

O HIBRIDISMO MIDIÁTICO NA ERA DIGITAL: UMA ANÁLISE INFORMACIONAL DO ANACRONISMO TECNOLÓGICO

MEDIA HYBRIDISM IN THE DIGITAL AGE: AN INFORMATIONAL ANALYSIS OF TECHNOLOGICAL ANACHRONISM

Jairo André Marques Junior

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6568-8251>

Graduado em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Brasil.

E-mail: jairounirio@gmail.com

Leonardo Bruno Mello dos Santos

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6760-176X>

Graduado em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Brasil.

E-mail: leomatusa3@gmail.com

RESUMO: O presente artigo analisa o fenômeno do hibridismo midiático na era digital, utilizando o Compact Disc (CD) como objeto central de estudo. O objetivo é investigar o paradoxo da coexistência de formatos físicos e práticas digitais, desafiando a noção linear de obsolescência tecnológica. A metodologia consiste em uma análise teórica interdisciplinar. Articulam-se conceitos da Ciência da Informação, como “informação-como-coisa” (Capurro e Hjørland, 2007) e a “materialidade digital” (Sayão, 2022), com a “produção de presença e sentido” da filosofia da comunicação (Gumbrecht, 2010). Os resultados demonstram que o valor das mídias é definido pelas práticas de consumo, como o colecionismo, que ressignificam objetos. A pesquisa identifica o surgimento de mídias anacrônicas e híbridas, como os “Mini LPs” japoneses e discos de vinil produzidos a partir de fontes digitais, que convergem rituais analógicos e conteúdo digital em um único suporte. Conclui-se que este paradoxo desafia a Ciência da Informação a superar representações binárias (físico/digital). O artigo aponta para a necessidade de uma “cultura de representação” atualizada, capaz de descrever produtos informacionais que fundem a ‘informação-como-coisa’ (o artefato) e a ‘informação-como-conhecimento’ (o dado).

PALAVRAS-CHAVE: materialidade digital; hibridismo midiático; práticas informacionais.

ABSTRACT: This article analyzes the phenomenon of media hybridism in the digital age, using the Compact Disc (CD) as a central object of study. The objective is to investigate the paradox of the coexistence of physical formats and digital practices, challenging the linear notion of technological obsolescence. The methodology consists of an interdisciplinary theoretical analysis. It articulates concepts from Information Science, such as “information-as-thing” (Capurro and Hjørland, 2007) and “digital materiality” (Sayão, 2022), with the “production of presence and meaning” from the philosophy of communication (Gumbrecht, 2010). The results demonstrate that the value of media is defined by consumption practices, such as collecting, which re-signify objects. The research identifies the emergence of anachronistic and hybrid media, such as Japanese “Mini LPs” and vinyl records produced from digital sources, which converge analog rituals and digital content on a single support. It is concluded that this paradox challenges Information Science to overcome binary representations (physical/digital). The article points to the need for an updated “culture of representation,” capable of describing informational products that merge ‘information-as-thing’ (the artifact) and ‘information-as-knowledge’ (the data).

KEYWORDS: digital materiality; media hybridism; informational practices.

1 INTRODUÇÃO

A cultura pode ser interpretada através das mídias, assim como estas emanam fragmentos de temporalidade da existência. Tal afirmação tem relação com a ideia de manutenção das camadas sociais através dos objetos técnicos. Nesse sentido, autores como Milton Santos (2020) e Friedrich Kittler (2016) estabelecem diálogos entre o meio de produção tecnológico e seus resultados sobre os agentes que influenciam o controle das camadas sociais, seja em relação ao tempo, à identidade cultural ou, até mesmo, à classificação de corpos políticos.

Para esses autores, os produtos técnicos são criados como meio de alterar a relação entre os atores sociais e o meio ambiente. Isto é, que determinadas tecnologias são projetadas para alterar a forma como o usuário de tecnologia se apropria da natureza ou a manipula. Essa relação é, no entanto, ofuscada pela própria aquisição e aplicação da tecnologia, que acaba por determinar previamente como os operadores devem se comportar. Com o tempo, essas tecnologias se tornam centrais em suas vidas, condicionando o sujeito à dependência material dos objetos.

Apesar da percepção distópica quanto ao viés opressor da produção de objetos técnicos, a cultura de exploração nem sempre é o fim para todo produto tecnológico. É, em especial, na mídia utilizada para a difusão da expressão artística que as intencionalidades projetadas às tecnologias podem ser subvertidas à inventividade, sendo convertida em objeto de produção, disseminação e consumo das mais variadas formas de arte. Para este artigo, o objeto de estudo pretendido é o *Compact Disc*.

Os primeiros esforços para a criação de um formato compacto de mídia musical (em comparação ao tamanho do disco de vinil) advêm de pesquisas realizadas durante a década de 70, especialmente na Europa. Enquanto empresas de tecnologia se dedicavam ao estudo e desenvolvimento técnico voltado para a gra-

vação óptica, reprodução de vídeo e dados, a empresa Sony, em 1979, apresentou ao mundo um novo formato de gravação e qualidade de áudio. Em comparação ao disco de vinil, o *Compact Disc* apresentava uma redução considerável em seu tamanho físico (enquanto os discos de vinil variam o diâmetro entre 7 polegadas [17,5cm], 10 polegadas [25cm] e 12 polegadas [30cm], onde o tamanho influencia diretamente na quantidade de tempo de registro, o *Compact Disc* possui cerca de 4.7 polegadas [120mm], com 72 minutos de gravação digital) (HISTORIA HOJE, 2024). Com o estabelecimento desse novo formato compacto, o mercado de música passa a investir na produção massiva de CDs, culminando no desaparecimento da mídia em vinil dos mercados de forma temporária. Com o advento da cultura do *Streaming* em ambiente digital, o CD (concebido como objeto compacto de música) também passou a sofrer com as marcas de temporalidade e a ser visto como obsoleta pelo mercado produtor, sendo temporariamente realocado nas preferências de produção de mídia musical.

