

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES

DANIEL CONTI DO NASCIMENTO

**Processos criativos dissidentes na canção popular: mídias alternativas como estratégia
composicional**

São Paulo
2026

DANIEL CONTI DO NASCIMENTO

Processos criativos dissidentes na canção popular: mídias alternativas como estratégia composicional

Versão Original

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Departamento de Música da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Mestre em Música sob a orientação do Prof. Dr. Regis Rossi Alves Faria.

São Paulo
2026

NASCIMENTO, Daniel Conti do. **Processos criativos dissidentes na canção popular: mídias alternativas como estratégia composicional**. 2026. 165 f. Dissertação (Mestrado em Música) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2026.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof(a). Dr(a). _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof(a). Dr(a). _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr(a). _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Nascimento, Daniel Conti do
Processos criativos dissidentes na canção popular:
mídias alternativas como estratégia composicional /
Daniel Conti do Nascimento; orientador, Regis Rossi Alves
Faria. - São Paulo, 2026.
165 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em
Música / Escola de Comunicações e Artes / Universidade de
São Paulo.
Bibliografia
Versão original

1. Criação Musical. 2. Estandarização na Canção
Popular. 3. Mídias Disruptivas. 4. Replicabilidade
Musical. 5. Efemeridade. I. Faria, Regis Rossi Alves. II.
Título.

CDD 21.ed. - 780

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Regis Rossi pela orientação e todo o suporte realizado durante esta pesquisa,

À Marília Velardi e Diosnio Machado Neto, pelas valiosas contribuições na ocasião da banca de qualificação,

À Almir Almas, Eric White e toda equipe do VSAT-COIL, por todas as trocas e aprendizados fundamentais para este projeto,

À Adiginton King, Charles Neimog e toda o grupo de trabalho do VSAT-AUDIENCE, pelo apoio e suporte que colaboraram de forma crucial para esta pesquisa,

À Sergio Molina, Magali Mussi, José Roberto Zan, Ulisses Rocha, Gogô, Zé Luiz Mazziotti, Áurea Ambiel, Fátima Ambiel, Aldo D'Isep, Dudu Deberaldini (in memorian) e tantos outros mestres que tive a oportunidade de ter desde o começo de minha trajetória na música,

À Selma Fernands, Tarita de Souza, Carol Cerri, Leilane Coutinho, minha família e tantos amigos que colaboraram, me incentivaram e inspiraram durante esta trajetória,

À todos que se interessaram pela pesquisa e participaram ativamente, seja como colaboradores ou espectadores, do experimento [confina] e do EP “Vista do Ponto”.

Dedico este trabalho à memória de Everson Vilela.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior -Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

RESUMO

Partindo de evidências de como o sistema de produção e circulação da canção popular historicamente condiciona seus respectivos processos criativos e performáticos por meio das restrições e exigências impostas pelas mídias predominantes em cada período, esta pesquisa investiga uma estratégia de expansão criativa e resistência estética mediada pelo conceito de *efemeridade*. Nessa perspectiva, os processos composicionais deixam de priorizar a adequação às mídias tradicionais para explorar possibilidades oferecidas por suportes alternativos, transformando a criação para além da lógica predominante da indústria fonográfica. Como estudos de caso, são analisadas três iniciativas que reposicionam a canção em novas relações entre tecnologia, suporte e recepção: o projeto “Organia Sound”, voltado à investigação da espacialização sonora e da interatividade como elementos estruturantes da composição; o “experimento [confina]”, desenvolvido em 2020, que explora atributos técnicos do *Instagram* — como vídeos de até 60 segundos no *feed* e reprodução automática em *loop* — como parâmetros composicionais; e o EP “Vista do Ponto”, concebido para investigar processos composicionais em mídias alternativas por meio de três tecnologias de escopos complementares: o VSAT, baseado em fotografia panorâmica 360°, realidade virtual e reprodução de áudio estéreo; o AUDIENCE, dedicado à composição orientada a objetos sonoros, espacialização em *Ambisonics* e áudio imersivo; e a integração entre ambas, denominada VSAT-AUDIENCE, que sincroniza orientação visual e auditiva e incorpora a funcionalidade de audição condicionada à direção do olhar (*sonic gazescaping*). Em conjunto, esses estudos buscam evidenciar que as mídias alternativas podem favorecer estratégias composicionais dissidentes, ampliando as possibilidades de criação, performance e escuta na canção popular.

Palavras-chave: Criação Musical. Estandarização na Canção Popular. Mídias Disruptivas. Replicabilidade Musical. Efemeridade.

TITLE

Dissident Creative Processes in Popular Song: Alternative Media as a Compositional Strategy

ABSTRACT

Drawing on evidence that the production and circulation system of popular song has historically shaped its creative and performative processes through the constraints and demands imposed by the dominant media of each period, this research investigates a strategy of creative expansion and aesthetic resistance mediated by the concept of ephemerality. From this perspective, compositional processes cease to prioritize adaptation to traditional media and instead explore the possibilities offered by alternative media, shifting creative practice beyond the prevailing logic of the recording industry. As case studies, the dissertation examines three initiatives that reposition songwriting within new relationships among technology, media, and reception: the “Organia Sound” project, which investigates sound spatialization and interactivity as structuring elements of composition; the “[confina] experiment”, developed in 2020, which explores technical features of Instagram—such as feed videos of up to 60 seconds and automatic looping playback—as compositional parameters; and the EP “Vista do Ponto” (“View From The Point”), conceived to investigate compositional processes in alternative media through three complementary technologies: VSAT, based on 360-degree panoramic photography, virtual reality, and stereo audio playback; AUDIENCE, dedicated to object-based composition, Ambisonics spatialization, and immersive audio; and the integration of both systems, called VSAT-AUDIENCE, which synchronizes visual orientation with auditory orientation and incorporates the functionality of gaze-conditioned listening (*sonic gazescaping*). Taken together, these studies seek to demonstrate that alternative media can foster dissident compositional strategies, thereby expanding the possibilities for creation, performance, and listening within the field of popular song.

Keywords: Songwriting. Standardization in Popular Song. Disruptive Media. Musical Replicability. Ephemerality.

RELAÇÃO DE SIGLAS

AGAST	<i>Avant-Gardes and Speculative Technology</i> , ou Vanguardas e Tecnologia Especulativa
AUDIENCE	<i>Audio Immersion Experience by Computer Emulation</i> , ou Experiência de Imersão em Áudio Através de Emulação de Computador
BAME	<i>Black, Asian and Minority Ethnic</i> , ou Negros, Asiáticos e Minorias Étnicas
COIL	<i>Collaborative Online International Learning</i> , ou Aprendizagem Colaborativa Internacional Online
DAW	<i>Digital Audio Workstation</i> , ou Estação de Trabalho de Áudio Digital
ECA	Escola de Comunicação e Artes
EP	<i>Extended Play</i>
IA	Inteligência Artificial
MP3	<i>MPEG Audio Layer III</i>
MPB	Música Popular Brasileira
OBU	<i>Oxford Brookes University</i>
PD	<i>Pure Data</i>
SAOC	<i>Spatial Audio Object Coding</i> , ou Codificação de Objetos de Áudio Espacial
SFV	<i>Short Form Video</i> , ou vídeo de curta duração
USP	Universidade de São Paulo
VR	<i>Virtual Reality</i> , ou Realidade Virtual
VSAT	<i>Virtual Storytelling Application and Toolkit</i> , ou Aplicativo e Kit de Ferramentas de Narrativa Virtual.
VSAT-AUDIENCE	Plataforma integrada VSAT-AUDIENCE

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1.1 - Fluxo de criação de ambientes de audição e arranjos musicais na plataforma “Organia Sound”	29
Fig. 2.1 - Fluxo criativo, partindo das características do <i>Instagram</i> , e gerando elementos estruturantes como parâmetros composicionais para as canções do experimento.....	35
Fig. 2.2 - Exemplo de forma em canções populares utilizando mídias tradicionais (CDs, streaming, etc) comparada a outra utilizada pelo “experimento [confina]” no Instagram.....	39
Fig. 2.3 - <i>Frames</i> das video-canções “Temporal”, “Silabassamba” e “Infinita” publicadas no perfil do Instagram do “experimento [confina]”	40
Fig. 2.4 - Forma da canção “Cimento (Amor Concreto)”	41
Fig. 2.5 - Trecho da partitura de “Cimento (Amor Concreto)”	42
Fig. 2.6 - <i>Frames</i> da vídeo-canção “Cimento (Amor Concreto)”	42
Fig. 2.7 - Trecho da canção “Circula” exemplificando o uso de frase musical na construção de um <i>seamless loop</i>	43
Fig. 2.8 - Forma da canção “Circula”	44
Fig. 2.9 - <i>Frames</i> de vídeo da canção “Circula”	44
Fig. 2.10 - Trecho de “Silabassamba” exemplificando como a acentuação do texto influencia a construção do pulso melódico da canção.....	46
Fig. 2.11 - Forma da canção “Silabassamba”	46
Fig. 2.12 - <i>Frames</i> de vídeo da canção “Silabassamba”	46
Fig. 2.13 - Fragmentos da partitura de “Infinita”, demonstrando a conexão harmônica que se faz entre o último e o primeiro compasso.....	47
Fig. 2.14 - Movimentos melódicos cíclicos presentes dentro do arpejo da canção “Infinita”	47
Fig. 2.15 - Forma da canção “Infinita”	48
Fig. 2.16 - <i>Frames</i> de vídeo da canção “Infinita”	49
Fig. 2.17 - Trecho da partitura da canção “Cada Qual”	50
Fig. 2.18 - Forma da canção “Cada Qual”	50
Fig. 2.19 - <i>Frames</i> de vídeo da canção “Cada Qual”	51
Fig. 2.20 - Conexão harmônica utilizada para o <i>seamless loop</i> em “Precisa?”	52
Fig. 2.21 - Forma da canção “Precisa?”	52
Fig. 2.22 - <i>Frames</i> de vídeo da canção “Precisa?”	52

Fig. 2.23 - Trecho da partitura de “Temporal”, com destaque para as variações das fórmulas de compasso (em vermelho) e os ciclos poéticos da letra (em azul).....	54
Fig. 2.24 - Forma da canção “Temporal”.....	54
Fig. 2.25 - Trecho das canções “Águas de Março” (Tom Jobim) e “Temporal”, evidenciando aproximações nos títulos (em laranja), nas construções poéticas (em azul) e melódicas (em vermelho).....	55
Fig. 2.26 - <i>Frames</i> de vídeo da canção “Temporal”.....	55
Fig. 2.27 - Forma da canção “Escuta”.....	56
Fig. 2.28 - <i>Frames</i> de vídeo da canção “Escuta”.....	57
Fig. 2.29 - Forma da canção “Soy”.....	58
Fig. 2.30 - <i>Frames</i> de vídeo da canção “Soy”.....	59
Fig. 2.31 - <i>Frames</i> de vídeo de “Nada Nada”.....	59
Fig. 3.1 - Recorte de cena no VSAT com o menu visível.....	63
Fig. 3.2 - Exemplo de roteiro de trânsito sequencial entre as cenas do VSAT.....	63
Fig. 3.3 - Exemplo de roteiro de trânsito aleatório entre as cenas do VSAT.....	63
Fig. 3.4 - Exemplo de roteiro gamificado entre as cenas do VSAT.....	63
Fig. 3.5 - Plataforma de edição do VSAT, exibindo ferramentas como <i>upload</i> de foto e áudio, edição do menu através de códigos, entre outros.....	64
Fig. 3.6 - Disposição visual de parte da programação do AUDIENCE em <i>Pure Data</i>	66
Fig. 3.7 - <i>Patch</i> 1 em <i>Pure Data</i> para implementação do <i>sonic gazescaping</i> no ambiente AUDIENCE.....	67
Fig. 3.8 - <i>Patch</i> 2 em <i>Pure Data</i> para implementação do <i>sonic gazescaping</i> no ambiente AUDIENCE.....	68
Fig. 3.9 - Mapa de visão para posicionamento espacial sonoro e visual no VSAT-AUDIENCE.....	68
Fig. 3.10 - Exemplo de áreas de atuação do <i>sonic gazescaping</i> para VSAT-AUDIENCE.....	69
Fig. 3.11 - Fluxo criativo partindo das possibilidades técnicas do VSAT-AUDIENCE gerando elementos estruturantes para as canções e cenas do experimento.....	70
Fig. 3.12 - Palavras-chave levantadas a partir de <i>brainstorming</i> para direcionar os elementos estruturantes do experimento de canções para VSAT-AUDIENCE.....	73
Fig. 3.13 - <i>Display</i> da tela de trabalho do <i>Midjourney</i> , no qual o usuário pode inserir <i>prompts</i> e imagens de referência para desenvolver fotos com inteligência artificial.....	76
Fig. 3.14 - Fluxograma da metodologia do processo criativo de canções para VSAT e VSAT-AUDIENCE.....	78

Fig. 4.1 - Manuscrito do processo criativo de elaboração do EP “Vista do Ponto”	80
Fig. 4.2 - Representação bidimensional da capa do EP “Vista do Ponto”	80
Fig. 4.3 - Representação bidimensional do encarte do EP “Vista do Ponto”	81
Fig. 4.4 - Editor do VSAT com o código de implementação dos textos e funções do menu da capa (à esquerda) e a respectiva aplicação do <i>display</i> do menu na cena (à direita).....	81
Fig. 4.5 - Estrutura de cenas e de navegação do EP “Vista do Ponto”	82
Fig. 4.6 - Texto de fluxo de consciência produzido para “Ciranda do Cancionista”	84
Fig. 4.7 - Registro do processo de decupagem do texto em fluxo de consciência realizado para “Ciranda do Cancionista”	85
Fig. 4.8 - Decupagem do texto em fluxo de consciência realizado para “Ciranda do Cancionista”, encaminhando para o começo da letra da canção.....	87
Fig. 4.9 - Representação bidimensional do projeto visual da obra “Ciranda do Cancionista”	88
Fig. 4.10 - Esboço do projeto de interatividade da obra “Ciranda do Cancionista”	89
Fig. 4.11 - <i>Display</i> do projeto sonoro de “Ciranda do Cancionista” em ambiente DAW.....	90
Fig. 4.12 - Mapa de visão frontal e lateral em uma foto 360°	90
Fig. 4.13 - Imagem comparativa entre o projeto visual da canção “Ciranda do Cancionista” e o ajuste rotacional para que se possa visualizar o eixo x ao centro da foto.....	91
Fig. 4.14 - Representação bidimensional da atuação dos campos sonoros no campo visual de “Ciranda do Cancionista”	92
Fig. 4.15 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros e visuais 1 a 5 da canção “Ciranda do Cancionista”	93
Fig. 4.16 - Posição dos objetos sonoros 2, 6, 8, 9 e 10 no ambiente AUDIENCE, no projeto de espacialização sonora para a canção “Ciranda do Cancionista”	94
Fig. 4.17 - Percurso do objeto sonoro 1 em ambiente AUDIENCE no projeto de espacialização sonora para a canção “Ciranda do Cancionista”	94
Fig. 4.18 - Texto em fluxo de consciência produzido para “Fuzilamento”	96
Fig. 4.19 - Manuscrito do processo de composição da canção “Fuzilamento”	98
Fig. 4.20 - Visualização bidimensional do projeto visual da canção “Fuzilamento”	98
Fig. 4.21 - Esboço do projeto de interatividade da obra “Fuzilamento”	99
Fig. 4.22 - Representação bidimensional da atuação dos campos sonoros no campo visual de “Fuzilamento”	101
Fig. 4.23 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros 1 a 4 da canção “Fuzilamento”	102

Fig. 4.24 - Comportamento do objeto sonoro 8 quando acionado pela interação visual do espectador nos campos visuais/sonoros 1, 2, 3 e 4 da canção “Fuzilamento”	103
Fig. 4.25 - Texto de fluxo de consciência produzido para “Coma!”	104
Fig. 4.26 - Visualização bidimensional do projeto visual da canção “Coma!”	105
Fig. 4.27 - Manuscrito do processo de composição da canção “Coma!”	107
Fig. 4.28 - Esboço do projeto de interatividade da obra “Coma!”	107
Fig. 4.29 - Representação bidimensional da atuação dos campos sonoros no campo visual de “Coma!”	108
Fig. 4.30 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros da canção “Coma!”	109
Fig. 4.31 - Posicionamento dos objetos sonoros da obra “Coma!” no ambiente AUDIENCE.....	110
Fig. 4.32 - Manuscrito do processo de decupagem dos textos produzidos por Selma Fernands para a obra “Vir, Verá”	112
Fig. 4.33 - Composição visual da foto 360° da canção “Vir, Verá”	114
Fig. 4.34 - Esboço do projeto de interatividade da obra “Vir, Verá”	115
Fig. 4.35 - Representação bidimensional da atuação dos campos sonoros no campo visual de “Vir, Verá”	116
Fig. 4.36 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros 1 e 2 da canção “Vir, Verá”	118
Fig. 4.37 - Posicionamento dos objetos sonoros nos campos 1 e 2 da canção “Vir, Verá”	118
Fig. 4.38 - <i>Patch</i> em Pure Data responsável pela funcionalidade <i>sonic gazescaping</i> no VSAT-AUDIENCE.....	119

ÍNDICE DE TABELAS

Tab. 1.1 - Exemplos de fonogramas de músicas brasileiras cuja duração se aproxima ou extrapola os 7 minutos.....	22
Tab. 2.1 - Comparativo entre características de mídias físicas e digitais vigentes no mercado fonográfico e a rede social Instagram em 2020.....	36
Tab. 2.2 - Relação das 10 canções do “experimento [confina]” com os respectivos dados de alcance e interação com os usuários.....	37
Tab. 4.1 - Objetos sonoros resultantes do ambiente DAW para a implementação no AUDIENCE da obra “Ciranda do Cancionista”.....	93
Tab. 4.2 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros e visuais 1 a 5 da canção “Ciranda do Cancionista”.....	93
Tab. 4.3 - Objetos sonoros resultantes do ambiente DAW para projeto de implementação em AUDIENCE da obra “Fuzilamento”.....	101
Tab. 4.4 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros e visuais 1 a 4 da canção “Fuzilamento”..	102
Tab. 4.5 - Lista dos objetos sonoros da canção “Coma!” separados em dois campos sonoros.....	109
Tab. 4.6 - Lista dos objetos sonoros da canção “Vir, Verá” separados em dois campos sonoros.....	117

SUMÁRIO

Introdução	16
1. Replicabilidade versus <i>Efemeridade</i>	19
1.1 Canção e mercado: uma relação simbiótica	19
1.2 Replicabilidade como condicionamento estético	22
1.3 Dissidências: <i>efemeridade</i> e novas possibilidades expressivas	27
1.4 Premissas para os experimentos	30
2. “experimento [confina]”: um estudo de caso de precedentes em mídias alternativas	34
2.1 Redes Sociais e os <i>Short Form Videos</i>	34
2.2 Canibalização do <i>loop</i> mercadológico	35
2.3 Metodologias e procedimentos criativos	38
2.3.1 “Cimento (Amor Concreto)”	41
2.3.2 “Circula”	43
2.3.3 “Silabassamba”	45
2.3.4 “Infinita”	47
2.3.5 “Cada Qual”	50
2.3.6 “Precisa?”	52
2.3.7 “Temporal”	54
2.3.8 “Escuta”	56
2.3.9 Casos à parte: “Soy” e “Nada Nada”	58
2.4 Resultados artísticos	60
3. VSAT, AUDIENCE, VSAT-AUDIENCE	63
3.1 VSAT	63
3.2 AUDIENCE	66
3.3 Integração VSAT-AUDIENCE	67
3.4 Parâmetros técnicos como material composicional	71
3.5 Metodologia do processo criativo e implementação	73
4. EP “Vista do Ponto”: quatro canções para mídias alternativas	80
4.1 Concepção geral	80
4.2 Canção 1 - “Ciranda do Cancionista”	84
4.2.1 Etapa conceitual	84
4.2.2 Etapa composicional	86
4.2.3 Implementação no VSAT	90
4.2.4 Projeto de implementação para o VSAT-AUDIENCE	91

4.3 Canção 2 - “Fuzilamento”	96
4.3.1 Etapa conceitual	96
4.3.2 Etapa composicional	97
4.3.3 Implementação no VSAT	101
4.3.4 Projeto de implementação para o VSAT-AUDIENCE	101
4.4 Canção 3 - “Coma!”	104
4.4.1 Etapa conceitual	104
4.4.2 Etapa composicional	105
4.4.3 Implementação no VSAT	109
4.4.4 Projeto de implementação para o VSAT-AUDIENCE	109
4.5. Canção 4 - “Vir, Verá”	112
4.5.1 Etapa conceitual	112
4.5.2 Etapa composicional	114
4.5.3 Implementação no VSAT	117
4.5.4 Implementação no VSAT-AUDIENCE	118
5. Conclusões	122
5.1 Resultados e Discussão	122
5.2 Limitações	126
5.3 Possibilidades futuras	128
Declaração de uso de inteligência artificial	130
Referências bibliográficas	131
Apêndice A - Partituras das canções do “experimento [confina]”	136
Apêndice B - Ficha técnica do “experimento [confina]”	150
Apêndice C - Partituras das canções do EP “Vista do Ponto”	152
Apêndice D - Ficha técnica do EP “Vista do Ponto”	166

Introdução

Historicamente, a canção popular ocupa uma posição ambígua entre expressão artística, experiência coletiva e produto cultural. Por um lado, se constitui como espaço de compartilhamento simbólico, construção de identidades e articulação de sensibilidades comuns; por outro, sua inserção nas engrenagens da indústria cultural a submete a dinâmicas produtivas orientadas por critérios de circulação, replicação e consumo. Ao longo do século XX, a consolidação do mercado fonográfico e de seus sucessivos suportes tecnológicos contribuíram para estabelecer, para além de formas de distribuição, parâmetros estéticos, estruturais e comportamentais que passaram a influenciar os processos de criação, performance e escuta da canção popular.

Portanto, a relação entre canção popular e mercado ultrapassa questões econômicas, incidindo diretamente sobre os modos de imaginar, produzir e experimentar a obra musical. A lógica da reprodutibilidade técnica (Benjamin, 2022) e sua consequente replicabilidade comercial favorece a consolidação de formatos previsíveis, práticas standardizadas e mecanismos de legitimação baseados em métricas de alcance, engajamento e circulação. Neste contexto, determinadas características tornam-se recorrentes não necessariamente por razões estéticas, mas por sua adequação aos sistemas tecnológicos e mercadológicos vigentes. A padronização dos formatos fonográficos, dos modos de escuta e criação revela uma tensão permanente entre a singularidade da experiência artística e a necessidade de sua reprodução em larga escala.

Tal cenário suscita uma questão central: quais possibilidades criativas emergem quando os processos de composição e recepção deixam de ser orientados prioritariamente pela lógica da replicabilidade? Em outras palavras, que caminhos podem ser explorados em contraponto aos modelos estéticos e produtivos consolidados pela indústria fonográfica e plataformas digitais? Este trabalho parte da hipótese de que a *efemeridade* — entendida aqui como uma estratégia deliberada de direcionamento à unicidade da experiência em oposição às lógicas de reprodução e circulação dominantes — pode constituir um campo fértil para experiências artísticas dissidentes.

A discussão proposta também envolve uma reflexão sobre os valores atribuídos à canção popular. Se a mercadoria cultural tende a privilegiar aquilo que pode ser repetido, escalado e reproduzido, experiências artísticas orientadas pela *efemeridade* mudam a atenção para aspectos como singularidade, contexto, presença, especificidade do suporte e irrepetibilidade. Nesse sentido, o trabalho procura revisitar uma dimensão histórica da música

popular enquanto prática de resistência, investigando de que maneira determinadas escolhas técnicas e estéticas podem tensionar os mecanismos de padronização que regulam a produção e a escuta contemporâneas.

Metodologicamente, esta pesquisa articula contribuições dos campos da música, da comunicação e da tecnologia para discutir de que maneira as características técnicas das mídias podem condicionar os processos criativos da canção popular, bem como investigar estratégias composicionais dissidentes que se afastam da lógica predominante da indústria fonográfica. Para fundamentar essa investigação, são analisados dois estudos de caso. O primeiro consiste no projeto “Organia Sound”, que explora a espacialização sonora e a interatividade como elementos estruturantes da composição musical. O segundo é o “experimento [confina]”, desenvolvido entre 2020 e 2021 a partir de atributos técnicos do *Instagram* — como vídeos de até 60 segundos e reprodução automática em *loop* — empregados como parâmetros composicionais. As reflexões decorrentes dessas experiências subsidiam o desenvolvimento do experimento composicional desta pesquisa: o EP “Vista do Ponto”, concebido para investigar processos criativos em mídias alternativas por meio de três tecnologias de escopos complementares: o VSAT, baseado em fotografia panorâmica 360°, realidade virtual e reprodução de áudio estéreo; o AUDIENCE, dedicado à composição orientada a objetos sonoros, espacialização em *Ambisonics* e áudio imersivo; e a integração entre ambas, denominada VSAT-AUDIENCE, que sincroniza orientação visual e auditiva e incorpora a funcionalidade de audição condicionada à direção do olhar (*sonic gazescaping*). Embora todas as canções tenham sido concebidas considerando essas possibilidades, o EP foi integralmente implementado na plataforma VSAT, enquanto a implementação no VSAT-AUDIENCE foi realizada apenas para a canção “Vir, Verá”, suficiente para validar funcionalmente a espacialização sonora e o comportamento do *sonic gazescaping*. A publicação da plataforma em ambiente *online* e a avaliação sistemática de sua recepção constituem desdobramentos previstos para trabalhos futuros. Dessa forma, os estudos de caso e o experimento desenvolvido procuram problematizar outras formas possíveis de relação entre tecnologia, suporte, criação e escuta.

A relevância desta discussão reside na necessidade permanente de revisitar os padrões que organizam a produção cultural contemporânea. Em um cenário marcado pela crescente centralidade das plataformas digitais e pela intensificação dos mecanismos de mensuração, recomendação e circulação de conteúdos, torna-se fundamental questionar os limites criativos impostos pelos modelos vigentes e investigar de que maneira as mídias alternativas podem

atuar como estratégias composicionais dissidentes, ampliando os processos criativos da canção popular para além dos fluxos historicamente consolidados pela indústria fonográfica.

1. Replicabilidade versus *Efemeridade*

1.1 Canção e mercado: uma relação simbiótica

Por meio da litografia, as artes gráficas tornaram-se capazes de acompanhar o dia a dia de maneira ilustrativa. Elas começaram a acompanhar o ritmo da impressão. Nisso, porém, já foram superadas, poucas décadas após a invenção da impressão sobre pedras, pela fotografia. Com a fotografia, a mão foi pela primeira vez aliviada das mais importantes obrigações artísticas no processo de reprodução figurativa. [...] Se a litografia encerrava virtualmente o jornal ilustrado, também o cinema falado encontrava-se latente na fotografia. A reprodução técnica do som iniciou-se no final do século passado. Por volta de 1900 a reprodução técnica atingira um padrão que lhe permitiu não somente começar a tornar a totalidade das obras de arte convencionais em seu objeto, submetendo seus efeitos às mais profundas modificações, mas também conquistar um lugar próprio entre os procedimentos artísticos (Benjamin, 2022, p. 55).

Um documento escrito por Paulo Coelho em 1975 demonstra a tentativa do autor em traçar um panorama do mercado musical popular brasileiro. Como assessor artístico e de imprensa do selo *Polydor* (Rodrigues, 2018, p. 101), Coelho retrata (1975, p. 2) um momento de entressafra que, alternadamente com outros momentos de afirmação (de aproximadamente quatro anos) compõem uma espécie de *ciclo* da música popular brasileira. Com um olhar mercadológico, o texto segue com “sugestões sobre o sistema de contratação” (Coelho, 1975, p. 3), organizando-o em 6 etapas, desde a escolha de quem será contratado até o momento em que, após passar por todas as etapas com investimento e apoio da gravadora, “o artista consegue finalmente atingir uma estabilidade emocional e social durável” e “encara a música como profissão e não como lazer ou expressão do ego” (Coelho, 1975, p. 5). Trata-se de uma “perspectiva interessada do autor em favor da otimização da produção comercial da empresa para a qual trabalha” (Rodrigues, 2018, p. 101).

Fazendo um corte temporal para o século XXI, a recente explosão dos formatos audiovisuais disponibilizados pelas redes sociais e seu impacto sobre os processos criativos musicais tem sido objeto de estudo entre pesquisadores nas áreas das artes e da comunicação. Viktoriia (2025) analisa o caso dos *Short Form Videos* (SFV), um dos formatos audiovisuais disponíveis em redes sociais e plataformas como *Instagram*, *TikTok* e *YouTube*:

Uma das principais características do formato *Shorts* é a sua brevidade. Os vídeos duram entre 15 e 60 segundos, exigindo que os compositores criem um "gancho musical" memorável nos primeiros segundos. Um "gancho musical" é um fragmento curto, mas marcante, de melodia ou ritmo que captura instantaneamente a atenção do ouvinte e permanece em sua memória. [...] Para criar esse gancho, os compositores costumam usar

melodias simples, porém poderosas, ritmos repetitivos e efeitos sonoros marcantes. Isso permite que a música prenda o ouvinte desde os primeiros segundos (Viktoriia, 2025, p. 647).

Voltando no tempo para o começo do século XX, é possível também notar a relação entre a chegada do sistema eletromagnético de gravação de som no Brasil e o aumento na quantidade de discos cantados à partir de 1927, já que “liberados das limitações da gravação mecânica, que os obrigava quase a gritar para registrarem suas vozes, os cantores podem agora cantar de forma mais natural, além de terem um som de muito melhor qualidade na reprodução das gravações” (Severiano; Mello, 2006, p. 50).

Estes três exemplos — o documento escrito por Paulo Coelho, o estudo de caso dos SFVs e as implicações da gravação eletromagnética sobre o canto — exemplificam na prática a relação simbiótica que a indústria do entretenimento desenvolveu a partir do século XX com a música popular, cujos processos criativos e performáticos passam gradativamente a ser moldados pelos parâmetros tecnológicos vigentes (Zan, 2001, p. 105), como provável consequência das inúmeras transformações que a *reprodutibilidade técnica* — conceito difundido pelo filósofo e crítico cultural Walter Benjamin (2022) — provocou em todo o campo da composição musical e sonora (Nogueira, 2022, p. 30).

Para Adorno, isso se refletiu na *standardização de estruturas formais de composição e produção de música popular* (Adorno, 1986, p. 121), sendo algumas destas intrinsecamente vinculadas às limitações técnicas de gravação e dos poucos tipos de mídias físicas que armazenavam os registros sonoros. No campo nas artes sonoras a era da reprodutibilidade técnica nos trouxe fonógrafos, gramofones, discos de 78 rpm e de vinil, fitas K7, a gravação eletromagnética, a radiodifusão e TV, em “uma contínua e natural evolução em toda a sua cadeia de produção, de distribuição, e de apresentação final para a audição” (Faria, 2004).

Chegamos à era digital, e os CDs passaram gradativamente a dominar o mercado de mídias físicas para música. Pouco tempo depois, a popularização dos computadores e o advento da internet criam campo propício para a explosão do MP3 — um formato de áudio livre de *copyright* e que “oferecia qualidade muito próxima à do CD, em arquivos mais compactos, quando comparado a outros formatos existentes” (Nascimento, 2002, p. 3). Com esta conjunção de fatores, imensos acervos de obras musicais passaram rapidamente a ser compartilhados de forma gratuita por usuários, “cruzando o mundo em minutos [...] e nenhuma possibilidade imediata de controle, arrecadação ou impedimento da disseminação do formato por parte das gravadoras e dos órgãos de direitos autorais” (Nascimento, 2002, p. 3).

Inicia-se desta forma uma verdadeira revolução que atinge de forma controversa todas as instâncias da cadeia produtiva musical. Por um lado, a indústria fonográfica — representada principalmente pelas grandes gravadoras (*majors*) e os respectivos artistas de seus acervos — que passam a protagonizar longas batalhas judiciais contra o que nomearam de “pirataria digital”; por outro lado, a desestabilização do papel da indústria fonográfica como intermediadora das relações entre artista e público ganhou ares de democratização cultural, já que, na época, a distribuição e divulgação das obras de músicos independentes era praticamente inviável sem gravadoras ou selos. O MP3 ocupou esta lacuna, permitindo “que músicos ainda desconhecidos exibam sua arte para um grande público, sem a necessidade de arcar com os custos milionários das gravadoras” (Valle; Guimarães; Chalub, 1999, p. 144).

Em um longo processo de reorganização mercadológica, a indústria fonográfica encarou a “necessidade comercial de desestruturar seus pesados parques industriais em crítico processo de obsolescência” (Marangoni, 2021, p. 38). Paralelamente, as apresentações ao vivo passaram a ser “uma forma alternativa encontrada pelos/as artistas para a recomposição de seus ganhos, visto que o declínio das vendas de CDs e afins acarretou prejuízos a seus bolsos igualmente” (Marangoni, 2021, p. 38) e que, “para os autores, o grande desafio dos/as artistas então não seria mais o de produzir e lançar suas canções, mas o de gerar valor ao redor de suas obras” (Marangoni, 2021, p. 50). Desde então, a velocidade de renovação dos processos e formas tem sido tão intensa que “impede a sedimentação de um *modus operandi* artístico de longo prazo, uma vez que a tecnologia, como ferramenta artística, constantemente se modifica, reinventa-se e muitas vezes até reapresenta limitações anteriormente superadas” (Novo Junior, 2024, p. 134).

Nos últimos anos, o *streaming* é o formato predominante no mercado fonográfico brasileiro — em 2025, correspondeu a 87% da receita total de consumo de música (Pró Música, 2026) — e, por isso, dá as cartas sob quais parâmetros os artistas da música popular atualmente produzem seus trabalhos — mesmo que, diferentemente dos primórdios do gravação e reprodução sonora, hoje esteja acessível uma infinita e pulsante gama de outras plataformas, formatos e possibilidades tecnológicas a serem exploradas.

Acostumamo-nos a chamar de *streaming* a atividade de disponibilizar/distribuir/ouvir músicas dentro de plataformas especializadas em ambiente *online*. [...] passou a ser sinônimo da disponibilização/distribuição de fonogramas audiovisuais direto da nuvem digital, sem a necessidade de suportes físicos, mas apenas da intermediação por *gadgets* conectados à internet (PCs, *tablets*, *smartphones*, etc), que permitem acesso instantâneo aos áudio/fonogramas nelas armazenados, num fluxo contínuo e fugaz, já que nada precisa ficar gravado nos dispositivos de recepção (Marangoni, 2021, p. 59).

Curiosamente, mesmo que um computador ou celular possa armazenar muitas horas de gravação, a duração média de um fonograma de música popular na era digital segue muito próximo das músicas nos discos de 78 rpm, cujos limites físicos determinavam, na época, o tempo máximo aproximado de 3'30" (Chartmetric, 2024; Mulligan, 2020). Ainda hoje, canções que extrapolam demais essa duração tendem a destoar da prática comum e sofrer uma resistência maior em sua divulgação e distribuição, com rara veiculação em veículos de alta difusão. Além disso, no mercado da música não é comum que um artista se estabeleça sem fazer uso de algum dos formatos vigentes (álbuns, EPs, *singles*, videoclipes), ainda que as redes sociais tenham demonstrado novos caminhos de conexão direta entre público e artista. Esta cena povoada de regras sugere um *locus* natural para dissidências, que surgem da exaustão de paradigmas vigentes.

