

A música no metaverso

Criação de uma rádio on-line utilizando as ferramentas da Plataforma Second Life

Fernando Antonio da Silva Boaretto¹

Isaura Cunha Seppi²

Linha de Pesquisa: Tecnologia Aplicada

Projeto: Arte e Design na Second Life: espaços de produção e aprendizagem em ambientes virtuais tridimensionais.

Resumo

A pesquisa tem como objetivo verificar as possibilidades de difusão da cultura musical contemporânea num ambiente virtual utilizando as ferramentas disponíveis internet , partindo do domínio de uma mainstreaming que permite a criação de uma estação de rádio on-line na plataforma Second Life, com a possibilidade de transmissão em sites na internet transcendendo os limites da plataforma do ambiente virtual.

A proposta é verificar a forma como esta linguagem artística é produzida, executada e difundida no metaverso com amplitude internacional.

Palavras-chave: Second Life, Rádio, Stream, Música, Avatar.

¹ Estudante do Curso de Design – Habilitação em Comunicação Visual; Bolsista do Senac; contato fernando.boaretto@uol.com.br

² Professor do Centro Universitário Senac
isaura.cseppi@sp.senac.br

Abstract

The research aims to determine the possibilities of diffusion of contemporary music culture in a virtual environment using the tools available on it environment, using the domain of a main-streaming that allows you to create a radio station online in Second Life platform, with the possibility of transmission sites on the Internet beyond the bounds of the virtual environment platform.

The proposal is to verify how this artistic language is produced, performed and broadcast in the metaverse with international scope.

Keywords: Second Life, Radio, Stream, Music, Avatar

Introdução

O “Second Life” é um ambiente virtual que permite inúmeras possibilidades aos seus usuários. Nele, são possíveis muito mais que os aspectos comuns da vida real. É um sistema que permite a manipulação quase que ilimitada do ambiente – tanto nas questões visuais e sonoras, quanto as de programação para novas e diferentes ações para animar a a vivência dos *avatares*³ (como são denominados os personagens criados para interação no universo virtual).

Desde a sua criação em 1999, o ambiente virtual do Second Life tem o intuito de simular todos os aspectos da vida real e social. A mimese chega a ser tão fidedigna, que é possível ter as mesmas experiências de situações: econômicas; relacionamentos pessoais, e físicos.

Ali há como ficar rico ou pobre, criar objetos e vendê-los, trabalhar por conta própria ou ser funcionário, simular eventos como: festas, exposições de arte. Podendo até ultrapassar os limites das realidades. Como o sistema concebe que novas ferramentas sejam criadas para o Second Life (seja através de programação de códigos, como a construção de objetos para a interação do avatar), o controle que usuário tem sobre o sistema é quase ilimitado. Ele pode criar e vivenciar um mundo utópico que só ali seria possível visto que a proposta do Second life é que o usuário é o produtor de conteúdo..

³ No hinduísmo, significa descida de um ser divino na sua forma materializada e podem assumir tanto a forma animal quanto a humana. Enquanto nas artes, a palavra representaria o processo metamórfico (transformação, mutação). Este termo se popularizou com o advento da informática e os meios de comunicação quando figura foram criadas com o intuito de representar o usuário.

Pode-se citar Vilém Flusser quando fala sobre o *homem-aparelho*. Segundo o filósofo, esta é fase em que o homem se relaciona no mesmo nível de domínio com a máquina. Ele cria e a controla todas as suas funções, podendo até, se não houver algo que lhe agrade destruí-lo e/ou reprogramá-lo. Contudo o usuário está limitado as realizações que a ferramenta lhe possibilita, ou seja, é necessário um domínio ou do funcionamento ou de outros conhecimentos prévios para a sua utilização.

Flusser cita em um trecho de algo presente na "Second Life". Os usuários que programam, aparentemente, possuem um maior controle no ambiente virtual. O que criam (ou modificam) influenciam diretamente na vida dos avatares. Veja o trecho a seguir:

Por isso, é como se a sociedade do futuro, imaterial, se dividisse em duas classes: a dos programadores e dos programados. A primeira seria daqueles que produzem programas, e a segunda, daqueles que se comportam conforme o programa. A classe dos jogadores e a classe das marionetes. Mas essa visão parece ser muito otimista. Pois o que os programadores fazem quando pressionam as teclas para jogar com símbolos e produzir informações e produzir informações é o mesmo movimento de dedos feitos pelos programados. Eles também tomam decisões dentro de um programa, que poderíamos chamar de "metaprograma". E os jogadores do metaprograma, por sua vez, pressionam metateclas de um "metametaprograma". E esse recurso de meta a meta, programadores dos programadores, revela-se infinito. Não: a sociedade do futuro, imaterial, será uma sociedade sem classes, uma sociedade de programa e programadores. Essa é portanto a liberdade de decisão que nos é aberta pela emancipação do trabalho. Totalitarismo programado. (FLUSSER, O mundo Codificado, 2010, 64)

Outro ponto a ser salientado é possível criar um diário do personagem, que facilita a memória da sua existência na Second Life, e criar uma rede social de avatares. Facebook, orkut, twitter, tumblr, blogs e outros do gênero são concorrentes quase que diretos, embora não sejam ambientes virtuais em si, eles podem conectar uns aos outros e formar uma rede.