Apesar de as mídias de música estarem condicionadas, primeiramente, aos interesses das empresas produtoras (gravadoras, distribuidoras...), emerge da mudança da cultura de consumo o que se entende como mercado paralelo de colecionismo. Com isso, tanto a mídia em vinil volta a ser comercializada, quanto a mídia em cd. O ponto central deste estudo é o fenômeno do hibridismo midiático, observado no campo paradoxal do colecionismo de mídias físicas na era digital. Esse fenômeno é perfeitamente exemplificado por formatos de nicho, como os CD's de alta qualidade conhecidos como "*Mini LP Sized Replica*". Estabelecido no Japão, esse tipo de mídia tem como objetivo exercer sobre as gravações analógicas remasterizações em formato digital, gravá-las em formato físico de alta qualidade para serem reproduzidas em aparelhos específicos. Logo, estabelecendo uma relação direta entre a cultura dos arquivos digitais com a manipulação das mídias analógicas em um mesmo ambiente, provocando um choque de práticas de consumo que podem ser conceituadas como uma ideia voltada para as mídias imaginárias/fantasmas a partir dos estudos de Parikka (2021) a respeito da arqueologia das mídias.

O presente artigo tem como objeto de estudo o CD de música, compreendido a partir de três esferas: 1) a de objeto de consumo cultural, que relaciona a produção artística e a temporalidade do registro e do próprio objeto, de onde emanam os costumes de apropriação, manipulação e operação tecnológica; 2) a da observação do cd de música como objeto de estudo a partir da percepção da Ciência de Informação que, conforme Le Coadic (1996), tem como princípio a investigação das propriedades constitutivas da informação, considerando “a análise dos processos de construção, comunicação e uso da informação; e a concepção dos produtos e sistemas que permitem sua construção, comunicação, armazenamento e uso” (LE COADIC, 1996, p.26); 3) a do objeto de cd como produto de operações mercadológicas, que são diferenciadas para usuários de alta demanda de qualidade analógica (audiofilia) e os consumidores do mercado de mídias *Stream*. Ainda, a partir da percepção do CD de música como objeto de informação estrutural e semântica, conforme as ideias contidas em Capurro e Hjørland (2007) e Sayão (2022), que explicitam a complexidade conceitual da representação de mídias que entrelaçam tecnologias díspares. A análise se concentrará em como esse hibridismo desafia a Ciência da Informação, ao forçar a coexistência de ‘informação-como-coisa’ (o objeto de colecionismo) e ‘informação-como-conhecimento’ (o acesso ao dado digital)

Diante deste fenômeno híbrido, que desafia as fronteiras entre o analógico e o digital, o material e o imaterial, a questão central que este artigo busca responder é: como a Ciência da Informação, com suas ferramentas conceituais e de representação, pode analisar um produto informacional cuja principal característica é o próprio paradoxo?

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa caracteriza-se como exploratória e qualitativa, desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica. O percurso metodológico consistiu no levantamento e análise de referencial teórico interdisciplinar, articulando conceitos

da Ciência da Informação e da Teoria da Comunicação.

Para a construção do corpus teórico, foram selecionadas obras seminais e contemporâneas que abordam a materialidade da informação e a arqueologia das mídias. As bases de dados consultadas priorizaram a recuperação de literatura que dialogasse com os conceitos de “informação-como-coisa” (Capurro; Hjørland, 2007) e “materialidade digital” (Sayão, 2022), em contraponto com a perspectiva filosófica de presença (Gumbrecht, 2010). A análise dos objetos empíricos (CDs e Vinis híbridos) deu-se à luz dessas teorias, buscando identificar os fenômenos de hibridismo e anacronismo tecnológico descritos na literatura.

3 BREVE HISTÓRICO SOBRE A ASCENSÃO E A CRISE DA MÍDIA FÍSICA

A relação entre as práticas culturais, as tecnologias e os modos como as manifestações sociais são direcionadas e estabelecidas pelo sentido e presença reverberam as tensões e particularidades relativas ao tempo dos indivíduos e suas práticas voltadas ao acesso informacional. Kittler (2016) usa como exemplo o desenvolvimento da prensa de Gutenberg como aparato tecnológico que estava diretamente ligado às demandas informacionais do século XV. Alguns dos motivos destacáveis estão relacionados com a cultura copista manuscrita que, com a criação das primeiras universidades, viu no crescimento da demanda por textos padronizados a inviabilidade em se continuar produzindo cópias à mão. Soma-se a isso o exemplo da demanda da Igreja Católica para a produção em massa de indulgências e textos litúrgicos. Outro exemplo importante também está no surgimento de uma classe social burguesa leitora ávida por textos seculares.

A invenção de Gutenberg possibilitou a transição de uma cultura de produção artesanal para a reprodução mecânica, culminando no estabelecimento de uma mídia de leitura em formato impresso. Esta, por sua vez, viria a criar novas necessidades para seu contínuo desenvolvimento, como a técnica de xilogravura para a reprodução de imagens. O autor ressalta nesse exemplo como uma mídia

historicamente definida necessitou de uma mídia óptica correspondente. No entanto, de forma correspondente às técnicas de produção e consumo, emerge de suas capacidades e limitações o produto destinado ao consumo de uma massa de consumidores de mídias de informação previamente identificada.

Assim como a mídia impressa gerou uma nova ecologia de produção e consumo de textos, o *Compact Disc* (CD) emergiu para satisfazer as demandas por uma mídia musical durável e portátil, criando seus próprios rituais de consumo. Contudo, essa mesma mídia, ao ser desafiada pela imaterialidade do *streaming*, revela sua complexa natureza, existindo hoje não apenas como solução tecnológica, mas como um artefato cultural cuja permanência se deve à sua carga simbólica e às práticas de colecionismo.

