect, vision is about intellect;
 - Hearing is a primarily temporal sense, vision is a primarily spatial sense;
 - Hearing is a sense that immerses us in the world, while vision remove us from it.
- (Sterne, 2012).

As tecnologias que permitem controlar a produção audiovisual e que foram desenvolvidas ao longo dos anos desde cedo começaram a destacar questões sobre a relação entre o som e o espaço, despoletando o interesse de engenheiros do som e produtores de *motion graphics* a decidir a estética dos seus conteúdos de forma a criar um espaço virtual comum, passível de ser percecionado por uma audiência fora da esfera dos criadores.

É nesta esfera do audiovisual que "podemos sentir alguns dos novos paradigmas aplicados ao som, imagem e teoria crítica ou estética na maneira como argumentam e cruzam conhecimentos da arte, ciência e filosofia, principalmente nas formulações associadas a processos de indeterminismo provenientes do pós-digital. Estas transformações partem

de uma geração que recebeu todo um imaginário científico proveniente da literatura cinema e música, sendo acompanhada por uma evolução das teorias e tecnologias provenientes da ciência e filosofia, que contribuíram para uma nova representação do mundo". (Paquete, 2018).

Como o autor refere, a solução para uma maior oferta neste prisma passa por uma postura multidisciplinar que só é possível através da democratização das tecnologias inerentes à criação artística e da dissolução de diversas fronteiras do conhecimento, tais como produção cultural, programação, ciências sociais, música, entre outras. Este cruzamento resultaria em novos modelos de música e som como meio estruturante da sociedade integrada na cultura.

Capítulo 4. – Atividade do Estágio

O presente e final capítulo prende-se na descrição e análise das tarefas realizadas no âmbito da recolha de dados para o ObEMMA. Esta foi uma ação prolongada no espaço não consecutivo de três meses, aproximadamente.

Várias críticas podem ser feitas tendo em conta a metodologia utilizada para a realização das tarefas recorrentes ao observatório. Infelizmente, tal não terá ocorrido como planeado, o que, por sua vez, não invalidou a recolha substancial de dados referentes à cena eletrónica e de arte digital portuguesa, nomeadamente sobre artistas de música eletrónica, produtoras e discográficas, eventos e organizações, entre outros detalhadamente explicados no próximo ponto.

4.1. Base de Dados – Mapeamento

A atividade de mapeamento teve como finalidade conseguir uma visão global de como é feita e de onde nasce a música eletrónica em Portugal. Esta função, singelamente realizada por uma pessoa, tem as suas limitações físicas uma vez que, mediante o período de tempo dedicado à recolha de artistas, não é fisicamente possível ter conhecimento e capacidade de registo da totalidade de indivíduos que já produziram, produzem ou vêm a produzir música eletrónica.

De uma forma geral, o trabalho de mapeamento consistiu na procura de DJ's portugueses através de várias plataformas de referência, tais como o Club DJ Portugal, A Cabine, a Alínea A, a Dance Club Magazine, a DJ MAG, entre outras. Tendo sido esta a forma maioritária de recolha, o restante mapeamento foi surgindo através de interesses pessoais, ou seja, informação disponibilizada nas redes sociais e pela própria cena noturna no Porto e arredores.

Especificamente, a alocação de dados na folha de Excel editável e online foi uma tarefa não restrita no tempo. De forma a conseguir o máximo de informação possível, o

mapeamento funcionou quase como uma identificação eletrónica dos artistas, tendo sido registado o seu início de atividade, redes sociais, redes de disseminação musical, contactos telefónicos e eletrónicos, produtora/discográfica associada e ainda observações como o primeiro e último nome do DJ e/ou o país de residência, se emigrado.

Quanto às produtoras, foi tido em conta um trabalho exaustivo para a classificação e distinção entre discográficas, produtoras generalistas, produtoras de eventos, agências multimédia, etc. Isto aconteceu associado ao contacto direto, através de mensagem privada pela página de Facebook, com as respetivas entidades. Tal tarefa, por própria sugestão, poderia ter sido eficientemente realizada através do e-mail institucional do ObEMMA porém não me foi concedida permissão para tal. Todavia, à semelhança do mapeamento dos artistas, foi registo o início de atividade, origem, género predominante, o número de artistas representados ou eventos realizados (sobre aqueles que deram resposta ou que tinham já essa informação disponibilizada), as redes digitais, a pessoa responsável (geralmente o fundador) e observações referentes ao contacto por mim realizado, assim como outros links úteis.

Em relação aos eventos, o apontamento baseou-se maioritariamente em festivais de música, por ocuparem uma fração maioritária no que diz respeito a acontecimentos relacionados com música eletrónica e arte digital. Outras tipologias são festivais alternativos, ou seja, não exclusivos à música de dança, festas ocasionais ou então conferências. Para o mapeamento, interessou saber o mês de incidência, a data do primeiro evento, a sua periodicidade, localização, produtores e links úteis.