Existem outras tecnologias que concorrem diretamente com o "Second Life", entretanto apresentam objetivos diferentes. Existem os MMORPG (massive multi-player on-line rolling play game) que se destacam pelo fato de ser um jogo num ambiente virtual. Dentre estes, o maior destaque (concorrente em números de usuários) é "World of Warcraft"⁴, que sofreu influências da Second Life onde a possibilidade de não haver quase nenhuma limitação, o avatar poder fazer e tomar a vida que ele quiser fez com que o "WoW" (World of Warcraft) abrisse mão das limitações para abrir a possibilidades de novas ações.

Objeto da pesquisa

A pesquisa têm intuito de aproveitar a plataforma aberta do Second Life para o estudo de tecnologias de transmissão ao vivo de informações. No caso, como funciona a tecnologia para criação e implantação de uma estação de rádio on-line.

Para isto será divulgado, não só dentro do Second Life, simultaneamente numa página de web. O objetivo dessa conexão é verificar as diferenças de recepções que os públicos terão no momento da transmissão.

O maior estímulo para essa decisão foi o número crescente, na rede, de ações empreendedoras através da nova possibilidade que a

⁴ Disponível em: <http://us.battle.net/wow/pt/game/>

internet permite de transmitir um conteúdo exclusivo e personalizado, isto é, de acordo com o que público-alvo demanda.

Existem na rede diversos exemplos de canais que foram criados para determinados públicos e, hoje, são formadores de opiniões fortíssimos. No Brasil, podem ser citados a história de alguns web-sites que começaram de forma independente e sem intuito comercial e hoje são fortes canais de informações e de vendas para os mais diversos públicos.

O primeiro exemplo que pode ser abordado é de um *site* humorístico chamado "Charges.com.br"⁵. Começou com um blog feito para divulgar os trabalhos de animações(charges com animação por meio da tecnologia Flash®) de Maurício Ricardo. O resultado foi uma visibilidade maior de seu trabalho e aumento da aceitação do público. Hoje, apresenta uma parceria com um grande portal da internet (UOL-Universo Online).

Outra história de sucesso é de "Brainstorm9". Outro portal que começou como um blog para divulgar conteúdo diversificado sobre os mais diversos assuntos difíceis na época de sua criação de serem encontrados. Hoje, os assuntos que apresenta se tornaram (na maioria) *mainstream*⁶. Além de ser uma fonte de destaque e recorrente uso por muitos no Brasil que usam redes sociais.

O quarto caso fez um caminho inverso. A rádio on-line "Backstage"⁷ surgiu para dar continuidade a uma programação do programa de mesmo nome da rádio. A diferença percebida possibilitou com que o programa de mais de 22 anos de pudesse abrir novos espaços para

⁵ Disponível em: <http://charges.uol.com.br/>

⁶ Termo provido do inglês que remete a pensamento ou gosto corrente de maior parte da parcela da população. Literalmente, o termo significaria: corrente principal.

⁷ Disponível em: <http://www.radiobackstage.com/>

expansão comercial. O sucesso foi tanto que hoje, ao invés de uma rádio, o site transmite duas rádios distintas com programações diferentes devido pedidos de seus ouvintes.

O último exemplo é, talvez, com uma história de sucesso significativo. O portal “Jovem Nerd”⁸ que começou sua carreira para divulgar assuntos para público conhecido como *nerd*⁹. Dentro do curto espaço de 10 anos, o blog virou um portal com vários meios de divulgação: dois canais de podcasts¹⁰, dois programas de vídeo semanais disponíveis num canal do YouTube¹¹, um canal de notícias, uma loja para venda de produtos exclusivos e, recentemente, uma rede social exclusiva para os seus espectadores. Comercialmente, são um dos mais promissores no meio da publicidade, já que marcas importantes divulgam freqüentemente nos seus meios.