Em suma, é possível perceber o objeto de estudo como mídia informacional voltada ao mercado de consumo e, também, como mídia cultural, de onde emergem os sentidos e significados projetados pelos consumidores. Estes incluem os efeitos de temporalidade como marca nostálgica, decorrentes de sua relação com as tecnologias de reprodução e com as memórias que emanam dos registros. A questão, em termos de aplicação de um método de estudo aos objetivos da Ciência da Informação, inicia-se ao considerar os impactos e influências que as mídias possuem sobre seus usuários em uma cultura de consumo, preservação e afeto pelos objetos de informação.

Os efeitos que os objetos possuem sobre os usuários de informação se concretizam a partir das práticas informacionais. Neste estudo, analisa-se como o estabelecimento de uma mídia de consumo musical alterou as práticas relacionadas ao acesso, manuseio e conservação. Segundo Parikka (2021), as constantes alterações das tecnologias midiáticas afetam diretamente as configurações culturais. Elas estabelecem como se moldam os comportamentos da sociedade - imersa no consumo e manuseio de tecnologias de informação - em relação aos objetos. Isso afeta diretamente o reconhecimento dessas mídias como parte da estrutura de uma formação de identidade cultural afetiva e cognitiva.. Como escreve o autor:

A mídia não muda apenas os nossos mundos - seus mundos estão mudando de maneira contínua [...] O passado e a história das mídias atuam como intervenções de novos tipos de aberturas para entender os atuais cenários emergentes (Parikka, 2021, p. 48).

A transição do disco de vinil, enquanto de consumo de obras musicais, para a mídia compacta em CD marcou uma alteração significativa na forma como as práticas de manuseio e conservação se deram por parte dos usuários ouvintes. Como aponta Almeida (2025), o primeiro CD a ser comercializado no Brasil foi o título “Garota de Ipanema”, que data do ano de 1986. A gravação foi resultado de uma turnê feita no Japão em 1985 pela artista Nara Leão e o musicista Roberto Menescal. Apesar da gravação feita pela gravadora PolyGram ter sido o marco da venda de uma mídia musical compacta em terras brasileiras, apenas na década de 1990 é que as vendas de CDs ultrapassaram as de vinis. Devido à popularização do formato, rapidamente o disco de vinil deixaria de ser fabricado, uma vez que a produção visando o consumidor final já não era mais justificável pelas gravadoras, tornando-o objeto obsoleto diante de uma nova tecnologia que se estabelecia como parte de uma nova cultura midiática.

Apesar de o CD ter encontrado nas demandas por acesso à música o ambiente perfeito para a sua ampla propagação no mercado fonográfico, o rápido avanço tecnológico no contexto da popularização da internet durante a década de 1990 foi um dos motivos pelos quais o *Compact Disc* não se estabeleceu como objeto tecnológico hegemônico. Segundo Oliveira (2020), com a massificação da internet e a consolidação do ciberespaço, a demanda por acesso de informação digital e sua ampla disseminação em rede provocaram a desmaterialização da mídia musical. Alguns pontos cruciais destacados pela autora são a criação da mídia MP3 e o surgimento dos primeiros fóruns de compartilhamento de música que, posteriormente, levaram a criação de sistemas de compartilhamento massificado entre usuários e a atividade da pirataria de mídias. O formato de áudio “MPEG Audio Layer III” (MP3) foi desenvolvido na Alemanha na década de 1990 com o

objetivo de ser um sistema de codificação de áudio que “permitia a compressão de uma música para 1/12 do seu tamanho original em WAV, formato utilizado para a digitalização de CDs” (Oliveira, 2020, p. 18). O formato de áudio MP3 evidencia, além das capacidades originárias para as quais foi projetado, uma prática de usuários de informação que, a partir de computadores domésticos com leitores de CDs, realizavam cópias digitais das obras visando à compressão e à sua disseminação com outros usuários. Tal ação leva ao segundo ponto destacado pela autora: a criação de fóruns dedicados ao livre compartilhamento das cópias digitais com outros usuários, de forma gratuita. Oliveira (2020) cita o surgimento do “Napster” como um dos pontos importantes que marcam uma nova cultura de compartilhamento conhecida como “P2P” (peer-to-peer), na qual os arquivos poderiam ser compartilhados diretamente entre computadores conectados ao mesmo sistema, sem a interferência de intermediários nessa troca de arquivos em ambiente digital.

O compartilhamento, que ficava restrito a alguns portais e fóruns de música, foi massificado com a chegada do Napster, primeiro sistema de compartilhamento de arquivo entre pares, ou peer-to-peer (P2P), que permitia a troca de arquivos do disco rígido de um usuário para o outro, sem intermediários. Criado em 1999 por Shawn Fanning, o Napster atraiu fãs de música do mundo todo e criou uma rede global de compartilhamento de arquivos, que em 2000 já era composta por 20 milhões de usuários. (Oliveira, 2020, p. 18).