No que consta à quota dos eventos em Portugal, registou-se também alguns dos espaços físicos (excluindo os territórios onde ocorrem vários festivais de música eletrónica ao ar livre) mais emblemáticos para atuações de DJ's, festas alternativas e outras ocorrências artísticas.

Outros mapeamentos, não tão extensivos quanto o dos artistas, produtoras, eventos e espaços, foi o das publicações nacionais relacionadas com a cena eletrónica e digital, tais como livros publicados, capítulos, artigos de revistas, estudos impressos, dissertações de mestrado, teses de doutoramento, documentários e outras publicações online redigidas por autores portugueses. Da mesma, foram recolhidas algumas notícias generalistas de meios de comunicação portugueses que diziam respeito à música eletrónica e arte digital, mesmo sendo estas escassas. Foram excluídas desta secção todas as entrevistas a DJ's portugueses, conteúdo publicitário referente a festivais de música ou artistas, etc.

4.1.1. Artistas

Segmentar a malha nacional de artistas de música eletrónica mostrou-se ser uma atividade com propósito e paixão pessoal. Todavia, sem fim à vista. Já, por esta razão, descurando os artistas de arte digital, conseguir uma visão global dos DJ's de todos os géneros de música eletrónica passa por esmiuçar a sua atividade dentro dos seus géneros e subgéneros.

Antes disto, é relevante averiguar se determinado artista é ou não produtor, isto é, se apenas remixa faixas já existentes, se realiza live sets ocasionalmente e não publica o seu trabalho junto de uma editora discográfica. Deduzível é perceber que a maioria (referente à amostra em estudo) se encontra neste prisma.

Numa coleção de 530 entidades DJ, 273 têm pelo menos parte do seu trabalho publicado. Sejam apenas faixas incorporadas num EP, um EP completo ou outras variantes que advém da representação por uma produtora ou discográfica. Este dado é passível de erro humano tendo em conta as limitações ao investigar manualmente cerca de meia centena de artistas. Dito isto, a percentagem de DJ's portugueses que efetivamente estão a produzir nova música para o mercado é de, aproximadamente, 52%.

Com a crescente e benéfica heterogeneização da música, é impraticável categorizar estreitamente a totalidade de faixas que são produzidas pelos artistas, principalmente quando muitos destes são os primeiros a recusar uma "etiqueta" e a assumirem-se como um misto de muita coisa. No entanto, para efeitos estatísticos e na ótica de conseguir uma eficiente recolha de dados, o leque de música eletrónica definido foi o seguinte:

- EDM/Big Room
- Experimental/Minimal/Downtempo
- Deep House
- Drum&Bass
- Dubstep
- Eletrónica/World Music
- Hardstyle
- House
- Afro/Comercial
- Psy-Trance
- Tech House
- Techno
- Trance

É obrigatório mencionar o facto de, dentro de alguns géneros, que já por si podem ser subgéneros, é possível particularizar a essência de cada artista, ação esta que, inicialmente, terá sido realizada mas posta de parte ao dar conta da parafernália infinita de música eletrónica que iria gerar incongruência para a recolha estatística.

Logo, numa visão global, tendo em conta a amostragem de 530 artistas de música eletrónica, têm-se:

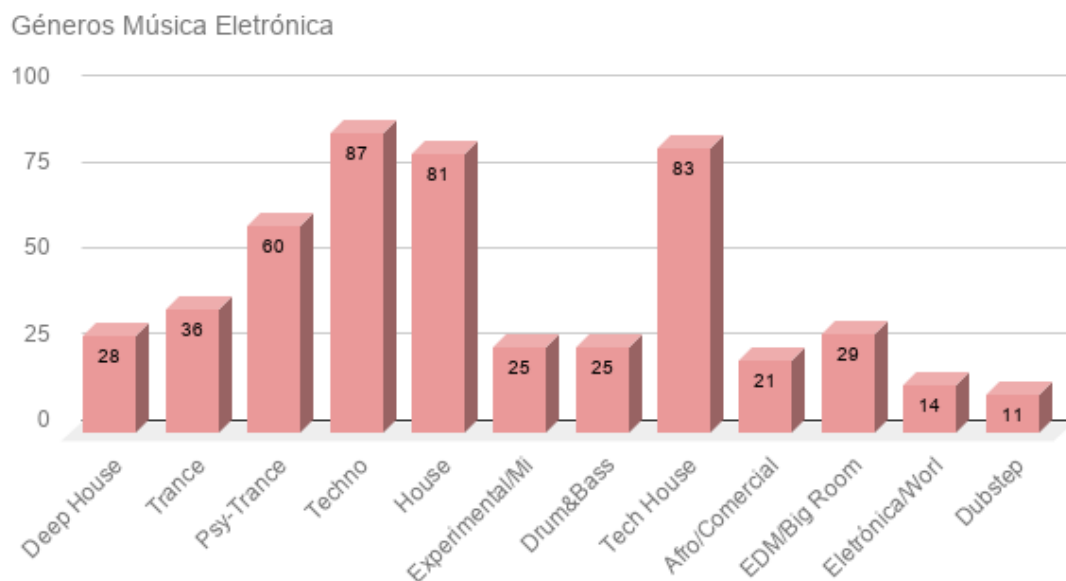


Figura 7 - Géneros de Música Eletrónica mais recorrentes, elaboração própria

A título explicativo, em última instância foram colapsados os géneros Trance Full On, Goa Trance e Progressive Trance ao género maioritário Trance. Isto porque, os três subgéneros se encontram minoritários relativamente ao subgénero Psy-Trance que engloba uma teia maior de artistas. Da mesma forma os subgéneros Minimal House e Minimal Techno foram convergidos aos géneros mãe House e Techno por não representarem substancialmente para efeitos estatísticos. A secção Afro/Comercial estaria subdividida em Afro House, Comercial/Electro Pop, entre outros, estilos que podem ser inseridos dentro do House mas, pela sua diversidade e distinção dos restantes artistas mais exploratórios do House, foram segregados numa só própria categoria. Dentro do Drum&Bass entraram alguns artistas de Hardstyle que, mais uma vez, por serem minoritários encaixaram melhor neste género. Outro exemplo é a música experimental que engloba inúmeras facetas. As mais produzidas são a Minimal/Ambient/Chill-Out/Lounge/Downtempo e a Industrial/Exploratória/Sound Engineering.

De forma generalista podemos apontar a predominância do Techno, do Tech House e do House. Seguidamente, já fora do pódio, os estilos com maior relevo são o Psy-Trance, o

Trance, o EDM/Big Room, o Deep House, a Experimental/Minimal/Downtempo, o Drum&Bass, a Afro/Comercial, a Eletrónica/World Music e, por último, o Dubstep.

Mudando de ótica, desta vez em relação à origem dos artistas, o mapeamento foi semelhante ao aqui descrito, na medida em que a segmentação foi feita por distritos ao invés de por cidades ou municípios. Vê-se:

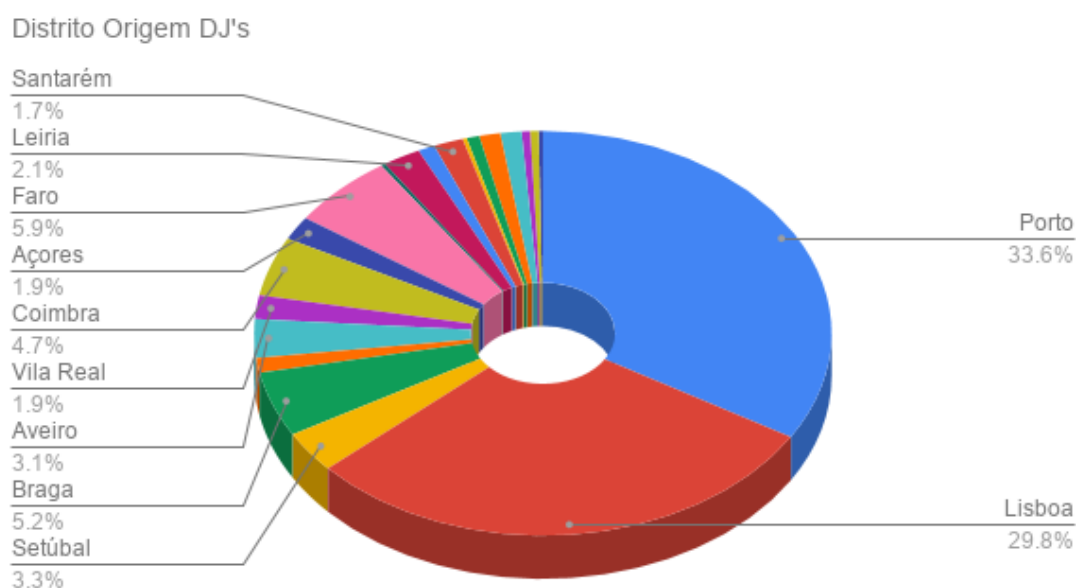


Figura 8 - Distritos de Origem dos artistas de música eletrónica, elaboração própria

Por aproximação geográfica do sujeito investigador à matéria em estudo, é provável que a maior percentagem de DJ's com origem no Porto seja por aí ligeiramente enviesada. No entanto, é expectável que esta esteja moderadamente par a par com a percentagem da capital. Em números, 142 artistas têm naturalidade portuense e 126 lisboeta. Em terceiro lugar fica o distrito de Faro com 25 artistas, seguidamente o de Braga com 22 e o de Coimbra com 20. Os restantes são igualmente divididos por todo o país.

Em relação ao início de atividade dos músicos, é preciso notar que este dado foi conseguido com base na informação por estes disponibilizada nas páginas pessoais e que,

pela quantidade da amostra, não foi validado com o próprio. Tendo em contra 319 datas referentes ao ano em que começaram a remisturar, o DJ mais experiente remonta o ano 1979 e, pelo contrário, existem vários que começaram no ano presente de 2019. No entanto, a média dos dados recolhidos sinaliza o ano de 2008. Acontece também que, até aos anos 2000 (inclusive), apenas estão registados 61 artistas com início de atividade musical. No entanto, na última década surgiram 178 (dos 319 que disponibilizam data de início de carreira), o que corresponde a 56% de DJ's a iniciar atividade desde 2009.