1.2 Replicabilidade como condicionamento estético

Para efeitos deste trabalho, chamaremos de *replicabilidade* a capacidade que uma obra adquire de ter sua experiência de consumo replicada, em qualquer ocasião e por qualquer pessoa, por atender os requisitos de reprodutibilidade técnica vigentes. Segue que, ao utilizar as mídias vigentes no mercado, o artista tem uma obra “comercializável”, ainda que diversos parâmetros mercadológicos e estéticos incidam no engajamento final de um trabalho (como a articulação entre divulgação e distribuição do trabalho, as escolhas estéticas e seus devidos nichos de mercado, entre outros).

De forma a reforçar o argumento de que a pouca variação na duração média de um fonograma é um exemplo de standardização na música popular, destacamos alguns casos de fonogramas brasileiros que ousaram extrapolar tal parâmetro mesmo sendo lançados nas mídias vigentes em suas respectivas épocas — demonstrando que, há muito tempo, é possível uma outra decisão artística em relação a esse parâmetro, e que tanto o mercado como o público tem capacidade (e disposição) em absorver outros parâmetros que não os vigentes.

Na Tabela 1.1 estão relacionados alguns fonogramas que extrapolaram ou se aproximaram de 7 minutos, ou seja, o dobro da duração aproximada de 3'30", sendo algumas músicas emblemáticas e sucessos do cancionário brasileiro lançados antes dos anos 2000.

Tab. 1.1 - Exemplos de fonogramas de músicas brasileiras cuja duração se aproxima ou extrapola os 7 minutos.

Música	Autor	Intérprete	Álbum	Ano	Duração
A Triste Partida	Patativa do Assaré	Luiz Gonzaga ¹	A Triste Partida	1964	8'51"
Construção ²	Chico Buarque	Chico Buarque	Construção	1971	6'23"
Preta Pretinha	Galvão / Moraes	Novos Baianos	Acabou Chorare	1972	6'37"
Matita Perê	T. Jobim / P.C. Pinheiro	Tom Jobim	Matita Perê ³	1972	7'13"
Faroeste Caboclo	Renato Russo	Legião Urbana ⁴	Que País É Este	1987	9'07"
Diário de Um Detento	Mano Brown	Racionais MC's	Sobrevivendo no Inferno ⁵	1997	7'31"

Fonte: Spotify. Disponível em: <https://open.spotify.com/>. Acesso em: 19 jun. 2026.

A partir dos anos 2000, é possível destacar ainda outras incidências de *provocações* em relação à duração média de um fonograma. Em 2003, o compositor Carlos Bandeira lançou, de forma independente, o autoproclamado ‘samba mais longo da música popular brasileira’, “Sou Louco Por Você”, com 1 hora, 14 minutos e 05 segundos de duração (Samba, 2003). O preço pago, todavia, por não atender ao critério de replicabilidade, foi o de não auferir o apelo popular encontrado em plataformas convencionais e resumir a uma circulação restrita, como curiosidade de colecionadores. Outro fenômeno mais recente é o *cypher*: um tipo de faixa que, reunindo vários MCs, resultam frequentemente em fonogramas mais longos que têm encontrado *porosidade* em relação ao público e ao mercado (Lourenço, 2025), se contrapondo aos sucessos de curta duração estimulados por plataformas como o

¹ Na discografia de Luiz Gonzaga há uma boa quantidade de *medleys* e *pot-pourris* que extrapolam bastante a duração média de 3'30". Mesmo compreendendo que emendar canções é uma prática corrente no forró para manter o baile pulsando, entende-se que tais fonogramas, para efeitos desta pesquisa, não se adequam como exemplo justamente por serem resultado da soma de duas ou mais canções diferentes. Nesse sentido, como exemplo, é possível citar “Fim de Festa / Polca Fogueteira / Lascando o Cano / Pagode Russo / Fogueira de São João”, de compositores diversos, presente no disco “Quadrilhas e Marchinhas Juninas” de 1965, com duração de 8'40".

² Diferentemente da abordagem em relação à nota acima, “Construção” é uma composição na qual o *medley* com “Deus Lhe Pague” mostra-se praticamente instantâneo e indissociável. No disco, “Deus Lhe Pague” é apresentada separadamente como faixa de abertura do álbum, mas é posteriormente juntada ao final da faixa título sem que seja apresentada como *medley* na descrição das músicas.

³ Nesse mesmo disco, há também “Crônica da Casa Assassinada” (Tom Jobim/Vinícius de Moraes), com 9'58", que pode ser citada com ressalvas como exemplo, uma vez que, mesmo possuindo letra, apresenta-se como uma composição majoritariamente instrumental com algumas partes, entre as quais apenas uma delas é cantada.

⁴ Digna de nota também, “Metal Contra As Nuvens”, lançada em 1991 no disco “Legião Urbana V”, tem 11'30".

⁵ Este álbum, um dos mais importantes da carreira do Racionais MC's, possui pelo menos 7 faixas que poderiam ser igualmente mencionadas - duas delas, inclusive, passam dos 10 minutos de duração. “Homem na Estrada”, outro grande sucesso do grupo lançado no disco “Raio X do Brasil” (1993), dura 8'41".

Tiktok. Em 2024, por exemplo, o artista Ryan chegou ao top 5 do Spotify com “Let’s Go 4”, faixa com 10’41” de duração.

Em *Sobre Música Popular*, Adorno (1986) sustenta que a música popular industrializada se organiza por meio da standardização de suas estruturas e da produção de respostas de escuta igualmente standardizadas. Evidentemente, a crítica adorniana em relação à standardização da música popular vai muito além de parâmetros técnicos como a duração média de um fonograma. Por definição, Adorno não concebe a possibilidade de uma música popular que não seja standardizada (Adorno, 1986, p. 121), o que tornaria despropositada qualquer tentativa de ruptura com os padrões mercadológicos. Questionamos o quanto esta premissa — de que a música popular é standardizada por definição — seja válida, ainda que seja nítida e predominante a indução dos processos criativos e performáticos na canção popular pelos parâmetros tecno-mercadológicos vigentes — na visão benjaminiana, uma consequência direta de como a reprodutibilidade técnica afeta os campos de criação e recepção no fazer musical (Nogueira, 2022, p. 29).

Estética e/ou tecnicamente, em maior ou menor grau, a prática artística pode operar de acordo (por exemplo, optando por gêneros e mídias mais populares) ou provocar atrito com a standardização (optando por gêneros e mídias alternativos), o que tende a interferir diretamente nos seus resultados mercadológicos, gerando maior ou menor replicabilidade e engajamento da obra.

No *modus operandi* da indústria fonográfica, a replicabilidade se torna ferramenta norteadora e, ao mesmo tempo, autorreferente. Por um lado, o comprometimento comercial da produção de uma obra está diretamente conectado com a adesão aos termos alinhados ao mercado. Por outro, os parâmetros de replicabilidade são retroalimentados pelos seus próprios resultados, na medida em que aferem quais artistas possuem os conteúdos comercialmente bem-sucedidos — a canção mais executada, o disco mais vendido, a turnê mais longa, com maior alcance de público⁶ — que acabam por ser recompensados financeiramente e com o reconhecimento de seu valor artístico, seja como um ídolo ou um sucesso musical (Coelho, 1975, p. 5). Estes se tornam automaticamente *cases* de sucesso cujos caminhos trilhados inspiram os passos de outros artistas que almejam um *status* similar, fechando uma espécie de círculo criativo e operacional pautado pelo sonho de um mínimo de reconhecimento artístico e financeiro.

No entanto, estudos mostram que, comparada ao modelo de vendas de músicas

⁶ A importância destes e outros dados para a indústria musical é comprovado pelos estudos nos relatórios Pró-Música Brasil (2026); Chartmetric (2024), e MIDiA Research (2020).

através de CDs e DVDs — no qual o retorno financeiro se dá pela porcentagem de produtos vendidos — a predominância do *streaming* alterou para pior a maneira como compositores e músicos em geral são remunerados, com acordos comerciais mais confusos e taxas de pagamento tão baixas que praticamente inviabilizam as carreiras em tempo integral da maior parte dos artistas (Towse, 2020) — reduzindo o estímulo mercadológico para que eles, sobretudo os independentes, ajustem seus processos criativos e performáticos aos parâmetros mercadológicos vigentes.

Não que, antes do *streaming*, já não fosse problemático o intermédio realizado pela indústria fonográfica entre suas duas pontas (criação, por parte dos músicos e compositores; e recepção, por parte do público), em relações em que desde sempre “concentraram poderes a poucas grandes empresas — as ditas *majors*” (Marangoni, 2021, p. 20), produzindo um afunilamento no qual “há mais pessoas criando e produzindo música do que músicos/as que chegam aos grandes públicos pela grande mídia tradicional” (Marangoni, 2021, p. 20). Por fim, ainda que a revolução digital provocada pelo MP3 tenha desestabilizado por um tempo o *status quo* da indústria fonográfica, com o consequente estabelecimento do *streaming* “delineava-se uma curva de retomada de lucros, que entretanto deixava os artistas ainda no fim desta fila” (Marangoni, 2021, p. 33).

Ao dizer que “quanto mais se distanciam da ordem existente e mais firmemente se recusam a se submeter a ela, menos adequados são as artes e os artistas para as tarefas que a administração lhes atribui”, Bauman (2011, p. 63) se refere ao poder crítico da arte e as tensões que ela pode provocar nos mecanismos de gestão social. Sob a ótica da *indústria cultural*, a recusa em aderir aos parâmetros de replicabilidade pode ser interpretada como uma forma de autossabotagem, uma vez que compromete deliberadamente as condições de circulação e reconhecimento da obra dentro do sistema. No entanto, a reflexão de Bauman permite uma inversão dessa perspectiva. Se toda forma de administração atribui funções específicas à produção cultural, então a inadequação da obra a essas funções não constitui necessariamente um fracasso, mas pode representar justamente a afirmação de sua autonomia. Nesse sentido, ao renunciar parcial ou totalmente aos mecanismos que favorecem sua replicação mercadológica, a obra deixa de servir plenamente aos propósitos administrativos da indústria cultural e passa a explorar possibilidades estéticas marginais ou invisíveis dentro da lógica dominante, eventualmente *outliers* de sucesso.

Como pudemos observar através da duração média das músicas acima, algumas produções *fora do padrão* podem ser *assimiladas* pelo mercado, mesmo se compreendidas como exceções. Ocorrem também experimentações ocasionais que alteram radicalmente as

relações entre criação, suporte e recepção, como em “Piston Cretino”, de Walter Smetak (Silva, 2009, p. 20) — que dissolve as fronteiras entre instrumento musical, escultura e performance — ou em propostas interativas e telemáticas como “Ornitorrinco”, de Eduardo Kac (1989) na qual a experiência artística é mediada por sistemas de telepresença e interação remota. Embora situadas fora do circuito convencional da música popular e mais próximas de galerias e espaços culturais, tais experiências evidenciam a amplitude de possibilidades estéticas e tecnológicas disponíveis para a produção sonora, ao mesmo tempo em que revelam, por contraste, a relativa fragilidade e monotonia dos conceitos que orientam grande parte dos lançamentos musicais voltados prioritariamente à adequação aos parâmetros mercadológicos.

Se um artista, ao não seguir a standardização do mercado, tende a se excluir do mesmo (Adorno, 1986, p. 121) é possível deduzir que qualquer canção composta com alguma pretensão mercadológica *é feita para que*, em seguida, seja gravada e distribuída em alguma mídia vigente de execução em série. E mais: mesmo que eventualmente não exista pretensão mercadológica por parte do artista, a própria reincidência massiva dos parâmetros padronizados tende a padronizar também os processos criativos, retroalimentando-os — ainda que as inovações tecnológicas acessíveis nos permitam inúmeras outras possibilidades.

A standardização estrutural busca reações standardizadas. A audição da música popular é manipulada não só por aqueles que promovem, mas, de certo modo, também pela natureza inerente dessa própria música, num sistema de mecanismos de resposta totalmente antagônico ao ideal de individualidade numa sociedade livre, liberal (Adorno, 1986, p. 120).

Tal comportamento artístico pode ser comparado aos princípios do condicionamento operante propostos por Skinner (2003, p.68), nos quais sujeitos experimentais (normalmente, um rato ou um pombo, por exemplo) em câmaras de condicionamento (“caixas de Skinner”) revelam que um comportamento reforçado repetidamente tende a se perpetuar, mesmo quando o estímulo reforçador deixa de estar presente. Analogamente, o padrão da canção de aproximadamente 3 '30 ", inicialmente surgido por conta de limitações físicas e técnicas, foi durante décadas reforçado pela indústria fonográfica e pelo consumo massivo, moldando os hábitos criativos de compositores e produtores. Com o tempo, tal parâmetro naturalizou-se de tal forma que, mesmo que as inovações tecnológicas tenham colocado fim às restrições técnicas iniciais, muitos artistas seguem reproduzindo-o, provavelmente mais por hábito do que por escolha consciente, tal qual um animal que, após anos de reforço, hesita em

abandonar os limites de sua gaiola mesmo quando ela é removida⁷. Trata-se, portanto, não apenas de uma conformidade às regras do mercado, mas da internalização de uma lógica produtiva que limita a própria noção de liberdade estética.

1.3 Dissidências: *efemeridade* e novas possibilidades expressivas

Ponto nevralgico de interesse dessa pesquisa são as reações de contraposição a este processo condicionante, o qual acaba por desestimular atos de resistência ou rompimentos com a “cultura dominante”, como observado por Kim-Cohen (2009):

Como tal, a música popular era uma música de oposição, um ato de resistência por vezes explícito e por vezes implícito à mensagem incorporada na música de poder. Mas à medida que o poder imperioso é substituído pelo poder da mercadoria, o modo e a forma da música popular são convertidos num estilo, completo com uma indústria e um mercado concomitantes. O popular é podado de seus espinhos e refeito como um veículo musical às vezes explícito e às vezes implícito para os valores e o poder da cultura dominante. O mercado se torna a voz da maioria (Kim-Cohen, 2009, p. 138, tradução própria).⁸

Se os comportamentos tendem a ser selecionados e mantidos em função das contingências de reforço presentes em determinado ambiente (cf. Skinner, 2003), a criação musical não pode ser compreendida apenas como expressão individual ou manifestação espontânea da criatividade, mas também como resultado de condições materiais e simbólicas que favorecem certas escolhas em detrimento de outras. Ao longo da história da indústria fonográfica, diferentes mídias, formatos de distribuição e mecanismos de remuneração constituíram contingências capazes de reforçar determinados procedimentos composicionais, performáticos e produtivos. Assim, compreender os mecanismos de condicionamento envolvidos na circulação da música popular não significa aceitar passivamente seus efeitos,

⁷ Na esteira das observações experimentais de Skinner na década de 1930, há uma vasta rede de estudos posteriores em comportamento, aprendizagem social, estratégias de aceitação e compromisso cujas teorias e propostas se relacionam com o condicionamento aqui abordado, sendo tópicos de interesse das ciências cognitivas.

⁸ “As such, popular music was an oppositional music, a sometimes explicit and sometimes implicit act of resistance to the message embedded in the music of power. But as imperious power is replaced by commodity power, the mode and manner of popular music is converted into a style, complete with an attendant industry and marketplace. The popular is pruned of its thorns and remade as a sometimes explicit and sometimes implicit musical vehicle for the values and power of the dominant culture. The marketplace becomes the voice of the majority”.

mas identificar os fatores que moldam os comportamentos criativos. É precisamente nesse ponto que se abre a possibilidade de ruptura: ao tornar visíveis as contingências que favorecem práticas dominantes, torna-se possível experimentar configurações alternativas de produção e recepção capazes de estimular outros modos de criação, não pela negação das estruturas de condicionamento, mas pela exploração consciente de contingências distintas das impostas pelo mercado hegemônico.

Portanto, pode-se dizer que a busca por possibilidades de rompimento desse relacionamento simbiótico entre canção e mercado fonográfico, além de uma forma de “adquirirmos novas respostas e deixarmos de lado as antigas” (Skinner, 2003, p. 72), revela-se um caminho interessante na busca por processos criativos e performáticos não predominantes ou pouco explorados na área da canção popular e também um ato de resistência à lógica neoliberal que permeia a produção artística. Além disso, se “os novos projetos e as novas gerações de sistemas de som vêm a atender a demandas humanas, e não às limitações das ferramentas” conforme afirma Faria (2004) em suas prospecções com sistemas interativos e imersivos pioneiros, são justamente os processos criativos sob essa perspectiva que nos guiarão para além das limitações técnicas conhecidas, explorando territórios inovadores e criando novos mercados e tecnologias.

O “museu de grandes novidades” poetizado por Cazuza pode metaforizar muitas das “mudanças” que se olhadas em suas ideologias ainda trazem a poeira e o mofo de comportamentos e estruturas sedimentadas em anos de uma indústria forte, oligárquica e muito rica. [...] Há caminhos pouco acessados pelos/as musicistas dentro das disputas que se interpõem com as chegadas das novas tecnologias. Há novas ferramentas e potencialidades vazando – mesmo que apenas momentaneamente –, escapando por vezes do histórico controle monopolista das grandes corporações da música (Marangoni, 2021, p. 26).

Nesse contexto, pode-se propor a *efemeridade* como um caminho de contraponto à replicabilidade, norteando de forma deliberada os procedimentos artísticos ao uso de mídias alternativas, e flexibilizando as amarras técnicas determinadas pelos suportes vigentes. Seguindo este caminho, o caráter mercadológico da obra é comprometido em troca de que se explorem possibilidades criativas que demandam recursos técnicos não suportados — ou que estão no ponto cego das abordagens previamente conhecidas.

Por requisito da própria natureza da música enquanto fenômeno acústico, seu consumo está atrelado a formatos e equipamentos. Formatos estão frequentemente associados a processos de fazer e escutar, enquanto equipamentos estão associados a meios de fazer e

escutar. É comum o entendimento de que mercado determina os formatos e equipamentos aos quais ajustam-se todas as instâncias da produção da canção popular.

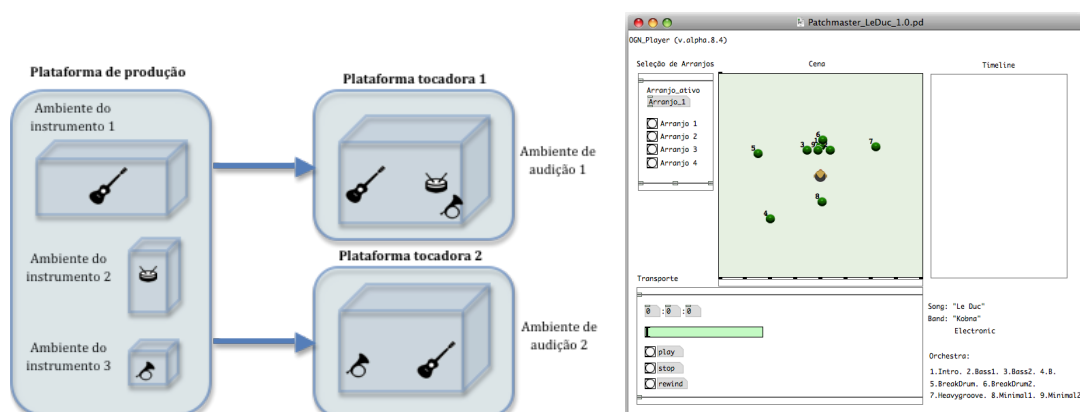
Pensar além do que oferecem as mídias vigentes no mercado nos permite acessar um campo vasto de possibilidades. Uma mixagem interativa, por exemplo, poderia dar ao ouvinte o poder de alterar a peça controlando parâmetros como a cena sonora, a localização espacial dos sons individuais, a edição e recriação personalizada de sons específicos, a ênfase de um ou outro instrumento, de escolha do idioma (Faria, 2004), entre outras.

A interação entre músicos, produtores, consumidores e o conteúdo da obra — que pode ser feita em diferentes níveis e implementada em uma ampla gama de liberdades e restrições — é em si uma maneira de subversão ao formato tradicional ou convencional. Como exemplo, existem proposições como o “Organia Sound” (Universidade de São Paulo, [s.d.]) que envolvem a reconfiguração da música em termos de suas partes (resequenciamento) e de seu espaço (palco sonoro), bem como o desenvolvimento de tecnologias para produção multicanal *surround*, música digital personalizável, apresentando meios para modelar a imersão sonora e a interatividade com o conteúdo sonoro tanto na fase de criação (pelos produtores musicais) quanto na de escuta (pelos ouvintes finais), “colocando o ouvinte numa condição de *consumidor com papel ativo*” (Sousa et al., 2009, p. 40).

Ao incorporar a interatividade com o usuário por meio da manipulação do espaço sonoro — usando recursos da tecnologia MPEG-4 e do à época recém-lançado padrão de áudio espacial orientado a objetos sonoros MPEG Spatial Audio Object Coding (SAOC) (International Organization for Standardization, 2018) — o “Organia Sound” rompe com o conceito de áudio não editável, predominante no mercado fonográfico e fundamental para a replicabilidade, na qual “a escuta deixa de ser somente uma ação passiva de recepção e passa a ser também uma ação efetiva, quando é incorporada aos processos criativos” (Nogueira, 2022, p. 29)

O escopo do projeto prevê a possibilidade de o ouvinte escolher na sua plataforma tocadora diferentes arranjos da música, previamente produzidos pelos autores. Cada arranjo possui, por sua vez, diferentes ambientes de audição, diferentes combinações da instrumentação, e possibilidades distintas de interação do usuário, como sugere a Figura 1.1.

Fig. 1.1 - Fluxo de criação de ambientes de audição e arranjos musicais na plataforma *Organia Sound*.



(Fonte: imagem cedida pelo pesquisador)

1.4 Premissas para os experimentos

Criação e recepção estética apresentam a bifurcação dos horizontes desta reflexão. Benjamin em seu ensaio prossegue o desdobramento de suas abordagens de maneira que suas formulações transitam entre o que a reprodução técnica afeta nos destinos da arte em sua dupla direção: recepção e criação. Levando adiante suas formulações, podemos subsidiar a reflexão a respeito da música, que atravessa a recepção estética sonora/musical por meio da escuta, a composição e a experiência sonora criativa. No âmbito da recepção sonora/musical, por meio dos gestos de escuta que tomam o objeto artístico enquanto representação sonora. Nos domínios da criação artística, o aparecimento da reprodutibilidade técnica através dos processos criativos sonoros/musicais (Nogueira, 2022, p. 28 e 29).

Para delimitar o escopo metodológico desta pesquisa, convém explicitar algumas premissas que orientam a análise do estudo de caso do “experimento [confina]” e do experimento composicional desenvolvido para o EP “Vista do Ponto”. Entre elas, destaca-se a distinção proposta por Benjamin (2022) acerca da reprodutibilidade técnica, cujos desdobramentos podem ser observados tanto sobre os *processos de criação* quanto sobre as *formas de recepção* da obra pelo público. Considerando a definição de *efemeridade* adotada neste trabalho, optou-se por privilegiar a primeira dessas perspectivas, concentrando a investigação na maneira como diferentes mídias podem atuar como elementos estruturantes de processos criativos dissidentes na canção popular, interferindo diretamente nas etapas de composição e produção. Embora a dimensão da recepção também esteja presente na pesquisa, por meio de registros obtidos durante o “experimento [confina]” e a implementação do EP “Vista do Ponto” na plataforma VSAT, esses dados são utilizados apenas como elementos complementares às reflexões sobre os processos criativos, não constituindo objeto central de

análise. Por sua vez, a avaliação sistemática da recepção da implementação em VSAT-AUDIENÇA — incluindo validação com participantes, percepção de valor, reações afetivas, classificação de características, feedback quantitativo, desempenho funcional e níveis de satisfação ou de atingimento dos objetivos composicionais — não integra o escopo desta dissertação. Sua realização depende da disponibilização pública da plataforma, que, no momento de conclusão desta pesquisa, permanecia restrita a ambiente de rede local, configurando um desdobramento previsto para pesquisas futuras. Dessa forma, esta dissertação concentra-se na investigação de processos criativos dissidentes e na proposição de fluxos composicionais alternativos, examinando como diferentes mídias podem atuar como parâmetros estruturantes da criação musical e interferir diretamente na concepção da letra, da música, do arranjo, da produção sonora, da imagem e da dramaturgia da canção.

Outro ponto importante refere-se à compreensão de *canção popular* adotada nesta pesquisa. O termo é empregado para designar uma manifestação artística de natureza interdisciplinar, na qual música, letra e voz constituem elementos indissociáveis que se articulam dinamicamente na construção de sentido. Ao discutir a complexidade dessas relações, Molina (2017, p. 24) propõe três categorias: a *palavra cantada*, em que predomina a dimensão verbal; a *música popular cantada*, na qual a música tende a assumir maior protagonismo; e a *canção popular*, caracterizada pelo equilíbrio entre música e palavra. É nesse terceiro campo criativo que se inserem os experimentos desenvolvidos nesta pesquisa, compreendendo a canção como uma linguagem integrada, cujos processos composicionais podem ser transformados pela incorporação de diferentes mídias e suportes tecnológicos.

Compor uma canção é procurar uma dicção convincente. É eliminar a fronteira entre o falar e o cantar. É fazer da continuidade e da articulação um só projeto de sentido. Compor é, ainda, decompor e compor ao mesmo tempo. O cancionista decompõe a melodia com o texto, mas recompõe o texto com a entoação. Ele recorta e cobre em seguida. [...] O compositor traz sempre um projeto geral de dicção que será aprimorado ou modificado pelo cantor e, normalmente, modalizado e explicitado pelo arranjador. Todos são, nesse sentido, cancionistas (Tatit, 1996, p. 11).

Ao colocar o cantor e o arranjador também como cancionistas, Tatit traz a compreensão da composição da canção para além do momento inicial de criação da melodia e da letra, reconhecendo que diferentes agentes intervêm sucessivamente na construção do resultado artístico. Essa perspectiva amplia o entendimento da composição como um processo distribuído ao longo de diferentes etapas da cadeia criativa, nas quais interpretação,

arranjo, produção musical e performance passam a atuar como instâncias efetivas de elaboração da obra.

Em música popular, costumou-se creditar as composições aos autores de melodia/harmonia e letra, o que está de acordo, do ponto de vista legal, com o campo de ação do direito autoral. Esse contexto não é tão distante, enquanto recorte, do recorte que a teoria de Tatit faz para estabelecer o que chamou de “núcleo de identidade de uma canção”, um enlace potencial de melodia/letra que estaria preservado em sua essência, mesmo em versões distintas da obra. Adotaremos aqui, metodologicamente, o caminho no sentido oposto, o que parte da totalidade sonora manifestada, para decompô-la metodicamente [...] (Molina, 2017, p. 32).

As formulações de Tatit e Molina permitem compreender que a composição da canção popular não se restringe ao vínculo entre melodia e letra, mas se prolonga ao longo de uma cadeia de procedimentos criativos sucessivos. Historicamente, essa organização consolidou um fluxo relativamente linear de produção, no qual a composição inicial era seguida pelas etapas de arranjo, interpretação, gravação, produção musical e, posteriormente, pelas ações de circulação e divulgação da obra. Essa organização refletia também as condições tecnológicas e econômicas predominantes durante grande parte do século XX. O elevado custo de estúdios de gravação, equipamentos fonográficos e produções audiovisuais fazia com que cada etapa dependesse de profissionais e estruturas especializadas, restringindo a possibilidade de que diferentes dimensões da obra fossem concebidas simultaneamente pelo próprio compositor.

Nesse contexto, o produtor musical assumia papel central na articulação das etapas posteriores à composição, coordenando gravação, edição, mixagem e masterização, enquanto outras linguagens, como o audiovisual, eram normalmente incorporadas apenas após a conclusão do fonograma, em função das estratégias de lançamento e circulação adotadas pela indústria fonográfica.

No caso da canção, identificamos nitidamente as funções de compositor, arranjador e intérprete. Esta sequência de “autores” da canção parece configurar um encadeamento lógico: o compositor seleciona as idéias musicais, estabelecendo um primeiro “recorte”. O arranjador confere a esse recorte um grau maior de especificidade, organizando a forma, e escolhendo o andamento, melodias e timbres de acompanhamento. Finalmente, o intérprete dá o tratamento final a essas informações [...] (Dietrich, 2007, p. 1)

A figura do cantautor tensiona historicamente essa divisão do trabalho ao reunir, em uma mesma prática artística, as funções de compositor, intérprete e, frequentemente, também

de arranjador. Nas últimas décadas, entretanto, a democratização das tecnologias de gravação, edição e produção audiovisual ampliou significativamente essa mudança. O acesso a *home studios*, estações de trabalho de áudio digital (DAWs), *softwares* de edição de imagem e vídeo, câmeras digitais, *smartphones* e ferramentas baseadas em inteligência artificial tornou possível que muitos artistas passassem a assumir também atividades tradicionalmente atribuídas a produtores musicais, engenheiros de áudio e equipes audiovisuais. Como consequência, etapas que antes pertenciam ao final da cadeia produtiva — apenas como recursos destinados à apresentação de uma obra já concluída — passaram a poder participar do processo inicial de concepção da obra, alterando o próprio fluxo composicional.

É precisamente nesse contexto que se inserem o conceito de *efemeridade* e os experimentos desenvolvidos nesta pesquisa. Em vez de considerar as mídias apenas como suportes destinados ao registro, à reprodução e à circulação de uma canção previamente concluída, propõe-se compreendê-las também como agentes ativos do processo criativo, capazes de oferecer parâmetros composicionais desde as etapas iniciais da obra. Nessa perspectiva, atributos tradicionalmente associados às fases posteriores da cadeia produtiva — como vídeo, fotografia, espacialização sonora e interatividade — passam a orientar diretamente a concepção da letra, da música, do arranjo, da produção sonora, da imagem e da dramaturgia da canção. O “experimento [confina]” investiga essa hipótese a partir de características técnicas do *Instagram*, convertendo parâmetros como a duração curta dos vídeos e a reprodução automática em *loop* em elementos estruturantes da forma musical. Já o EP “Vista do Ponto” amplia essa investigação ao explorar três mídias alternativas de escopos complementares: o VSAT, fundamentado em fotografia panorâmica em 360°, realidade virtual e reprodução de áudio estéreo; o AUDIENCE, voltado à composição orientada a objetos sonoros, espacialização em *Ambisonics* e áudio imersivo; e a integração entre ambas, denominada VSAT-AUDIENCE, que incorpora a sincronização entre orientação visual e auditiva e a funcionalidade de audição condicionada à direção do olhar (*sonic gazescaping*). Em conjunto, esses experimentos propõem uma reorganização do fluxo composicional tradicional, trazendo recursos normalmente associados às etapas finais da produção para o centro do processo criativo.

2. “experimento [confina]”: um estudo de caso de precedentes em mídias alternativas

2.1 Redes Sociais e os *Short Form Videos*

Um exemplo de dissidência de mídias vigentes através da aplicação deste conceito de *efemeridade* é o “experimento [confina]” (Nascimento, 2020), lançado na rede social *Instagram* como uma série de 10 canções audiovisuais em forma circular, com duração de até 60 segundos cada e executadas infinitamente em *loop*. Na época, os parâmetros operacionais de duração curta e repetição infinita eram padrão nos vídeos do *feed* do *Instagram*, rede que surgiu em 2010 e se popularizou como aplicativo de celular para compartilhamento de fotos. Em 2013, passou a permitir a postagem de vídeos de até 15 segundos (Toledo, 2023, p. 38) e, com o aumento de 40% no consumo de vídeos no segundo semestre de 2015, a duração máxima dos vídeos se expandiu para 60 segundos em março de 2016 (Marisa, 2016), precedendo a explosão de interesse pelos *short form videos* (SFV), que ocorre em 2017 por conta de outra rede social — o TikTok — como uma ferramenta que “transformou a forma como o público interage com a mídia, direcionando a atenção para conteúdo dinâmico e visualmente estimulante” (Levey, 2025, p. 4). Para os criadores de conteúdo, “essas plataformas não apenas mudaram a forma como o conteúdo é consumido, mas também criaram novas oportunidades para a criatividade, principalmente na área da música” (Viktoriia, 2025, p. 646).

Apesar do aprimoramento, o curto limite de tempo para os vídeos no *Instagram* seguia sendo um grande empecilho na publicação de músicas que estivessem dentro da média de duração comum para canções. A solução encontrada pelos usuários foi fragmentar as canções, utilizando apenas trechos. No Brasil, a implementação dos vídeos estendidos a 60 segundos em 2016 foi celebrada com a produção audiovisual da canção “Nu Com Minha Música”, de Caetano Veloso, interpretada pela cantora Marisa Monte com participações dos artistas Rodrigo Amarante e Devendra Banhart, e o formato apresentado como “uma vantagem para músicos e artistas, que terão mais tempo para divulgar o trabalho pela mídia” (Marisa, 2016). Com o tempo, vídeos curtos e *reels* viralizaram impulsionados pela mídia musical, e passaram a estimular uma alteração na forma de consumir música e, por consequência, também na maneira de produzi-la, explorando a repetição e alteração das canções (Alcoforado, 2024). Suas plataformas passaram a ser uma “importante porta de entrada para a audição em serviços de *streaming* pagos e, em muitos casos, também funcionam como um ambiente de consumo musical por si só” (Winkler et al, 2024, p. 1). No

uso prático por músicos e compositores, tornou-se comum publicar pequenos recortes de performances e músicas recém compostas, com o intuito de demonstrar o desenvolvimento de habilidades específicas em suas rotinas, ou gerar curiosidade e engajamento para formação de público — seja virtual, acompanhando os próximos *posts* nas redes, ou presencial, em shows, lançamentos, etc.

Desde então, o *Instagram* e outras redes sociais similares passaram a ser ferramentas cada vez mais primordiais na divulgação de trabalhos musicais (Dias, 2022) — ainda que, na época, inaptas como mídias finais para os lançamentos, visto que não contemplavam os parâmetros técnicos das mídias vigentes do mercado (vídeo-clipes completos, ou o uso não fragmentado de fonogramas, regras claras para remuneração de autores e editoras, por exemplo). Gradativamente, a concepção de músicas para SFV foi se “transformando em uma nova forma de arte contemporânea, exigindo dos compositores não apenas conhecimento e habilidades musicais, mas também uma compreensão do ambiente digital, da psicologia do usuário e das tendências das mídias sociais” (Viktoriia, 2025, p. 646).

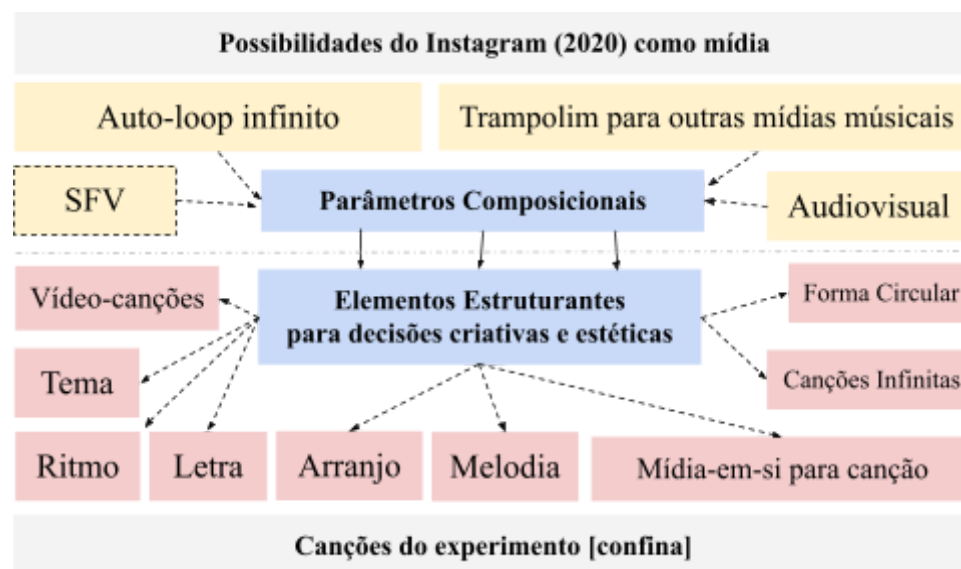
2.2 Canibalização do *loop* mercadológico

Esta dinâmica de retroalimentação que envolve as plataformas SFV e seu impacto na criação e consumo de música se enquadram no que Giorgi e Gerosa (2024, p. 19 e 20) chamam de “ciclo dos ciclos”, que direciona, em diversas camadas e de forma viciosa, a ação tanto de criadores como a de consumidores no sentido de manter o fluxo ativo em prol do imediatismo que rege o capitalismo. O resultado é um esvaziamento do conteúdo para priorizar a capacidade de circulação. Uma alternativa para romper estes ciclos seria a sua própria canibalização (Giorgi; Gerosa, 2024, p. 21), na qual os criadores de conteúdo fazem uso de forma distorcida dos mecanismos que as plataformas SFV oferecem, como uma “forma efêmera de resistência ao fluxo” (Giorgi; Gerosa, 2024, p. 22).