A possibilidade de digitalização das obras musicais adquiridas em formato físico, a disseminação entre usuários pela internet e o acesso irrestrito e gratuito em rede global foram os fatores necessários para um novo paradigma midiático: a mídia digital. Outro paradigma que surgiu como resposta ao mercado fonográfico foi o compartilhamento livre entre usuários. Seu conjunto de práticas representa uma constante luta de narrativas entre consumidores e produtores. Do ponto de vista da garantia de acesso à informação sem barreiras, a troca entre usuários representa a equidade pretendida pela teoria crítica da informação, segundo a qual

deveriam ser garantidas as formas de acesso e os meios de uso. Por outro lado, a perspectiva mercadológica voltada às gravadoras e aos donos de propriedades intelectuais acusa tal prática de ser o marco inicial para a pirataria (que também pode ser entendida como forma de acessibilidade a partir de um mercado paralelo de mídias), pois esta se utiliza das obras sem realizar qualquer tipo de pagamento por elas. Segundo Oliveira (2020), a cultura de compartilhamento P2P foi o suficiente para gerar impacto direto nas vendas de CDs e na receita da indústria fonográfica. A queda contínua do consumo de mídia física na primeira década dos anos 2000 forçou o mercado a alterar sua própria cultura de produção, buscando nas práticas de consumo em rede subsídios para o combate da chamada “pirataria digital”. Surge, dessa forma, a proposta do *Streaming* como meio de consumo.

Em relação ao mercado de CDs em mídia física, o *Streaming* compacta ainda mais as relações de tamanho quanto ao suporte informacional. A estratégia utilizada se concentra no oferecimento de toda uma gama de bibliotecas de áudio inteiras e disponíveis em rede, onde o acesso pode ser feito de forma gratuita limitada ou ilimitada mediante pagamento de algum valor estabelecido pela empresa responsável pela plataforma escolhida pelo usuário. Como exemplo, algumas plataformas de música como o Spotify e Youtube permitem o acesso aos arquivos com a reprodução de propagandas. No entanto, mesmo essa ideia de que a exibição de propagandas como moeda de troca pela gratuidade de acesso às bibliotecas de música digitais podem ser utilizadas como práticas abusivas. A reprodução de muitas propagandas não desejadas pelos usuários pode fazer com que os mesmos realizem assinaturas para que o acesso possa ser feito sem interrupções indesejadas. Esse novo tipo de comércio é demonstrado por Oliveira (2020) como ponto de superação da mídia física. Onde, em 2017, o faturamento global via *Streaming* superou pela primeira vez a venda de CDs. Ainda, em 2019, a consolidação do novo modelo de produção é estabelecida, onde 55,8% do faturamento da mídia fonográfica mundial foi de forma digital (Oliveira, 2020). O estabelecimento desse novo modelo de negócio também gera um novo paradigma de consumo, relacionado à independência da

fisicalidade das obras, onde o acesso também passa a ser compreendido como pluralidade de álbuns (pela quantidade de obras contidas em uma biblioteca), diferente das práticas do arquivo em formato físico, onde o acesso de dava pela escolha de uma obra por vez, exercendo sobre o usuário o tempo da mídia. No *Streaming*, as mídias são condicionadas ao tempo usuário, o que o faz ser justificável em termos de acessibilidade em qualquer dispositivo com acesso a internet.

4 EFEITOS DE PRESENÇA E SENTIDO

O fluxo das mudanças da mídia musical, a substituição do vinil pelo CD e o estabelecimento do *Streaming* expressaram, até o momento, tomadas de decisão que partiram do mercado fonográfico em relação à cultura de consumo, o que projetou impactos diretos sobre os suportes voltados ao comércio e ao acesso às obras musicais. Entretanto, para entender como as mudanças tecnológicas moldaram a forma de consumo, é necessário projetar sobre o objeto uma percepção crítica que vá além da dos produtores. Para o mercado, o disco de vinil, o cd e o *Streaming* são produtos voltados para trocas comerciais. Entre outras palavras, é o que gera receita para as grandes gravadoras e artistas, independente da forma como se apresenta, seja pelo formato físico ou digital. Já para o consumidor, também considerado como usuário de mídias de informação musical, a forma como o acesso, manuseio e compartilhamento dessas mídias são feitos reflete diretamente na forma como utilizam a informação musical. A mídia pode criar efeitos voltados à afetividade da memória material, assim como assumir um papel de marcador temporal tecnológico, exercendo sobre as percepções dos diferentes tipos de usuários certas estranhezas ao lidar com formatos não conhecidos. Para a elaboração de como os impactos da cultura material das mídias de música impactam os usuários e criam novos paradigmas de informação, será feita a aproximação de conceitos trabalhados por Capurro e Hjørland (2007) sobre a informação-matéria e informação-abstração; alinhados aos efeitos da produção de presença e sentidos desenvolvidos por Gum-

brecht (2010) e, quanto à mídia expressa materialmente ou imaterialmente, serão consideradas as ideias de Sayão (2022) sobre as características constituintes da informação digital. Utilizar as ideias propostas pelos autores destacados permite a articulação entre o campo da Ciência da Informação à filosofia da comunicação, a qual se pretende entender os processos técnicos e humanos que envolvem os modos de produção e os meios de apropriação cultural das mídias.

Como expressado anteriormente, o fluxo informacional exercido sobre as mídias destaca os fragmentos das ações culturalmente estabelecidas sobre os modos de produção e uso. Essa afirmação pretende destacar como os produtos técnicos acabam se tornando úteis pela forma como são inseridos e apropriados socialmente, conforme um conjunto de práticas e ações projetadas sobre as tecnologias. Voltar as atenções para os processos informativos que ocorrem na relação entre as mídias e os usuários exige que a visão sobre o mercado seja desviada para as complexas redes de significação que ocorrem durante a apropriação do objeto de informação. Dessa forma, tanto os discos de vinil, CDs e as bibliotecas digitais oferecidas pelo *streaming* devem ser discutidas sob os anseios culturais de seus usuários.

Para tornar possível uma primeira compreensão de como o mundo midiático pode ser destacado nesse panorama, é necessário que se resgatem as ideias de Capurro e Hjørland (2007) sobre a constituição de uma ideia concreta sobre o objeto de estudo da Ciência da Informação. Ao resgatarem as ideias trabalhadas por Buckland (1991), os autores apontam para uma possibilidade de perceber os domínios materiais e subjetivos da informação. Isso acontece porque a definição de Buckland (1991) “reintroduz o conceito de documento (informação como coisa) e [...] indica a natureza subjetiva da informação” (Capurro; Hjørland, 2007, p.192). Os autores oferecem a forma de se perceber o meio informacional pela apropriação dos objetos e os processos subjetivos que envolvem a esfera sócio-cultural e científica.