A dominância do género masculino continua a manter-se, como já foi referido previamente no Estado da Arte, pelo que, em 530 DJ's 483 são homens. Contaram-se 39 artistas assumidamente do sexo feminino e 7 outros que integram géneros não binários e grupos de música eletrónica constituídos por mais que um género. Em termos percentuais, lê-se:

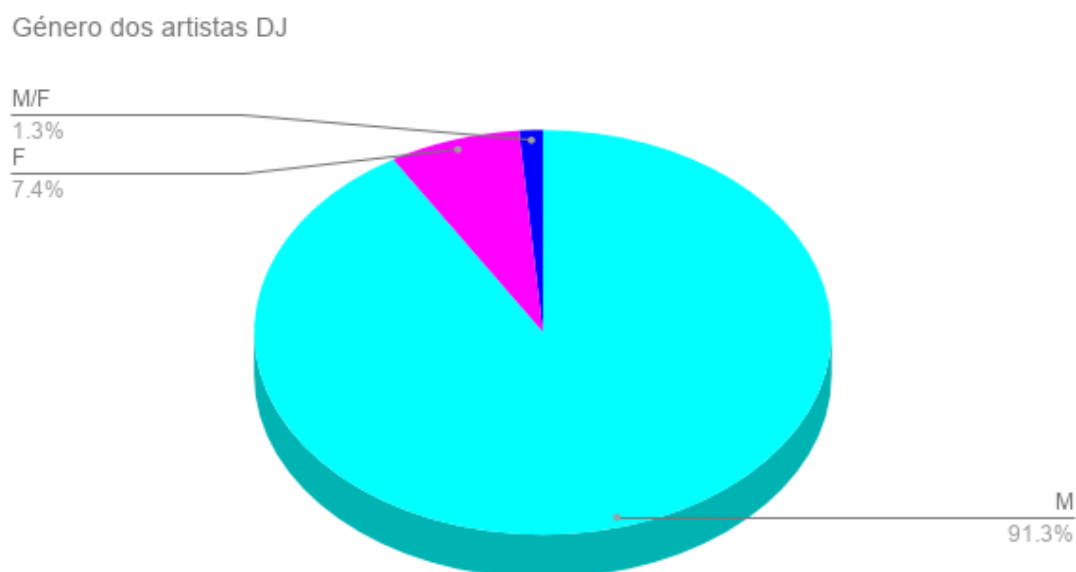


Figura 9 - Distribuição de género dos artistas de música eletrónica, elaboração própria

Das observações por mim registadas aquando o mapeamento dos artistas, grande parte deles é representado por uma ou mais discográficas no estrangeiro, mesmo estando a

residir e a atuar em território nacional. Curioso é o facto de o contrário também acontecer, uma vez que, deduzindo, por necessidade de alavancar a carreira muitos DJ's escolhem emigrar dentro da Europa. Os países de eleição correspondem à Inglaterra, com foco na cidade de Londres, à Suíça, à Alemanha (especialmente Berlim) e à Espanha (preferencialmente, Madrid). Outros destinos assinalados são a França (Paris) e a Irlanda.

4.1.2. Eventos

No que concerne aos eventos, é um facto que a indústria dos festivais de música eletrónica é a mais lucrativa e a mais propensa a ter investimento e impulsão nos próximos anos dentro das indústrias criativas como um todo. Isto porque ao envolverem o marketing de experiência, para além do musical inerente aos artistas, este é um segmento comercial que agrega o posicionamento de marcas.

Todavia, dizer que os festivais de música eletrónica e de música eletrónica de dança correspondem à totalidade dos eventos dentro desta categoria é errado. Existem também performances, instalações artísticas, conferências, eventos académicos e científicos que integram elementos audiovisuais, música eletrónica e/ou arte digital. As variáveis aqui encontradas podem ser a periodicidade dos mesmos eventos e o público que os procura.

É possível constatar um boom no número de eventos de música eletrónica com o passar dos anos, uma vez que existem cada vez mais festivais de menor dimensão e com maior expansão geográfica. Este fenómeno está relacionado com preocupações sociodemográficas que visam a descentralização geográfica e temporal do turismo de festivais de música para áreas com menor fluxo de capital. Aliado a isto, existe igualmente uma crescente atenção à ecologia na medida de tornar os eventos mais sustentáveis.

