

PROCESSOS CRIATIVOS COLABORATIVOS E CULTURA UNDERGROUND

Júlio César de Sousa, graduando em Ciência da Computação

Flávio Luiz Schiavoni, Departamento de Ciência da Computação

A música contemporânea tem soado cada vez mais eletrônica, desviando-se da forma tradicional composta por instrumentos orgânicos e um vocal, na maioria das vezes. Seguindo o pensamento de Araújo and Oliveira (2014) e indo mais além, é possível dizer que a popularização do acesso à tecnologia trouxe uma liberdade sonora para que houvesse o surgimento de diversas vertentes musicais que, atualmente, se encontram em alta no mercado, como por exemplo a popularidade do RAP e o Funk, estilos que a alguns anos atrás eram marginalizados e pouco repercutidos pelos grandes veículos de mídia e, hoje, ocupam os lugares mais altos das playlists de sucesso, ganham prêmios e geram milhares de reais em streamings pelas plataformas na internet. Tais plataformas são os principais meios de consumo da indústria fonográfica e como dito por Araújo and Oliveira (2014), "Estamos vivenciando novas práticas de consumo da música popular massiva, com novos mediadores, novas plataformas de escuta e formatos de distribuição", os artistas, produtores e DJ 's nunca haviam tido tantas possibilidades para criação e distribuição de suas músicas autorais, remixes, instrumentais, dentre outras.

O intuito desta pesquisa é popularizar, fomentar e disseminar ferramentas de código aberto para produção e criação musical, através do estudo destas, além da disseminação do conhecimento com oficinas teórico-práticas relacionadas a estas e, também, à representatividade da cultura underground juntamente com a elaboração de ferramentas para o auxílio nas etapas do processo criativo, composição, gravação, produção, pós-produção e distribuição musical. Pois a partir da utilização de Softwares Livres é possível que seja feito todo o processo sem que haja possíveis problemas futuros, porque não é necessária a compra de uma licença, sendo assim não haverá pendências judiciais pela falta de licença na utilização dos mesmos. Além disto, é possível retornar feedbacks sobre a utilização, desempenho, funcionalidades além de possíveis erros, inconsistências, dentre outras possibilidades de retorno, pode-se também solicitar a implementação de funcionalidades que podem auxiliar ainda mais na utilização das ferramentas, uma vez que a comunidade dos Softwares Livres é ativa e receptiva à novas ideias para desenvolvimento.

Resumidamente, os objetivos desta pesquisa são baseados em, através da popularização das ferramentas de código aberto, trazer acessibilidade a criação musical em ambientes que não são tão favoráveis para tal. Mostrando que é possível fazer música sem ter acesso. Além disso, pretende-se desenvolver soluções para possibilitar o aprendizado através de oficinas teórico-práticas sobre o assunto. Tal objetivo, para ser alcançado, trouxe a necessidade de investigar o surgimento das primeiras formas de música eletrônica, passando pela criação de vertentes musicais underground - vertentes estas que se encontram desalinhadas do mercado tradicional, impopulares para a mídia e grandes vitrines - fazendo com que a população periférica pudesse ter voz ativa e se expressar, além de empoderar-se a partir da manifestação de pensamentos e ideias.

Palavras-chave: Resumo. Seminário de Iniciação Científica, Underground, Arte, Cultura, RAP, Hip Hop, Funk, Resistência, Pixo, Grafite.

Agência financiadora: UFSJ

Referências

Leonardo Trindade Araújo and Cristiano Nascimento Oliveira. Música em fluxo: experiências de consumo musical em serviços de streaming. Revista Temática, 10(10), 2014.