Em nossa percepção, a distinção mais importante é aquela entre informação como um objeto ou coisa (por exemplo, número de bits) e informação como um conceito subjetivo, informação como signo;

isto é, como dependente da interpretação de um agente cognitivo (Capurro; Hjørland, 2007, p. 193).

Ao destacarem o conceito de “signo”, os autores recorrem à teoria semiótica para estabelecer a informação como algo que está para alguém. Isto é, o objeto de informação é dependente de um processo de semiose no qual, durante a contextualização do próprio objeto, ele se torna recuperável e útil para o usuário. Esse processo de significação pode ser compreendido pelas demandas informacionais, que projetam sobre os objetos os anseios relativos ao acesso à informação. No caso das mídias de consumo musical, esses anseios se traduzem no acesso às obras de artistas, como álbuns e singles.

A noção de informação pretendida pelos autores, como objeto que depende de contextualização e seus processos cognitivos, toma forma concreta na materialidade das mídias quando se projeta sobre o objeto informativo os efeitos que os mesmos causam sobre os usuários em termos de paradigmas culturais. Para o desenvolvimento dessa ideia, é necessária a percepção sobre como e por quais motivos os usuários buscam o acesso pela materialidade. É nesta lacuna onde se projetam as ideias de Gumbrecht (2010) sobre presença e sentido. Para o autor, os objetos do mundo exercem sobre as pessoas efeitos relativos à produção de presença (pela sua constituição material, como algo tangível que tem capacidade de alterar as estruturas da sociedade) e a de sentido (pelos processos onde são iniciados ou intensificados os impactos das coisas do mundo sobre os corpos humanos).

A palavra “presença” não se refere a uma relação temporal. Antes, refere-se a uma relação espacial com o mundo e seus objetos. Uma coisa “presente” deve ser tangível por mãos humanas - o que implica, inversamente, que pode ter impacto direto em corpos humanos. (Gumbrecht, 2010, p. 13).

Para Gumbrecht (2010), a constituição cultural acontece pela relação entre as pessoas e os objetos presentes. Em outras palavras, em como as identidades

culturais, os costumes e as próprias representações são condicionadas pelas ações exercidas sobre objetos técnicos e suas tecnologias para a manutenção da realidade. A isso, ocorre o que o autor define como cultura de presença e sentido. Com relação à produção de sentido, está a insistente ação de interpretação do mundo através dos símbolos, representações e seus significados. De forma contrária, sobre a produção de presença, é onde acontece a relação das pessoas com o mundo pela experiência material e o impacto projetado sobre os corpos, daquilo que se impõe sem que necessite de uma interpretação.

Gumbrecht (2010) aponta que a realidade está tão condicionada às mídias que qualquer mudança que incida sobre os objetos possui o poder de alterar a dinâmica da ordem social, culminando em novas culturas e, inevitavelmente, na manutenção das tecnologias e seus objetos mediante novas demandas informacionais.

Uma coisa parece certa, sejam quais forem nossas interpretações do “mundo”. Sempre que uma situação cultural específica desaparece (“se deus escapa do templo”), as coisas pertencentes a essa situação deixam de poder ser o ponto de partida para uma revelação do Ser, pois lhe falta o “mundo” como dimensão integrante que parece dar-lhes vitalidade” (Gumbrecht, 2010, p. 103).

Para que novas tecnologias surjam, é necessário que o domínio das demandas sociais seja alterado, seja por um novo conjunto de práticas de informação ou pela influência dos objetos sobre as culturas. O autor parte de uma realidade técnica perfeitamente estabelecida e funcional para a manutenção da vida (situação cultural) que, ao ser alterada pelo surgimento de um novo conjunto de técnicas ou de demandas sociais, acaba por mudar, simultaneamente, a forma como os atores sociais interagem com os objetos anteriormente estabelecidos.

A essa lógica emanada pelo autor é que se possibilita pensar o objeto informativo musical pelas suas diferenças tecnológicas e os impactos projetados sobre os usuários, resultando na mudança das culturas de consumo e disseminação da informação em mídias de música. Para exemplificar essa relação entre objetos e

usuários, se torna interessante observar “presença” e “sentido” com relação aos comportamentos de consumo.

O disco de Vinil, em suas características constituintes, estabelece um processo ritualístico: o ato de ouvir um disco. Esse processo se inicia com a escolha de uma ou mais obras, que podem levar ao problema da quantidade pelo peso e dimensões do objeto. Somado a isso, tem-se o manuseio das grandes capas que, durante a permanência desse tipo de mídia no mercado fonográfico, foram utilizadas como uma espécie de espelho da obra. Isto é, o ato se inicia com a apropriação das imagens como obras de arte anexas às gravações musicais. Tal extensão da música para a imagem inicia um segundo processo: o do estabelecimento da aura Benjaminiana, da manifestação máxima da experiência pela materialidade, que se estende na ação de colocar o disco no aparelho, trocar os lados conforme o tempo de gravação e na percepção dos limites da técnica pelos chiados estáticos provocados pela agulha do aparelho correndo diretamente sobre as trilhas do disco. O usuário desse tipo de mídia é dependente do ritual proposto pelo objeto, seu manuseio e do tempo dedicado a ele. A expressividade envolvida nesse conjunto de ações resulta no que Parikka (2021) descreve como epifania: a experiência material em demasia, que incide sobre o corpo humano sentidos que não são possíveis de representar.