Exemplificando, numa recolha de 60 eventos, 58% deles correspondem a festivais de música de dança, 17% a festas de música eletrónica, 14% a festivais generalistas nos quais são integradas práticas artísticas disruptivas e música eletrónica experimental e a 11%

dizem respeito conferências realizadas pelos agentes da indústria musical eletrónica e investigativa. Mediante o mapeamento, a maioria dos eventos tem início no mês de setembro, junho, julho e agosto, respetivamente. É importante sublinhar que a recolha desta amostragem não é o mais correto exemplo do que acontece na totalidade dos eventos em Portugal. Trata-se de uma recolha pequena comparativamente à que foi feita com a dos artistas DJ's de nacionalidade portuguesa. Posso afirmar que, com mais algum trabalho de mapeamento, a percentagem referente aos festivais de música de dança seria maior, assim como a correspondente à dos festivais generalistas que, na sua programação, incluem live sets de DJ's e, por isso, contribuem para a cultura eletrónica em Portugal. Tarefa mais difícil ainda é listar todas as festas de menor dimensão que acontecem nos espaços-chave da cultura *underground*. Durante a recolha, foi dada primazia às festas recorrentes com algum tipo de *branding* a elas associado.

4.1.3. Produção

A nível da produção musical dos artistas de música eletrónica, é possível constatar através dos dados recolhidos que esta se encontra fragmentada, dispersa e muitas vezes em regime de monopólio, isto é, estabelecida e gerida modicamente por só um indivíduo, nomeadamente, o DJ em si.

Como a comunicação é a chave para o sucesso, já escrito está na história da música que os artistas que operam em conjunto ou, pelo menos, que estão inseridos em coletivos com os seus pares do mesmo género, têm mais chances de sucesso e notoriedade. O facto de isto não acontecer eficazmente leva a que exista uma dispersão prejudicial ao posicionamento consolidado da cena da música eletrónica em Portugal.

Todavia, existem algumas produtoras e discográficas com maior proeminência dentro dos subgéneros da música eletrónica, inseridas no House, Techno, EDM/Big Room e no Trance. Começando por analisar o panorama nacional, numa amostra de 154 dados, a indústria das discográficas corresponde a 63% da atividade dentro da difusão da música

eletrónica, fazendo face às produtoras de eventos e às agências que realizam um pouco de ambos, com uma fração de, aproximadamente, 18% cada. De forma global, a média correspondente ao ano em que estas entidades começaram a sua atividade é 2013.

Entende-se por discográfica qualquer *label* criada por um ou mais indivíduos entendidos de música eletrónica ou engenharia do som, geralmente eles próprios DJ's, que se prende à atividade de curadoria de artistas, recolha, seleção, produção, publicação e venda. Por outras palavras, atendem à dinamização do portfólio musical do artista, ou seja, em materializar as suas faixas em singles, EP's, LP's, entre outros, em formato digital (tendo em conta todos os canais de distribuição disponíveis) e/ou físico. Este último justifica-se pela existência de nichos que dão preferência à aquisição ou colecionamento de vinis e até CD's.

Paralelamente e de forma abrangente, as produtoras de eventos focam-se no planeamento, implementação, gestão e venda dos seus serviços. Separadamente à área dos eventos, mostrou-se necessário segmentar as outras produtoras que se tecem na área multimédia, arte digital e decoração para festas, agências de artistas, entre outros.

Da totalidade de intervenientes mapeados na produção da cena eletrónica (131 agentes), foi possível constar que, à semelhança do que aconteceu com os artistas, os distritos com maior atividade são a capital e a invicta. Todavia, consta-se uma percentagem de 41% para a cidade de Lisboa versus 31% para o Porto. Seguidamente, lideram Braga (11%) e Faro (5%).

É possível perceber a dominância do House e do Techno (Deep House, Tech House, Progressive House, Underground, Acid House). Consagram-se também várias estruturas que visam enaltecer as mais variadas expressões da música exploratória eletrónica como estilos Experimental, Industrial, Eletroacústica, Minimal, etc. Outro fenómeno curioso é a formação de entidades dedicadas aos artistas da comunidade LGBTQ+ que se unem pela

eletrónica queer, ou seja, coletivos de new media arte que agregam ao Tech House formas de arte digital como vídeo-mapping, realidade virtual, entre outros.

4.1.4. Publicações

É algo comum na prática investigativa e bibliográfica a tentativa de recolha de fontes autorais o mais próximas possível da data atual. Usualmente, o que tende a acontecer com a comunidade académica é a predominância do período final dos anos 90. Antagonicamente, existem plataformas que auxiliam na procura de autores mais recentes e ainda em percurso académico, tais como o Mendeley e o Research Gate.

Mesmo assim, esta foi uma das categorias cuja recolha mostrou-se paupérrima, tanto por este ser um tema emergente, uma vez que apenas recentemente as instituições de ensino estão a acompanhar a área das indústrias criativas, culturais e media artes. Outro motivo será a dificuldade em encontrar artigos, publicações académicas acerca da música eletrónica em Portugal. No entanto, existe espaço para aprofundar esta colheita científica uma vez que foi dada prioridade a outras categorias da base de dados do ObEMMA.