É neste contexto e com este propósito que, entre 2020 e 2021, foi realizado o “experimento [confina]”. Ao invés de produzir canções dentro dos padrões de forma e conteúdo convencionais predominantes — e, por sua vez, inadequados ao *Instagram* — experimenta-se uma *inversão de ordem*, tomando os parâmetros técnicos desta rede (Figura 2.1) como elementos estruturantes na composição e produção musical. Desta maneira, o *Instagram* torna-se para o experimento a mídia final das canções, e não o trampolim que direciona o ouvinte para as demais mídias em voga (IFPI, 2021) — como as plataformas de

streaming (entre as quais o YouTube se destacava), outras redes sociais que permitiam vídeos (por exemplo o *Facebook Watch*, *Twitter*, *Snapchat* e *TikTok*) e, em menor escala, o CD, vinil, DVD e Blu-ray (Rogers, 2023, p. 2 e 3).

Fig. 2.1 - Fluxo criativo, partindo das características do *Instagram*, e gerando elementos estruturantes como parâmetros composicionais para as canções do experimento.



Fonte: produzido pelo autor.

Como elementos estruturantes das composições feitas para o “experimento [confina]”, destacaram-se seguintes características do *Instagram*:

- Ser uma plataforma audiovisual;
- Permitir a duração máxima de 60 segundos para cada vídeo;
- Atuar em reprodução automática (o vídeo começa a rodar no mesmo instante em que é acessado no *feed*);
- Operar com repetição em *loop* automático e infinito (o vídeo reinicia no mesmo momento em que acaba e “se encerra” apenas quando o usuário sai do *post*)

A justificativa da escolha pelos vídeos do *feed* do *Instagram* como suporte fica evidente ao comparar suas características e propriedades com as de outras mídias vigentes no mercado (Tabela 2.1). Uma questão desafiadora, entretanto, era resolver a enorme discrepância de duração máxima por música entre o *Instagram* e os outros meios vigentes, que a princípio se postava como uma inadequação como suporte final.

Tab. 2.1 - Comparativo entre características de mídias físicas e digitais vigentes no mercado fonográfico e a rede social *Instagram* em 2020.

Mídia	Tipo	Natureza	Duração Máx. (música)	Função Play	Loop Automático
CD	Físico	Áudio	~80 min	Manual	Não
Vinil	Físico	Áudio	~22 min ⁹	Manual	Não
Streaming	Digital	Áudio	~720 min	Manual	Não
Download	Digital	Áudio	ilimitada	Manual	Não
DVD	Físico	Audiovisual	~240 min	Manual	Não
Blu-Ray	Físico	Audiovisual	~360 min	Manual	Não
Youtube	Digital	Audiovisual	~720 min	Configurável	Não
Instagram	Digital	Rede Social (Fotos/SFV)	1 min	Automático	Sim

Fonte: produção do autor.

Em relação aos *players*, todas as mídias na Tabela 2.1 demandam a ação física do usuário em acionar a função *play* na música desejada, com exceção do *Youtube* e do *Instagram*, que reproduzem o vídeo automaticamente. Quanto à possibilidade de repetição, no *Instagram* e em outras plataformas SFV o *loop* acontece de forma automática e infinita, “exigindo pouca entrada do usuário para navegar na interface e controlar o conteúdo” (Levey, 2025, p. 15). O *loop* contínuo, bem como todo o design das plataformas SFV, é fundamental para que o usuário se mantenha em *estado de fluxo*, imerso e engajado nos conteúdos do *feed*, o que “desempenha um papel central no aumento do uso excessivo de conteúdo visual em redes sociais” (Levey, 2025, p. 22).

Para aprofundar a *imersão* do usuário através de *loops* contínuos, foi utilizada a técnica de *seamless loop*, que objetiva tornar o mais imperceptível possível a conexão entre o fim e o começo da amostra audiovisual, camuflando sua repetição e acentuando sua sensação linear de execução. Tentando exemplificar: se um baterista tocando um compasso de um determinado ritmo for perfeitamente ajustado de forma que o seu final se conecte de maneira orgânica ao seu começo, pode-se passar a impressão não de um fonograma que se repete em si de forma infinita, mas a de um músico tocando indeterminadamente a mesma coisa — assim ocorre o *seamless loop*.

⁹ Duração aproximada de um lado de um vinil, considerando que este comparativo se refere à duração máxima de uma música.

Couri (2006, p. 1) define o *loop* como um “recurso narrativo, artístico e tecnológico no qual uma sequência de elementos se repete com o objetivo de produzir um resultado além de suas partes constituintes”. Utilizado nas plataformas SFV como mero recurso para facilitar o consumo excessivo (Levey, 2025, p. 15), tem seu sentido esvaziado na medida em que está a serviço de potencializar o estado de fluxo do usuário. Portanto, uma forma de resistência ao fluxo (Giorgi; Gerosa, 2024, p. 19 e 20) seria justamente subverter a aplicação do *loop* na direção proposta por Couri.

Além disso, é possível fazer uma analogia entre filmes de curta e longa-metragens com canções menos ou mais extensas, concluindo que, em ambas as linguagens, uma duração mais reduzida não significa necessariamente um esvaziamento de conteúdo, ao contrário do que as plataformas SFV acabam por induzir em favorecimento do estado de fluxo do usuário. Sendo assim, produzir canções de até 60 segundos especificamente para o *Instagram* e utilizar seus recursos como mídia-em-si pode ser considerada também uma disrupção de seu propósito dentro do “ciclo dos ciclos”, na medida em que busca-se não a banalização do conteúdo, e sim sua complexificação.

2.3 Metodologias e procedimentos criativos

Como forma de explorar percepções diversas sobre as possibilidades do experimento — e também para desenvolver conexões artísticas e pessoais durante a pandemia de COVID-19 — foram realizadas parcerias criativas com compositores e artistas de linguagens da dança, literatura e audiovisual, que resultaram em 10 video-canções componentes do trabalho (Tabela 2.2).

Tab. 2.2 - Relação das 10 canções do “experimento [confina]” com os respectivos dados de alcance e interação com os usuários.

Música	Duração	Views	Likes	Comentários
“Cimento (Amor Concreto)”	0’51”	355	130	98
“Circula”	0’55”	249	85	26
“Silabassamba”	0’46”	286	80	28

Continua

Continuação

Música	Duração	Views	Likes	Comentários
“Infinita”	0’38”	231	72	24
“Cada Qual”	0’58”	255	66	17
“Precisa?”	0’51”	276	92	39
“Temporal”	0’33”	270	42	28
“Soy”	0’47”	183	42	10
“Escuta”	0’48”	247	70	28
“Nada Nada”	0’46”	182	45	3
Total	7’53”	2534	724	301
Média por canção	0’47”	253,4	72,4	30,1

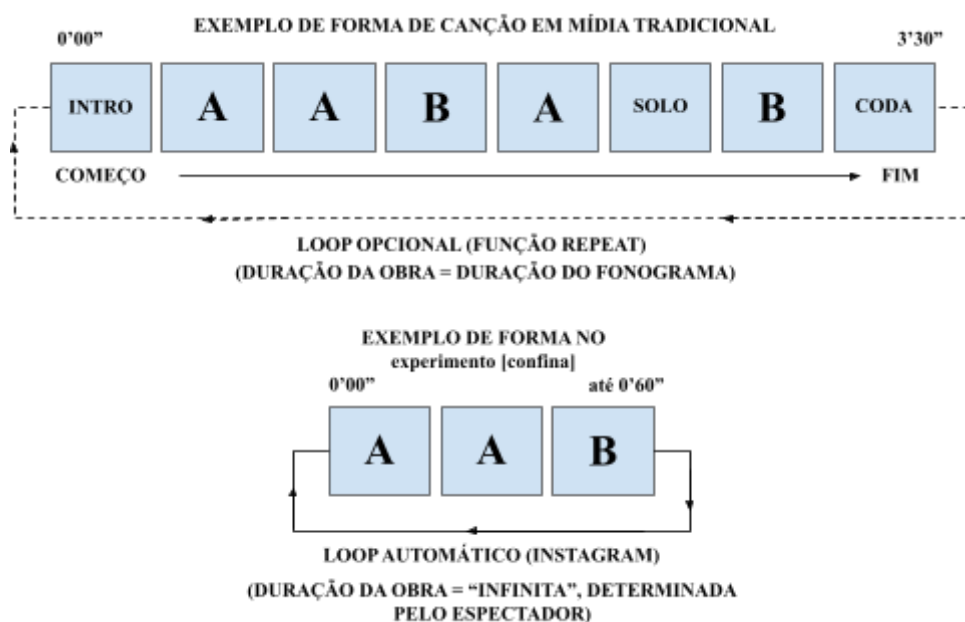
Fonte: produzido pelo autor.

Com durações entre 0’33” e 0’58”, o principal desafio do processo criativo foi articular ferramentas composicionais e de produção musical comuns do universo da canção popular aos elementos estruturantes da plataforma, buscando a concepção de músicas viáveis dentro dos parâmetros do *Instagram* e que, ao mesmo tempo, pudessem criar para o ouvinte a sensação de escuta linear e ininterrupta — uma canção “infinita”, na qual o *loop* audiovisual funciona não como um mero replicador da canção em seu começo-meio-e-fim, mas como um *ritornelo* de duração indeterminada conectando partes da canção, gerando através do *seamless loop* uma espécie de *moto contínuo* (Figura 2.2). A duração efetiva de cada canção extrapola a do vídeo postado, sendo determinada pelo tempo em que o espectador se mantém engajado ao vídeo até que, por fim, role para o próximo *post* ou saia do aplicativo.

Para gerar o *seamless loop* nas canções do experimento [confina], foram utilizados diversos recursos de composição, harmonização, arranjo e produção musical, tais como: a automação de volumes, *reverbs* e *delays*; frases musicais em anacruse que se iniciam no último compasso e se resolvem no primeiro; conexão entre o fim e o começo da canção através do uso de progressões harmônicas (por exemplo, V7 no último compasso, I no primeiro) e caminhos melódicos. Nas letras, o uso da metalinguagem coloca a circularidade não só como tema a ser explorado em suas diversas metáforas, mas também como componente de articulação entre conteúdo e forma, colaborando em tornar imperceptível a costura do *loop*.

Na parte visual, a pandemia de COVID-19 também foi abordada como elemento temático, pelo contexto histórico no qual o “experimento [confina]” foi produzido. Recursos comuns à linguagem audiovisual — *fades* suavizando o começo e o final do vídeo, assim como *blackouts* e cortes de cena aplicados durante todo o clipe — se mostraram fundamentais para gerar o *seamless loop*.

Fig. 2.2 - Exemplo de forma em canções populares utilizando mídias tradicionais (CDs, *streaming*, etc) comparada a outra utilizada pelo “experimento [confina]” no *Instagram*.



Fonte: produzido pelo autor.

O resultado do processo criativo coletivo está corporificado nas produções audiovisuais publicadas na plataforma (Figura 2.3), cuja experimentação atende aos princípios planejados.

Todas as publicações do experimento foram acompanhadas de um texto descritivo que, além de trazer informações específicas sobre canção produzida, buscava situar o espectador sobre as características do projeto:

O experimento [confina] é um projeto de videocanções feitas para se ver e ouvir apenas no Instagram. Duram até 60 segundos e são circulares, para que sejam executadas repetidamente pelo player do aplicativo e, assim, não acabem “nunca”*, confinadas em sua forma do mesmo jeito que, ironicamente, estamos dentro de nossos espaços físicos. (*) Só quando o ouvinte for para outro post no feed, ou quando o player parar sozinho. A ideia inicial é que o ouvinte não perceba a hora em que a música faz o *loop* [...] (Nascimento, 2020)

Fig. 2.3 - *Frames* das video-canções “Temporal”, “Silabassamba” e “Infinita” publicadas no perfil do *Instagram* do “experimento [confina]”.



Fonte: produzido pelo autor.

2.3.1 “Cimento (Amor Concreto)”

A primeira obra do experimento buscou investigar de que maneira os recursos técnicos do *Instagram* poderiam ser incorporados ao próprio processo composicional da canção. Para isso, o escritor e letrista Gregory Haertel foi convidado a desenvolver um texto orientado pelos conceitos do experimento e pelas características da plataforma, tomando a reprodução automática em *loop* como um elemento constitutivo da obra desde sua concepção.

Cimento (Amor Concreto)

Amor concreto igual cidade
Um amor duro
Nos sentimentos, argamassa
Nas margens, muro

Arranha-céu de segurança
Austeridade
Estátuas tombam ameaças
Ninguém invade

O mofo esfria as paredes
No quarto escuro
Tijolos pisam sobre as praças
Cobrindo os furos

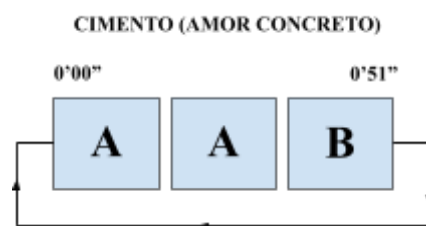
Orgasmo ferro, azulejos
Desejos grade
O corredor não tem vidraças
Pra intimidade

Amor bem feito feito fato
Feito cimento

Amor perfeito, bloco, peso
 Todo cinzento
 Amor maciço, consistente
 Obediente
 Amor eternamente preso
 A uma corrente

É possível notar que a letra absorve a proposta do experimento através de uma escrita imagética e metafórica ("amor concreto", "orgasmo ferro", "desejos grade") que, fazendo uso de referências urbanas e arquitetônicas, constrói de forma condensada e não linear uma sensação de dureza, peso e claustrofobia — esta última, reforçada pela frase "amor eternamente preso a uma corrente", referência à própria sua forma da obra, conectada de maneira circular através do *loop* automático do *Instagram*. Desta forma, o texto antecipa procedimentos formais que serão explorados na música e na construção audiovisual, fazendo com que diferentes linguagens passem a reiterar um mesmo campo de significação.

Fig. 2.4 - Forma da canção “Cimento (Amor Concreto)”



Fonte: produzido pelo autor.

Sua composição musical e arranjo dispensou o uso de introdução tanto pela limitação de tempo quanto para favorecer seu aspecto circular. Na tonalidade de Dó menor e com forma AAB (Figura 2.4), a canção começa em um acorde em função tônica (Im7) que é evocado novamente no penúltimo compasso através de um acorde dominante (G7). Conectando o último compasso ao primeiro, ocorre um movimento melódico descendente dentro do acorde Im, no qual a oitava — no acorde Cm — desce meio tom e atinge a sétima menor — acorde Cm(maj7) — e finalmente alcança a sétima menor novamente na repetição do primeiro compasso — no acorde Cm7 (Figura 2.5).

Fig. 2.5 - Trecho da partitura de “Cimento (Amor Concreto).



Fonte: produzido pelo autor.

A interpretação vocal, bem como a escolha de guitarras, sintetizadores e bateria eletrônica, buscou construir uma atmosfera sonora de aspereza e confinamento coerente com a temática da obra. A dimensão audiovisual amplia esse campo de significação ao incorporar imagens registradas pelo próprio artista durante os primeiros meses da pandemia de COVID-19 (Figura 2.6) — fazendo referência à adaptação ao uso constante de álcool gel e de máscaras, e também detalhes de muros, grades e portas nos arredores do parque da Aclimação (São Paulo/SP).

Fig. 2.6 - Frames da vídeo-canção “Cimento (Amor Concreto)”



Fonte: produzido pelo autor.

Na produção musical desta primeira música, a escolha do andamento revelou-se um parâmetro composicional condicionado pela própria plataforma, sendo uma ferramenta fundamental para a fluência da execução da canção dentro de sua proposta estética e também como condição para que a obra esteja adequada ao limite de tempo da plataforma. Em “Cimento (Amor Concreto)”, o andamento adotado foi o de 56 BPM, resultando em uma canção de 51 segundos.

2.3.2 “Circula”

Norteados pela produção da primeira canção do experimento, o processo criativo de “Circula” passou por procedimentos similares, permitindo observar quais decisões criativas

permaneciam constantes e quais se transformavam quando submetidas a outro universo poético. Desta vez, foi convidado o letrista Alexandre Lemos que, instruído pelos objetivos do projeto e dos parâmetros técnicos da plataforma, desenvolveu a seguinte letra:

CIRCULA

Feito o sangue pelo corpo
feito o corpo quando dança
feito a dança das estrelas lá no firmamento
feito o vento na enseada
feito a estrada que contorna
pela tarde morna e calma
que mal começa e termina

Feito a alma na rotina das encarnações
feito a dor de amor que só o amor anula
feito a energia que irradia das paixões
feito o desejo que despudora e encabula

Tudo precisa circular
tudo circula

Assim como em “Cimento (Amor Concreto)”, “Circula” é uma letra de alto teor imagético, que aborda reiteradamente a circularidade através da ideia de movimento contínuo (no sangue, na dança e nas estrelas, por exemplo). São ciclos necessários ou inevitáveis (“Tudo precisa circular”) e inerentes à vida humana (“Tudo circula”), que compõem uma metáfora com a reprodução automática em *loop* do *Instagram* já que, reiniciando imediatamente após seu término, a própria plataforma materializa a ideia poética de circulação permanente, tornando-se parte da significação da obra.

Colaborando na construção do *seamless loop*, a letra também possibilita uma leitura que conecta a última frase à primeira (“tudo circula / feito sangue pelo corpo”). A circularidade também é construída musicalmente através de um contracanto realizado pela guitarra que, iniciado no último compasso e finalizado no primeiro, é conectado pela repetição em *loop* da plataforma, gerando uma sensação de escuta linear (Figura 2.7).

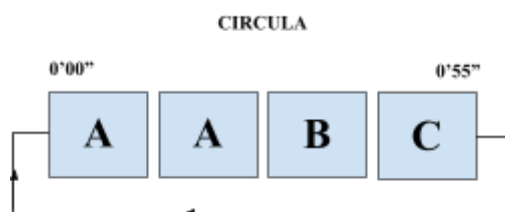
Fig. 2.7 - Trecho da canção “Circula” exemplificando o uso de frase musical na construção de um *seamless loop*.



Fonte: produzido pelo autor.

A exemplo da primeira música do experimento, “Circula” não apresenta introdução e, novamente, a escolha do andamento (140 BPM) se mostrou vital para que suas 3 partes (em forma AABC) coubessem dentro do limite de duração da plataforma (Figura 2.8).

Fig. 2.8 - Forma da canção “Circula”



Fonte: produzido pelo autor.

A construção da parte audiovisual foi inspirada em uma campanha que buscava conscientizar as pessoas a aderir ao isolamento social durante a pandemia de COVID-19. Para isso, foram utilizadas imagens captadas pelo próprio artista e outras de uso gratuito disponibilizadas na internet que abordam cenas de movimento cotidiano — como o planeta girando e o trânsito nas cidades (Figura 2.9) — que, em um determinado momento, travam de forma abrupta, emulando uma falha de transmissão audiovisual — uma metáfora de um planeta que está colapsando e precisa parar.

Fig. 2.9 - *Frames* de vídeo da canção “Circula”.



Fonte: produzido pelo autor.

2.3.3 “Silabassamba”

Enquanto as duas primeiras obras investigavam a circularidade principalmente por meio de imagens associadas ao confinamento e ao movimento, “Silabassamba” traz essa investigação para o próprio funcionamento da linguagem. Consolidando o *modus operandi* das duas canções anteriores, o processo criativo da terceira canção do projeto parte novamente de uma letra previamente orientada pela proposta do experimento.

SILABASSAMBA

Eu quero enquadrar a rima
com sal, paixão e coentro
poder abraçar o ar
e ter passarinhos dentro

Piando no pé do verso
virando Cabral do avesso
levando estrofe no bico
feito piolho travesso

Vou remendar o metrônomo
aprumar a colcheia
vou depilar o suíngue
silabassambar sem meia

Vou acordar Miguilim
vou bater um açaí
vou encarnar o Pessoa
vamos fingir por aí

Diferentemente das referências diretas à temática da circularidade e do movimento presentes em “Cimento (Amor Concreto)” e “Circula”, o texto escrito pelo músico e compositor Rodrigo Bragança opta por transformar a própria linguagem em matéria de experimentação, através de um jogo de invenção verbal ("depilar o suíngue", "remendar o metrônomo", "silabassambar") que aproxima composição musical e brincadeira linguística. A sucessão de imagens e jogos fonéticos podem ser rapidamente assimilados e revisitados a cada repetição automática do vídeo, que passa a atuar como mecanismo de redescoberta do texto na medida em que permite diferentes associações a cada nova escuta, ampliando o caráter lúdico da obra.

As expressões “depilar o suíngue” e “remendar o metrônomo” serviram de mote para a composição musical. Em contraste com a ideia de um pulso regular durante toda a canção (uma fórmula de compasso 2/4 de um samba, por exemplo, como o título da canção sugere), a construção melódica assume como pulso as próprias acentuações do poema, provocando deslocamentos rítmicos e trocas de fórmulas de compasso irregulares durante praticamente toda a música (Figura 2.10).

Em três partes — ABC (Figura 2.11) —, o processo criativo novamente recorreu à estratégia de não utilizar introdução para favorecer a conexão do *seamless loop* e para que a obra se adequasse à limitação de tempo da plataforma — ainda que, com andamento a 150 BPM, a duração resultante (46 segundos) apresentou uma relativa folga quanto a isso.

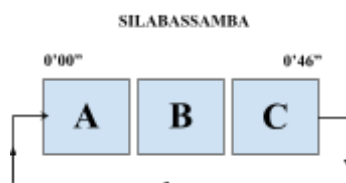
Fig. 2.10 - Trecho de “Silabassamba” exemplificando como a acentuação do texto influencia a construção do pulso melódico da canção.



Eu que-ro enqua-drar a ri-ma, com sal, paixão e coen-tro

Fonte: produzido pelo autor.

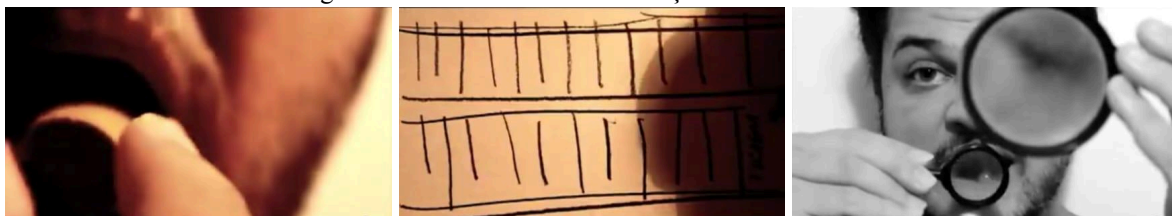
Fig. 2.11 - Forma da canção “Silabassamba”.



Fonte: produzido pelo autor.

As imagens produzidas pelo próprio artista trazem o caráter lúdico proposto pela letra — fazendo poses com lupas e comendo paçoca, esta última fazendo menção à viralização de um vídeo, durante a pandemia de COVID-19, em que compositor Caetano Veloso come o referido doce em sua casa — fazendo contraste com o sentimento de estafa psicológica devido ao isolamento social — nos riscos a lápis em um papel contabilizando os dias de duração do confinamento e que vão compondo, aos poucos, o desenho de uma grade (Figura 2.12). O contraste entre ludicidade e desgaste psicológico amplia a ambiguidade da obra, fazendo coexistir humor, experimentação verbal e os efeitos subjetivos do isolamento social.

Fig. 2.12 - Frames de vídeo da canção “Silabassamba”.



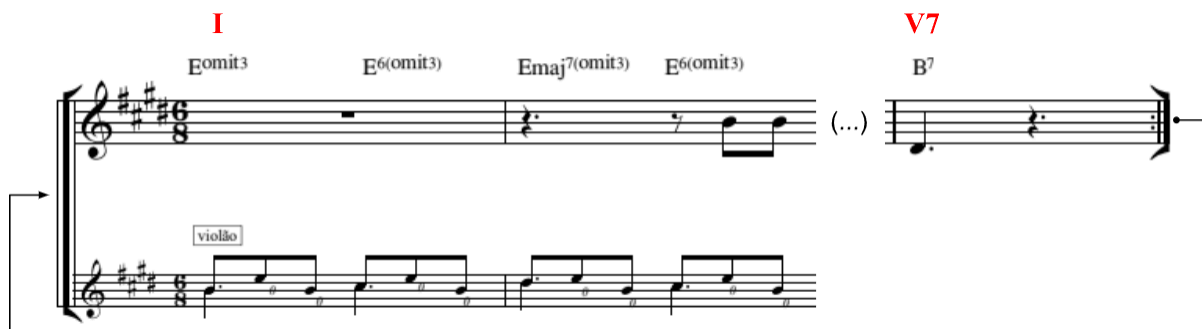
Fonte: produzido pelo autor.

2.3.4 “Infinita”

A quarta música se caracteriza por algumas mudanças nos procedimentos criativos que foram se estabelecendo ao longo das três primeiras músicas do experimento. “Infinita”

traz a participação da cantora, compositora e artista visual Tarita de Souza, colaborando tanto com a produção musical quanto com a audiovisual. Instruída previamente pelos conceitos propostos para o experimento, Tarita compôs uma melodia curta e de forma circular. Acompanhada ao violão, propôs também uma breve introdução no acorde I em forma de arpejo (Figura 2.13), conectada ao compasso final da música por um acorde dominante (B7).

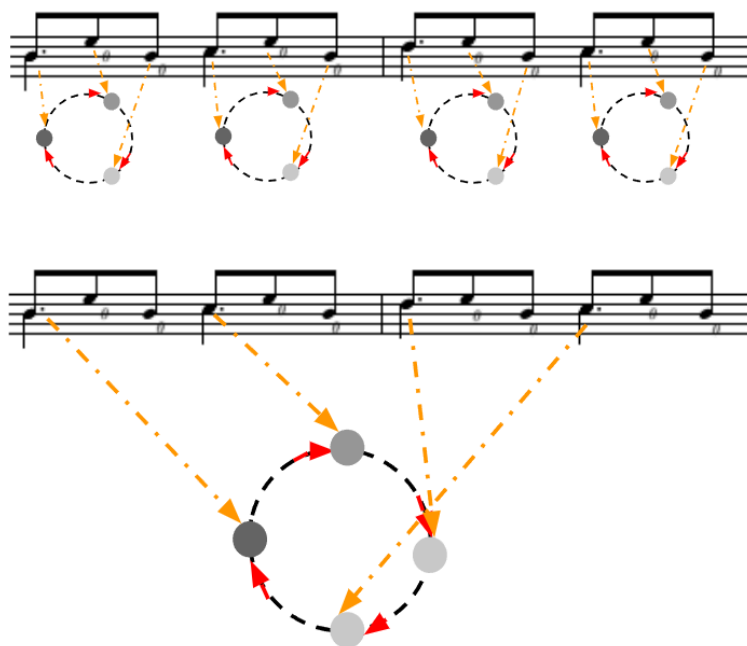
Fig. 2.13 - Fragmentos da partitura de “Infinita”, demonstrando a conexão harmônica que se faz entre o último e o primeiro compasso.



Fonte: produzido pelo autor.

Além desta progressão harmônica que colabora na construção do *seamless loop*, podemos identificar dois movimentos melódicos dentro do arpejo do violão que compõem uma sensação musical de circularidade e repetição (Figura 2.14) — ambas, características que dialogam com a proposta do experimento.

Fig. 2.14 - Movimentos melódicos cíclicos presentes dentro do arpejo da canção “Infinita”.



Fonte: produzido pelo autor.

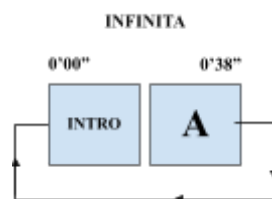
Os elementos melódicos e harmônicos presentes na ideia proposta por Tarita, juntamente com os elementos estruturantes propostos pelo experimento, inspiraram a seguinte letra:

INFINITA

Infinita
temporada
o amor, o riso
e a toada
onde liga?
como para?

Palavras e perguntas como “infinita”, “onde liga?”, “como para?” não só dialogam com a forma da canção (Figura 2.15) e com o funcionamento técnico do *Instagram* como têm seus significados ampliados no contexto da pandemia de COVID-19. O progressivo aumento do número de vítimas e a ausência da perspectiva de desenvolvimento de uma vacina gerava, naquele momento histórico, uma indefinição sobre o fim do confinamento social e um estado permanente de angústia e espera. As perguntas abertas e repetidamente sem resposta passam a ser experimentadas pelo espectador através do *loop* automático da plataforma, transformando a mídia em elemento expressivo da composição, uma vez que o reinício automático da reprodução impede qualquer resolução definitiva.

Fig. 2.15 - Forma da canção “Infinita”.



Fonte: produzido pelo autor.

A produção musical e audiovisual colaborativa à distância se mostrou uma maneira artística de emular os encontros físicos e presenciais que estavam inviabilizados naquele momento, potencializando os sentidos gerados por esta obra. As vozes dividindo a interpretação da canção, assim como as imagens sobrepostas dos passos de ambos os artistas — um na sala de casa, o outro na areia da praia — eram algumas das poucas formas possíveis de “estar junto” (Figura 2.16).

Fig. 2.16 - *Frames* de vídeo da canção “Infinita”.

Fonte: produzido pelo autor.

Por ser uma canção ainda mais curta que as anteriores, a escolha do andamento (64 BPM) não se mostrou imprescindível para que se adequasse ao limite de tempo da plataforma, gerando uma duração de 38 segundos.

2.3.5 “Cada Qual”

Explorando outras possibilidades colaborativas, o processo criativo de “Cada Qual” contou com a participação de dois artistas: o letrista e compositor Bruno Kohl e a bailarina e performer Tatiana Guimarães. Retomando a prática experimentada nas três primeiras canções do projeto, a obra partiu do desenvolvimento da letra por Bruno, devidamente orientado pelas propostas do projeto.

CADA QUAL

Cada qual com o que quer de uma reza
com o que faz de uma presa e despreza
sua dose de adoração
sua pose e interpretação

Cada qual é nascido de um todo
todos são oriundos de um gozo

Cada qual com o que quer de seu rumo
seu apreço, seu último aprumo
com seu modo de ser e fingir
sem porquê nem o quê pra mentir

Cada qual com o que faz do passado
um legado pra desconstruir

Cada qual usa o caos como um bem
nada crê, não entende ou não tem
sai a busca de qualquer destino
sol a pino em seu temporal

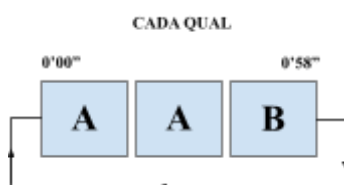
Cada qual vai cuidando dos seus
como um Deus em seu próprio quintal

A estrutura construída por sucessivas variações da expressão "cada qual" produz um efeito cumulativo que propõe ao espectador diferentes formas de existir no mundo, e essa construção de uma identidade a partir da disrupção com o convencional conversa diretamente com as propostas do experimento. Na composição musical, isso se reflete em uma mudança de tonalidade entre as partes (parte A em Si bemol menor, e a parte B em Lá menor), de forma que, no último compasso, o acorde dominante F7 é utilizado para levar a canção ao anacruse e ao acorde I do primeiro compasso e do tom original (Figura 2.17), contribuindo para o *seamless loop* em uma forma AAB (Figura 2.18).

Fig. 2.17 - Trecho da partitura da canção “Cada Qual”.

Fonte: produzido pelo autor.

Fig. 2.18 - Forma da canção “Cada Qual”.



O olhar analítico sobre o comportamento humano proposto na letra, como quem busca se distanciar para ver com mais clareza uma situação na qual está inserido — ou mesmo “como um Deus em seu próprio quintal” — reflete-se na concepção audiovisual através da videodança desenvolvida por Tatiana Guimarães. Posicionando a câmera em plano zenital¹⁰, a dança é vista de cima para baixo e performada sobre uma mesa de jantar (Figura 2.19).

¹⁰ Também chamado de plongée absoluto, trata-se de um ângulo de câmera posicionado exatamente acima do sujeito, formando um ângulo de 90° em relação ao solo.

Fig. 2.19 - *Frames* de vídeo da canção “Cada Qual”.

Fonte: produzido pelo autor.

2.3.6 “Precisa?”

Em mais uma colaboração com a linguagem da dança, a artista convidada para a canção seguinte do experimento foi a bailarina, atriz e poetisa Gabriela Alcofra, que iniciou o processo criativo com a letra a partir dos parâmetros definidos para as composições do projeto.

PRECISA?

Precisa de mim? Seria o fim desse nosso começo eterno, desse nosso sonho eterno que sustenta a vida de algo que nem sei porque precisa? Precisa de mim? Sabendo ao certo que seria errado percorrer o fora da imagem agora que é só um rio que corre sem margem, sem beira e estrada que chega em nós? Precisa de mim? Correndo solto como quem tem fome de loucura e imaginação do homem que já não sou e é você que nunca foi e somos de algo que some e aparece porque

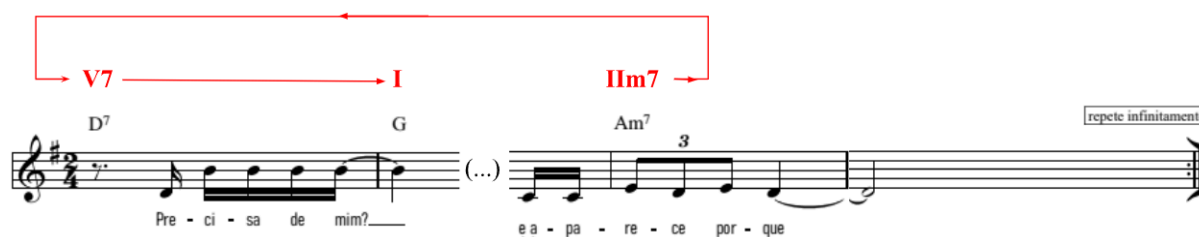
A escrita em forma de fluxo de consciência, com frases longas e, por vezes, sem vírgulas, tem efeito suspensivo ao reforçar uma pergunta (“Precisa?”) que não é nunca respondida. Além disso, a última palavra do texto (“porque”) se conecta com a primeira frase (“precisa de mim?”) através do *loop* contínuo, fazendo com que cada reinício do vídeo transforme-se numa continuação natural do pensamento anterior, produzindo um ciclo permanente de questionamento.