Do Vinil ao CD, o que se observa é o grande salto tecnológico de uma mídia analógica para outra digital. O *Compact Disc* foi utilizado pela indústria fonográfica como meio de oferecer música de alta qualidade comparada com sua sua mídia antecessor (desaparecimento do ruído estático); do oferecimento de arquivos de música digitais facilmente replicáveis, uma vez que a sua matriz de cópias não se resume ao objeto físico; também, da diminuição das dimensões do objeto como um todo (da mídia, capa, encartes...) e do aumento do tempo de gravação, permitindo aos usuários a escolha de mais obras e não se preocupar com lados a serem virados para ter acesso a completude da gravação. O consumo de música pelo CD tornou-se mais simples. Ainda assim, algumas ações foram mantidas: era necessário escolher as obras materialmente, manipulá-las e reproduzi-las com o suporte de um aparelho

reprodutor específico, assim como dedicar um tempo para a apreciação delas. O ritual de ouvir um disco se torna o ritual de reprodução de um CD. Em contrapartida, outras culturas de consumo surgiram. Com a facilidade de criar cópias digitais, também se tornou possível a criação de CDs personalizados com faixas específicas de diversos artistas gravadas em uma mídia vazia. Dessa forma, surgem a prática das Playlists pessoais neste tipo de mídia, ao gosto de cada usuário de informação musical, e a possibilidade de disseminação pelas cópias feitas artesanalmente.

O estabelecimento do *Streaming* quebra os rituais de apropriação e uso, rompendo com o acesso às obras unicamente pela materialidade. A escolha, antes condicionada por questões que envolviam peso e dimensões, passa a ser feita a partir de bibliotecas de obras musicais dos mais diversos tipos de gêneros e estilos. O espaço definido das mídias anteriores é substituído pela infinitude oferecida pelas plataformas. O tempo das mídias não mais incide sobre os usuários: o tempo dos usuários que incide sobre os objetos. O acesso às obras musicais não necessitam de um tempo dedicado do ouvinte, pois a mídia streamada é que se adapta às condições de acesso. Isso pode ser exemplificado pelo ato de acessar tais plataformas durante a realização de exercícios físicos; no ambiente de trabalho ou no transporte público. Não existe vínculo entre usuário e a temporalidade desse tipo de mídia, tal como ocorria no disco de Vinil e no CD.

5 HIBRIDISMO DAS MÍDIAS

A partir da compreensão dos processos de produção de presença e sentido (Gumbrecht, 2020) à luz da Ciência da Informação pelos conceitos de “informação-como-coisa” e “informação-como-abstração” (Capurro; Hjørland, 2007), entende-se que, tanto as mídias, assim como os usuários, estão submetidos a um processo informativo condicionado por outros processos complexos, que contextualizam os objetos às práticas de consumo e o estabelecimento de situações culturais específicas, relacionadas à forma como o ambiente técnico provoca diferentes meios de

apropriação e manuseio dos objetos e suas tecnologias.

Até o presente momento, a materialidade das mídias de música (ou sua falta) foi o ponto utilizado para exemplificar como as formas de acesso à informação musical muda conforme as tecnologias provocam mudanças nos usuários, alterando diversas facetas das práticas relacionadas ao processo informativo e resultando no surgimento de novos paradigmas. O que se pretende, neste tópico, é relacionar “presença” e “sentido” (Gumbrecht, 2010), provocando o estranhamento quanto à convergência dos processos subjetivos à materialidade, onde o ambiente digital e material não se distinguem. Ao contrário, operam juntas para o surgimento de mídias híbridas.

Sayão (2022) propõe pensar a problemática da conceituação do “meio ambiente digital”. Segundo o autor, há o equívoco de perceber o processo digital como meio de desvincular os processos informativos e o conhecimento da materialidade. Ocorre, na verdade, a mudança de uma tipologia material para outra; esta nova tipologia relaciona outros tipos de dados que possibilitam a representação e a recuperação da informação digital.

A negação da materialidade dos artefatos digitais está no cerne da idealização dos fenômenos de virtualização – como a desterritorialização do armazenamento em nuvem –, provocando uma narrativa desfocada que sempre coloca a informação digital numa condição que pressupõe a sua independência de um contexto material que, como veremos, fragiliza as teorias e análises sobre as suas relações e externalidades. [...] O que se coloca – em resumo – é que lançar um olhar sobre as análises derivadas de uma materialidade renovada, pode nos ajudar na compreensão e na reinterpretação das diferentes escalas de infraestrutura tecnológicas, de padronização e de governança, necessárias à sustentabilidade dos acervos digitais e das condições sobre as quais aplicações, produtos e serviços serão operacionalizados. (Sayão, 2022, p. 94-98).

Para Sayão (2022) a materialidade destinada aos arquivos digitais estão, por um lado, condicionadas a reconfiguração da fisicalidade mediante o uso intensivo de tecnologias digitais, redes computacionais e simulações por software. Isso significa admitir uma estrutura informacional que se estabelece como necessária para a existência e processamento desses dados, que são interpretados conforme as linguagens de programação. Por outro lado, a representação dos dados digitais estão diretamente condicionados às capacidades e limitações das tecnologias às quais derivam. Como exemplo: Arquivos digitais armazenados em disquetes podem se tornar inacessíveis, uma vez que o avanço tecnológico fez com que esse formato de armazenamento se tornasse obsoleto. Se não for possível realizar o processamento desse tipo de suporte de informação, os dados contidos no mesmo poderão ser considerados como irrecuperáveis. Isso é o que se entende como cultura de *Hardware*; ainda, os arquivos digitais têm suas próprias extensões e formatos que são reconhecidos e lidos por diferentes programas. Um arquivo que não seja reconhecido por um programa também se torna inacessível. Isso é o que se compreende como cultura de *Software*.