4.1.5. Diversos

Existem ainda outros intervenientes na cena eletrónica que, através da sua atividade comercial ou associativa convergem para a cimentação da indústria de música eletrónica e arte digital em Portugal. Registam-se várias revistas digitais, quer de cariz científico quer de entretenimento, associações culturais sem fins lucrativos, plataformas online e respetivas comunidades, instituições de formação especializadas em música eletrónica (produção musical, cultural, audiovisual, comunicação, marketing, animação 3D, *motion design*, etc.) organismos de comunicação e notícias e ainda rádios que visam a difusão dos músicos.

4.2. Definição de indicadores

Este último subponto destina-se a conseguir uma imagem global de variáveis que definem o progresso da indústria de música eletrónica na sua totalidade. Isto é: a definição de indicadores que estão na base da equação dos resultados da indústria e que, por isso, a caracterizam.

Estes podem ser divididos na criação e produção da música em si, ou seja, de que forma ela é materializada e colocada no mundo para consumo público. O segundo indicador será a divulgação e exibição, na sequência de perceber o que interfere na exposição pública das faixas. Posteriormente, na preservação e manutenção desta música uma vez que ela existe e está passível de ser consumida num período prolongado de tempo. Em consequência, importa perceber como é feita a gestão da totalidade da música existente, o que correlaciona estreitamente com a atividade das discográficas e produtoras musicais. O consumo das faixas de música é dos indicadores mais mutáveis entre todos e o que precisa de ser acompanhado pelos restantes. Já a investigação, por sua vez, acaba por ser um dos iniciadores mais difíceis de analisar visto não haver registos suficientes que desenhem uma imagem atual da investigação nacional sobre a cena eletrónica. Retomando.

- | | |
|-----------------------------|-----------------|
| 1. Criação e produção | 4. Gestão |
| 2. Divulgação e exibição | 5. Consumo |
| 3. Preservação e manutenção | 6. Investigação |

É possível concluir que a conjugação e o emparelhamento dos diversos indicadores supramencionados é o que permite definir a cena eletrónica como arte e elemento estruturante de cultura em Portugal. Curioso é delinear o paralelismo assimétrico dos indicadores em duas vertentes: indústria e arte. Como arte é óbvio integrar a criação e produção das sonoridades eletrónicas, uma vez que envolve todo o processo criativo da materialização da música. A investigação no seio da cultura eletrónica e audiovisual, para

além de ser diminuta, é um elemento composto pelo ser investigador dotado de subjetividade e, por isso, criador de conteúdos que moldam o objeto de estudo. Por esta razão, integro a investigação como elemento de arte.

Os restantes quatro indicadores unem-se e formam as arestas da indústria. A gestão e o consumo são os dois mais lineares na constituição da cena eletrónica pois englobam os agentes do mundo de trabalho que produzem eventos, gerem artistas, vendem discos, etc; e a própria audiência que vai a esses mesmos eventos, ouve esses mesmos artistas e adquire os seus conteúdos. Indubitavelmente, a preservação e manutenção em conjunto com a divulgação e exibição são, da mesma forma, elementos estruturantes para a indústria da música eletrónica. Todavia, é discutível o carácter artístico de certas formações que contribuem na divulgação dos artistas DJ's. Este carácter pode advir da curadoria realizada por coletivos/produtoras de determinados géneros de música eletrónica que, com ou sem fins lucrativos, respetivamente, moldam a forma como as audiências percecionam e consomem música eletrónica.

4.3. Outras atividades

O apoio ao congresso internacional de arte, ativismo e cidadania COMbART integrou a agenda de atividades do Observatório, pelo que pude auxiliar na sua organização e gestão de redes sociais da página. Precisamente, ocorreu uma sessão denominada "Sons de combate" acerca de "Estratégias sonoras em rede: arte, sociedade e resistência", adicionalmente, a temática "Ativismo holístico: Boom Festival, psicadelismo e ativismo" – intervenção esta conduzida pela Emília em representação do ObEMMA – CIC.Digital. O evento realizou-se entre os dias 11 e 12 de junho na Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

4.3.1 Base de Dados – Investigação

Adicionalmente, para além do mapeamento da indústria de música eletrónica em Portugal, foi realizada a recolha de estruturas com atividade semelhante à do ObEMMA. No leque de tipologias inserem-se outros observatórios, laboratórios, grupos de estudos, plataformas e centros de investigação.

Na totalidade de 55 entidades provenientes de todo o mundo, foram analisadas 29 estruturas oriundas de Portugal, sete do Brasil, quatro da Finlândia, três da Alemanha e assim sucessivamente, por ordem decrescente.