O fluxo da letra direcionou a composição musical para uma construção melódica que aproxima o canto e a voz falada, com frases extensas que exigem a atenção do intérprete com a respiração. O arranjo acústico e a produção musical enxuta — com apenas voz, violão e moringa — levam toda a atenção do espectador para uma fala/canto que desenvolve um raciocínio na medida em que se expressa, cada vez mais ansiosa pela resposta que não ocorre. Para a construção do *seamless loop*, foi utilizada uma cadência IIm7 - V7 - I na qual o acorde subdominante (Am7) é posicionado no último compasso, enquanto os outros dois acordes — dominante (D7) e tônica (G) — integram os dois primeiros compassos da canção (Figura

2.20).

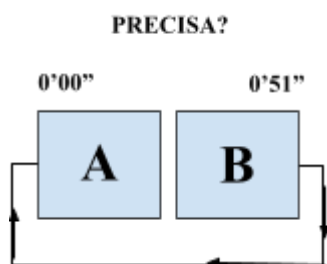
Dispensando o uso de introdução e em forma AB (Figura 2.21), a escolha do andamento — aproximadamente 75 BPM, em uma gravação feita sem o uso de metrônomo — se mostrou vital para contemplar tanto a limitação de tempo da plataforma quanto a interpretação da música, considerando a extensão da letra. A duração final foi de 51 segundos.

Fig. 2.20 - Conexão harmônica utilizada para o *seamless loop* em “Precisa?”



Fonte: produzido pelo autor.

Fig. 2.21 - Forma da canção “Precisa?”.



Fonte: produzido pelo autor.

A construção da dança na parte audiovisual, por sua vez, realiza uma interlocução com o canto através de movimentos coreográficos lentos. Uma taça — que se apresenta ora vazia, ora cheia de água — é manuseada pela bailarina, propondo imagens delicadas e distorcidas, em um contraponto à urgência manifestada na letra (Figura 2.22).

Fig. 2.22 - *Frames* de vídeo da canção “Precisa?”.



Fonte: produzido pelo autor.

2.3.7 “Temporal”

A sétima canção do experimento parte da colaboração com o compositor Rogério dos Santos, que propôs a letra da música dentro dos parâmetros necessários para o projeto.

TEMPORAL

é um cisco, o tempo
 é um círculo
 é um cimo, o tempo
 é um circuito,
 é um cinismo, o tempo
 é um cilindro,
 é um cisne, o tempo
 é um sismo,
 é um cio, o tempo
 é um circo,
 é um siso, o tempo
 é um cirro,
 é um sino, o tempo
 é um ciclo,
 é um ciclope, o tempo

Nota-se na construção poética a formação de ciclos regulares a cada dois versos, propondo diferentes definições para o tempo (“é um”, “o tempo é um”) e que levam, desta mesma forma, à conexão do final do último verso (“o tempo”) com o começo do primeiro (“é um cisco”), estabelecendo a forma circular da letra.

Para a composição musical, optou-se por uma reorganização visual e sonora dos versos para amenizar a rigidez rítmica que os ciclos de dois versos do poema sugerem em sua apresentação inicial, flexibilizando assim as possibilidades musicais da canção e ampliando os sentidos poéticos contidos na letra. Esta reorganização foi feita a partir de pontuações (em vermelho) que sinalizam respirações entre os versos.

TEMPORAL

é um cisco, / o tempo
 é um círculo /
 é um cimo, o tempo /
 é um circuito,
 é / um cinismo, / o tempo /
 é / um cilindro,
 é um cisne, / o tempo
 é um / sismo,
 é um cio, / o tempo

TEMPORAL

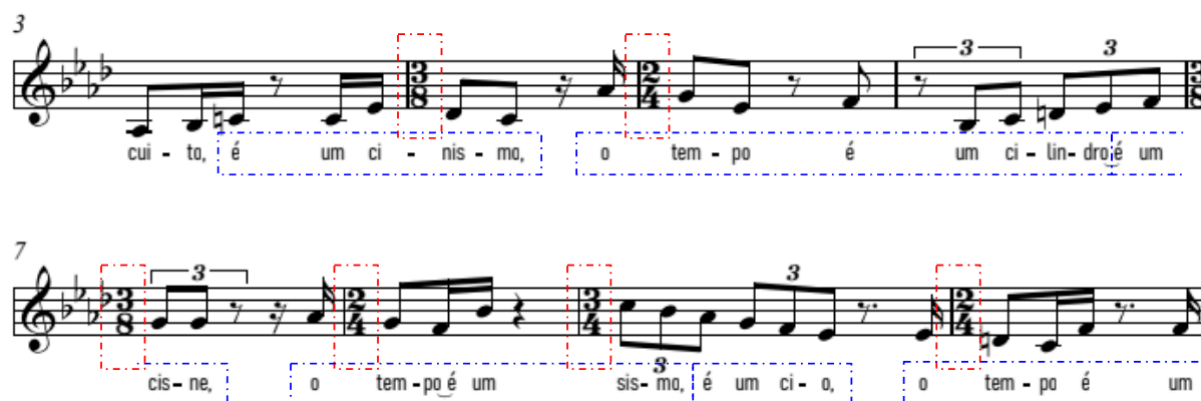
é um cisco,
 o tempo é um círculo
 é um cimo, o tempo
 é um circuito, é
 um cinismo,
 o tempo
 é
 um cilindro, é um cisne,
 o tempo é um

é / um circo,
 é um siso, / o / tempo
 é um cirro,
 é um sino, o tempo
 é um ciclo, /
 é um ciclope, o / tempo

sismo, é um cio,
 o tempo é
 um circo, é um siso,
 o
 tempo
 é um cirro, é um sino,
 o tempo é um ciclo,
 é um ciclope, o
 tempo

A produção musical minimalista — utilizando apenas voz e violão em *staccato* dobrando a melodia, sem harmonização — destaca como esta nova estruturação dos versos contribuiu para o desenvolvimento das variações rítmicas e melódicas, com trocas constantes de fórmula de compasso que não comprometem os ciclos poéticos da letra (Figura 2.23).

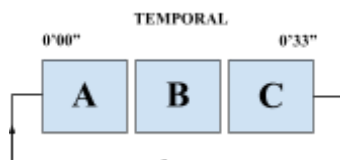
Fig. 2.23 - Trecho da partitura de “Temporal”, com destaque para as variações das fórmulas de compasso (em vermelho) e os ciclos poéticos da letra (em azul).



Fonte: produzido pelo autor.

Gravada sem metrônomo, a produção musical se conclui com a gravação sem andamento fixo, resultando em uma canção de forma ABC com a duração de 33 segundos (Figura 2.24).

Fig. 2.24 - Forma da canção “Temporal”.

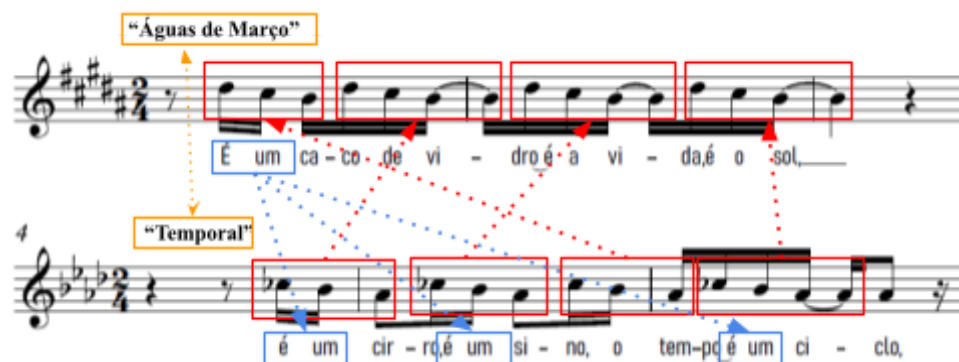


Fonte: produzido pelo autor.

Entre os compassos 13 e 15 ocorre uma citação do tema melódico de “Águas de Março” (Figura 2.25), destacando uma aproximação entre “Temporal” e a canção de Tom

Jobim que já se manifestava através dos respectivos títulos e da construção da letra (no uso recorrente da expressão “é um”).

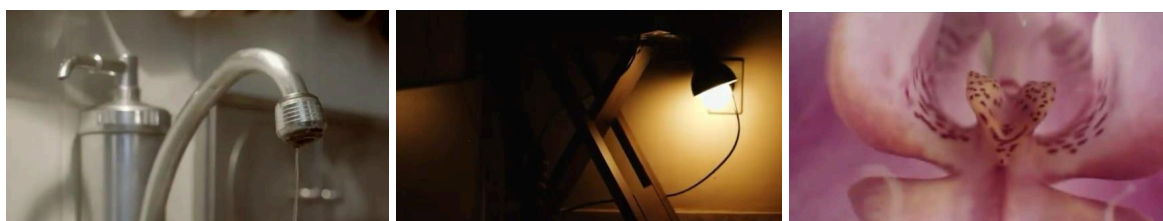
Fig. 2.25 - Trecho das canções “Águas de Março” (Tom Jobim) e “Temporal”, evidenciando aproximações nos títulos (em laranja), nas construções poéticas (em azul) e melódicas (em vermelho).



Fonte: produzido pelo autor.

A parte audiovisual contou com a colaboração de Dani Drummond na direção, roteiro, fotografia e edição. Intercalando imagens que remetem a diversos ciclos cotidianos – o passar de um dia desde o amanhecer até o anoitecer, ou o desabrochar até a morte de uma flor, por exemplo (Figura 2.26) — o filme materializa e, ao mesmo tempo, multiplica os significados de temporalidade propostos pela letra e pela música. Algumas das imagens captadas trouxeram também a inserção de sons — de chuveiro, interruptor, panela cozinhando, por exemplo — que terminam por compor a produção sonora da obra. Quando inserida no *loop* automático do *Instagram*, toda essa estrutura deixa de ser apenas recursos artísticos e passam a integrar a própria experiência temporal da obra.

Fig. 2.26 - Frames de vídeo da canção “Temporal”.



Fonte: produzido pelo autor.

2.3.8 “Escuta”

Em “Escuta”, o experimento contou com a colaboração do poeta e performer Daniel Minchoni, que propôs a letra como início ao processo criativo da canção.

ESCUTA

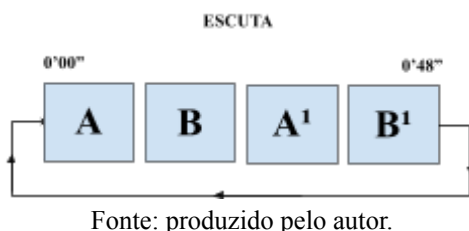
Há muitos nomes
pra quem queira
dar nomes aos bois
há muitos jeitos
de mudar de assunto
há muitos modos
de não ter modos

Tem quem não tenha dedos
pra apontar os outros
tem quem não tenha medos
pra pular do telhado
tem quem não tenha ouvidos
pra escuta
escuta
escuta

Desenvolvendo uma reflexão sobre diferentes formas de perceber — ou não notar — o outro, a enumeração de comportamentos que culmina na repetição insistente da palavra "escuta" é uma forma de propor ao espectador a descoberta de novas camadas da obra a cada reprodução.

A composição musical é interpretada em dueto com Minchoni, com as vozes dividindo as frases, cantando-as em uníssono e, em alguns momentos, se interrompendo, emulando uma comunicação que se alterna entre fluir e estancar. Essa dinâmica acaba por constituir toda a produção musical que, primeira vez no experimento, repete a canção — em forma A B A¹ B¹ — dentro do fonograma antes da repetição do *loop* automático do *Instagram* (Figura 2.27). Para contemplar tanto o andamento adequado para a interpretação da música quanto a limitação de tempo da plataforma, a canção foi gravada a 123 BPM, resultando em um vídeo de 48 segundos.

Fig. 2.27 - Forma da canção “Escuta”.

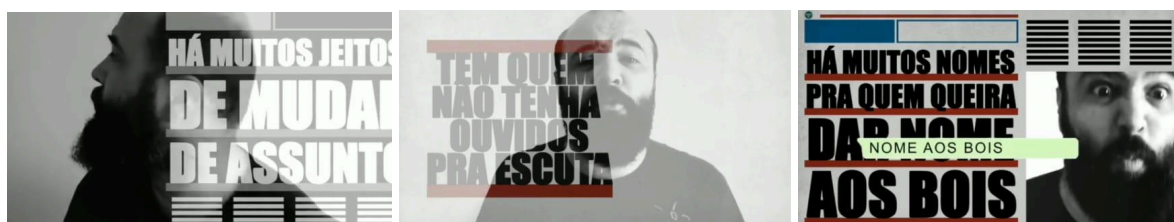


Em A e B, a canção é apresentada ao violão de maneira acústica, em contraste com A¹ e B¹ em que sons estridentes de sintetizadores acompanham as vozes. Todas as partes são

atravessadas por sons de alerta de novas mensagens, provocando interferências na audição da canção como uma metáfora sobre as interrupções diárias causadas pelas redes sociais e aplicativos de conversas como *WhatsApp*, *Telegram*, *Signal*, entre outros.

Estes ruídos que afetam tanto a clareza de comunicação quanto o estado de presença servem também de mote para a produção audiovisual, fazendo referência à veiculação de notícias falsas (*fake news*) que são comumente veiculadas em aplicativos de mensagens (Figura 2.28). Com todas essas camadas executadas em *loop*, a plataforma deixa de ser apenas um suporte para a canção e a obra passa a estimular sucessivas experiências de atenção.

Fig. 2.28 - *Frames* de vídeo da canção “Escuta”.



Fonte: produzido pelo autor.

2.3.9 Casos à parte: “Soy” e “Nada Nada”

No decorrer das análises de cada uma das canções até aqui, é possível observar, ainda que semelhanças e diferenças típicas de um processo criativo em experimentação se manifestem, que todas se adequam aos propósitos iniciais do projeto. No entanto, entre todas as obras produzidas, duas apresentam peculiaridades que as distanciam dos procedimentos e resultados obtidos pelas demais, servindo como parâmetro comparativo que ajuda a validar os processos criativos das músicas anteriores.

A colaboração em “Soy”, feita com a cantautora argentina Daniela Trovati, é um exemplo. Esta obra parte de uma canção previamente composta por Trovati e que, por ser curta, se adequou à limitação de tempo da plataforma. Não se trata, portanto, de uma música composta especificamente a partir dos parâmetros deste experimento — ainda que o tema da circularidade — através da referência à ancestralidade, aos rituais e a manutenção do ciclo das tradições — esteja presente.

SOY

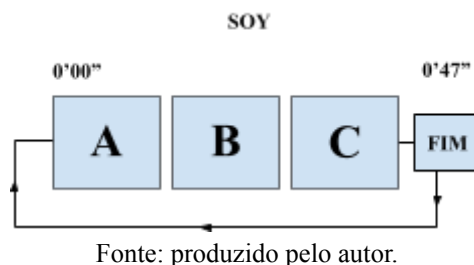
Soy la tierra de este campo
la que madruga temprano
la que reza madre tierra

Y las hierbas de mi sahumó
con el humo del tabaco
mis abuelos bajan a apoyar
este canto ancestral

Heia heia heia jo
heia heia heia jo
heia heia heia heia jo ooo

Mesmo que a sequência do processo criativo tenha sido orientada por procedimentos similares aos realizados nas obras anteriores, é possível notar que a ausência de conexão direcionada entre o último e o primeiro compasso — seja de forma melódica, poética ou harmônica — cria um obstáculo para a circularidade da obra e, conseqüentemente, para o *seamless loop*. A canção em forma ABC (Figura 2.29) começa com uma progressão de acordes IV - V e finaliza sem acompanhamento harmônico no arranjo, com voz e percussão.

Fig. 2.29 - Forma da canção “Soy”.



Da mesma forma, a vocalização da parte C (“heia heia heia jo”) não chega a insinuar — seja pela letra ou pela melodia — a finalização da canção, mas tampouco exerce alguma conexão que atrai para o recomeço da parte A, o que se reflete em toda a produção musical e audiovisual (Figura 2.30). Conseqüentemente, o resultado final é uma obra finita tocada infinitamente pelo *loop* automático do *Instagram*, ao invés de uma canção que, através da repetição contínua do *player*, tem duração infinita.

No entanto, o que aparenta ser uma falha do “experimento [confina]” em “Soy” acaba sendo uma reafirmação dos procedimentos realizados nas canções anteriores, como uma forma de confirmação que os processos criativos em canção direcionados pelos parâmetros de

uma mídia alternativa podem produzir outras estruturas e sentidos não alcançados por composições mediadas pelos suportes vigentes.

Fig. 2.30 - *Frames* de vídeo da canção “Soy”.



Fonte: produzido pelo autor.

Por fim, “Nada Nada” é uma outra colaboração com o poeta e performer Daniel Minchoni. Em seu texto descritivo no post da plataforma, descreve-se que a obra “não é canção, é um atravessamento” (Nascimento, 2020), fazendo referência ao número de 200 mil mortos no Brasil na pandemia de COVID-19 e colocando-se de maneira crítica ao então presidente da república, Jair Bolsonaro. O processo criativo parte do posicionamento político de que “não há canção possível” (Nascimento, 2020) frente aos acontecimentos da época, como resposta a uma entrevista na qual o chefe do poder executivo diz, culpando a imprensa e a pandemia pela situação do país, que “não consegue fazer nada” (Bolsonaro, 2021). A obra reúne colagens melódicas vocalizando a palavra “Nada” em contracantos ásperos, fazendo referência à estética visual dos memes e *stickers* (figurinhas) utilizadas em aplicativos de mensagens como WhatsApp — muito utilizados para a propagação de notícias falsas (fake news), em um diálogo com a canção “Escuta” (Figura 2.31).

Fig. 2.31 - *Frames* de vídeo de “Nada Nada”.



Fonte: produzido pelo autor.

2.4 Resultados artísticos

Embora a recepção não constitua o foco analítico desta dissertação, o acompanhamento da circulação pública do experimento (Tabela 2.2), bem como os retornos obtidos junto aos artistas participantes e aos espectadores por meio de instrumentos

qualitativos e quantitativos, fornecem indícios relevantes sobre a compreensão da proposta artística. Esses registros sugerem que a articulação entre os recursos musicais, audiovisuais, a curta duração das obras e o uso do *loop* contínuo foi percebida como parte integrante da expressividade das canções, além de suscitar reflexões sobre possibilidades alternativas de criação na canção popular.

Entre os comentários registrados junto aos espectadores, destacaram-se aspectos como a criatividade, a inovação, a capacidade de síntese, a objetividade, a integração entre música e imagem e a maneira como o *loop* frequentemente se apresenta de forma imperceptível, contribuindo para a unidade expressiva das obras. Também foram ressaltadas a articulação poética, lúdica e política com que o experimento dialogou com seu contexto histórico e a forma como subverteu o *Instagram*, convertendo-o em uma plataforma de experimentação estética e linguagem crítica permanente, aproximando-se da ideia de "canibalização" proposta por Giorgi e Gerosa (2024, p. 21). Em relação aos efeitos do *loop* sobre a percepção da obra, os participantes relataram experiências como a reflexão sobre hábitos, rotinas e os limites impostos pelo isolamento social durante a pandemia, a sensação de infinitude, a descoberta de novas nuances interpretativas a cada repetição e, em alguns casos, uma percepção de aprisionamento temporal e incômodo. Esses relatos encontram correspondência nos dados quantitativos coletados, que indicam ampla concordância quanto à contribuição da limitação temporal para a expressividade das obras, ao papel desempenhado pelo *Instagram* na concepção do experimento, à capacidade do *loop* de produzir novos sentidos durante a apreciação e ao potencial da proposta para estimular reflexões sobre outras formas de produção musical e ampliar as possibilidades criativas da canção popular. As respostas divergentes permaneceram minoritárias, variando entre 6,1% e 15,2% dos participantes, conforme o aspecto avaliado.

Os relatos obtidos junto aos colaboradores do experimento também indicaram que os parâmetros técnicos do *Instagram*, inicialmente percebidos como restrições à composição de canções, passaram a atuar como estímulos criativos, favorecendo a busca por soluções composicionais inovadoras e suscitando questionamentos sobre formatos convencionais de produção musical. Entre os aspectos mais recorrentes, destacaram-se a percepção de que a limitação temporal, o *loop* contínuo e a integração entre música e imagem podem impulsionar novas formas de construção narrativa e de organização dos arranjos, bem como a compreensão de que a necessidade de capturar rapidamente a atenção do público modifica o papel do compositor, aproximando-o da atuação de um criador multimídia capaz de articular som, imagem, montagem e roteiro desde as etapas iniciais do processo criativo. Os dados

quantitativos verificam igualmente essa tendência geral, embora tenham sido registradas posições divergentes — variando entre 11% e 33% dos participantes, conforme o aspecto avaliado.

Os resultados corroboram a pertinência do experimento como estudo de caso para processos de criação e de escuta possíveis, fora dos padrões fonográficos vigentes, tirando vantagem das restrições e das características do suporte tecnológico em benefício de se obter novidade, criando experiências não replicáveis, pessoais, além do condicionamento cultural massificante.

3. VSAT, AUDIENCE, VSAT-AUDIENCE

3.1 VSAT

Para a realização do experimento, a primeira das mídias alternativas investigadas nesta pesquisa é o VSAT — *Virtual Storytelling Application and Toolkit* (The AGAST Project, 2021) —, uma plataforma de código aberto *online* destinada à construção de narrativas imersivas em realidade virtual, desenvolvida pelo pesquisador Eric White, da Oxford Brookes University (OBU), no contexto do projeto AGAST¹¹. Liderado por White e Alex Goody e orientado pela premissa modernista de que arte e tecnologia, quando articuladas, podem provocar mudanças sociais significativas, desafiando hierarquias de gênero, sexualidade, raça e classe (White; Goody, 2021, p. 1), o projeto desenvolve desde 2014 ações predominantes voltadas a grupos marginalizados, sobretudo jovens de comunidades BAME¹², pessoas com deficiência, grupos LGBTQIA+ e populações em situação de vulnerabilidade social. Relatórios sobre o impacto do VSAT nas comunidades atendidas demonstram que o projeto AGAST tem operado de forma consistente contra as barreiras de inclusão social, cultural e tecnológica no Reino Unido, na Alemanha e na Noruega (White; Goody, 2021, p. 3), com relatos dos usuários associando a plataforma a uma ferramenta de aprendizado e bem-estar, com a qual é possível desenvolver novas habilidades utilizando a história como ponto focal para promover inclusão social (CILIP, 2020, p. 8 a 12).

O VSAT permite a construção de narrativas imersivas por meio de fotografias panorâmicas em 360° (Figura 3.1) organizadas em fotosferas (Acquarone; Feitosa, 2024, p. 174) que podem ser exploradas visualmente pelo espectador em forma de cenas imersivas (utilizando óculos e controles apropriados para Realidade Virtual) e interativas (entre as quais pode-se transitar através de um menu). Para esta pesquisa, entretanto, o interesse pelo VSAT ultrapassa seu emprego como ferramenta de apresentação de conteúdos: suas características técnicas — particularmente a organização da narrativa em cenas e o uso da fotografia panorâmica — são investigadas como parâmetros capazes de interferir diretamente no processo composicional da canção.

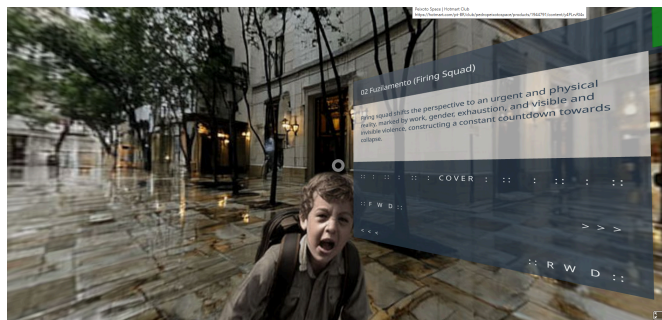
As cenas podem ser roteirizadas conforme a narrativa desejada, envolvendo propostas com teor jornalístico e informativo ou mesmo artístico, permitindo que se estabeleça entre as

¹¹ *Avant-Gardes and Speculative Technology*, ou Vanguardas e Tecnologia Especulativa.

¹² Sigla para *Black, Asian and Minority Ethnic* em inglês (Negros, Asiáticos e Minorias Étnicas). É uma sigla usada principalmente no Reino Unido para falar de pessoas que não são brancas.

cenar uma relação linear — com começo, meio e fim, na qual o usuário pode transitar de forma sequencial (Figura 3.2) ou aleatória (Figura 3.3), entre todas as cenas como se estivesse passeando em um museu — ou gamificada (Figura 3.4), com maior interatividade pela relação de causa e efeito a partir do caminho escolhido pelo espectador, não acessando necessariamente todas as cenas.

Fig. 3.1 - Recorte de cena no VSAT com o menu visível.



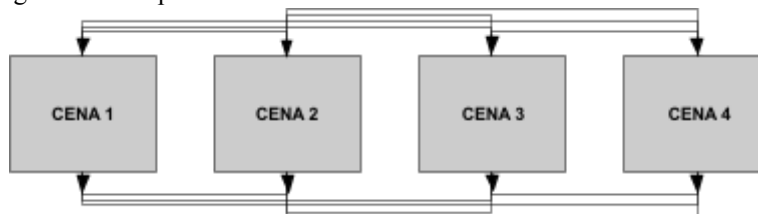
Fonte: produzido pelo autor.

Fig. 3.2 - Exemplo de roteiro de trânsito sequencial entre as cenas do VSAT.



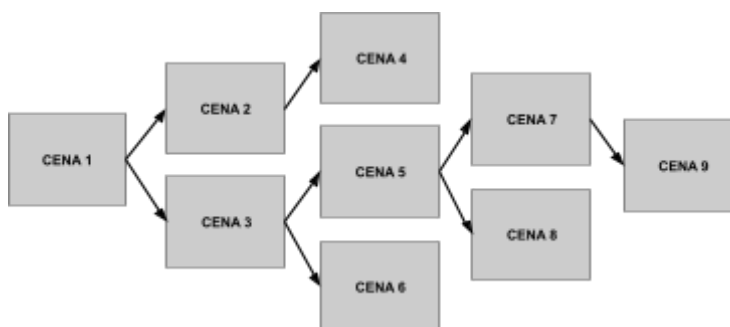
Fonte: produzido pelo autor.

Fig. 3.3 - Exemplo de roteiro de trânsito aleatório entre as cenas do VSAT.



Fonte: produzido pelo autor.

Fig. 3.4 - Exemplo de roteiro gamificado entre as cenas do VSAT.



Fonte: produzido pelo autor.

As fotos panorâmicas em 360° podem ser produzidas através de câmeras específicas para esta finalidade ou em *sites* de inteligência artificial, utilizando comandos textuais (*prompts*) e outras imagens de referência fornecidas pelo usuário.

Além das fotos, o VSAT permite associar a cada cena um título, uma descrição textual e um arquivo de áudio. Esses elementos são organizados por meio da plataforma de edição (Figura 3.5), que possibilita o envio dos arquivos e a personalização da interface através de pequenos trechos de código. No contexto desta pesquisa, entretanto, essas funcionalidades foram apropriadas de maneira distinta de sua finalidade original: o menu da plataforma foi adaptado para operar como uma barra de transporte do EP.

Fig. 3.5 - Plataforma de edição do VSAT, exibindo ferramentas como *upload* de foto e áudio, edição do menu através de códigos, entre outros.



Fonte: produzido pelo autor.

Em termos sonoros, o VSAT admite apenas arquivos de áudio em mono ou estéreo, não oferecendo suporte à espacialização em *Ambisonics* nem à manipulação independente de objetos sonoros. Embora essa configuração permita integrar música e fotografia panorâmica em uma experiência imersiva visualmente ampliada, ela restringe a correspondência espacial entre imagem e som, já que a foto panorâmica em 360° permite, com o uso dos óculos RV, uma dimensão visual mais ampla que a sonora, não ocorrendo, desta forma, a realidade virtual completa (Faria, 2005).

Atualmente, um convênio entre a Oxford Brookes University (OBU) e a Universidade de São Paulo (USP) intitulado COIL¹³/VSAT vem proporcionando um ambiente de

¹³ Collaborative Online International Learning, ou Aprendizagem Colaborativa Internacional Online.

produção, ensino e desenvolvimento desta plataforma, coordenados pelos professores Eric White e Athene Reis (OBU) e Almir Almas e Regis Rossi (respectivamente, do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão e do Departamento de Música, ambos da Escola de Comunicações e Artes da USP) (Aquarone; Feitosa, 2024, p. 174).

3.2 AUDIENCE

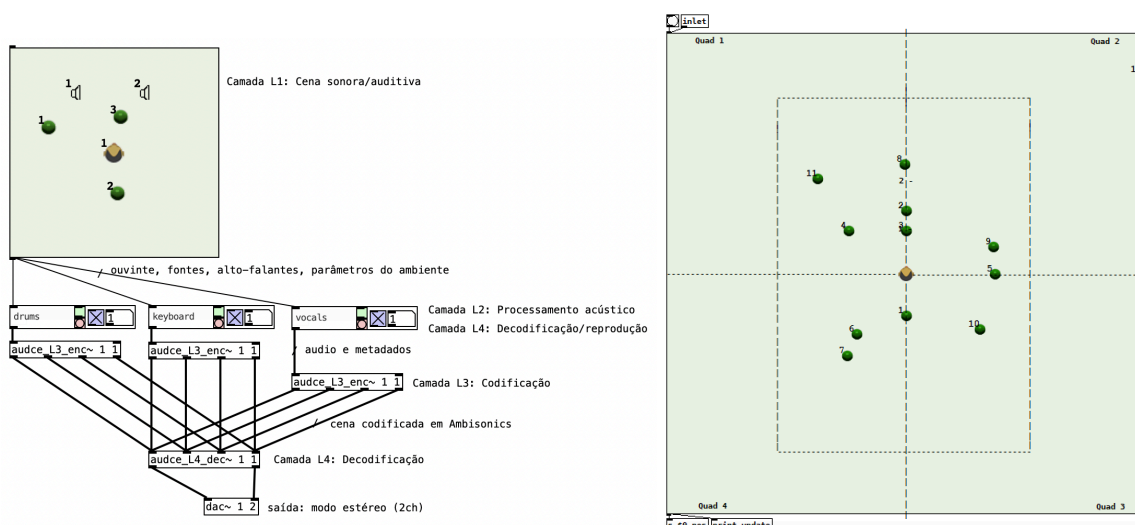
A segunda mídia alternativa investigada nesta pesquisa é o AUDIENCE¹⁴, uma plataforma desenvolvida em Pure Data¹⁵ voltada à composição orientada a objetos sonoros e à produção de áudio espacial, surround, 2D, 3D, 360° e de processos de auralização (Faria, 2006). Diferentemente do VSAT, cuja organização narrativa se estrutura em torno da fotografia panorâmica e da navegação entre cenas, o AUDIENCE concentra-se na organização espacial do som, permitindo que a espacialidade sonora também passe a atuar como parâmetro composicional. Nessa plataforma, cada elemento da produção musical é inserido separadamente em formato mono e tratado como um objeto sonoro independente, ao qual podem ser atribuídas propriedades como posição, direção, trajetória, velocidade e distância em relação ao ouvinte e aos demais sons presentes na cena. Essas informações são posteriormente organizadas em campos sonoros *Ambisonics*, preservando suas relações espaciais durante a reprodução. A interface gráfica (Figura 3.6), organizada em quatro quadrantes, representa esse espaço acústico, posicionando inicialmente o ouvinte em seu ponto central e permitindo também a manipulação de sua posição.

Para esta pesquisa, essa arquitetura torna-se particularmente relevante por permitir que cada objeto sonoro seja concebido de forma independente durante o processo criativo, possibilitando que relações de espacialidade, movimento e comportamento sonoro sejam planejadas desde a composição da obra, e não apenas durante sua mixagem final. Essa característica complementa as funcionalidades do VSAT e estabelece a base técnica para a integração entre ambas as plataformas, apresentada na seção seguinte.

¹⁴ *Audio Immersion Experience by Computer Emulation*, ou Experiência de Imersão em Áudio Através de Emulação de Computador.

¹⁵ Pure Data, ou PD, é uma interface de programação gráfica e sonora de aplicações multimídia. Fonte: site oficial do Pure Data. Disponível em: <https://puredata.info/>. Acesso em: 2 ago. 2026).

Fig. 3.6 - Disposição visual de parte da programação do AUDIENCE em Pure Data.



Fonte: produzido pelo autor.

O AUDIENCE caracteriza-se por sua flexibilidade na construção de cenas sonoras espaciais, oferecendo suporte a diferentes formatos de áudio imersivo (X3D, VRML, MPEG-4, por exemplo), além de ser escalável no sentido de se adaptar a sua complexidade geometricamente e na quantidade de alto-falantes disponíveis. Por isso, apresenta soluções diversas no campo de design e realismo sonoro, com aplicações audiovisuais, como na TV e cinema digital, ou puramente musicais, cênicas e sonoras, em shows, teatros, auditórios. (Faria, 2011).

3.3 Integração VSAT-AUDIENCE

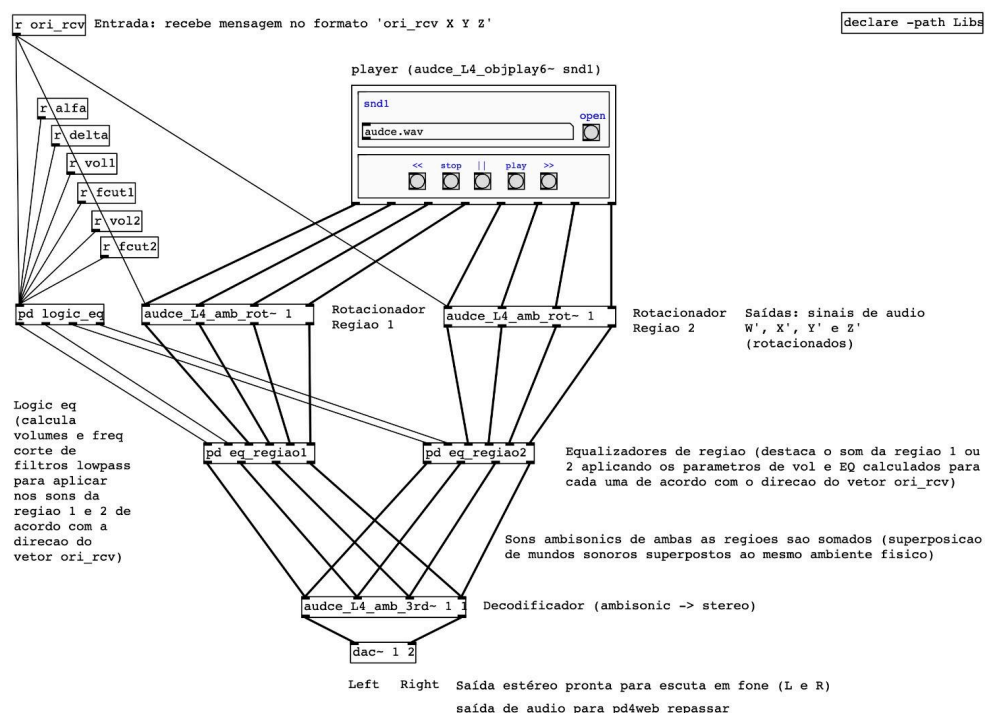
Como parte das ações em desenvolvimento pelo COIL/VSAT entre a *Oxford Brookes University* e a Universidade de São Paulo, o VSAT-AUDIENCE consiste na integração entre o VSAT — como responsável pela organização da experiência imersiva por meio de fotografias panorâmicas em 360°, realidade virtual e estrutura de *storytelling* baseada em cenas navegáveis — e o AUDIENCE — como sistema de espacialização sonora tridimensional em *Ambisonics* que amplia as possibilidades sonoras do VSAT, permitindo a organização de objetos sonoros em campos acústicos e a definição de comportamentos espaciais.