A “materialidade digital”, seja de objetos digitalizados ou de gênese digital, não configura uma contradição, mas é um termo que resume sucintamente um processo de criação de significados e de produção de conhecimentos, que enfatiza a tecnologia na prática, em vez de artefatos tecnológicos (Shep, 2015 *apud* Sayão, 2022, p. 96).

A definição de materialidade digital proposta por Sayão (2022) se torna importante para compreender os processos constitutivos das mídias digitais como conjunto concreto de dados que são projetados sobre objetos técnicos compatíveis. Culturas de *Hardware* e *Software*, nesse sentido, podem ser utilizadas como indicadores de temporalidade e limites tecnológicos, definindo os objetos mediante as capacidades de usabilidade e reprodução. O que, para os objetos trabalhados neste artigo, significa exercer sobre eles o desmembramento conceitual das camadas referentes à expressão e conteúdo, considerando o contexto de suas tecnologias para

uma representação satisfatória: discos de vinil estão para a mídia advinda de uma cultura analógica da mesma forma como o CD está para a cultura das mídias digitais.

Os marcos de temporalidade que advêm das culturas de *Hardware* e *Software*, uma vez condicionados aos efeitos da materialidade, também são passíveis de transformações devido às mudanças relacionadas às culturas de consumo dos usuários. Com o passar das décadas, as gerações mais recentes de usuários de informação descobriram, na materialidade dos objetos considerados obsoletos, uma nova forma de apropriação. Um efeito técnico-anacrônico refaz a interação com o mercado fonográfico, classificando os vinis e CDs como objetos vintage.

Paradoxalmente, esse tipo de interação possibilitou a existência de mídias híbridas, que articulam forma e conteúdo analógicos e digitais, convertidos em um único objeto que expressam a mutação do tempo dos objetos.

Um exemplo deste tipo de hibridismo se encontra no mercado audiófilo, voltado à melhoria contínua da qualidade de áudio enquanto replica as condições materiais dos vinis. O formato “*paper sleeve*”, também conhecido como “*mini LP CD*” ou “*paper jacket*”, define uma categoria específica de embalagem de discos compactos com alta popularidade no mercado fonográfico japonês. A sua característica fundamental reside na replicação meticulosa, em escala reduzida, das capas originais de álbuns em vinil. Este processo de design distingue-se pela atenção rigorosa aos detalhes, que busca reproduzir fielmente não apenas a arte gráfica da capa e contracapa, mas também elementos como encartes internos, livretos, eventuais capas duplas (*gatefolds*) e a distintiva “*obi strip*” — uma faixa de papel informativa que envolve a embalagem, típica dos lançamentos japoneses. Utilizando materiais de papel de alta qualidade para emular a textura das capas de vinil clássicas, esses itens são frequentemente utilizados para edições especiais ou limitadas, sendo altamente valorizados por colecionadores em todo o mundo devido ao seu apelo nostálgico e à sua fidelidade estética ao formato vinil original. Embora o termo “*Mini Lp*” se refira estritamente à embalagem, o que define o valor audiófilo desses itens é frequentemente o conteúdo sonoro associado a esses lançamentos específicos.

Muitas dessas edições japonesas são altamente procuradas por utilizarem processos de remasterização de alta fidelidade, por vezes exclusivos para aquela tiragem. Não é raro que esses CDs utilizem tecnologias de “masterização avançadas”, ou seja, prensados em formatos de material aprimorado, como SHM-CD (Super High Material CD) ou Blu-spec CD. Essas tecnologias visam uma leitura de dados mais precisa pelo laser do leitor de CD, prometendo uma reprodução sonora mais limpa e detalhada (Slim Disc, 2024).

Figura 1 - In the court of Crimson King.



Fonte: (IN THE COURT [...], 2019)

Nota: An observation By King Crimson. (1969). Relançamento japonês em formato CD, remasterizado, Stereo, Paper Sleeve, Super High Material CD (SHM-CD). 2022.

Outro exemplo apresentado é o efeito que a realidade dos arquivos digitais incide sobre o lançamento de discos de vinil em tempos atuais. O paradoxo se torna mais presente nas práticas voltadas ao relançamento de obras que se encontram em domínio público. A impossibilidade de acesso às mixagens originais analógicas pelas gravadoras torna a cópia digital gravada no formato analógico o único meio viável. Essa prática não é uma exceção, mas sim a regra na indústria fonográfica atual.

Embora o disco de vinil seja um produto final analógico (um sulco físico), a gravação-mestre (*master-tape*) usada para criá-lo é quase sempre digital. Isso acontece em dois cenários principais. O primeiro são os álbuns novos: praticamente toda música hoje é gravada, mixada e finalizada em computadores, usando *software* de áudio digital. O segundo cenário são os relançamentos de álbuns clássicos. Mesmo que a gravação original tenha sido feita em fita analógica, essa fita (muitas vezes antiga e frágil) é primeiro convertida para um arquivo digital de alta qualidade. Esse arquivo é então restaurado e “limpo” no computador antes de ser usado para cortar o novo vinil. Portanto, a grande maioria dos discos de vinil vendidos hoje, sejam lançamentos novos ou reedições, são na verdade uma cópia analógica de uma fonte digital.

Figura 2 - A night at the opera. (1975)



Fonte: (A NIGHT [...], 2025).

Nota: 50th anniversary edition. Relançamento em disco de vinil. Remasterizado. Crystal Clear. 2025.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Práticas informacionais expressam tanto as marcas de temporalidade dos objetos quanto o tempo das ações desenvolvidas como atos de recuperação, disseminação e uso, constituindo uma cultura de acesso por meio das mídias.

Este artigo partiu das ideias de “informação-como-coisa” e “informação-abs-tração” (Capurro e Hjørland, 2007) para permitir uma primeira análise das mídias de música, em especial o *Compact Disc*, em relação às definições do campo da Ciência da Informação. O estudo atribuiu a elas a significação de mídias como produtos informativos, que reverberam modos de produção, aquisição e uso, e demonstrou

como o objeto pode ser interpretado sob dois contextos: o dos produtores de mídias e o dos usuários ouvintes.