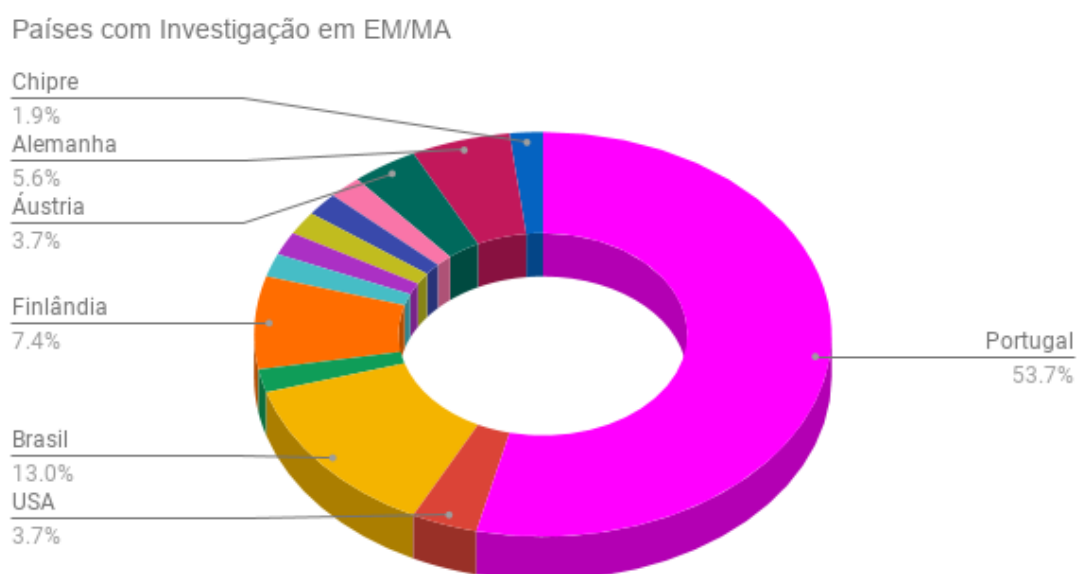


Figura 10 - Países de origem de entidades investigativas em Electronic Music e Media Artes, elaboração própria

Tendo em conta o início de atividade destas formações, a média ronda o ano de 2012. Dos dados recolhidos, o CIME – Centro de Investigação em Música Eletrónica criado em 1993 pela Universidade de Aveiro foi uma das formações pioneiras aqui registadas, com foco na composição de música eletrónica e especialização do som. Hoje, este observatório terá perecido e encontra-se em atuação o Centro de Estudos de Música e Dança, regido

pelo Instituto de Etnomusicologia. Também em 1993 surge o grupo de estudos DXARTS "Center for Digital Arts and Experimental Media" com origem nos Estados Unidos da América, precisamente, fundado pela Universidade de Washington. Este continua a ser um órgão de investigação de relevo e amplo nas New Media Arts, vê-se pela árvore de palavras que albergam nos seus projetos:



3D Audio 3D Modeling 3D Scanning and Printing 3D Video and Animation Acoustics and Psychoacoustics
 Aesthetics Algorithmic Processes **Ambisonics** Art/Science Aural Architecture Biological Art
Composition Computer Music Computer Vision Cybernetics Data Sonification Data Visualization
Digital Arts Digital Fabrication Digital Signal Processing **Electro-acoustic Music**
 Electronic Media Environmental Art Ethics Experimental Film/Cinema Experimental Media Haptics
 History Human-computer Interaction **Immersive Media** Improvisation **Installation**
 Interactive Media Internet Art Live Electronics Mechatronic Art Media Arts **Music**
 Neuroaesthetics **New Media** Perception and Cognition Performance Studies Physical Computing
 Programming Public Art Robotics Science and Technology Sensing Site Specific Art Software
Sound Art Sound Synthesis Spectral Modeling Speech Recognition and Synthesis Surveillance and Privacy
 Systems Telematics Ultrasound **Video Art** Visual Arts

Figura 11 - Áreas de investigação do Centro DXARTS - Digital Arts and Experimental Media, Universidade de Washington, 2019

Quanto a formações mais recentes, existe o Reshape, laboratório colaborativo de arte e cultura com sede na Croácia, criado no presente ano de 2019. Também neste ano, formou-se o "Sound and Physical Interaction Research Group" na Finlândia pela Aalto University, com foco no audiovisual e tecnologias. Todavia, a maioria dos observatórios, laboratórios, grupo de estudos e plataformas foram criados nos anos de 2017 e 2018. Há que ter em conta que esta é uma amostragem pequena e insuficiente para generalizar a realidade investigativa e estruturada nas Indústrias Criativas. No entanto, é deduzível perceber que se encontram a despoletar cada vez mais unidades afetas a esta prática.

Todos os ficheiros Excel onde a recolha de dados terá sido realizada serão submetidos conjuntamente com o presente relatório, daí não estarem presentes na secção de anexos.

Considerações finais

Na ótica de, singelamente, perspetivar o futuro do ObEMMA é possível concluir que através de estruturas unificadoras semelhantes a este observatório, torna-se mais fácil de haver uma resposta à necessidade de reter talentos e agregar as indústrias de música eletrónica e media arte em Portugal.

É necessário combater os monopólios de produtores e discográficas ou até mesmo negar a massificação dos estilos de música mais rentáveis, como é o caso da música eletrónica de dança e do house ao invés das formações de música experimental e multicultural. Isto, com o objetivo de trazer a palco os inumeráveis artistas emergentes que, caso contrário, autorrepresentam-se sem conseguir expressão artística notória. Continuando assim, Portugal permanece numa economia cultural de nichos, liderada quase sempre pelos mesmos indivíduos. O que, na minha opinião, começa a contornar-se no bom caminho.