Além desta integração dos recursos técnicos já disponíveis em cada uma das plataformas, está em desenvolvimento uma implementação de interatividade para o VSAT-AUDIENCE, que estabelece uma relação direta entre o posicionamento do olhar do

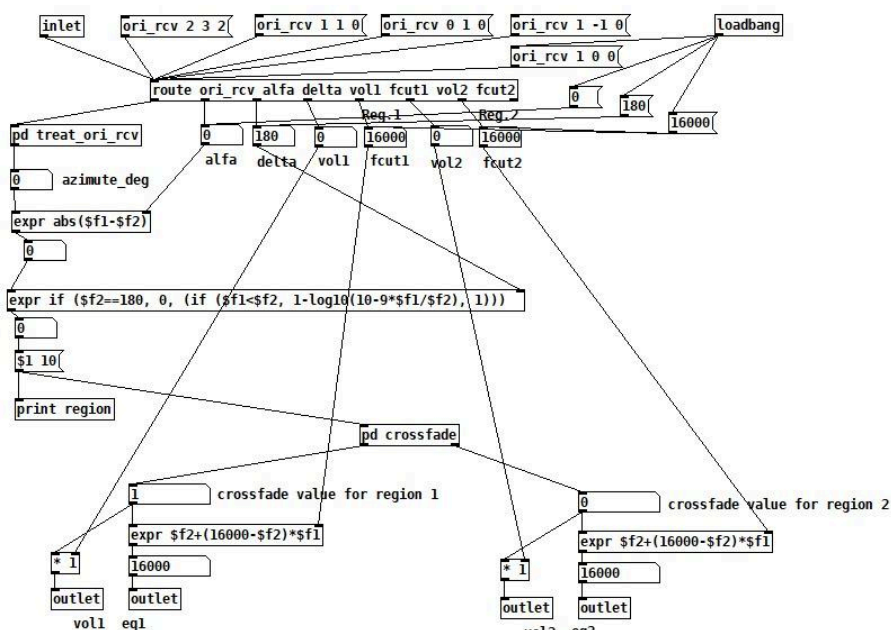
espectador e a organização do campo sonoro da obra. A partir da identificação contínua da direção visual do usuário sobre a fotografia panorâmica em 360°, diferentes regiões da cena podem acionar modificações em parâmetros musicais como volume, timbre, espacialização e demais características acústicas previamente definidas pelo compositor. Denominado *sonic gazescaping*, este recurso atua como um parâmetro composicional, fazendo com que o olhar do espectador possa assumir uma função estrutural na construção da narrativa sonora, articulando as linguagens artísticas de maneira que alterações nos modos de atenção possam produzir diferentes configurações da experiência musical.

Desenvolvido em *Pure Data*, o *sonic gazescaping* opera a partir da leitura contínua da orientação do olhar do espectador, rastreada pelo *headset* de realidade virtual em relação aos eixos x e y . Esses dados são processados por um *patch* implementado no AUDIENCE, responsável por relacionar a direção do olhar aos arquivos *Ambisonics* correspondentes aos campos sonoros previamente definidos pelo compositor. A partir dessa correspondência, o sistema realiza, em tempo real, as alterações de espacialização, volume, timbre e demais comportamentos sonoros previstos para cada região da fotografia panorâmica (Figura 3.7 e Figura 3.8).

Fig. 3.7 - Patch 1 em Pure Data para implementação do *sonic gazescaping* no ambiente AUDIENCE.



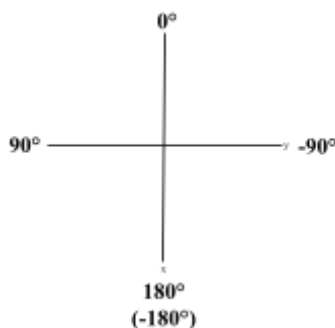
Fonte: produzido pelo autor.

Fig. 3.8 - Patch 2 em Pure Data para implementação do *sonic gazescaping* no ambiente AUDIENCE.

Fonte: produzido pelo autor.

Para ilustrar o funcionamento do *sonic gazescaping*, toma-se como referência um mapa de visão (Figura 3.9), no qual o cruzamento dos eixos x e y representa a posição do espectador no centro da fotosfera. Nesse sistema de coordenadas, o ângulo de 0° corresponde à direção frontal, 90° à esquerda, -90° à direita e 180° (ou -180°) à região posterior do campo visual. Esse mapeamento estabelece uma correspondência entre a orientação do olhar do espectador e as diferentes regiões da fotografia panorâmica, constituindo a base para a definição dos comportamentos sonoros associados a cada área da cena.

Fig. 3.9 - Mapa de visão para posicionamento espacial sonoro e visual no VSAT-AUDIENCE.

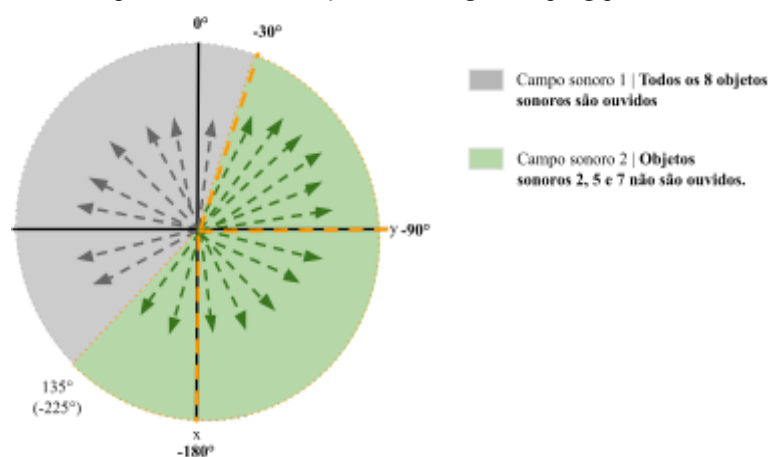


Fonte: produzido pelo autor.

Com base nesse mapa, o compositor pode delimitar *campos sonoros*, isto é, regiões do espaço visual às quais são atribuídos comportamentos específicos para os objetos sonoros da

obra. A Figura 3.10 exemplifica essa lógica por meio de dois campos sonoros distintos, nos quais parâmetros como espacialização, volume e timbre podem ser modificados em função da direção do olhar do espectador. Supondo, por exemplo, uma composição constituída por oito objetos sonoros, o compositor pode definir que os objetos 2, 5 e 7 sejam silenciados sempre que o usuário direcionar o olhar para o campo sonoro 2. No exemplo apresentado, o campo sonoro 1, representado em cinza e compreendido entre -30° e 135° , corresponde à região em que todos os objetos sonoros permanecem audíveis. Já o campo sonoro 2, representado em verde e situado entre -225° e -30° , determina uma configuração alternativa da escuta, na qual apenas os objetos sonoros 2, 5 e 7 deixam de ser reproduzidos.

Fig. 3.10 - Exemplo de áreas de atuação do *sonic gazescaping* para VSAT-AUDIENCE



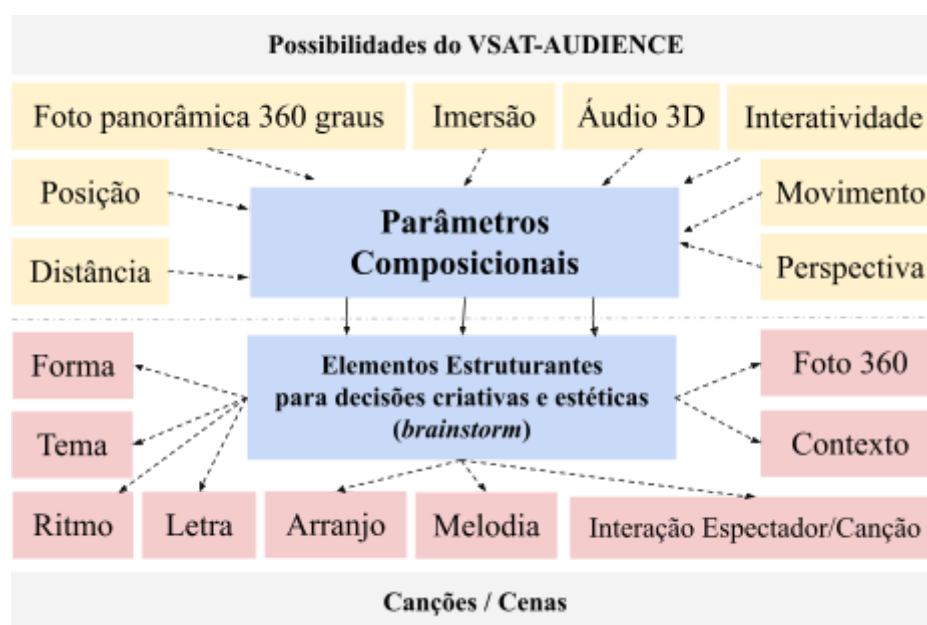
Fonte: produzido pelo autor.

No contexto desta pesquisa, a integração entre ambas as plataformas amplia as possibilidades criativas do VSAT, fazendo com que o VSAT-AUDIENCE seja compreendido como uma mídia alternativa para processos composicionais. Sua relevância para esta pesquisa reside na possibilidade de transformar características técnicas — como a fotografia panorâmica em 360° , a espacialização sonora e o *sonic gazescaping* — em parâmetros estruturantes da criação musical, capazes de interferir diretamente na concepção da letra, da música, da imagem e da dramaturgia da canção. Cabe ressaltar, contudo, que, no momento do fechamento desta dissertação, o VSAT-AUDIENCE encontra-se em estágio de desenvolvimento, estando disponível apenas em ambiente de rede local e ainda sem acesso remoto via internet. Tal condição não compromete sua caracterização como objeto de investigação desta pesquisa, mas delimita o estágio de maturidade tecnológica da plataforma no período em que o estudo foi realizado.

3.4 Parâmetros técnicos como material composicional

Como procedimento preliminar ao desenvolvimento do experimento composicional desta pesquisa, realizou-se o mapeamento das características técnicas e das possibilidades expressivas das três mídias alternativas investigadas — VSAT, AUDIENCE e sua integração, denominada VSAT-AUDIENCE —, buscando incorporá-las às etapas iniciais da criação das canções. Essa perspectiva procura alterar o fluxo tradicional de composição da canção, no qual os recursos audiovisuais costumam ser incorporados apenas em etapas posteriores da cadeia produtiva — como ocorre, por exemplo, com videoclipes produzidos após a conclusão do fonograma. Desta forma, busca-se ampliar o campo de atuação do compositor e reorganizar as relações entre composição, produção musical, produção audiovisual e implementação tecnológica (Figura 3.11), evitando que a mídia seja apenas uma plataforma destinada à implementação ou difusão de obras previamente concluídas.

Fig. 3.11 - Fluxo criativo partindo das possibilidades técnicas do VSAT-AUDIENCE gerando elementos estruturantes para as canções e cenas do experimento.



Fonte: produzido pelo autor.

Tanto o VSAT quanto o AUDIENCE utilizam o termo *cena* para designar suas respectivas unidades de organização. No VSAT, a cena corresponde a uma fotosfera composta por fotografia panorâmica em 360°, sonorização mono ou estéreo e elementos de navegação. No AUDIENCE, o termo refere-se à organização espacial dos objetos sonoros em

um ambiente tridimensional, considerando parâmetros como posição, distância, velocidade, trajetória e comportamento acústico. Na integração entre ambas as plataformas — o VSAT-AUDIENCE — esses dois conceitos passam a atuar simultaneamente, de forma que a *cena* pode ser compreendida como uma unidade composicional multimodal, resultante da integração entre elementos visuais, sonoros e interativos, decorrentes da relação entre o espectador e o ambiente audiovisual e dos sentidos que emergem de suas articulações semânticas.

Ao ser visualizada em um ambiente de realidade virtual, a fotosfera posiciona o espectador no ponto de captura da imagem, permitindo que ele explore de forma livre o espaço visual em 360°. Diferentemente da fotografia bidimensional — na qual o fotógrafo determina o enquadramento e delimita um recorte específico do espaço e do tempo —, a fotografia 360° amplia o campo visual registrado e transfere ao espectador parte das decisões sobre o percurso do olhar. Embora o autor continue definindo aspectos fundamentais da imagem — como o local, o momento e o ponto de captura —, a construção do enquadramento passa a ocorrer de forma dinâmica durante a exploração da cena pelo usuário, proporcionando “aos indivíduos uma experiência perfeita em primeira pessoa de uma paisagem ou objeto, visando replicar a experiência de estar no ponto original de onde a foto foi tirada” (GREUSSING, 2020, p. 317).

Pode-se dizer que, para além de exercer uma função apenas ilustrativa, a utilização de fotografias panorâmicas em 360° passa a integrar o próprio processo de construção da obra. Embora o espectador tenha liberdade para explorar o panorama, sua experiência continua sendo delimitada pelas escolhas autorais relativas ao ponto de captura, à composição das cenas, à sua articulação narrativa e à relação estabelecida com a canção e a espacialização sonora. Nesse contexto, o criador da obra assume funções que extrapolam a prática fotográfica, aproximando-se da atuação de um diretor, responsável por conceber e organizar uma experiência imersiva na qual imagem, som e interação constituem elementos indissociáveis.

Essa lógica também se estende à espacialização sonora realizada no AUDIENCE. Assim como a fotografia em 360° permite ao espectador definir o percurso de seu olhar a partir de um ponto de captura previamente estabelecido pelo autor, a cena sonora organiza os objetos acústicos em posições específicas do espaço tridimensional, cabendo ao ouvinte explorá-los a partir de seus próprios movimentos e de sua orientação no ambiente virtual. Em ambos os casos, a liberdade de exploração ocorre dentro de uma estrutura espacial concebida previamente pelo criador da obra.

Da mesma forma, o *sonic gazescaping* no VSAT-AUDIENCE possibilita que, dentro de um conjunto de possibilidades previamente estruturadas pelo compositor, determinados comportamentos sonoros — como alterações de volume, timbre, espacialidade ou mesmo a ativação e desativação de objetos sonoros — sejam condicionados à direção do olhar do espectador, cabendo a ele explorar visualmente a cena e, por consequência, descobrir as diferentes configurações sonoras projetadas para cada região do campo visual.

Articulando todos estes elementos, a construção das cenas propostas para o EP ultrapassa a combinação entre fotografia panorâmica e áudio espacial, constituindo-se em uma prática de direção da experiência imersiva na qual a composição da canção passa a envolver também a organização visual, sonora e interativa do espaço perceptivo. O compositor deixa de atuar apenas sobre parâmetros musicais tradicionais — como melodia, harmonia, ritmo e timbre — para projetar as condições de percepção da própria obra, articulando simultaneamente imagem, som e interação.

3.5 Metodologia do processo criativo e implementação

Todas as quatro canções do experimento proposto nesta pesquisa foram projetadas considerando as possibilidades oferecidas pelo VSAT-AUDIENCE; entretanto, em razão do estágio de desenvolvimento da plataforma no período de realização desta pesquisa, o EP foi integralmente implementado no VSAT, enquanto apenas a canção “Vir, Verá” foi implementada no VSAT-AUDIENCE para validação funcional da espacialização sonora e da funcionalidade *sonic gazescaping*. A disponibilização pública dessa integração e a realização de estudos sistemáticos de recepção constituem desdobramentos previstos para pesquisas futuras.

Considerando que VSAT e VSAT-AUDIENCE são mídias cujas possibilidades composicionais ainda não se encontram sistematizadas na literatura, tornou-se necessário desenvolver um procedimento exploratório capaz de transformar seus parâmetros técnicos em estratégias de criação musical e audiovisual. Para isso, foram realizados dois *brainstormings*, conduzidos livremente a partir dos princípios de pensamento criativo propostos por Osborn (1963), que funcionaram como uma ferramenta metodológica para converter as possibilidades técnicas das plataformas em elementos estruturantes do processo

composicional.

Fig. 3.12 - Palavras-chave levantadas a partir de *brainstorming* para direcionar os elementos estruturantes do experimento de canções para VSAT-AUDIENCE.



Fonte: produzido pelo autor.

O primeiro *brainstorming* teve como objetivo identificar os principais eixos composicionais decorrentes das características do VSAT, do AUDIENCE e do VSAT-AUDIENCE. Dessa etapa resultou um conjunto de elementos estruturantes — representados por palavras-chave (Figura 3.12) — relacionados à composição musical, à produção fonográfica, à espacialização sonora, à construção da imagem panorâmica em 360°, à interação do espectador e às relações entre essas diferentes camadas.

a) Procedimentos relacionados à espacialização sonora:

- melodias que se deslocam pelo espaço;
- intervalos melódicos relacionados à distância;
- oposição espacial entre instrumentos;
- refrão como expansão espacial;
- harmonia concebida como ambiente;
- reverbs e delays como subespaços.

b) Procedimentos relacionados à interação:

- elementos musicais percebidos apenas mediante determinadas orientações do olhar;
- espectador como agente da mixagem;
- alterações harmônicas decorrentes da interação.

c) Procedimentos relacionados à integração audiovisual:

- correspondências entre imagem e música;
- direcionamento do olhar pela letra;
- metalinguagem;
- relações de sincronia e contraposição entre som e imagem.

d) Procedimentos relacionados à escrita da letra:

- Utilizar palavras e expressões que orientem espacialmente o espectador ("olhe para cima", "à esquerda", etc.).
- Escrever letras que estabeleçam relações diretas com a experiência imersiva do usuário.
- Empregar recursos metalinguísticos que façam referência à própria experiência de navegação.
- Construir relações de complementaridade entre texto verbal, imagem e espacialização sonora.

e) Procedimentos relacionados à estrutura (forma):

- organização da obra por cenas;
- ocupação do espaço sonoro e visual;
- construção de vazios.

Os elementos estruturantes e as funções composicionais levantadas pelos dois *brainstormings*, juntamente com a escolha do tema, constituem uma *etapa conceitual* que alimenta os procedimentos criativos da obra a ser desenvolvida. Ela se conclui com o desenvolvimento de um *texto em fluxo de consciência*, procedimento inspirado livremente por métodos de escrita criativa baseados no termo cunhado por William James (1890) na área de psicologia. Em 15 minutos de escrita contínua, sem filtros, interrupções ou correções, exercita-se a articulação livre entre o tema da canção a ser composta e elementos estruturantes/funções composicionais disponibilizados pelos *brainstormings*. O texto produzido passa por um processo de *decupagem*, no qual selecionam-se trechos que norteiam

a sequência do experimento.

A fase seguinte — a *etapa composicional* — consiste no desenvolvimento articulado de três projetos complementares, concebidos para posterior implementação nas mídias investigadas por esta pesquisa: um *projeto sonoro*, correspondente à produção musical completa da canção, um *projeto visual*, constituído pela fotografia panorâmica em 360° que representa a cena, e um *projeto interativo*, que define as relações entre o comportamento do espectador e as alterações sonoras previstas na experiência imersiva através da funcionalidade *sonic gazescaping*. Embora concebidos separadamente durante o processo criativo, esses três projetos constituem dimensões complementares de uma mesma cena composicional e foram desenvolvidos de forma integrada desde as etapas iniciais da criação.

A decupagem do texto em fluxo de consciência parâmetros alimenta os seguintes elementos criativos da canção/cena:

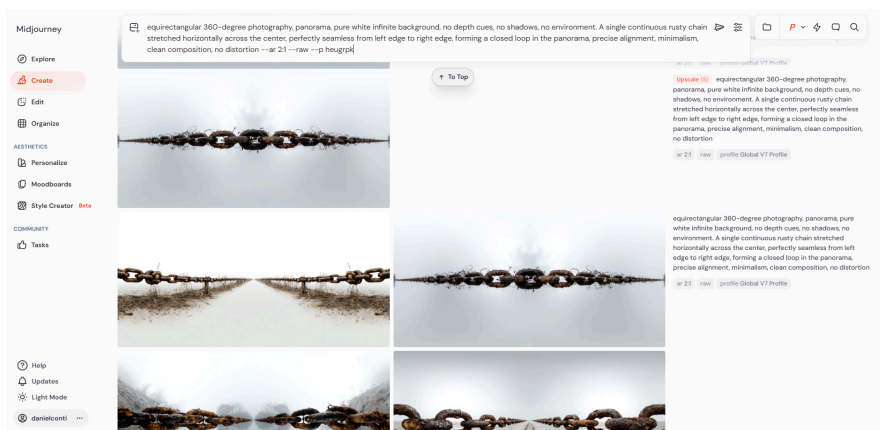
- a) letra da canção;
- b) melodia;
- c) harmonia;
- d) arranjo;
- e) produção musical (gravação, mixagem e masterização em estéreo);
- f) proposta de interatividade entre espectador e cena;
- g) composição da foto panorâmica 360°.

As características técnicas do VSAT, do AUDIENCE e de suas respectivas integrações no VSAT-AUDIENCE fazem com que os procedimentos da *etapa composicional* não sejam concebidos necessariamente como etapas sucessivas, mas como ações interdependentes que podem ser iniciadas em qualquer momento do processo e desenvolvidas de maneira simultânea, alternada ou recursiva. As decisões tomadas em cada uma dessas dimensões podem eventualmente repercutir sobre as demais, produzindo um processo de composição baseado em retroalimentações sucessivas. A obra é composta por meio da articulação dinâmica entre seus diferentes componentes musicais, visuais e interativos, e não pela simples execução de etapas independentes e sequenciais.

Para a elaboração desses três projetos da *etapa composicional* foram empregadas diferentes ferramentas digitais, como o ambiente em DAW (*Digital Audio Workstation*) do *software Cubase* nos procedimentos de produção musical, além do *Midjourney* (Figura 3.13) como aplicação de inteligência artificial que, a partir de *prompts* (comandos), gera imagens

posteriormente refinadas nos *softwares* de edição e design gráfico Adobe Photoshop e Adobe Illustrator. Como recursos operacionais da metodologia, tais ferramentas podem ser substituídas por aplicações equivalentes sem alteração dos procedimentos composicionais aqui propostos.

Fig. 3.13 - *Display* da tela de trabalho do Midjourney, no qual o usuário pode inserir *prompts* e imagens de referência para desenvolver fotos com inteligência artificial.



Fonte: produzido pelo autor.

Articulando as dimensões visual e sonora, o *projeto de interatividade* estabelece quais alterações perceptivas ocorrerão através do *sonic gazescaping* em resposta ao comportamento do espectador ao explorar a cena. As possibilidades técnicas atualmente disponíveis no VSAT-AUDIENCE permitem acionar dois campos sonoros distintos, definidos pelo compositor a partir de regiões específicas da fotografia panorâmica. Para cada campo são estabelecidos:

- a) sua área de atuação na imagem, delimitada angularmente no espaço visual;
- b) o parâmetro sonoro que sofrerá alteração (volume ou filtro em frequência);
- c) o significado composicional atribuído a essa transformação, de modo que a mudança sonora participe da construção narrativa da obra e não apenas de seu funcionamento técnico.

Concluídos os três projetos que constituem a parte criativa do experimento, inicia-se a *implementação* da obra, que consiste na tradução desses projetos para as condições técnicas efetivamente disponíveis, razão pela qual podem ocorrer adaptações decorrentes das características específicas da plataforma utilizada (VSAT, AUDIENCE ou VSAT-AUDIENCE).

O primeiro passo da implementação sonora para o VSAT-AUDIENCE é a exportação individual na DAW, em formato *mono*, de cada elemento musical que se deseja manipular espacialmente na composição imersiva. Cada arquivo corresponde a um objeto sonoro independente a ser importado para o AUDIENCE, onde são definidos parâmetros como posição espacial, trajetória, velocidade e demais características relacionadas ao comportamento acústico da cena. O projeto sonoro elaborado no AUDIENCE constitui uma etapa intermediária de implementação no VSAT-AUDIENCE, responsável pela organização dos objetos sonoros, da espacialização em *Ambisonics* e dos comportamentos previstos para o *sonic gazescaping*. A proposta de interatividade orienta diretamente a implementação sonora, pois determina a quais campos sonoros cada objeto será associado e, conseqüentemente, quais serão as alterações musicais em resposta ao comportamento do espectador. Assim, a organização espacial dos objetos sonoros decorre da lógica interativa que integra composição, espacialização e interação em uma mesma estrutura narrativa. Ao final da implementação sonora, exportam-se dois arquivos em formato *Ambisonics*, correspondentes aos dois campos sonoros previstos na proposta de interatividade e destinados à implementação final no VSAT-AUDIENCE. Por sua vez, a implementação do projeto sonoro no VSAT requer para cada cena apenas um arquivo mono ou estéreo com toda a produção musical realizada em ambiente DAW.

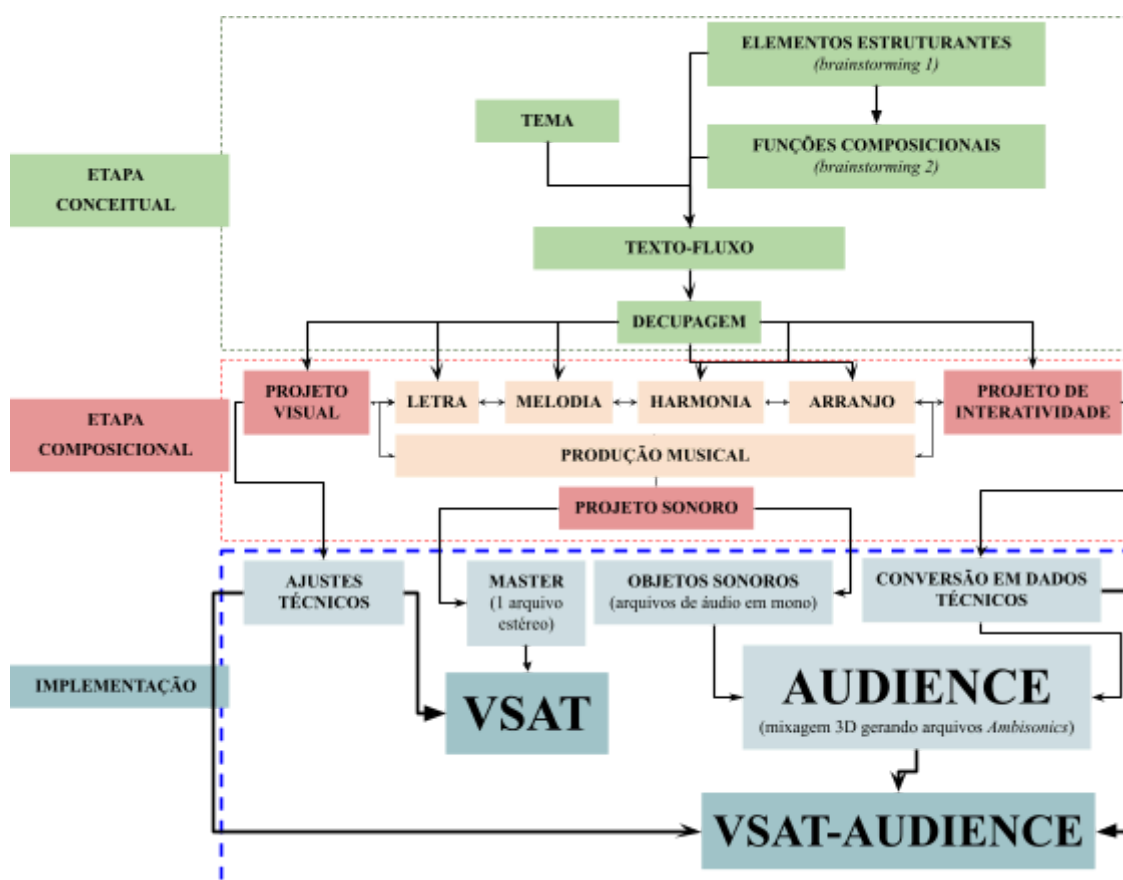
O *sonic gazescaping*, que possibilita a implementação do projeto de interatividade, está disponível apenas para VSAT-AUDIENCE e consiste também na operacionalização técnica das relações entre os componentes visual, sonoro e interativo definidas durante a *etapa composicional*. Para isso, a proposta de interação é convertida em dados reconhecíveis pela plataforma, estabelecendo as regiões da fotografia panorâmica capazes de acionar cada campo sonoro e os respectivos comportamentos acústicos associados ao deslocamento do olhar do espectador. Assim, a plataforma passa a responder dinamicamente à exploração da cena, materializando as relações composicionais previamente concebidas entre imagem, espacialização sonora e interação.

Por fim, a implementação do componente visual é similar tanto para VSAT como para VSAT-AUDIENCE, e requer uma etapa de adequação técnica da fotografia panorâmica. Após sua composição artística, a imagem deve ser convertida para o formato equiretangular adotado por ambas as plataformas, receber os metadados necessários ao reconhecimento como fotografia em 360° e ser ajustada à resolução compatível com o dispositivo de visualização utilizado. Esses procedimentos têm caráter exclusivamente técnico e visam assegurar a correta renderização da cena em ambiente de realidade virtual, não implicando

alterações em seu conteúdo composicional.

A metodologia proposta nesta pesquisa organiza-se, portanto, em três etapas complementares: *conceitual*, *composicional* e *implementação* (Figura 3.14). A *etapa conceitual* corresponde ao levantamento do tema da obra, das possibilidades técnicas e expressivas do VSAT, do AUDIENCE e do VSAT-AUDIENCE e à identificação de seus potenciais composicionais — através dos *brainstormings* 1 e 2 —, gerando um texto em fluxo de consciência que, após ser decupado, estabelece os princípios que orientarão a construção da obra. A *etapa composicional*, por sua vez, dedica-se ao desenvolvimento integrado dos componentes sonoro, visual e interativo da cena, concebidos de maneira simultânea e interdependente. Tanto a fase *conceitual* quanto a composicional independem das limitações técnicas que se apresentam apenas na *implementação*, quando se traduzem os projetos sonoro, visual e de interatividade para as possibilidades técnicas do VSAT, do AUDIENCE e do VSAT-AUDIENCE.

Fig. 3.14 - Fluxograma da metodologia do processo criativo de canções para VSAT e VSAT-AUDIENCE.



Fonte: produzido pelo autor.

4. EP “Vista do Ponto”: quatro canções para mídias alternativas

4.1 Concepção geral

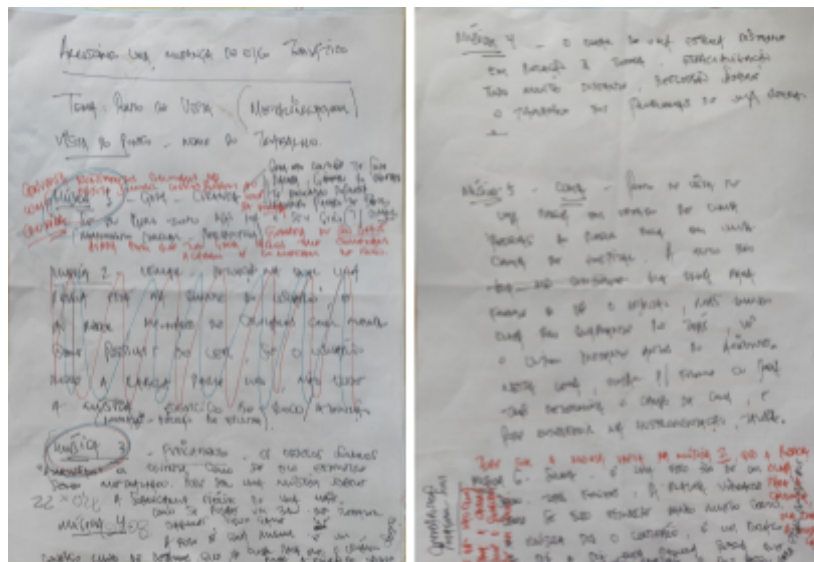
O EP “Vista do Ponto” constitui o principal experimento composicional e resultado artístico desta pesquisa. Concebido para investigar processos criativos em mídias alternativas, o trabalho reúne quatro canções-cena desenvolvidas a partir das potencialidades composicionais de três tecnologias complementares: o VSAT, responsável pela integração entre fotografia panorâmica em 360°, realidade virtual e reprodução de áudio estéreo; o AUDIENCE, voltado à composição orientada a objetos sonoros, espacialização em Ambisonics e áudio imersivo; e a integração entre ambas, denominada VSAT-AUDIENCE, que sincroniza orientação visual e auditiva e incorpora o *sonic gazescaping*. Embora os projetos composicionais das quatro canções tenham sido concebidos considerando essas três tecnologias de forma integrada, sua implementação ocorreu em diferentes níveis. Em razão do estágio atual de desenvolvimento da plataforma, todas as canções foram implementadas no VSAT, enquanto apenas “Vir, Verá” pôde ser implementada também no VSAT-AUDIENCE, validando a espacialidade sonora para o ambiente AUDIENCE e a funcionalidade do *sonic gazescaping*. Dessa forma, o conjunto da obra documenta integralmente o processo criativo (Figura 4.1) concebido para a plataforma integrada, ao mesmo tempo em que distingue, metodologicamente, aquilo que foi efetivamente implementado daquilo que permanece como projeto composicional para futuras implementações.

Embora possam ser apreciadas de forma independente, as quatro cenas foram concebidas como partes de uma mesma investigação composicional. Cada uma delas explora uma premissa composicional distinta acerca das possibilidades narrativas oferecidas pelas mídias alternativas investigadas nesta pesquisa, articulando diferentes formas de construção do ponto de vista, da percepção e da produção de sentido em ambientes imersivos de maneira que os recursos disponíveis na plataforma atuem como suportes tecnológicos e, ao mesmo tempo, como parâmetros composicionais.

Em conjunto, as quatro obras também investigam duas estratégias distintas de compartilhamento de perspectivas. A primeira posiciona o espectador em primeira pessoa, convidando-o a experimentar corporalmente a perspectiva da personagem. Na segunda, em

terceira pessoa, a construção de sentido emerge da atenção dirigida a personagens específicos da cena e da articulação entre aquilo que é visto e aquilo que é ouvido.

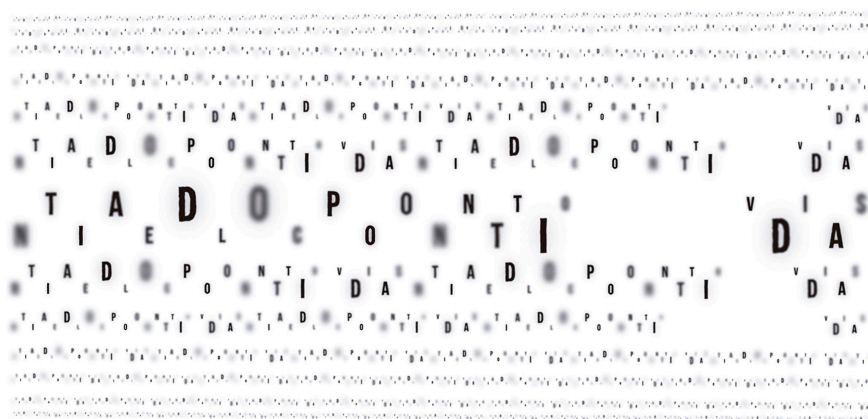
Fig. 4.1 - Manuscrito do processo criativo de elaboração do EP “Vista do Ponto”.



Fonte: produzido pelo autor.