Acrescentando a todos os exemplos mostrados aqui, existem novos recursos disponíveis no Second Life como no caso das streams de rádio e vídeos. Assim que os recursos ficaram disponíveis houve um crescimento na exploração destes recursos, tomando um rumo similar ao que ocorre na internet.

Como será visto na metodologia deste artigo também, existe a história do avatar Crys Blachere. A sua rádio, Rádio BossaNova, já fez eventos ligados a representação de produtos e empresas como: Sagatiba; Alcântara Machado, e outras. A estação surgiu a Crys viu a

⁸ Disponível em: <http://jovemnerd.ig.com.br/>

⁹ Grupo social, muitas vezes estereotipados como solitários e com conotações depreciativas, visto como uma tribo urbana com um número crescente de adeptos a cultura em questão.

¹⁰ É a denominação dada para um arquivo de áudio digital (normalmente nos formatos MP3 ou ACC – este último pode conter outros tipos de informações de áudio, como imagens estáticas ou links para navegação na web) que são divulgados de forma periódica, ou por demanda, pela internet contendo uma programação específica. Podem ser associados por meio a tecnologia da RSS. Sendo atualizados de acordo com a necessidade do usuário.

¹¹ Disponível em: <http://www.youtube.com/user/JovemNerd?feature=watch>

oportunidade de criar a rádio devido a demanda de usuários que gostaria de ouvir programação dedicada a música popular brasileira de forma personalizada.

Metodologia

O primeiro aspecto a ser investigado foi a identificação e localização dos programas existentes no Second Life capazes de viabilizar a instalação de uma estação de rádio bem como a identificação das rádios em funcionamento nesse ambiente.. Como já descrito na introdução, foram testadas a sua funcionalidade, os mecanismos disponíveis e os usuários. Neste último ponto, foram verificados os parâmetros socio-culturais deste através de uma metodologia indutiva, ou seja, criou-se um avatar chamado Antony Bombadil que participou de eventos e criou um diário (onde está esse diário ele deve vir como um anexo do artigo)contendo todas as interações deles os outros personagens. Também teve o propósito de verificar como é vivenciada a música na Second Life.

Um aspecto importante para que ocorresse a pesquisa foi a existência de um local no ambiente virtual para que as experiências ocorressem. Para isso,foi instalada uma sede na ilha "PEACE_Janjii's DREAMLAND" como local de experimentos para a rádio, visto que a ilha oferece recursos para a transmissão de dados e viabiliza um público suficiente para os testes da rádio.

Aspectos sobre essa ilha valem ser ressaltados. A PEACE_Janjii's DREAMLAND é uma ilha de propriedade do avatar Janjii Rugani que desenvolve o projeto "MADEinSAMPA" com o intuito de fazer mostras de projetos de arte e design , tanto quanto a difusão cultural e trocas de ideias na área. Hoje a ilha tem uma capacidade de atendimento de

40 avatares por evento. A programação inclui saraus de poesia, eventos musicais e de dança, mostras de design e arte, palestras on-line e debates sobre os mais variados temas que permeiam o mundo das artes, musica, dança e design.

Foi feito um levantamento bibliográfico para entender e conhecer as tecnologias possíveis para a criação de uma rádio on-line e os meios possíveis para a divulgação na Second Life. Ainda em termos de bibliografia, foram pesquisados os aspectos filosóficos e culturais do momento que o Second Life se insere e à influencia..... que influência?. Logo, o autor de o “Mundo Codificado” – Vilém Flusser foi novamente lembrado , já quem mostra em sua obra a relação do homem e o meio que vive nos mais diferentes contextos, além de demonstrar todos os aspectos de comunicação teórica. Trechos que provam isso:

A comunicação é um processo artificial. Baseia-se em artifícios, descobertas, ferramentas e instrumentos, a saber, em símbolos organizados em códigos. Os homens comunicam-se uns com os outros de uma maneira não “natural”: na fala não são produzidos sons naturais, como, por exemplo, no canto dos passáros, e a escrita não é um gesto como a dança das abelhas. Por isso a teoria da comunicação não é uma ciência natural, mas pertence àquelas disciplinas relacionadas com os aspectos não naturais do homem, que já foram conhecidos como “ciências do espírito” (Geisteswissenschaften). A denominação americana “humanities” expressa melhor a condição dessas disciplinas. Ela indica na verdade que o homem é um animal não natural. (FLUSSER, O mundo Codificado, 2010, 89)

Na mesma página (no parágrafo seguinte), Flusser continua:

Apenas nesse sentido pode-se chamar o homem de um animal social, de um “zoon politikon”. Ele é um iditota (na oriem da palavra, uma pessoa privada, Privatperson), caso não tenha aprendido a se servir dos instrumentos de comunicação, como por exemplo, a língua, o ser-homem imperfeito, é a falta de arte. Certamente existem também relações “naturais” enre os homens, como a relação entre a mãe e o lactante ou então uma relação sexual, e pode-se afirmar que essas seriam as formas de comunicação mais originais e fudamentais. Mas elas não caracterizam a comunicação humana, e são amplamente influenciadas pelos artifícios, são “influenciadas pela cultura”.(FLUSSER, O mundo Codificado, 2010, 89)

Foram realizadas Entrevistas com usuários do Second Life que possuem estações de rádio no com a intenção de entender o processo de transmissão de um programa de rádio. Assim como a discussão do modo em que são apresentados os seus programas.

Testes em concorrentes foram feitos afim de entender a diferença de público que não adere o Second Life. No caso, World of Warcraft foi o que se apresentou as funções mais similares ao SL (Second Life) que os outros testados e também o seu maior concorrente mesmo tendo objetivos distintos. Enquanto um apresenta uma plataforma aberta para que seu usuário faça a manipulação que lhe prover , outro deixa regras bem claras de conduta e modo de agir dentro do programa. Estudou a possibilidade da criação de uma estação de televisão, além da rádio. Ela seria transmitida através da tecnologia de live stream

Incluir aqui que a pesquisa tece desdobramentos e verificou também a possibilidade de uma estação de televisão

Resultados e discussão

Através da metodologia indutiva aplicada, ficou claro que a música têm um papel muito importante para o Second Life. Muitas das sensações propostas ali são intensificadas e podem ser um aspecto importante para que o lugar tenha um número significativo de freqüência. Em muitos casos, pode chegar a ser vital. Numa ilha com uma temática específica, é relação sonora com o aspecto visual dela que determina se será freqüentada pelo publico-alvo pretendido. Por exemplo: em eventos (festas, shows, saraus, e outros do mesmo nível), só existem caso a música esteja presente e adequada a questão. Outros lugares proporcionam uma experiência de nível sensorial mais forte, a ambientação que a música faz torna é primordial para que sejam criados os elos emocionais que são exigidos no caso.

Para a ilha PEACE_Janjii's DREAMLAND, observou a possibilidade de um cartel eclético musical. Isso fica claro no histórico de eventos existente que possibilitam o mais variado público freqüentador. Ali também é admissível o estudo das experiências estéticas que os freqüentadores terão durante o evento. Logo, os avatares poderão ir a um evento com uma temática determinada com mais afinco. Uma festa medieval que não tenha só os eventos característicos (bricadeiras, recitais, trovadores, comidas) mas também toda a ambientação sonora que se deva num evento como tal (ideia que só para fim ilustrativo).

A rádio on-line se mostrou viável, não só pela aceitabilidade de público do Second Life, mas também, aos aspectos tecnológicos. Durante toda a pesquisa bibliográfica, os meios de transmissão de uma rádio on-line são muitos. O mais acessível é a radiodifusão pelo sistema

SHOUTcast®¹² que é um *plugin* que permite que as músicas executadas num computador sejam codificadas para a transmissão ao vivo. Todavia não é o suficiente para que isso ocorra. Dois outros pontos são importantes para que a rádio on-line exista. O primeiro está ligado ao gerenciamento das músicas que serão decodificadas: o automatizador de rádio. Para isso, analisou se alguns existentes no mercado. A ZaraRadio, mostrou-se o mais competente para a tarefa (apresenta os mesmos mecanismos e qualidade no seu funcionamento ao líder de mercado, porém as vantagens de sua gratuidade e facilidade de uso o tornam o mais acessível) Por fim, existe a contratação do serviço de "streams", isto é, o que faz de fato a veiculação dos dados decodificados. incluir aqui todos os custos e formas de pagamento

Todos esses dados obtidos foram possíveis graças às entrevista prestada pela residente do Second Life: Crys Blachere. Nela, conta todos os aparatos tecnológicos existentes e para a existência de uma rádio no metaverso da Second Life. Assim como revelou o histórico de sua carreira de DJ e as suas experiências atuando na área. Além do conteúdo bibliográfico conteúdo bibliográfico adquirido. Dar detalhes sobre as informações obtidas

Quanto a questão filosófica, ficam claros os resultados da pesquisa na introdução desse artigo, pois o intuito deste é que se justificasse no entendimento do que é o Second Life para o leitor.