O objetivo final seria os pequenos e médios artistas unificarem-se por géneros e subgéneros musicais com vista a trabalhar em parceria e promoverem-se através de agências discográficas bem geridas, com staff talhado para tal e não apenas com os artistas que, outrora, estariam a talhar a sua arte.

Incondicionalmente, a história da música é cíclica e hoje assistimos a um regime de monopólios que, pouco a poucos, se começa a revolucionar. Pessoalmente, penso que a solução passa por haver um maior investimento governamental para a cultura e, consequentemente, o emprego de pessoas capazes para manter uma curadoria eficaz de todas as vertentes da cena eletrónica e digital que hoje é transdisciplinar e atravessa vários campos da vida em sociedade.

A nível individual importa deixar bem explícita a sedução que a indústria da música eletrónica me despoleta. Tal que, como perspetivas profissionais futuras, é do meu desejo continuar a trabalhar no ObEMMA e instituí-lo de tal forma até não precisar de ser apresentado. Este é um objetivo que requer trabalho a tempo inteiro e dedicação em uníssono com os pilares estruturantes do observatório.

A continuação das funções até à data realizadas será imprescindível e, adicionalmente,

outras terão que ser bem delineadas através de um plano de projeto e uma possível candidatura à bolsa da Fundação de Ciência e Tecnologia. No entanto, se tal hipótese for descartada, continuarei disponível para colaborar como prestadora de serviços.

Referências bibliográficas

- Baptista, M. M. (2009). *Cultura: Metodologias e Investigação* (Col. Cultu). Declinações Latino-Americanas, nº3.
- Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: “Post-digital” tendencies in contemporary computer music. *Computer Music Journal*.
<https://doi.org/10.1162/014892600559489>
- Clayton, M., Herbert, T., & Middleton, R. (2013). *The Cultural Study of Music – A Critical Introduction*. London: Taylor & Francis Books.
- Cox, C., & Warner, D. (2004). *Audio Culture – Readings in Modern Music*. New York: Bloomsbury Publishing.
- DeNora, T. (2015). *Music Asylums – Wellbeing Through Music in Everyday Life*. USA: Ashgate Publishings.
- Discographies: dance music, culture and the politics of sound. (2000). *Choice Reviews Online*. <https://doi.org/10.5860/choice.37-4407>
- Fikentscher, K. (1997). Any sound you can imagine : making music/consuming technology (review). *Musicology*.
<https://doi.org/papers3://publication/uuid/765C1579-AEE1-49AB-BE74-B9095E9EE19E>
- Hartley, J. (2005). *Creative Industries*. UK: Blackwell Publishing.
- Lehrman, P. D., & Holmes, T. B. (1986). Electronic and Experimental Music. *Computer Music Journal*. <https://doi.org/10.2307/3680269>
- Lopes, J. T., Dos Santos Bóia, P., Ferro, L., & Guerra, P. (2010). Género e música electrónica de dança: Experiências, percursos e “retratos” de mulheres clubbers. *Sociologia, Problemas e Práticas*, 62, 35–56.
- Mateus, A. (2014). *A Cultura e a Criatividade na Internacionalização da Economia Portuguesa* (Gabinete d). Lisboa: Príncipe Editora.
- Paquete, H. (2018). Tecno-utopia cyberpunk no projeto Peenemünde. In *Log In, Live*

- On: música e cibercultura na era da internet das coisas* (pp. 279–360). Lisboa: Húmus/CESEM. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/329943848_LOG_IN_LIVE_ON_MUSICA_E_CIBERCULTURA_NA_ERA_DA_INTERNET_DAS_COISAS_Tecno-utopia_cyberpunk_no_projeto_Peenemunde
- Paquete, H. (2019). The Sound of Non-Human Agents from a Musicological Perspective. In A. Neilson & J. E. Silva (Eds.), *Ensaiai Arte e Ciência para religar natureza e cultura* (pp. 151–162). teatro do Frio. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/332903238_THE_SOUND_OF_NON-HUMAN_AGENTS_FROM_A_MUSICOLOGICAL_PERSPECTIVE
- Plebańczyk, K. (2014). The Idea of Culture Observatories. *Academiae Artium Vilnensis*, (72).
- Sakata, M., Silva, A. M. da, Riccio, E., & Capobianco, M. L. (2013). Construção do Observatório USP CONTECSI: Análise da dinâmica científica e impacto nacional e internacional de um congresso acadêmico. *PRISMA.COM*, (20).
- Soares, C. (2015). *Música experimental em Portugal: análise de produção de festivais*. Universidade Católica Portuguesa. Retrieved from https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/21452/1/Dissertacao_CarlaSoares.pdf
- Sterne, J. (2012). *The Sound Studies Reader. Social Studies of Science*. USA and Canada: Sonic Imaginations. <https://doi.org/10.1177/1461444813507877>