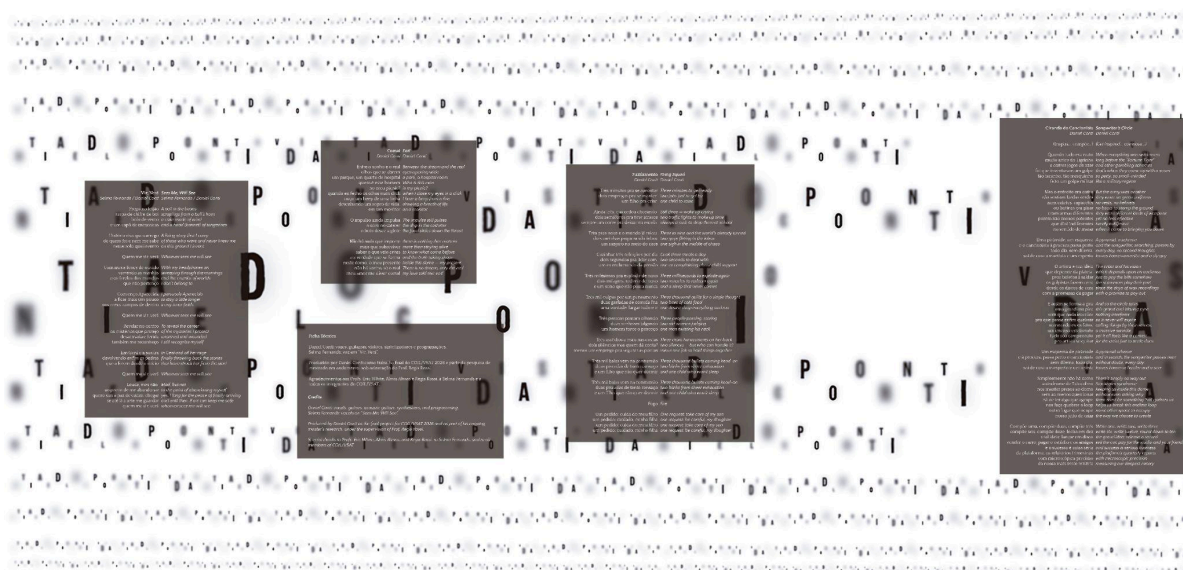
A identidade visual do EP procurou traduzir visualmente a ideia de perspectiva que estrutura toda a obra, transformando o próprio título em matéria espacial. A capa foi desenvolvida em editor gráfico a partir da disposição espacial das letras das palavras "Vista do Ponto" em diferentes tamanhos, profundidades e níveis de desfoque, fazendo com que o espectador seja envolvido por um campo tipográfico tridimensional (Figura 4.2). O encarte, por sua vez, utiliza a capa como fotosfera para exibir em primeiro plano as letras e a ficha técnica distribuídas no campo 360° (Figura 4.3).

Fig. 4.2 - Representação bidimensional da capa do EP “Vista do Ponto”.



Fonte: produzido pelo autor.

Fig. 4.3 - Representação bidimensional do encarte do EP “Vista do Ponto”.



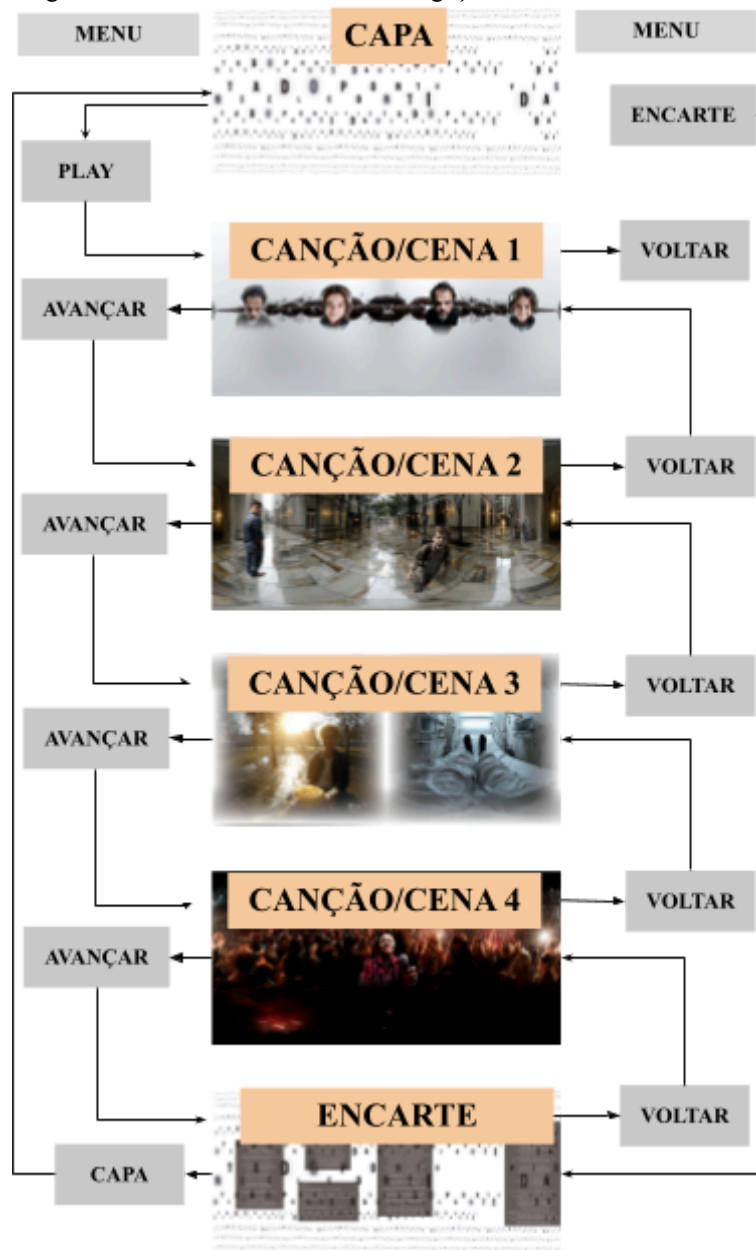
Fonte: produzido pelo autor.

Embora preservando a estrutura de cenas do VSAT, o menu original da plataforma foi reorganizado para funcionar como uma barra de transporte (Figura 4.4), permitindo ao usuário alternar entre a capa, as quatro faixas e o encarte como quem percorre um álbum, sem abandonar a lógica espacial e imersiva proposta pelo ambiente virtual (Figura 4.5).

Fig. 4.4 - Editor do VSAT com o código de implementação dos textos e funções do menu da capa (à esquerda) e a respectiva aplicação do *display* do menu na cena (à direita).

Fonte: produzido pelo autor.

Fig. 4.5 - Estrutura de cenas e de navegação do EP “Vista do Ponto”.



Fonte: produzido pelo autor.

A implementação do EP “Vista do Ponto” na plataforma VSAT encontra-se disponível publicamente para consulta e experimentação no endereço eletrônico abaixo. Embora esta dissertação concentre suas análises sobre os processos composicionais e metodológicos envolvidos em sua criação, o acesso à implementação permite ao leitor experimentar diretamente a organização espacial das cenas, a navegação entre ambientes em fotografia panorâmica 360° e a articulação audiovisual discutida ao longo deste capítulo. Recomenda-se a utilização de óculos de realidade virtual compatíveis com a plataforma. Na ausência destes

equipamentos, a experiência também pode ser acessada por computador ou dispositivos compatíveis com navegação em fotografias panorâmicas 360°.

Acesso ao EP: <https://vsatool-d2dd85389e42.herokuapp.com/story/1209>

4.2 Canção 1 - “Ciranda do Cancionista”

4.2.1 Etapa conceitual

O processo criativo de "Ciranda do Cancionista" teve como ponto de partida a investigação de como as características técnicas das mídias alternativas exploradas nesta pesquisa — particularmente a espacialidade, a imersão e as possibilidades de interação projetadas para o VSAT-AUDIENCE — poderiam representar, de maneira metafórica, os processos históricos de mediação tecnológica que atravessam a canção popular, refletindo sobre a consolidação de um sistema que, ao longo de mais de um século, vem estabelecendo sucessivos padrões de produção, circulação e consumo da música, condicionando também os modos de criação dos artistas.

Com isso, pretendeu-se estabelecer uma relação metalinguística com a própria investigação desenvolvida nesta dissertação, transpondo para o plano artístico questões discutidas ao longo dos capítulos anteriores acerca das relações entre tecnologias, mercado fonográfico e processos criativos na canção popular. A circularidade que estrutura tanto a fotografia panorâmica 360° quanto a espacialização sonora funciona como metáfora dos mecanismos históricos de padronização e reprodução analisados ao longo da pesquisa, aproximando-se das reflexões de Adorno (1986) sobre a estandardização da música popular, ao mesmo tempo em que dialoga com a hipótese central desta dissertação de que as mídias não constituem apenas suportes de circulação da obra, mas também agentes capazes de condicionar seus próprios processos de criação. Nesse sentido, a obra busca converter o problema investigado em procedimento composicional, utilizando as características das mídias alternativas abordadas — e reunidas no VSAT-AUDIENCE — para construir uma experiência estética que materializa, em linguagem artística, as questões discutidas teoricamente ao longo desta pesquisa.

Sob essa perspectiva, a repetição representada na cena também remete aos processos de condicionamento e reforço que tendem a consolidar determinados modos de criação e

atuação profissional, aproximando-se das discussões apresentadas anteriormente a partir de Skinner (2003) acerca dos princípios de condicionamento operante. A permanência desses padrões não decorre apenas de escolhas individuais dos artistas, mas das contingências historicamente estabelecidas pelos diferentes meios de produção, circulação e consumo da música.

Como forma de condensar essas questões em uma única imagem poética, o título da obra — definido ainda nesta *etapa conceitual* — passou a orientar conceitualmente todo o processo criativo. Surgida no Nordeste brasileiro, especialmente nos estados de Pernambuco e da Paraíba, a ciranda constitui uma manifestação cultural que integra música, dança e movimento circular coletivo. Sua evocação na obra extrapola a referência ao gênero musical, assumindo um caráter metafórico que articula ideias de repetição, permanência, coletividade e resistência. Ao mesmo tempo, a organização espacial característica da dança — baseada no giro contínuo em torno de um eixo comum — estabelece um diálogo direto com as possibilidades oferecidas pelo ambiente imersivo do VSAT-AUDIENCE, tornando a própria circularidade da experiência em 360° um princípio composicional da cena.

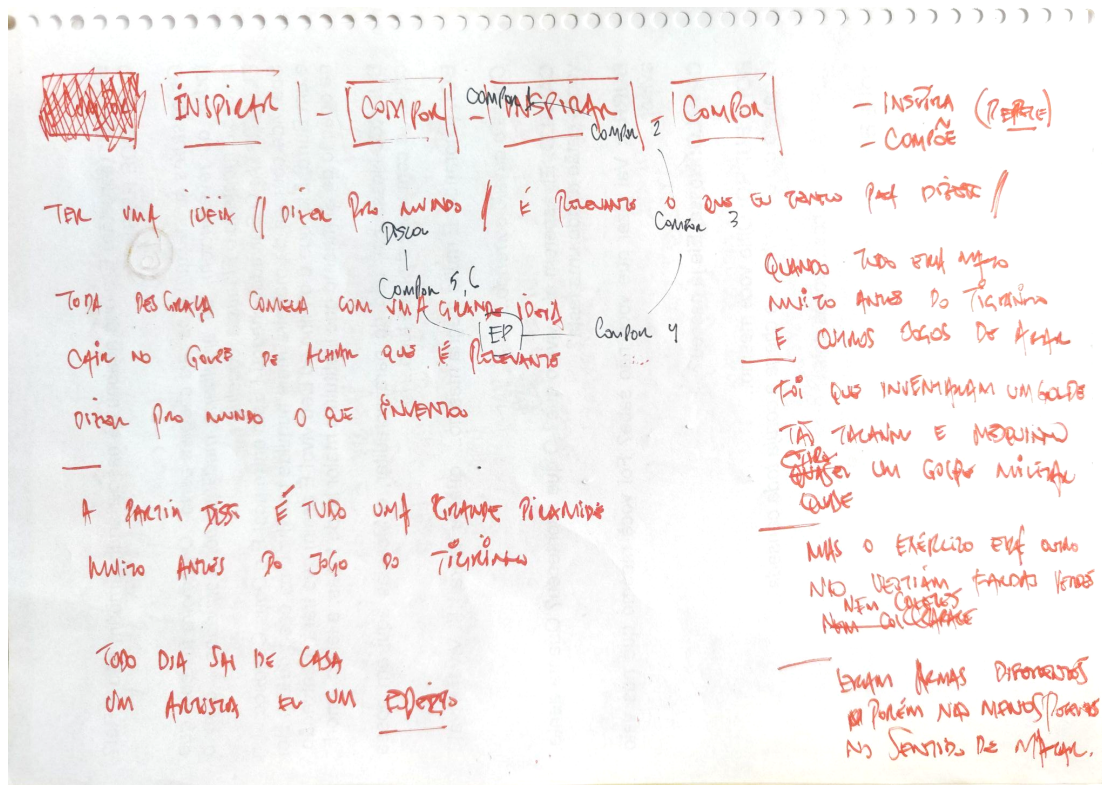
Articulando os princípios definidos acima, foi desenvolvido um texto em fluxo de consciência (Figura 4.6) que, posteriormente decupado (Figura 4.7), gerou matéria-prima para os procedimentos composicionais subsequentes.

Fig. 4.6 - Texto de fluxo de consciência produzido para “Ciranda do Cancionista”.

ter uma ideia compor uma música ter outra ideia compor então duas três e quatro e já é um ep mas se forem muitas ideias podem ser cinco ou seis quem sabe sete ou oito muitas ideias e jorram números nove e dez aí já é um álbum o mercado gosta de álbum aí o que eu faço com as músicas eu lanço um disco eu vendo um carro pra gravar como que lança o mercado diz aí faz a capa aí chama os músicos aí paga o estúdio aí paga todo mundo e coloca na plataforma e divulga pros amigos e quando chega o relatório são micro-centavos eu nem sabia que era possível tanto zero depois da vírgula achei que esses números tão quebrados eram pra demonstrar uma extrema precisão tipo um piloto de fórmula um que quebra o recorde mundial porque faz a volta milésimos de segundo mais rápido e isso só foi possível porque na volta x ele parou pra trocar os pneus e voaram 15 pessoas da equipe sobre o carro e ele demorou apenas 4,234 segundos para fazer a troca acelerou o carro novamente e voltou pra corrida essa é uma precisão da nossa miséria como artista esses microcentavos ou mico centavos são a documentação microscópica de como o mercado fonográfico é minuciosamente miserável com quem produz sua matéria prima e ainda assim nós como artistas seguimos no loop compoe musica grava musica compoe música grava muisca compoe musica grava música é um ep é um disco vende o carro paga o estúdio lança o disco microcentavos compoe a música grava a música compoe a música grava a música lança o clipe faz o ep compoe a música grava a música outro disco vende a casa paga o estúdio lança o disco nada acontece o que fazer? outro disco compõe a música grava a música compõe a música grava a música e por aí vai e tudo mudará apenas quando pensarmos para além dos processos criativos demarcados pelo próprio mercado demarcados cuidadosamente há de quebrar há de romper vamos quebrar a corrente o ciclo vicioso criar a solução dizer como é e como será somos tão mal pagos não há vínculo a não ser em nossas cabeças temos o comportamento de um rato de laboratório que segue um comportamento viciado sem questionar os limites mesmo quando os limites estão expandidos há de quebrar há de romper sair do loop romper a ciranda do artista independente dançar a martelada da quebra das correntes sair dessa condição completamente ilusória de que pertencemos a algo que nunca cumpriu sua inclusão e é esse o jogo é esse o vício é essa a obsessão pertencer ser ser ser como se fosse chegar um dia a nossa vez é o esquema de pirâmide é o jogo do tigrinho é a aposta meritocrática é seguir o curso do [REDACTED] o passo a passo passado de um caminho na areia onde venta a cada segundo

Fonte: produzido pelo autor.

Fig. 4.7 - Registro do processo de decupagem do texto em fluxo de consciência realizado para “Ciranda do Cancionista”.



Fonte: produzido pelo autor.

4.2.2 Etapa composicional

Consolidando a premissa composicional da cena, os procedimentos artísticos da *etapa conceitual* visam inserir o espectador no centro de uma ciranda que, subvertida no sentido tradicional de coletividade e celebração associado à manifestação popular, transforma-se em uma metáfora do aprisionamento e dos ciclos de repetição e dos mecanismos historicamente construídos em torno da atividade do cantautor.

A composição da canção desenvolveu-se paralelamente às demais, procurando estabelecer correspondências entre as estruturas musical, visual e de interatividade. A letra buscou articular críticas às dinâmicas da indústria musical contemporânea, abordando o percurso do artista como um processo continuamente atravessado por expectativas, exigências mercadológicas e mecanismos permanentes de autopromoção.

Ciranda do Cancionista

Quando tudo era mato
muito antes do Tigrinho

e outros jogos de azar

Foi que inventaram um golpe
tão tacanho, tão mesquinho
feito um golpe militar

Mas o exército era outro
não vestiam fardas verdes
nem coletes, capacetes
ou botinas pra pisar

Eram armas diferentes
porém não menos potentes
que dirá indiferentes
no sentido de matar

Uma pirâmide, um esquema
e o cancionista à procura passa perto
todo dia, sem dilema,
sai de casa um artista e um esperto

O artista e sua ideia
que depende da plateia
pros boletos a saldar

Os golpistas fazem cena
desde os discos de cera
com a promessa de pagar

E assim se forma a gira
essa grandiosa pira
sem que nada interfira
pra que possa enfim quebrar

Nomeando estes fatos:
um imenso estelionato
tudo soa campeonato
pro artista se quitar

Um esquema de pirâmide
e à procura, passa perto o cancionista
sem dilema, todo dia,
sai de casa um esperto e um artista

Simplesmente não há como
a síndrome de Estocolmo
nos manter presos ao domo
sem ao menos questionar

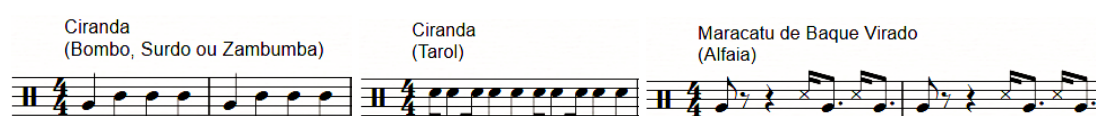
Há de ter algo que agrupe
nos faça quebrar o loop
outro lugar que ocupe
nosso jeito de criar

Compõe uma, compõe duas, compõe três
compõe seis, compõe doze, fecha em dez
a tal ideia: lançar um disco
vender o carro, pagar o estúdio
e os amigos
e o sucesso é coisa séria

da plataforma, os relatórios trimestrais
com microscópica precisão
da nossa mais triste miséria

Por sua vez, a construção melódica, harmônica e do arranjo buscou referências no cancionero tradicional da ciranda e, para o arranjo, na música “Vale do Jucá”¹⁶, do compositor pernambucano Siba, incorporando elementos rítmicos para a concepção do *groove* da percussão e do baixo, misturando claves da ciranda e do maracatu (Figura 4.8).

Fig. 4.8 - Decupagem do texto em fluxo de consciência realizado para “Ciranda do Cancionista”, encaminhando para o começo da letra da canção.



Fonte: produzido pelo autor.

A fotografia panorâmica 360° posiciona o espectador no centro de uma roda formada por cinco personagens que representam metaforicamente diferentes dimensões da trajetória profissional de um artista: a criança simboliza a descoberta da arte e o desejo inicial de criação; o jovem utilizando fones de ouvido representa o público; a figura indistinta, ao fundo, remete à indústria cultural; a pessoa de meia-idade representa os conflitos cotidianos da carreira artística; e a pessoa idosa simboliza a precarização e as dificuldades enfrentadas após décadas de dedicação à atividade musical (Figura 4.9). Para transformar a própria experiência de navegação em metáfora para o aprisionamento representado pela canção, buscou-se minimizar referências espaciais capazes de orientar a percepção do espectador, produzindo a sensação de um espaço sem início nem fim claramente identificáveis.

Para efetivar o projeto visual foi necessário gerar, por meio do *Midjourney*, a estrutura panorâmica da fotosfera em 360°, contendo o ambiente, a corrente circular e a figura indistinta ao fundo. A imagem de cada personagem foi gerada separadamente — algumas delas, utilizando fotos de referência do compositor — e inserida no plano de fundo por meio de edição no Photoshop, o que permitiu controlar sua disposição espacial e posicionar o espectador, quando imerso na cena em realidade virtual, no centro da composição. Para ilustrar parte desse procedimento metodológico, apresenta-se a seguir o prompt que, após um processo iterativo de experimentação e refinamento, foi utilizado para gerar a primeira camada da imagem.

¹⁶ “Vale do Jucá” é uma canção que faz parte do álbum “Fuloresta do Samba”, de Siba, lançado em 2002.

equirectangular 360-degree photography, panorama, pure white infinite background, no depth cues, no shadows, no environment. A single continuous rusty chain stretched horizontally across the center, perfectly seamless from left edge to right edge, forming a closed loop in the panorama, precise alignment, minimalism, clean composition, no distortion --ar 2:1 --raw --v 7¹⁷

Fig. 4.9 - Representação bidimensional do projeto visual da obra “Ciranda do Cancionista”.

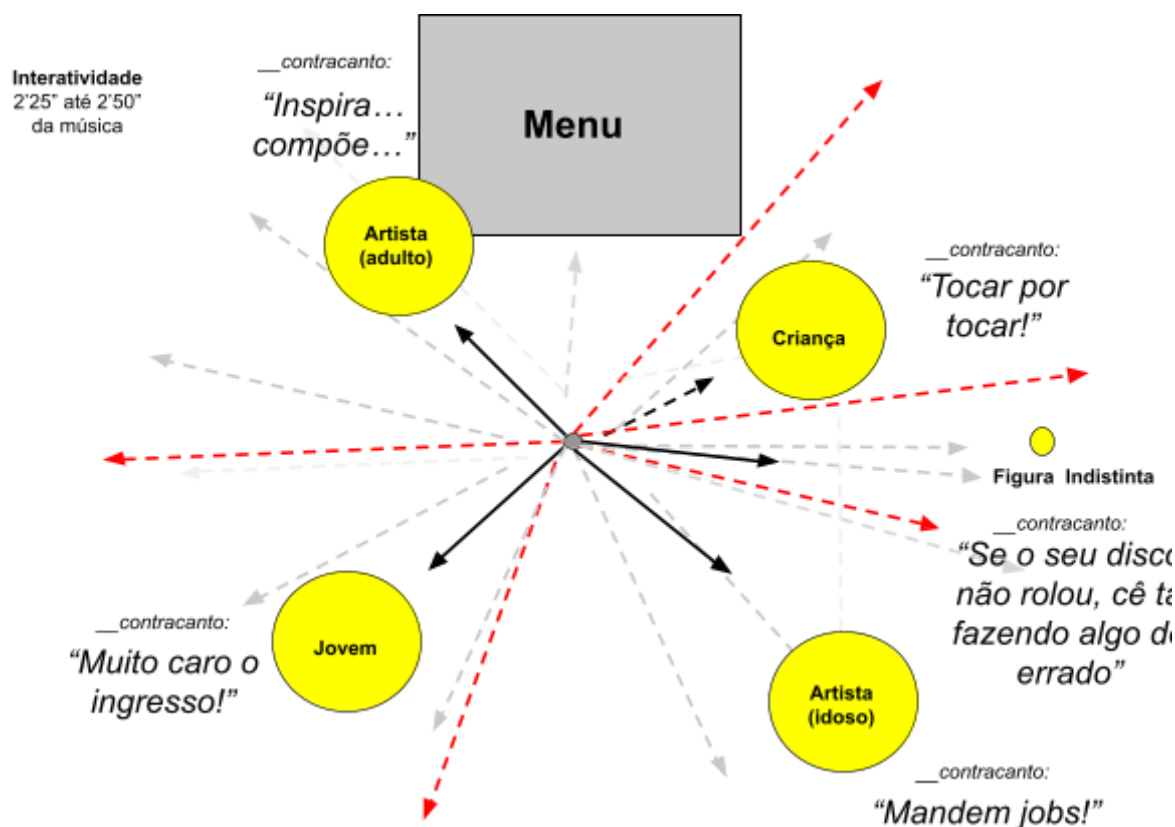


Fonte: produzido pelo autor com auxílio da ferramenta de IA *Midjourney* (2026).

A interatividade, por fim, foi concebida para fragmentar a experiência musical e estimular diferentes percursos de escuta. Durante o trecho compreendido entre 2’25” e 2’50” da música, um contracanto é atribuído à posição espacial correspondente de cada um dos personagens no ambiente imersivo (Figura 4.10). No entanto, através do *sonic gazescaping*, o espectador deverá ouvir apenas o contracanto para o personagem o qual seu olhar está direcionado, sendo levado a construir diferentes versões da experiência conforme sua navegação na cena.

¹⁷ Durante o processo de experimentação com o Midjourney, observou-se que a formulação dos prompts em inglês proporcionou resultados mais consistentes para os objetivos deste experimento. Além da descrição textual da imagem desejada, o comando incorpora parâmetros que orientam tecnicamente sua geração, especificando a proporção da imagem (--ar 2:1), a priorização de uma representação visual mais realista e menos estilizada (--raw) e a versão do modelo de inteligência artificial utilizada (--v 7). Traduzindo: “Fotografia panorâmica equirretangular de 360°, fundo branco puro infinito, sem pistas de profundidade, sem sombras, sem ambiente. Uma única corrente contínua enferrujada estende-se horizontalmente pelo centro, perfeitamente contínua da esquerda à direita, formando um circuito fechado na panorâmica, alinhamento preciso, minimalismo, composição limpa, sem distorção”, tradução do autor.

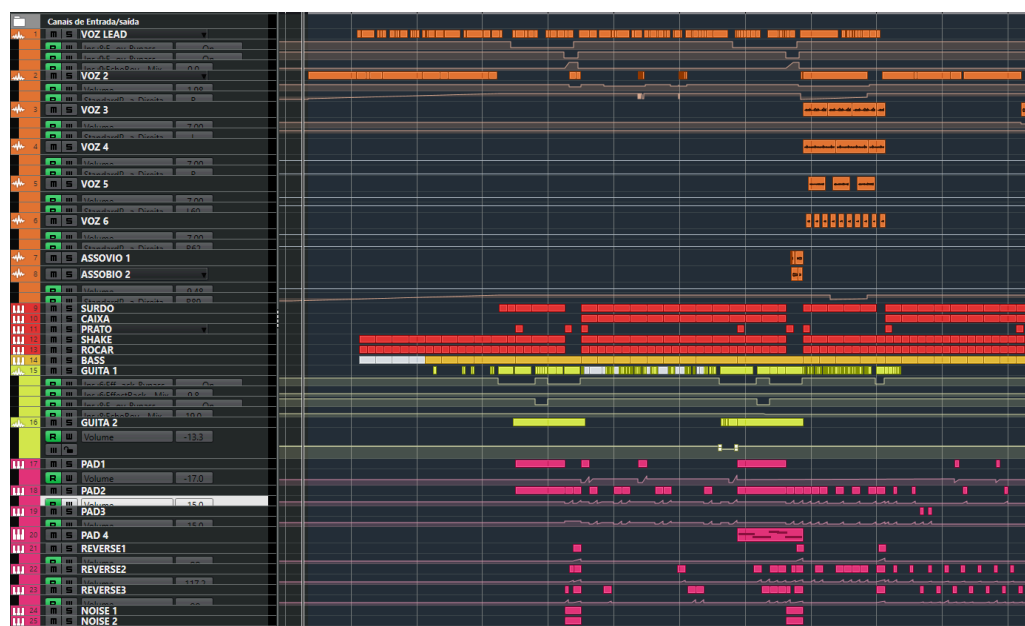
Fig. 4.10 - Esboço do projeto de interatividade da obra “Ciranda do Cancionista”.



Fonte: produzido pelo autor.

4.2.3 Implementação no VSAT

Como previsto na metodologia, o projeto visual passou por ajustes técnicos finais, enquanto a música, em 25 canais de gravação produzidos em ambiente DAW (Figura 4.11), passou por procedimentos de mixagem e masterização. Como forma de adaptação ao projeto de interatividade que não pode ser implementado, os contracantos existentes entre 2'25" e 2'50" da canção foram mantidos e podem ser ouvidos de forma sobreposta no arranjo final. Por fim, o projeto sonoro gerou um arquivo de áudio estéreo no formato MP3 que, assim como o projeto visual, foi implementado no VSAT através do seu respectivo botão de *upload* disponível no editor da plataforma. “Ciranda do Cancionista” integra o EP disponível na plataforma VSAT no endereço apresentado no início deste capítulo.

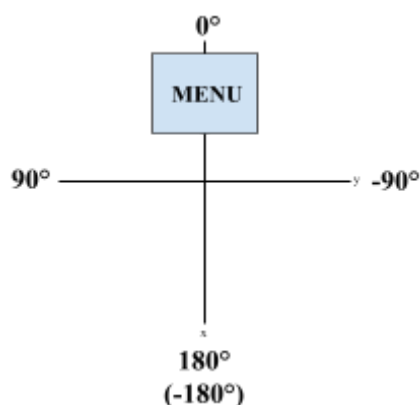
Fig. 4.11 - *Display* do projeto sonoro de “Ciranda do Cancionista” em ambiente DAW.

Fonte: produzido pelo autor.

4.2.4 Projeto de *implementação* para o VSAT-AUDIENCE

O projeto de *implementação* de "Ciranda do Cancionista" no VSAT-AUDIENCE toma a composição visual da fotosfera como referência para a organização dos elementos sonoros e interativos. Como a plataforma estabelece a posição inicial do espectador voltada para o menu de navegação ao ingressar na cena, adotou-se essa direção como a origem do sistema de coordenadas, correspondente ao ângulo de 0° no eixo horizontal (eixo x) do mapa de visão (Figura 4.12). A partir desse referencial, torna-se possível definir espacialmente as áreas de atuação dos campos sonoros e os parâmetros de interatividade previstos para a obra.

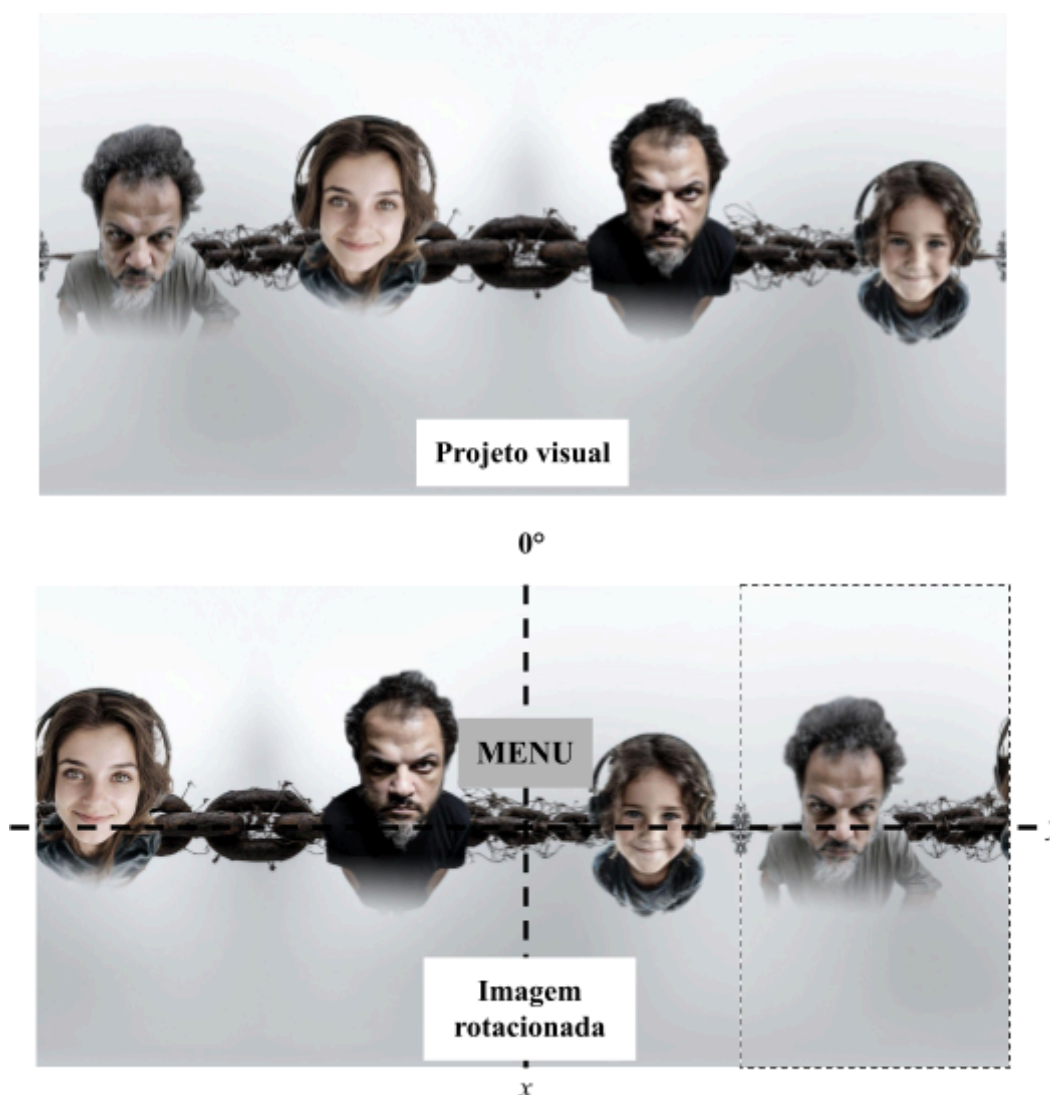
Fig. 4.12 - Mapa de visão frontal e lateral em uma foto 360°



Fonte: produzido pelo autor.

No entanto, ao aplicar esse sistema de coordenadas à representação bidimensional da fotosfera, verifica-se que o ângulo de 0° — definido pela orientação inicial do espectador no VSAT — não coincide com o centro da imagem. Assim, exclusivamente para fins de análise e representação gráfica nesta dissertação, adotou-se uma pequena rotação da fotosfera em sua projeção bidimensional (Figura 4.13), preservando-se integralmente a orientação da imagem utilizada na *implementação*.

Fig. 4.13 - Imagem comparativa entre o projeto visual da canção “Ciranda do Cancionista” e o ajuste rotacional para que se possa visualizar o eixo x ao centro da foto.



Fonte: produzido pelo autor.

Dessa forma, pode-se organizar em quatro quadrantes as posições ocupadas pelos personagens na composição visual (Figura 4.14) e os campos sonoros e visuais

correspondentes a cada personagem e seu respectivo contracanto a ser acionado pelo espectador através do direcionamento do seu olhar.

Fig. 4.14 - Representação bidimensional da atuação dos campos sonoros no campo visual de “Ciranda do Cancionista”



Fonte: produzido pelo autor.

Para a *implementação* no AUDIENCE, os 25 canais produzidos em ambiente DAW durante a etapa composicional foram organizados em 11 objetos sonoros independentes (Tabela 4.1), passíveis de manipulação espacial na plataforma.

A proposta de espacialização foi orientada por dois princípios composicionais complementares. O primeiro estabelece uma correspondência direta entre espaço visual e espaço sonoro entre os 2'25" e 2'50" da canção, posicionando espacialmente os personagens e os contracantos em regiões equivalentes da fotosfera. A Tabela 4.2 e a Figura 4.15 mostram a relação estabelecida entre os objetos sonoros, os contracantos e os respectivos ângulos dos personagens aos quais estão atribuídos, gerando 5 campos sonoros e visuais. A Figura 4.16, por sua vez, evidencia os objetos sonoros 2, 6, 8, 9 e 10 em posição correspondente ao plano de espacialização na respectiva minutagem da música.