Paralelamente, as ideias de Gumbrecht (2010) foram essenciais para explicar a motivação desse fenômeno, demonstrando como o hibridismo é impulsionado pela busca do usuário por “efeitos de presença”. Foi essa busca por uma experiência tangível e ritualística, que a pura abstração do *streaming* não oferece, que sustentou a ressignificação cultural dos objetos físicos.

Por fim, as ideias de Sayão (2022) sobre a materialidade dos arquivos digitais na tecnosfera demonstram que estas estão condicionadas à cultura de *Hardware* e *Software*. Por sua vez, levando a novos paradigmas de conhecimento por meio da representação de dados digitais. Os conceitos trabalhados pelo autor, com o apoio das ideias dos autores citados, permitiu explorar o paradoxo iminente das mídias híbridas, que atuam como corporeidade de anacronismos conceituais, convergindo matéria física e abstração digital em um único suporte.

Diante do exposto, resta a questão preliminar oferecida neste artigo: como a Ciência da Informação, seus profissionais e as ferramentas desenvolvidas para a representação do conhecimento podem dar conta das mídias híbridas? A resposta, creio, deve partir de se assumir a problemática oferecida pelo paradoxo: como explicar, para um usuário de informação, um suporte de informação musical que resulta da intervenção de tecnologias analógicas e digitais ao mesmo tempo? Há, na representação exaustiva dos objetos, a possibilidade de se detalhar toda a cadeia de classificações e formatos vinculados. Entretanto, uma ação mais assertiva está na atualização da própria cultura de representação e na especialização de cada profissional da informação. Nem toda padronização dá conta de formatos tão específicos, o que abre espaço para uma crítica a respeito de novos formatos além dos apresentados neste artigo, como o novo universo das mídias criadas por aplicativos de inteligências artificiais gerativas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. Há 39 anos, capixaba Nara Leão fazia história ao lançar o primeiro CD brasileiro. **A Gazeta**, [s. l.], 9 abr. 2025. Disponível em: <https://www.agazeta.com.br/hz/cultura/ha-39-anos-capixaba-nara-leao-fazia-historia-ao-lancar-o-primeiro-cd-brasileiro-0425>. Acesso em: 18 out. 2025.
- A NIGHT At The Opera. Intérprete: Queen. Produtores: Queen e Roy Thomas Baker. [S. l.]: EMI, 2025. 1 disco de vinil (43 min), 33 1/3 rpm, estéreo, 12 pol. Edição de 50º aniversário, relançamento, remasterizado. Disponível em: <https://www.discogs.com/release/35392324-Queen-A-Night-At-The-Opera>. Acesso em: 21 abr. 2026.
- CAPURRO, R.; HJORLAND, B. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [s. l.], v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr. 2007.
- DEL CISTIA, D. Em onda nostálgica, discos de vinil superam CDs e representam 76,4% das vendas de mídias físicas em 2024: 'Novidade para jovens', diz comerciante. **G1**, [s. l.], 20 abr. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sorocaba-jundiai/noticia/2025/04/20/em-onda-nostalgica-discos-de-vinil-superam-cds-e-representam-764percent-das-vendas-de-midias-fisicas-em-2024-novidade-para-jovens-diz-comerciante.ghtml>. Acesso em: 18 out. 2025.
- ESSINGER, S. O CD completa 33 anos com vendas em queda e futuro incerto. **O Globo**, [s. l.], 9 ago. 2015. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/musica/o-cd-completa-33-anos-com-vendas-em-queda-futuro-incerto-17130467>. Acesso em: 18 out. 2025.
- GUMBRECHT, H. U. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.
- HISTÓRIA HOJE: o dia que o CD marca a chegada da era digital na música. Locução de José Carlos Andrade. **Radioagência Nacional**, Brasília, DF, 8 mar. 2024. Áudio. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/cultura/audio/2024-03/historia-hoje-o-dia-que-o-cd-marca-chegada-da-era-digital-na-musica>. Acesso em: 15 out. 2025.
- IN THE Court Of The Crimson King: an observation by King Crimson. Intérprete: King Crimson. [S. l.]: Discipline Global Mobile, 2019. 1 Blu-ray + 1 DVD. Edição de 50º aniversário, remixado por Steven Wilson. Disponível em: <https://www.discogs.com/release/24657725-King-Crimson-In-The-Court-Of-The-Crimson-King-An-Observation-By-King-Crimson>. Acesso em: 21 abr. 2026.
- KITTLER, F. **Mídias ópticas**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.
- LE COADIC, Y-F. **A ciência da informação**. Brasília: Briquet de Lemos, 1996.
- OLIVEIRA, B. P. F. A. **O impacto do streaming na indústria fonográfica**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Públicas) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.
- PARIKKA, J. **O que é arqueologia das mídias?** Rio de Janeiro: EdUERJ, 2021.
- SANTOS, M. **A natureza do espaço**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2020.
- SAYÃO, L. F. Uma contribuição aos estudos da materialidade dos objetos digitais informacionais. In: SALDANHA, G.; CASTRO, P. C.; PIMENTA, R. M. (org.). **Ciência da Informação**: sociedade, crítica e inovação. Rio de Janeiro: IBICT, 2022. p. 93-112.
- SLIM DISC. What are Paper Sleeves or Mini LP CDs often found in Japan?. **Slim Disc Blog**, [s. l.], 12 fev. 2024. Disponível em: <https://slim-disc.com/blogs/news/what-are-paper-sleeves-or-mini-lp-cds-often-found-in-japan>. Acesso em: 23 out. 2025.