Conclusões

Nossa pesquisa revelou a viabilidade de radiodifusão on-line no Second Life, permite a reflexão de novas frentes de meios de transmissão de idéias e, com a aceitação do público para músicas

¹² Sistema desenvolvido pela Nullsoft que permite a transmissão on-line de uma playlist de arquivos sonoros pré-estabelecidos.

propostas, facilita a abertura de novas possibilidades empreendedoras e crescimento (igualmente ao visto nos exemplos citados nos objetivos).

Fato que abre portas para novas pesquisas. Ramificações são possíveis devido ao leque que ambiente virtual, nos proporcionam. E a própria tecnologia, que por natureza, diverge a fim de gerar novas soluções. Por exemplo, uma continuidade no projeto de TV on-line que fizesse a comparação entre o mundo real e o virtual.

Referências

GOMES, Mércio Pereira. *Antropologia*. São Paulo: Contexto, 2008.

FLUSSER, Vilèm. *O mundo Codificado*. São Paulo: CosacNaify, 2007

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e arte do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo. Ed. Paulus, 2003.

SEVERINO, Antonio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Cortez. 2000.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: espírito do tempo 1: neurose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

RAMOS, Maria Silva. *Second Life e Educação a Distância*

Aprendendo com mundos virtuais. Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Mídia, Tecnologia da Informação e Novas Práticas educacionais. Orientadora: Prof. Gilda Helena Bernardino de Campos, 2008.

ROMANNYSHYN, Robert D. *Technology as Symptom and Dream*, Routledge, London and New York, 2006.

RYMASZEWSKI, Michael, org. *Second Life : o Guia Oficial. ed.1*, Ediouro ,Rio de Janeiro, 2007.

SANTAELLA, Lucia. *Os Espaços Líquidos da Cibernídia* (2005) Disponível para acesso em <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/26/27>, em 15 de julho de 2011.

ALLOTONI, Alexandre. *Jovem Nerd* (2002) Disponível para acesso em <http://www.jovemnerd.com.br>, em 13 de março de 2012.

MERIGO, Carlos. *Brainstorm9* (2002) Disponível para acesso em <http://www.brainstorm9.com.br/sobre/>, em 13 de março de 2012.

RICARDO, Maurício. *Charges.com.br* (2002) Disponível para acesso em <http://www.charges.com.br>, em 13 de março de 2012.

BONESSO, Vitão. *Rádio Backstage* (2002) Disponível para acesso em <http://www.radiobackstage.com/aradio.html>, em 13 de março de 2012.

VOITENA, Millet. *Radio no SL Parte 1 de 3 - DynDNS* (2010) Disponível para acesso em <http://sltutoriais.blogspot.com.br/2010/01/radio-no-sl-parte-1-dyndns.html>, em 22 de fevereiro de 2012.

VOITENA, Millet. *Radio no SL Parte 2 de 3 - SHOUTcast* (2010) Disponível para acesso em <http://sltutoriais.blogspot.com.br/2010/01/radio-no-sl-parte-2-shoutcast.html>, em 22 de fevereiro de 2012.

VOITENA, Millet. *Radio no SL Parte 3 de 3 – SAM Broadcaster* (2010) Disponível para acesso em <http://sltutoriais.blogspot.com.br/2010/01/radio-no-sl-parte-3-sam-broadcaster.html>, em 22 de fevereiro de 2012.

cdowebcast. *ZaraRadio 1.6.2* (2011) Disponível para acesso em <http://www.zararadio.com.br/forum/viewtopic.php?f=14&t=22>, em 04 de abril de 2012.

cdowebcast. *ZaraRadio 1.6.2* (2011) Disponível para acesso em <http://www.zararadio.com.br/forum/viewtopic.php?f=14&t=22>, em 04 de abril de 2012.

BLIZZARD. *O que é world of warcraft* (2011) Disponível para acesso em <http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>, em 19 de dezembro de 2011.

YOUTUBE. *Guia do parceiro sobre a transmissão ao vivo* Disponível para acesso em <http://support.google.com/youtube/bin/static.py?hl=pt-BR&page=guide.cs&guide=2474025&topic=2474327&answer=2524538> em 28 de abril de 2012.

NULLSOFT. *SHOUTcast DSP Plug-in Configuration Examples* Disponível para acesso em http://wiki.winamp.com/wiki/Source_DSP_Plugin_Configuration_Examples, em 17 de outubro de 2011.

NULLSOFT. *SHOUTcast Getting Started Guide* Disponível para acesso em http://wiki.winamp.com/wiki/SHOUTcast_Getting_Started_Guide, em 17 de outubro de 2011.

NULLSOFT. *SHOUTcast DNAS Server 2 XML Responses* Disponível para acesso em http://wiki.winamp.com/wiki/SHOUTcast_DNAS_Server_2_XML_Reponses, em 17 de outubro de 2011.