Tab. 4.1 - Objetos sonoros resultantes do ambiente DAW para a *implementação* no AUDIENCE da obra “Ciranda do Cancionista”

Objetos sonoros de “Ciranda do Cancionista”			
1	Voz 1	7	Guitarra
2	Voz 2	8	Pad 1 / Voz 4
3	Bass	9	Pad 2 / Voz 5
4	Surdo	10	Pad 3 / Voz 6
5	Shake / EFX	11	Guitarra 2
6	Snare / Voz 3		

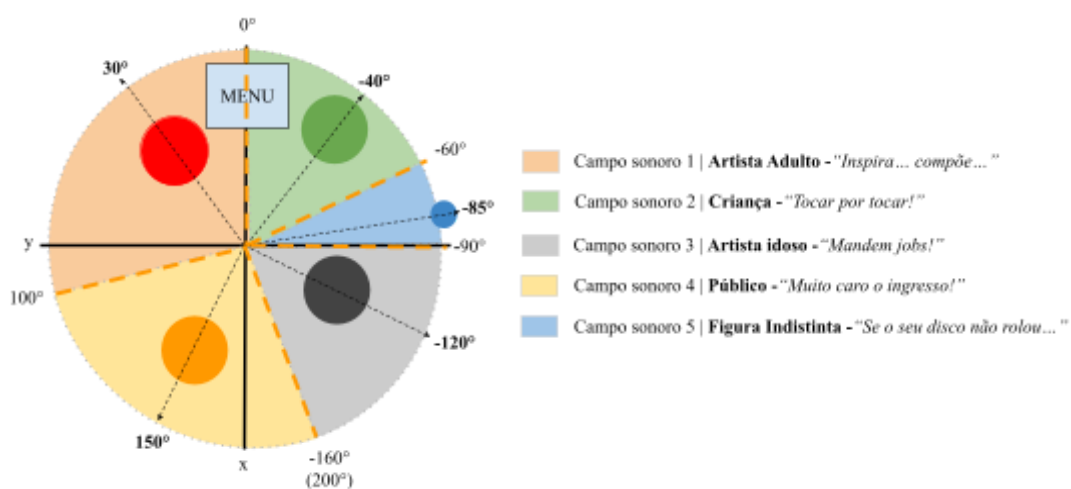
Fonte: produzido pelo autor.

Tab. 4.2 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros e visuais 1 a 5 da canção “Ciranda do Cancionista”.

Objeto Sonoro	Posição	Campo Sonoro/Visual	Contracanto
2	30°	Campo 1 (0° a 100°)	“Inspira... compõe...”
6	-40°	Campo 2 (-60° a 0°)	“Tocar por tocar!”
8	-120°	Campo 3 (-160° a -90°)	“Mandem jobs!”
9	150°	Campo 4 (100° a 200°)	“Muito caro o ingresso!”
10	-85°	Campo 5 (-90° a -60°)	“Se o seu disco não rolou...”

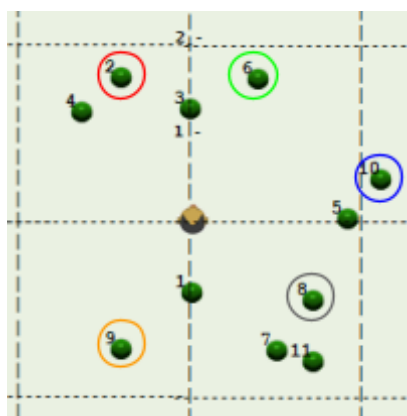
Fonte: produzido pelo autor.

Fig. 4.15 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros e visuais 1 a 5 da canção “Ciranda do Cancionista”.



Fonte: produzido pelo autor.

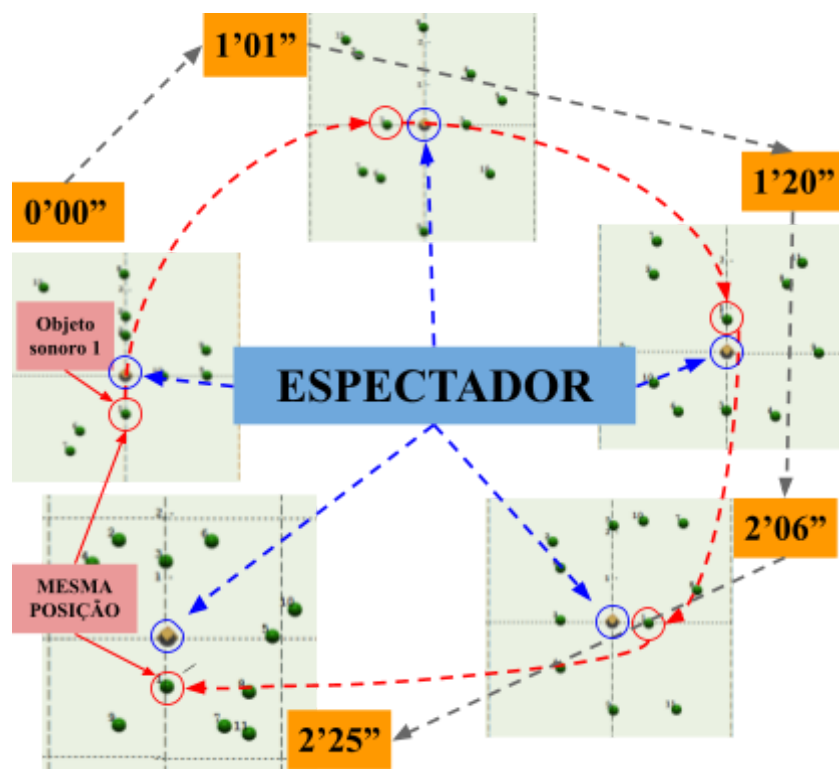
Fig. 4.16 - Posição dos objetos sonoros 2, 6, 8, 9 e 10 no ambiente AUDIENCE, no projeto de espacialização sonora para a canção “Ciranda do Cancionista”.



Fonte: produzido pelo autor.

O segundo princípio composicional complementar atua em uma escala mais ampla, concebendo a distribuição dos instrumentos como uma ciranda sonora que se movimenta ao redor do espectador, reforçando, por meio da espacialização, a metáfora da circularidade que estrutura toda a cena. Na Figura 4.17, podemos observar a trajetória do objeto sonoro 1 como exemplo adotado para os demais, completando no decorrer da obra uma volta inteira em torno do espectador.

Fig. 4.17 - Percurso do objeto sonoro 1 em ambiente AUDIENCE no projeto de espacialização sonora para a canção “Ciranda do Cancionista”.



Fonte: produzido pelo autor.

Em razão do estágio de desenvolvimento da plataforma VSAT-AUDIENCE, como mencionado anteriormente, apenas a *implementação* correspondente ao VSAT foi realizada para esta obra. A espacialização sonora em *Ambisonics* e a proposta de interatividade através do *sonic gazescaping* permanecem apresentadas nesta pesquisa como projeto composicional, não tendo sido implementadas nem validadas experimentalmente, sendo objeto de trabalhos futuros.

4.3 Canção 2 - “Fuzilamento”

4.3.1 Etapa conceitual

“Fuzilamento” investiga a possibilidade de utilizar os recursos das mídias alternativas abordadas nesta pesquisa para produzir uma experiência sensorial de sobrecarga. Partindo da perspectiva de uma mãe solo submetida simultaneamente às demandas da maternidade, do trabalho, da violência de gênero e das exigências da vida cotidiana, propõe-se um exercício de deslocamento do ponto de vista do compositor que, assumindo conscientemente a impossibilidade de vivenciar essa realidade em sua plenitude, utiliza a criação artística como tentativa de aproximação empática dessa situação.

Os projetos sonoro, visual e de interatividade partem da premissa composicional de investigar como produzir no espectador a compreensão narrativa dessa realidade, criando um ambiente de estímulos simultâneos que disputam continuamente a atenção do usuário, e como a espacialização pode converter-se em metáfora da própria violência cotidiana, fazendo com que a sensação de pressão constante seja percebida como parte da experiência imersiva.

Sintetizando estas propostas, o título da obra foi concebido ainda na etapa conceitual e utilizado como elemento disparador do exercício de escrita em fluxo de consciência (Figura 4.18).

Fig. 4.18 - Texto em fluxo de consciência produzido para “Fuzilamento”.

um filho pra criar dois empregos pra manter três minutos pra tomar um banho um ex reclamando da pensão dois segundos pra lidar com a situação três refeições por dia pra cozinhar ceis não tão ligados como é a vida dessa mãe um corre pra deixar na escola dois tempos pra tirar os atrasos três horas da manhã ele acorda chorando um respiro no meio do caos dois carinhas paquerando inbox três pras nove e tanto já rolou ceis não tão ligados como é o corre dessa mãe um desejo que não dá pra olhar dois desejos que não vão se ater três desejos pra tudo explodir um dia quero ir embora dia dois já me bate a culpa dia três vai ser a minha vez mil tretas por segundo agora mil tetas balançando afora mil horas pra poder dormir um desejo de poder gozar dois desejos que o gozo seja em paz três desejos massagem nos pés um ex pra te esquecer do sonho dois ex que sonho mais bizonho três ex porque fui outra vez ceis não tão ligados na treta que é um homem passa te olhando uma mulher passa te julgando três pessoas olhando, o que será um cachorro pra deixar mais leve dois cocos na sala pra limpar três seres sob o mesmo teto agora um emprego pra segurar as pontas dois assédios e vem mais na conta três silêncios sabe como é ceis não sabem como é a vida de uma mulher um comercial com tudo perfeito dois segundos pra ficar no jeito três mil coisas vem na contramão ceis não sabem o que é ser uma mulher não uma bala sem discenimento dois segundos pro fuzilamento três mil coisas que ainda não fez um pedido cuida do meu filho um pedido cuida do meu filho um pedido cuida do meu filho um pedido cuidado meu filho

Fonte: produzido pelo autor.

4.3.2 Etapa composicional

Ao final da *etapa conceitual*, a decupagem do texto de fluxo de consciência possibilitou a identificação de imagens, frases, metáforas e relações temáticas que orientaram, de forma integrada, o desenvolvimento dos processos da *etapa composicional*. A letra organizou-se a partir de uma estrutura cumulativa baseada na recorrência dos numerais três, dois e um, estabelecendo um recurso rítmico e o princípio formal que atravessa toda a composição — uma sensação constante de contagem regressiva. Entretanto, o desfecho esperado é constantemente adiado e reinicia imediatamente com outro conjunto de tarefas, conflitos e responsabilidades, em uma metáfora da rotina incessante vivida pela personagem.

Fuzilamento

Três minutos pra se aprontar
dois empregos pra se manter
um filho pra criar

Ainda três, e acordou chorando
dois semáforos pra tirar atrasos
sempre um corre pra deixar na escola

Três pras nove e o mundo já rolou
dois carinhas paquerando inbox
um suspiro no meio do caos

Cozinhar três refeições por dia
dois segundos pra lidar com
um ex reclamando da pensão

Três milésimos pra explodir de novo
dois milagres, redimir de novo
e um sono que não passa nunca

Três mil culpas por um pensamento
duas garfadas de comida fria
uma vontade: largar tudo e ir

Três pessoas passam olhando
duas senhoras julgando
um homem torce o pescoço

Três assédios a mais nas costas
dois silêncios mas quem dá conta?
menos um emprego pra segurar as pontas

Três mil balas vem na contramão
duas piscadas de tanto cansaço
e um filho que não quer dormir

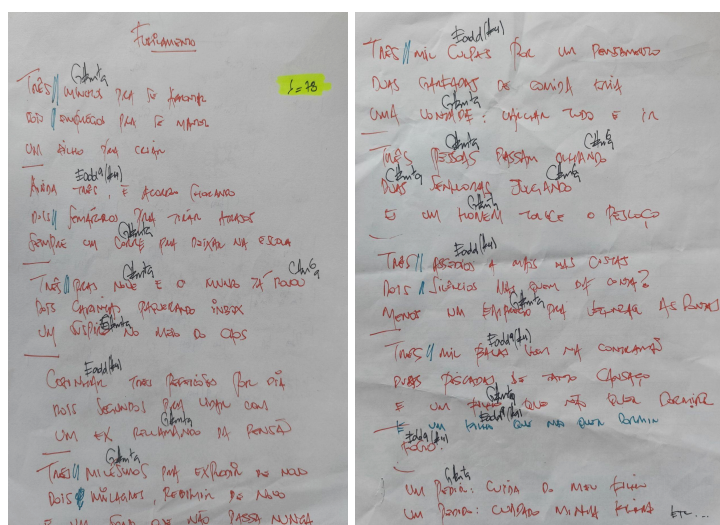
Três mil balas vem na contramão
duas piscadas de tanto cansaço
e um filho que não quer dormir

Fogo

Um pedido: cuida do meu filho
um pedido: cuidado, minha filha
um pedido: cuida do meu filho
um pedido: cuidado, minha filha

Em contraste com a tensão permanente construída pela letra, a composição melódica, harmônica (Figura 4.19) e o arranjo buscaram estabelecer uma sonoridade híbrida entre a MPB e a música pop contemporânea. A combinação de *beats* eletrônicos, baixos sintetizados e violão de nylon produz uma atmosfera sonora suave, semelhante àquela que alguém poderia escolher ouvir para aliviar o estresse da rotina. Essa aparente tranquilidade, entretanto, é continuamente tensionada pelo conteúdo da letra e pelos demais elementos da cena, fazendo com que a música provoque uma alteração de expectativa que torna a violência ainda mais perturbadora, justamente por criar uma camada de normalidade. A única ruptura musical dessa atmosfera ocorre com a caixa da bateria, executada de forma pontual e concebida para evocar o disparo de uma arma de fogo, reforçando sonoramente a metáfora do "fuzilamento" que estrutura a canção.

Fig. 4.19 - Manuscrito do processo de composição da canção “Fuzilamento”.



Fonte: produzido pelo autor.

A composição visual adota a perspectiva de primeira pessoa, posicionando o espectador diretamente no lugar da personagem e convertendo os acontecimentos da cena em experiências compartilhadas. O filho que chora, os olhares de reprovação de duas senhoras, o assédio masculino e os demais episódios que atravessam e estruturam seu cotidiano passam a ser vivenciados a partir de seu próprio ponto de vista, reforçando a dimensão imersiva da narrativa (Figura 4.20).

Fig. 4.20 - Visualização bidimensional do projeto visual da canção “Fuzilamento”.



Fonte: produzido pelo autor com auxílio da ferramenta de IA Midjourney (2026).

Assim como em “Ciranda do Cancionista”, a construção da imagem foi realizada por sobreposição de camadas. Primeiramente, por meio do *Midjourney*, gerou-se a fotosfera em 360° contendo o ambiente urbano. Alguns dos personagens mencionados na letra — o filho, as duas senhoras e o homem que torce o pescoço — foram gerados separadamente e inseridos na fotosfera por meio de edição no Photoshop. O prompt abaixo, utilizado para gerar a primeira camada da imagem, ilustra este procedimento metodológico:

360-degree raw photography, panorama, Immersive view of a sidewalk on a busy urban avenue., cinematic lighting, realistic textures, no distortion, 8k --ar 2:1 --profile heugrpk --v 7¹⁸

Fig. 4.21 - Esboço do projeto de interatividade da obra “Fuzilamento”.



Fonte: produzido pelo autor.

O projeto de interatividade, por fim, propõe uma alteração pontual na espacialização sonora associada a personagens da cena. Ao direcionar o olhar para o filho, para as duas senhoras ou para o homem, o espectador aciona através do *sonic gazescaping* um deslocamento espacial do som da caixa da bateria — concebido como metáfora sonora de um

¹⁸ “Fotografia bruta em 360 graus, panorama, visão imersiva de uma calçada em uma avenida urbana movimentada, iluminação cinematográfica, texturas realistas, sem distorção, 8k --ar 2:1 --profile heugrpk --v 7”, sendo “8k” a resolução da foto, “--ar 2:1” a proporção da imagem, “--raw” a priorização de uma representação visual mais realista e menos estilizada, “--profile heugrpk” um comando para que a IA adote os vieses estéticos, esquemas de cores, iluminação e preferências artísticas específicas vinculadas à conta do usuário que está inserindo o código, e “--v 7” a versão do modelo de inteligência artificial utilizada. Tradução do autor.

disparo de arma de fogo —, fazendo com que esse objeto sonoro atravessasse o espaço em sua direção. Nos demais pontos da fotosfera, a caixa permanece em posição fixa na mixagem. A interação reforça, assim, a premissa composicional da cena ao transformar o próprio ato de olhar para esses personagens em um gatilho para a intensificação da sensação de violência, pressão e vulnerabilidade que estrutura a experiência da protagonista (Figura 4.21).

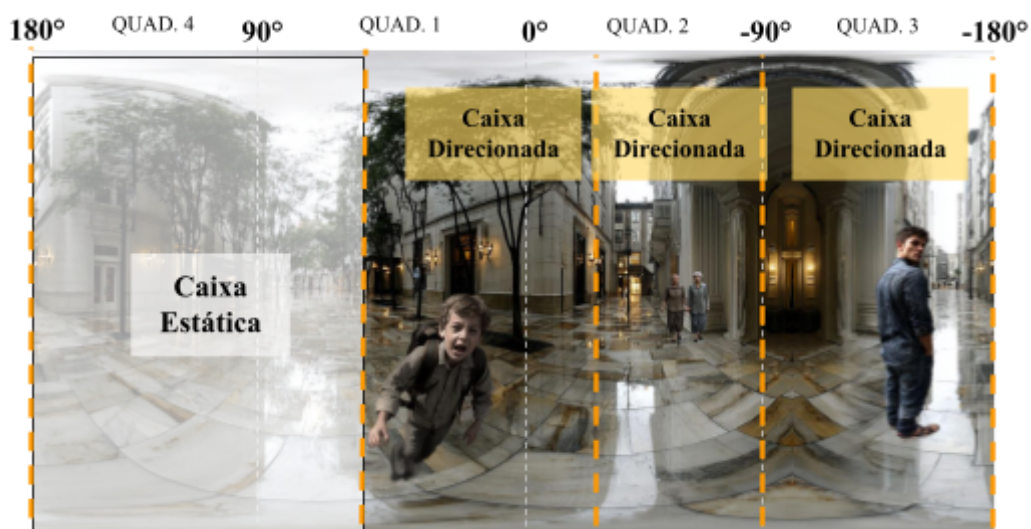
4.3.3 *Implementação no VSAT*

Os projetos visual e sonoro de “Fuzilamento” passaram pelos ajustes técnicos finais previstos na metodologia para *implementação* no VSAT. A produção musical, organizada em nove canais na DAW durante o processo composicional, foi submetida aos procedimentos de mixagem e masterização, gerando um único arquivo de áudio estéreo em formato MP3 sem os recursos de espacialização em *Ambisonics* e as ferramentas para o projeto de interatividade, que estão disponíveis apenas para VSAT-AUDIENCE. Em conjunto com a foto panorâmica em 360°, esse arquivo constituiu a versão implementada da obra no VSAT, que pode ser experimentada por meio do EP disponível no *link* apresentado no início deste capítulo.

4.3.4 Projeto de *implementação* para o VSAT-AUDIENCE

Seguindo a rotação da representação bidimensional da fotosfera, convencionada na canção anterior apenas para fins de análise, “Fuzilamento” adota como referência o posicionamento dos personagens na composição visual para a definição dos demais parâmetros sonoros e interativos. Na Figura 4.22, é possível visualizar em quatro quadrantes os campos sonoros e visuais de cada personagem que, através do direcionamento do olhar do espectador, interage com a direção do movimento da caixa da bateria no ambiente sonoro.

Fig. 4.22 - Representação bidimensional da atuação dos campos sonoros no campo visual de “Fuzilamento”.



Fonte: produzido pelo autor.

Os 9 canais produzidos em ambiente DAW durante a *etapa composicional* foram convertidos em objetos sonoros (Tabela 4.3) para *implementação* no AUDIENCE.

Tab. 4.3 - Objetos sonoros resultantes do ambiente DAW para projeto de *implementação* em AUDIENCE da obra “Fuzilamento”.

Objetos sonoros da canção “Fuzilamento”			
1	Voz	6	Bateria
2	Backing 1	7	Chimbal
3	Backing 2	8	Caixa (Tiro)
4	Violão Nylon	9	EFX
5	Baixo		

Fonte: produzido pelo autor.

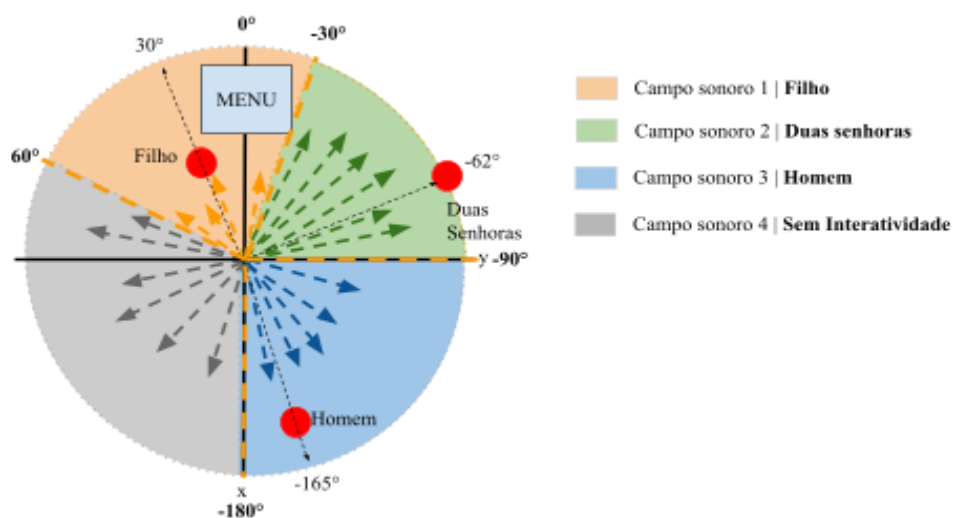
A espacialização estabelece uma correspondência direta entre o espaço visual dos personagens e o espaço de interação com o objeto sonoro 8 (caixa) de acordo com a Tabela 4.4 e a Figura 4.23, produzindo quatro campos de interatividade.

Tab. 4.4 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros e visuais 1 a 4 da canção “Fuzilamento”.

Objeto Sonoro	Posição	Campo Sonoro/Visual	Personagem
8	30°	Campo 1 (-30° a 60°)	Filho
8	-62°	Campo 2 (-90° a -30°)	Duas Senhoras
8	-165°	Campo 3 (-180° a -90°)	Homem
-	-	Campo 4 (60° a 180°)	Sem interatividade

Fonte: produzido pelo autor.

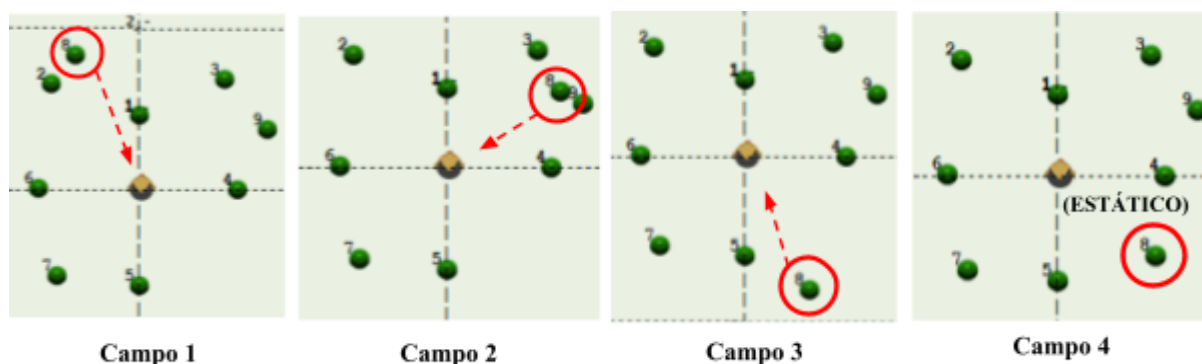
Fig. 4.23 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros 1 a 4 da canção “Fuzilamento”.



Fonte: produzido pelo autor.

Os demais objetos sonoros são ouvidos em todo o espectro da cena e foram distribuídos de maneira livre, equilibrada ao redor do espectador e sem nenhuma atribuição de trajetória, para que o movimento sonoro da caixa, quando houver, fique mais evidente. A Figura 4.24 detalha o comportamento do objeto sonoro 8 no AUDIENCE ao ser acionado pela interação visual com o espectador, respectivamente, nos campos 1, 2 e 3, e sua posição espacial estática no campo 4

Fig. 4.24 - Comportamento do objeto sonoro 8 quando acionado pela interação visual do espectador nos campos visuais/sonoros 1, 2, 3 e 4 da canção “Fuzilamento”.



Fonte: produzido pelo autor.

O projeto original de interatividade para o *sound gazescaping* de “Fuzilamento” foi concebido para três áreas de atuação para um objeto sonoro. Como a implementação disponível atualmente é de apenas dois campos sonoros *Ambisonics*, nesta dissertação preservamos o projeto composicional originalmente concebido por entendê-lo como parte do desenvolvimento do processo criativo desenvolvido que colabora como norteador para futuras evoluções da plataforma.

4.4 Canção 3 - “Coma!”

4.4.1 Etapa conceitual

Diferentemente das demais cenas do experimento, “Coma!” propõe a construção de uma narrativa ficcional, investigando o limiar entre consciência e inconsciência, memória e percepção, vida e morte, em uma experiência imersiva em que o usuário compartilha a perspectiva de uma pessoa que desperta de um estado de coma. Suspendendo as relações temporais entre os acontecimentos, a cena permite que o próprio espectador organize gradualmente os sentidos produzidos pela articulação entre imagem, música e interatividade.

A premissa composicional consiste em investigar de que maneira os projetos sonoro, visual e de interatividade podem construir uma narrativa cuja compreensão é progressivamente elaborada pelo espectador durante a exploração da cena. Sem confirmar uma interpretação única dos acontecimentos, a proposta procura preservar a ambiguidade

entre sonho e realidade para que o olhar do usuário atue também como instrumento de construção narrativa. O título, definido no princípio dessa etapa, sintetiza essa dualidade interpretativa e norteou a escrita do texto de fluxo de consciência (Figura 4.25).

Fig. 4.25 - Texto de fluxo de consciência produzido para “Coma!”.

entre o sonho e o real onde estou se olho pra frente vejo um quarto de hospital é tudo tudo esse é o sonho ou o real? olhando pra trás eu vejo um parque me vejo sentado em um gramado árvores um dia bonito uma canga uma toalha de mesa no chão quitutes sucos e um homem em minha frente ele sorri ele é belo ele me ama eu estou feliz de estar ali tão feliz que parece um sonho mas será o real? estou mesmo sendo feliz tenho um pedaço de bolo em minhas mãos e ele me diz, meu amor, coma! e o bolo é lindo o bolo é cheiroso parece gostoso eu como eu como eu como e um gosto estranho um fio repentino um frio me toma eu não sei e olho pra frente um quarto de hospital eu não sei mais o que quero tomar como sonho ou como real estou há quantos dias aqui deitado estou há quantos dias sentado em frente a esse homem? quem é esse homem? o que ele me fez? ele me disse meu amor, coma! e eu comi e esse beep que não me deixa sonhar esse som que me diz, meu amor, vive, esse silêncio de morte que paira em mim, essa espera para que meus olhos se abram, essa espera por minha mordida, toda expectativa que se guarda dentro e eclode no fechar numa mandíbula e num abrir de pálpebras qual dos dois lados é o presente? eu já passei por isso e o real é o homem em minha frente ou o leito de hospital? onde está o meu passado, ele está atrás? isso pode ser interessante na foto 360° é uma realidade difícil de engolir é um sonho difícil de encarar é um sonho difícil de engolir é uma realidade difícil de encarar não existe sonho tudo é real não existe amor em sp e nem na minha frente em um parque não existe amor em um quarto de hospital existe um sopro de vida e despertar talvez seja isso a vida me dizendo meu amor, me coma! onde estará esse homem? o que houve e eu não vi? o que quero ver e não está na foto? quais são os fatos onde está o foco? os cateteres presos ao braço uma pessoa sentada desconfortavelmente em uma cadeira essa pessoa é esse homem? ele não deveria estar preso? que caralho está acontecendo? não existe real apenas sonho eu queria morrer comendo bolo e acordar depois de comer eu comi bolo demais tive uma hiperglicemia talvez o bolo tivesse glúten e descobri que sou alérgico enfim não dá pra saber não dá pra julgar agradeço por estar vivo ou me penalizo por não ter morrido quais as minhas sequelas? esse amor essa dúvida esse bolo que não devorei inteiro e que queria mas não deu tempo entre o acordar e o morrer entre a fome e o comer um despertar, esse meio do caminho esse medo de saber essa dúvida que só saberei ao levantar da cama, ao levantar da toalha, acabou o picnic vamos pra casa o bolo estava ótimo o dia estava lindo só essa cama que estava um pouco desconfortável acho que não dormi bem essas luzes acesas esse som de morte piscando vida pulsando no gráfico por um fio em uma linha tênue entre viver e morrer comer

Fonte: produzido pelo autor.

4.4.2 Etapa composicional

A partir da decupagem, a composição visual exemplifica a articulação de todos os parâmetros da *etapa composicional*, organizando a fotosfera em duas metades distintas, separadas por um anel luminoso que funciona como elemento de transição entre dois estados perceptivos. Em uma delas, o espectador ocupa, em primeira pessoa, o leito de uma unidade de terapia intensiva, observando o ambiente a partir da perspectiva de alguém que desperta de um coma. Na outra metade, igualmente em primeira pessoa, encontra-se sentado diante de um homem durante um piquenique em um parque, segurando um pedaço de bolo. A ausência de indicações temporais explícitas impede que o espectador estabeleça imediatamente relações de anterioridade ou causalidade entre os dois ambientes, fazendo com que a própria exploração visual da cena participe da construção da narrativa (Figura 4.26).

Fig. 4.26 - Visualização bidimensional do projeto visual da canção “Coma!”.



Fonte: produzido pelo autor com auxílio da ferramenta de IA *Midjourney* (2026).

A construção do projeto visual ocorreu em duas etapas. Inicialmente, foram desenvolvidos no *Midjourney* dois ambientes distintos — um hospitalar e outro correspondente ao piquenique —, cada um gerado a partir de um *prompt* específico. Em seguida, as imagens foram editadas de forma a constituírem duas metades da fotosfera, articuladas por um anel de luz produzido no editor gráfico. A seguir, apresenta-se o *prompt* utilizado para a geração do ambiente hospitalar.

```
equirectangular 360-degree photography, panorama,
first-person perspective from a person lying on a
hospital bed, legs and feet visible in the foreground
resting naturally on the mattress, partially covered by
white hospital sheets, body aligned with the bed,
realistic proportions, hospital room surroundings, soft
clinical light, grounded, no floating elements,
photorealistic, refine, enhance realism, preserve
composition, maintain equirectangular panorama, 360
projection, no distortion, keep proportions, subtle
lighting balance --ar 2:1 --raw --profile heugrpk --v 719
```

¹⁹ “Fotografia equirretangular de 360 graus, panorama, perspectiva em primeira pessoa de alguém deitado em uma cama de hospital; pernas e pés visíveis em primeiro plano, apoiados naturalmente sobre o colchão e parcialmente cobertos por lençóis hospitalares brancos; corpo alinhado com a cama, proporções realistas, ambiente de quarto de hospital, iluminação clínica suave, posicionamento realista (sem elementos flutuantes), fotorrealista, aprimorado para maior realismo, composição preservada, panorama equirretangular mantido, projeção 360, sem distorção, proporções mantidas, equilíbrio sutil de iluminação”, sendo “--ar 2:1” a proporção da imagem, “--raw” a priorização de uma representação visual mais realista e menos estilizada, “--profile heugrpk” um comando para que a IA adote os vieses estéticos, esquemas de cores, iluminação e preferências artísticas específicas vinculadas à conta do usuário que está inserindo o código, e “--v 7” a versão do modelo de inteligência artificial utilizada. Tradução do autor.

A construção da letra preserva a indeterminação narrativa proposta na *etapa conceitual*, alternando de forma contínua as referências ao quarto de hospital e ao piquenique sem estabelecer uma relação temporal definitiva entre ambos. As perguntas recorrentes ("Quem é esse homem?", "O que veio antes?") e a recorrência dos elementos "bolo", "coma", "monitor" e "beep" fazem com que a canção seja estruturada por fragmentos de memória, permitindo múltiplas interpretações para a experiência vivida pela personagem.

Coma!

Entre o sonho e o real
olhos que se abrem
um parque, um quarto de hospital
quem é esse homem
no meu picnic?
quando eu fecho os olhos num click
ouço um beep de uma linha
desenhando um sopro de vida
em um monitor

O impulso ainda impulsa
o soro no cateter
o bolo desce a glote

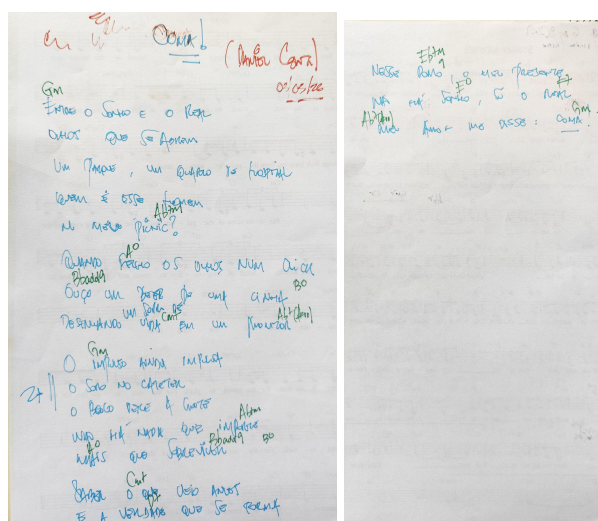
Não há nada que importe
mais que sobreviver
saber o que veio antes
e a verdade que se forma
neste domo, o meu presente
não há sonho, só o real
meu amor me disse: coma!

Os demais elementos do projeto sonoro também foram concebidos para reforçar a atmosfera de estranhamento e de indefinição que atravessa toda a cena. A parte A da canção estrutura-se sobre um único acorde (Figura 4.27) que, embora inserido em um contexto de modo menor, apresenta simultaneamente a terça menor e a terça maior²⁰, produzindo um atrito harmônico que tensiona sua definição modal e instaura uma sensação permanente de instabilidade.

Essa ambiguidade estende-se ao tratamento tímbrico da obra. A instrumentação reduzida — composta por voz, guitarra, teclado e sintetizadores — mantém a unidade musical da canção, mas recebe configurações distintas conforme o ambiente representado na cena. À espacialização musical somam-se ainda ambiências sonoras específicas para o hospital e para o parque, que reforçam a distinção entre os dois espaços narrativos.

²⁰ Este acorde está anotado como Gm(b4) na partitura que consta no Apêndice C desta dissertação.

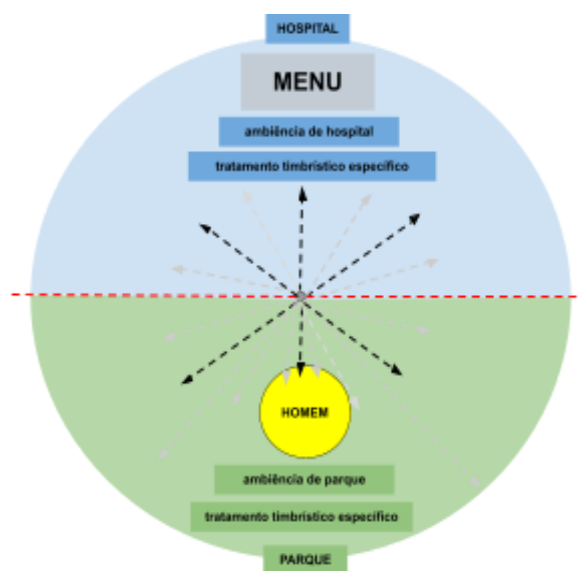
Fig. 4.27 - Manuscrito do processo de composição da canção “Coma!”.



Fonte: produzido pelo autor.

Por fim, o projeto de interatividade (Figura 4.28) articula a direção do olhar às transformações tímbricas propostas. Ao direcionar sua atenção para o parque ou para o quarto de hospital, o espectador percebe através do *sonic gazescaping* alterações na instrumentação, na reverberação e nas ambiências sonoras, produzindo diferentes estados perceptivos da mesma composição musical, que contribuem para a construção gradual da narrativa e para a permanente dúvida entre sonho e realidade.

Fig. 4.28 - Esboço do projeto de interatividade da obra “Coma!”.



Fonte: produzido pelo autor.

Cada um dos 12 canais produzidos em ambiente DAW deu origem a um objeto sonoro independente a ser implementado no AUDIENCE. Conforme apresentado na Tabela 4.5, os campos sonoros 1 e 2 compartilham a mesma estrutura musical — voz, instrumentos e ambiências correspondentes —, diferenciando-se exclusivamente pelo tratamento timbrístico atribuído a cada elemento. Coordenados ao projeto de interatividade, o primeiro campo sonoro (objetos 1 a 6) está relacionado ao hospital, enquanto o segundo (objetos 7 a 12) refere-se ao parque, mantendo assim a lógica narrativa proposta na *etapa conceitual*.

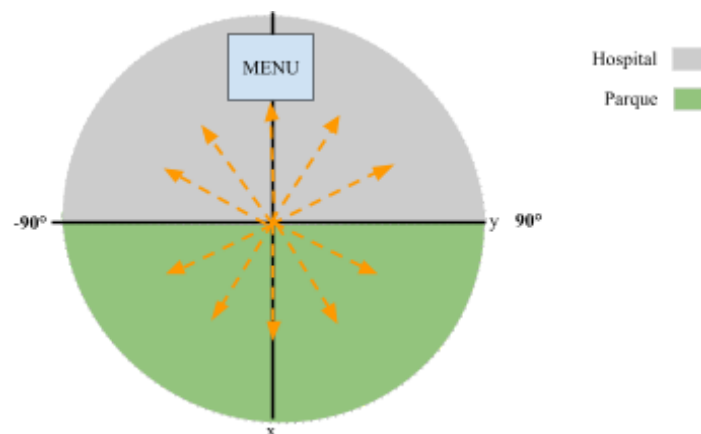
Tab. 4.5 - Lista dos objetos sonoros da canção “Coma!” separados em dois campos sonoros.

Objetos sonoros da canção “Coma!”			
Campo Sonoro 1		Campo Sonoro 2	
1	Voz / Ambiência	7	Voz / Ambiência
2	Guitarra / Ambiência	8	Guitarra / Ambiência
3	Teclado / Ambiência	9	Teclado / Ambiência
4	Sintetizador / Ambiência	10	Sintetizador / Ambiência
5	Efeitos 1	11	Efeitos 1
6	Efeitos 2	12	Efeitos 2

Fonte: produzido pelo autor.

Para o campo sonoro 1, estipulou-se que a área de atuação interativa compreende o campo de visão frontal do espectador ao entrar na cena, ou seja, entre -90° e 90° do mapa de visão (Figura 4.30). O restante (entre -90° a -270°) está relacionado ao campo sonoro 2.

Fig. 4.30 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros da canção “Coma!”.



Fonte: produzido pelo autor.

Ao transitar o olhar entre os dois ambientes, o espectador acessa diferentes configurações de uma mesma cena sonora. Buscando preservar a continuidade espacial entre elas, os objetos sonoros correspondentes dos campos 1 e 2 foram alocados no AUDIENCE em posições equivalentes, mantendo uma distribuição equilibrada ao redor do espectador (Figura 4.31). Desse modo, a mudança de percepção decorre predominantemente das diferenças tímbricas e das ambiências associadas a cada campo sonoro, e não da reorganização espacial dos objetos. Em razão dessa opção composicional, só foram atribuídas trajetórias pontuais aos efeitos presentes nos objetos sonoros 5, 6, 11 e 12, evitando que movimentos no espaço possam competir perceptivamente com a transformação sonora proposta pela interação.

Fig. 4.31 - Posicionamento dos objetos sonoros da obra “Coma!” no ambiente AUDIENCE.



Fonte: produzido pelo autor.

Embora "Coma!" tenha sido concebida considerando as possibilidades composicionais do VSAT-AUDIENCE — incluindo a organização espacial dos objetos sonoros e o planejamento de comportamentos interativos associados ao *sonic gazescaping* —, tais elementos permaneceram no âmbito do projeto composicional e não foram implementados nesta pesquisa. Em consonância com o recorte metodológico adotado, a implementação e a validação funcional dos recursos de espacialização sonora e de audição condicionada à direção do olhar foram concentradas exclusivamente na canção "Vir, Verá", considerada suficiente para demonstrar o funcionamento dessas funcionalidades. Dessa forma, "Coma!" foi implementada integralmente apenas na versão para o VSAT,

preservando-se, nesta dissertação, o projeto originalmente concebido para o VSAT-AUDIENÇA como documentação do processo criativo e como referência para futuras implementações.

4.5. Canção 4 - “Vir, Verá”

4.5.1 Etapa conceitual

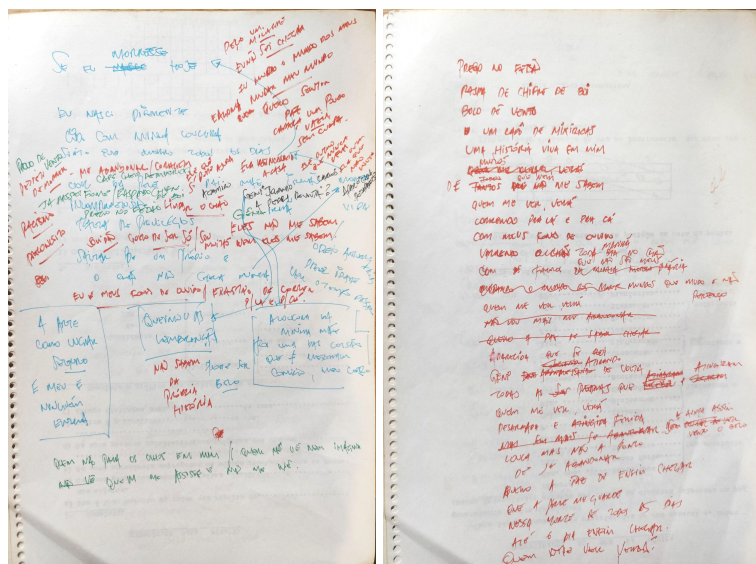
Diferentemente das demais canções do experimento, o processo criativo de “Vir, Verá” parte da intenção de investigar de que maneira as possibilidades composicionais das mídias alternativas abordadas nesta pesquisa poderiam ser utilizadas para compartilhar um ponto de vista distinto ao do próprio compositor. Em vez de utilizar os procedimentos metodológicos para construir uma narrativa baseada em sua perspectiva pessoal, buscou-se explorar os procedimentos artísticos como meio de escuta e mediação da experiência do outro, incorporando memórias, afetos e referências determinadas por outra pessoa. Para isso, o tema escolhido foi a trajetória de vida da cantora Selma Fernands, sob sua própria perspectiva.

A premissa composicional que orientou esta cena consistiu em investigar como a articulação entre fotografia 360°, espacialização sonora e interatividade poderia produzir um deslocamento interpretativo entre aquilo que o espectador vê e aquilo que efetivamente conhece. Para isso, propõe-se a contraposição entre uma imagem pública de sucesso — representada por uma apresentação musical diante de uma plateia entusiasmada — e uma narrativa sonora que revela aspectos íntimos da trajetória da cantora. A interação constitui o elemento mediador dessa relação: apenas ao dirigir e sustentar seu olhar sobre a artista o espectador acessa sua história, transformando o próprio ato de olhar em condição para a escuta e para a resignificação da cena.

A partir dos parâmetros acima, Selma Fernands foi convidada a escrever um texto em fluxo de consciência com direcionamento autobiográfico, compartilhando reflexões sobre sua vida e sua realidade. Posteriormente, ela compartilhou outro texto, também autobiográfico, que julgou contribuir para a composição da obra. Com o intuito de preservar a sua privacidade e resguardar o caráter confidencial de seus relatos, que tangenciam temas de grande sensibilidade pessoal, optou-se por não incluir a íntegra dos textos originais nesta dissertação. O material textual foi analisado e decupado (Figura 4.32) a partir de recortes

temáticos, paráfrases e extração de palavras-chave estruturantes. Dessa forma, a investigação concentra-se estritamente na transposição desses estímulos subjetivos para as dinâmicas do processo criativo e da composição musical, sem expor a intimidade da participante.

Fig. 4.32 - Manuscrito do processo de decupagem dos textos produzidos por Selma Fernands para a obra “Vir, Verá”.



Fonte: produzido pelo autor.

4.5.2 Etapa composicional

A decupagem de ambos os textos — o de fluxo de consciência e o que foi posteriormente fornecido por Selma Fernands —, bem como as demais ideias levantadas tanto na *etapa conceitual* serviram de base para o desenvolvimento integrado de todos os parâmetros da *etapa composicional*.

A construção da letra preservou imagens, memórias, personagens e modos de expressão presentes na escrita original, em uma construção compartilhada na qual os procedimentos artísticos realizados após os textos iniciais atuam como mediadores de sua organização poética. Reforçado pela construção melódica e harmônica, o refrão ("quem me vir, verá") é o principal ponto de articulação entre letra, imagem e interatividade. No plano verbal, a expressão afirma a possibilidade de reconhecimento da identidade da personagem. Entretanto, na experiência imersiva, o verso adquire também um sentido operacional: apenas o espectador que direciona e mantém seu olhar sobre a cantora permanece ouvindo sua história, fazendo com que a frase assuma a condição de elemento poético e de instrução implícita da própria experiência interativa.

Vir, Verá

Prego no feijão
raspa de chifre de boi
bolo de vento
e um capô de mexericas

História viva que carrego
de quem foi e nem me sabe
nesse solo que invento

Quem me vir, verá

Com meus fones de ouvido
varrendo as manhãs
e os farelos dos mundos
que não pertencem

Convenço Aparecida
a ficar mais um pouco
nos meus campos de dentro

Quem me vir, verá

Revelar no centro
os mistérios que protejo
desarmada e ferida
também me reconheço

Em Geni e a sua ira
devolvendo enfim as pedras
que a ferem desde o início

Quem me vir, verá

Louca, mas não
ao ponto de me abandonar
quero sim a paz de enfim, chegar
se até lá a arte me guardar
quem me vir, verá

A composição melódica, harmônica e o arranjo foram desenvolvidos a partir da letra e de sua dimensão narrativa. O caráter confessional do texto conduziu a construção de uma canção de estética próxima à MPB contemporânea, privilegiando a inteligibilidade da voz e a valorização do discurso verbal como principal eixo da experiência musical. A opção por uma escrita musical apoiada em procedimentos característicos da canção popular brasileira — com instrumentação predominantemente acústica, baseada em piano, baixo e cordas — busca reforçar o caráter autobiográfico da narrativa, buscando uma escuta intimista em que o foco da experiência recaia sobre a relação entre a letra e a proposta de interatividade.

Além disso, ao preservar tais características formais e estilísticas associadas à MPB, sua inserção no ambiente VSAT-AUDIENCE altera significativamente sua função

composicional. Em vez de constituir o elemento central da experiência, a música passa a integrar um sistema narrativo mais amplo, no qual seu sentido depende da articulação com os demais elementos criativos. A inovação proposta pela cena, portanto, não reside na ruptura com a linguagem da canção popular, mas na redefinição de seu modo de escuta e de sua inserção em uma experiência de criação multimodal.

Além da produção musical da canção, o projeto sonoro incluiu a criação de ambiências de plateia para atuar em articulação com a proposta de interatividade, estabelecendo um contraste entre o ambiente sonoro do espetáculo e a narrativa autobiográfica revelada ao espectador quando este mantém o olhar direcionado à cantora.

Fig. 4.33 - Composição visual da foto 360° da canção “Vir, Verá”



Fonte: produzido pelo autor com auxílio da ferramenta de IA *Midjourney* (2026).

O projeto visual foi construído em duas etapas. Por meio do *Midjourney*, a primeira produziu uma cena imersiva e panorâmica em 360° de uma audiência assistindo a uma apresentação musical. Em seguida, a imagem de Selma Fernands foi inserida de forma sobreposta através do editor de imagem (Figura 4.33). O prompt que resultou na imagem produzida no primeiro procedimento foi o seguinte:

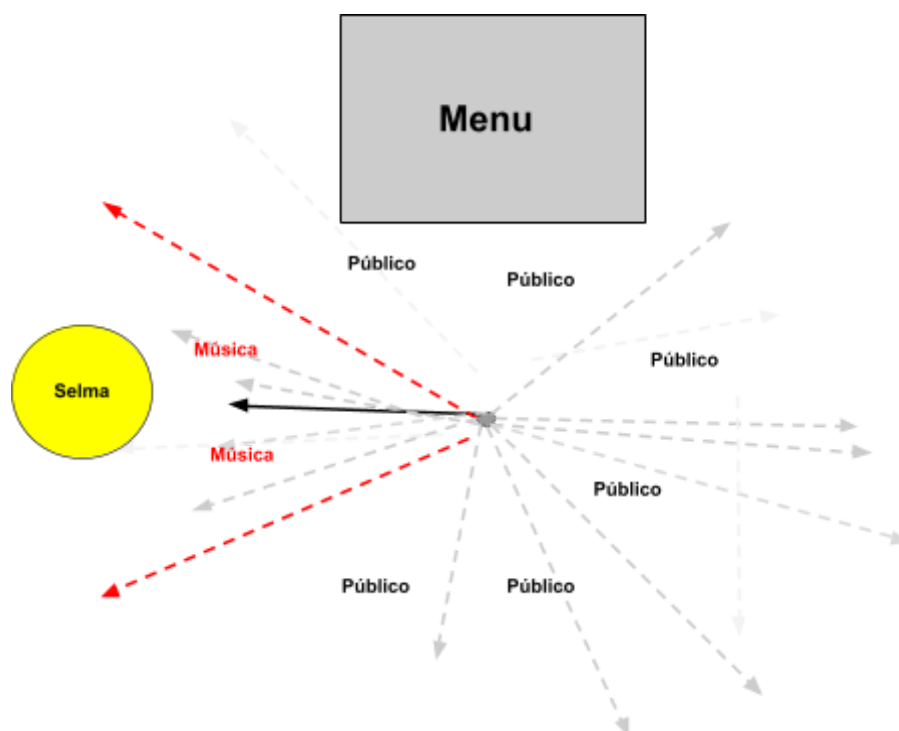
```
360-degree raw photography, panorama, immersive
concert scene, POV inside the crowd watching a
joyful female singer performing on stage,
cinematic lighting, realistic textures, no
distortion, 8k --ar 2:1 --tile --profile heugrpk
--v 721
```

²¹ “Fotografia bruta em 360 graus, panorama, cena de show imersiva, perspectiva de primeira pessoa (POV) no meio da multidão observando uma cantora alegre se apresentando no palco, iluminação cinematográfica, texturas realistas, sem distorção, 8k --ar 2:1 --tile --profile heugrpk --v 7”, sendo “8k” a resolução da foto, “--ar 2:1” a proporção da imagem, “--raw” a priorização de uma representação visual mais realista e menos estilizada, “tile” um comando para gerar encaixes perfeitos nas bordas da foto 360°, “--profile heugrpk” um comando para

Com isso, o projeto visual posiciona o espectador na fotosfera de uma plateia durante a apresentação da cantora Selma Fernands. Concebida para conduzir inicialmente o espectador a uma leitura de sucesso e realização — através do reconhecimento, da plenitude e do êxito profissional da artista —, essa construção visual não busca, entretanto, representar a totalidade da experiência da personagem, e sim estabelecer um contraponto à narrativa desenvolvida pela canção. Assim, a fotografia constitui um elemento narrativo fundamental, responsável por instaurar a expectativa que será tensionada pela música, pela espacialização sonora e pela interação.

A proposta de interatividade, por fim, busca exercer uma função composicional como dispositivo dramatúrgico, regulando o acesso à narrativa íntima da personagem e exigindo a permanência do olhar do espectador sobre ela para que o discurso musical se desenvolva integralmente. Caso contrário, a música dá lugar ao som ambiente imersivo da plateia (Figura 4.34). O gesto físico de sustentar o olhar para a cantora converte-se, assim, em uma metáfora da escuta, da empatia e da disponibilidade para ultrapassar a imagem pública apresentada pela cena, transformando o comportamento do espectador em elemento constitutivo da obra.

Fig. 4.34 - Esboço do projeto de interatividade da obra “Vir, Verá”.



Fonte: produzido pelo autor.

que a IA adote os vieses estéticos, esquemas de cores, iluminação e preferências artísticas específicas vinculadas à conta do usuário que está inserindo o código, e “--v 7” a versão do modelo de inteligência artificial utilizada. Tradução do autor.

4.5.3 Implementação no VSAT

Para a *implementação* no VSAT, foram realizados os ajustes técnicos finais previstos na metodologia. Em razão da impossibilidade de implementar a proposta de interatividade nessa plataforma, as ambiências de plateia desenvolvidas durante o projeto sonoro foram suprimidas, preservando-se apenas a canção como elemento musical da cena. Os sete canais produzidos em ambiente DAW foram submetidos aos procedimentos de mixagem e masterização, resultando em um único arquivo de áudio estéreo, em formato MP3. Esse arquivo, juntamente com a foto panorâmica em 360°, foi incorporado ao VSAT por meio das ferramentas de *upload* disponibilizadas pelo editor da plataforma e que pode ser assistida através do EP disponível no *link* apresentado ao começo deste capítulo.

4.5.4 Implementação no VSAT-AUDIENCE

Mantendo a convenção de rotação da representação bidimensional da fotosfera, adotada anteriormente apenas para fins de análise, a *implementação* de “Vir, Verá” toma a composição visual como referência para a organização dos elementos sonoros e interativos. Nessa representação (Figura 4.35), a imagem de Selma Fernands encontra-se posicionada aproximadamente 90° à esquerda da orientação inicial do espectador.

Fig. 4.35 - Representação bidimensional da atuação dos campos sonoros no campo visual de “Vir, Verá”.



Fonte: produzido pelo autor.

A produção musical em ambiente DAW resultou em 11 objetos sonoros a serem importados para o AUDIENCE (Tabela 4.6). Para coordená-los ao planejamento interativo,

eles serão agrupados em dois campos sonoros: o primeiro, relacionado à parte musical, com a voz de Selma Fernands e todos os instrumentos que compõem o arranjo (objetos 1 a 7); o segundo, apenas com sons de plateia (objetos 8 a 11). A divisão entre os dois campos sonoros procura preservar, na *implementação*, a lógica narrativa estabelecida durante a *etapa composicional*. Enquanto o primeiro concentra todos os elementos responsáveis pela construção da narrativa musical, o segundo mantém exclusivamente a ambiência do espetáculo, permitindo que a alternância entre ambos corresponda diretamente às escolhas de observação realizadas pelo espectador.

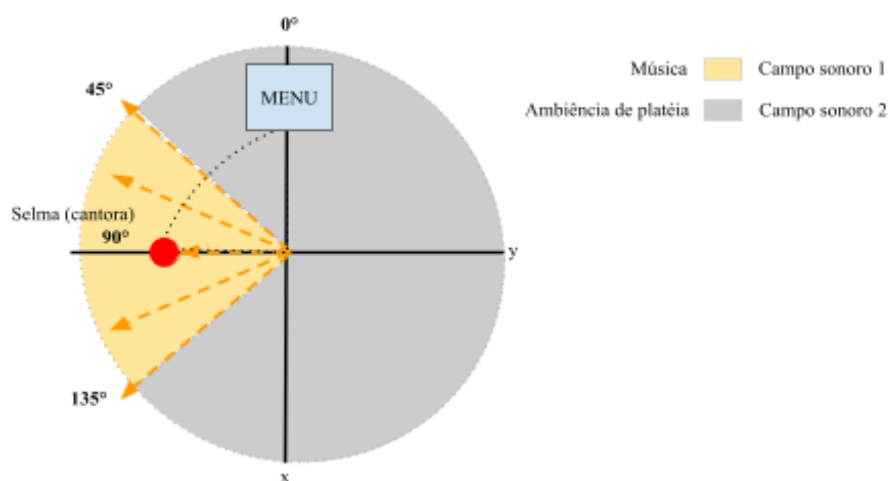
Tab. 4.6 - Lista dos objetos sonoros da canção “Vir, Verá” separados em dois campos sonoros.

Objetos sonoros da canção “Vir, Verá”			
Campo Sonoro 1		Campo Sonoro 2	
1	Voz Selma Fernands	8	Plateia 1
2	Piano	9	Plateia 2
3	Baixo	10	Plateia 3
4	Violino 1	11	Plateia 4
5	Violino 2		
6	Viola		
7	Violoncello		

Fonte: produzido pelo autor.

Para o campo sonoro 1 — no qual o espectador deve manter o olhar direcionado para que possa ouvir a música —, estipulou-se que sua área de atuação compreende 45° tanto para a direita quanto para a esquerda de Selma. A área espacial restante compreende o campo sonoro 2, que quando observado resulta na audição apenas da plateia (Figura 4.36). A delimitação de uma área relativamente reduzida para o campo sonoro musical exige que o espectador mantenha deliberadamente sua atenção sobre a cantora, reforçando a função dramática da interação prevista desde a *etapa conceitual*.

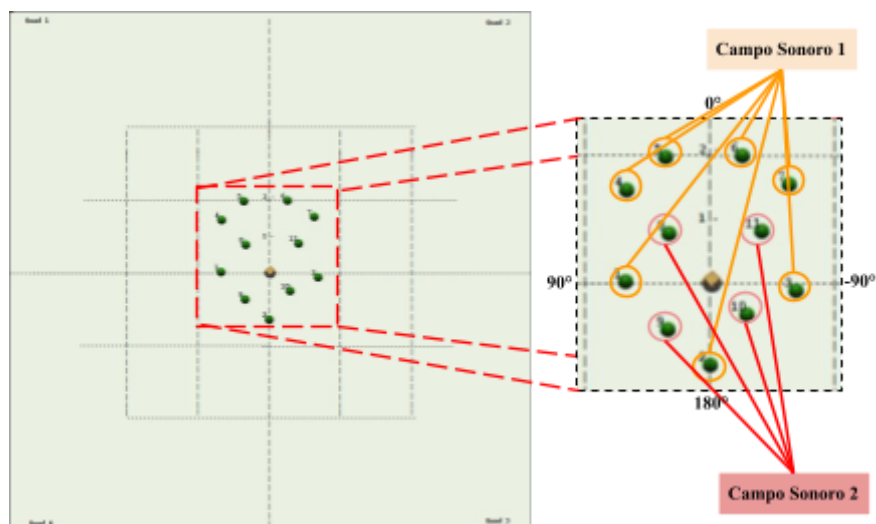
Fig. 4.36 - Áreas de atuação espacial dos campos sonoros 1 e 2 da canção “Vir, Verá”.



Fonte: produzido pelo autor.

No AUDIENCE, o objeto sonoro com voz de Selma Fernands foi alocado em posição correspondente ao espaço visual, enquanto os demais componentes dos campos sonoros 1 e 2 foram distribuídos de maneira livre e equilibrada ao redor do espectador (Figura 4.37). Não foram atribuídas trajetórias a nenhum objeto sonoro, de forma a evitar que deslocamentos sonoros concorram com o principal objetivo narrativo da cena: manter o foco do espectador sobre a cantora durante a escuta da canção.

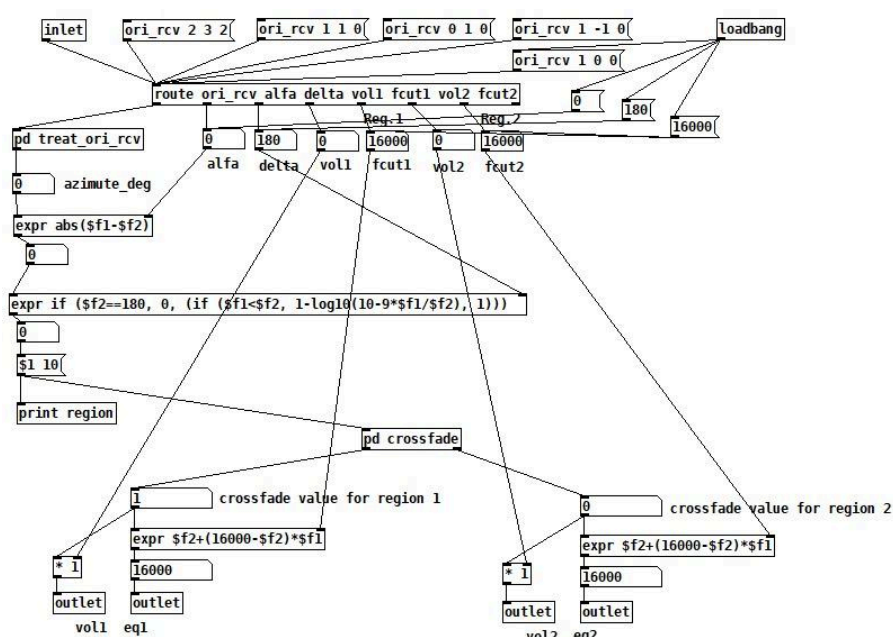
Fig. 4.37 - Posicionamento dos objetos sonoros nos campos 1 e 2 da canção “Vir, Verá”



Fonte: produzido pelo autor.

Para *implementação* no VSAT-AUDIENCE, o projeto visual passou pelos ajustes técnicos previstos na metodologia para sua integração à plataforma. Os ângulos dos campos sonoros definidos no projeto de interatividade foram convertidos em dados implementáveis no *patch* responsável pela funcionalidade *sonic gazescaping*, (Figura 4.38) articulando tecnicamente a fotografia panorâmica, a espacialização sonora e interação condicionada à direção do olhar, constituindo a única validação funcional realizada nesta pesquisa para as funcionalidades específicas da plataforma integrada.

Fig. 4.38 - Patch em Pure Data responsável pela funcionalidade *sonic gazescaping* no VSAT-AUDIENCE.



Fonte: produzido pelo autor.

A configuração final da cena procura, portanto, materializar a premissa composicional estabelecida na etapa conceitual, na qual fotografia, espacialização sonora e interatividade articulam-se para produzir um contraste entre a imagem pública da artista e sua narrativa íntima. Nesse contexto, o ato de olhar deixa de constituir apenas uma forma de exploração da fotosfera para tornar-se condição de acesso à própria experiência musical e ao processo de ressignificação proposto pela obra.

5. Conclusões

5.1 Resultados e Discussão

Esta pesquisa partiu da hipótese de que as transformações promovidas pelas tecnologias ao longo da evolução da indústria fonográfica alteram os modos de produção, circulação e consumo da canção popular e interferem diretamente nos próprios processos criativos que a constituem. Ao longo desta dissertação, buscou-se demonstrar que a relação entre música popular, tecnologia e mercado fonográfico não se limita à distribuição ou comercialização de obras, mas participa ativamente da conformação de processos criativos, performáticos e de escuta. A partir das reflexões de Benjamin (2022), Adorno (1986), Bauman (2011) e Skinner (2003), argumenta-se que os formatos e plataformas predominantes tendem a estabelecer parâmetros de replicabilidade que, ao longo do tempo, convertem-se em condicionantes estéticos naturalizados. Assim, muito do que frequentemente é percebido como característica intrínseca da canção popular pode ser compreendido como resultado de adaptações às exigências técnicas e mercadológicas das mídias vigentes. Em contraposição a essa lógica, propôs-se compreender a *efemeridade* como estratégia composicional voltada à investigação de experiências singulares, contextuais e não orientadas prioritariamente pela reprodução técnica da obra. Buscou-se demonstrar que cada suporte tecnológico estabelece possibilidades, limitações e modos particulares de interação entre artista, obra e público, produzindo condicionantes que atravessam a composição musical. Nesse contexto, propôs-se compreender de que maneira mídias alternativas poderiam participar ativamente da construção de sentido da obra, assumindo também funções composicionais.

A problemática dialoga ainda com a oposição entre *individualidade* e *comunalidade* na arte sonora. Embora a experiência musical seja frequentemente compartilhada e construída coletivamente, os sistemas de produção e consumo tendem a uniformizar comportamentos, preferências, expectativas e experiências. A partir dessa perspectiva, torna-se relevante compreender que elementos estruturantes sustentam a constituição de experiências coletivas de escuta e como essas experiências podem ser reorganizadas, sob a perspectiva da *efemeridade*, quando se privilegiam processos personalizáveis contextuais ou exclusivos. Em vez de pensar a coletividade apenas como resultado da circulação massiva de conteúdos, interessa observar como ela também pode emergir de experiências singulares, temporárias e situadas.

A dissertação estabelece aproximações entre os processos de standardização da música popular e os princípios do condicionamento operante formulados por Skinner (2003), em que determinados padrões estéticos e produtivos permanecem atuando sobre artistas e ouvintes mesmo quando as limitações técnicas originais já não existem. A permanência no hábito sugere que a replicabilidade opera como requisito técnico ou econômico e também como um mecanismo de condicionamento cultural que influencia expectativas, formas de escuta e decisões criativas.

As reflexões desenvolvidas ao longo desta pesquisa conduzem menos a respostas definitivas do que à abertura de novos problemas de investigação. Que outras obras poderiam surgir se os artistas deixassem de tomar o mercado como ponto de partida para suas decisões criativas? Que experiências de escuta permanecem invisíveis porque não encontram espaço dentro dos formatos predominantes? Quais possibilidades estéticas emergem quando a obra deixa de priorizar sua capacidade de replicação e passa a explorar sua singularidade, sua contextualidade ou mesmo sua irrepetibilidade? Questionamentos dessa natureza beneficiam não apenas artistas e compositores, mas também ouvintes, pesquisadores, produtores e desenvolvedores de tecnologia. Em última instância, podem beneficiar qualquer pessoa interessada em compreender de que maneira os sistemas técnicos moldam a percepção, a cognição e as formas de sociabilidade contemporâneas. Trata-se de investigar como determinados dispositivos tecnológicos condicionam comportamentos, expectativas e modos de atenção, ao mesmo tempo em que podem servir como ferramentas para sua própria subversão.

Sob a perspectiva da criação artística, a exploração de formatos alternativos permite desafiar hábitos sedimentados pelo uso repetido de determinadas mídias. Ao confrontar o ouvinte com estruturas menos previsíveis ou com relações incomuns entre tempo, imagem, som e interação, ampliam-se as possibilidades de construção de sentido e de engajamento atencional. Sob uma perspectiva de recepção, experiências dessa natureza podem contribuir para a formação de novas comunidades de escuta e de criação, menos organizadas em torno da massificação e mais voltadas para experiências compartilhadas de descoberta, presença e participação.

Analisando uma dentre inúmeras possibilidades, o estudo de caso do “experimento [confina]” representou o primeiro movimento dessa investigação. Ao analisar um conjunto de canções concebidas especificamente para o *Instagram* durante o período de isolamento social provocado pela pandemia de COVID-19, tornou-se possível observar como características técnicas aparentemente limitantes — como a duração máxima dos vídeos de até 60 segundos,

a reprodução automática em *loop* e a lógica algorítmica da plataforma — passaram a integrar o próprio pensamento composicional. Ao invés de serem encaradas apenas como restrições, estes parâmetros foram incorporados à estrutura formal, à construção poética e às soluções musicais das obras, evidenciando que o suporte digital pode participar da constituição da linguagem artística. Desta forma, o “experimento [confina]” revelou-se um laboratório metodológico que permitiu identificar procedimentos composicionais posteriormente aprofundados nesta pesquisa.

Essas observações conduziram ao desenvolvimento do experimento artístico desta dissertação, materializado no EP “Vista do Ponto”. Diferentemente do estudo de caso anterior, cujo foco recai sobre as potencialidades criativas de uma plataforma já consolidada, este experimento foi concebido para investigar processos composicionais em três tecnologias complementares: o VSAT, o AUDIENCE e sua integração no VSAT-AUDIENCE. Para além de uma plataforma de reprodução de canções, a integração entre fotografia panorâmica em 360 graus, espacialização sonora e o *sonic gazescaping* passou a constituir um conjunto de parâmetros capazes de orientar decisões poéticas articuladas desde o início do processo criativo.

Nesse sentido, uma das principais contribuições desta pesquisa reside na elaboração de uma metodologia composicional organizada em três etapas — *conceitual*, *composicional* e a *implementação* — que integra procedimentos tradicionalmente pertencentes a diferentes áreas de criação (letra, melodia, harmonia, arranjo, fotografia 360°, produção musical, espacialização sonora e projetos de interatividade) de forma simultânea e interdependente. Trazendo decisões tradicionalmente associadas ao momento da implementação tecnológica para o próprio início do processo criativo, a metodologia proposta amplia o conceito tradicional de composição de canções, aproximando-o de uma perspectiva multimodal.

Os resultados obtidos demonstram que fotografia 360°, espacialização sonora e interatividade não atuam apenas como recursos ilustrativos da narrativa musical. Em diferentes momentos do experimento, esses elementos assumem funções composicionais específicas, modificando a própria maneira como a canção produz significado. Em “Ciranda do Cancionista”, a organização espacial da cena reforça a ideia de circularidade e aprisionamento presentes na crítica ao sistema fonográfico; em “Fuzilamento”, a ocupação da perspectiva corporal da personagem transforma a escuta em experiência de compartilhamento; em “Coma!”, a fotografia panorâmica fragmenta a percepção temporal da narrativa e transfere para o espectador parte da construção de sentido; em “Vir, Verá”, a interatividade converte o ato de olhar em condição para a escuta, estabelecendo uma relação

direta entre atenção, empatia e revelação da história da personagem. Em conjunto, essas quatro cenas investigam diferentes funções composicionais da integração entre imagem, som e interação, evidenciando que a mídia pode assumir papéis expressivos distintos conforme os objetivos artísticos de cada obra — embora apenas “Vir, Verá” tenha sido implementada também no VSAT-AUDIENCE para validação funcional do *sonic gazescaping*.

Digno de nota são os desdobramentos que as discussões acerca da replicabilidade e da efemeridade produziram sobre o próprio processo de compartilhamento do EP “Vista do Ponto”. A experiência de escuta proposta pelo VSAT depende de um suporte tecnológico específico — óculos de realidade virtual associados a fones de ouvido —, condição que altera significativamente a relação entre obra e público. Se, por um lado, a necessidade desse aparato reduz o potencial de replicabilidade da obra, uma vez que seu acesso depende de equipamentos ainda pouco difundidos e de uma mediação específica, por outro, esse mesmo suporte potencializa uma experiência de fruição bastante distinta daquela predominante nas plataformas digitais de música.

A utilização simultânea dos óculos de realidade virtual e dos fones de ouvido cria uma espécie de “camisa de força” perceptiva, restringindo estímulos externos e direcionando a atenção do espectador para a experiência audiovisual imersiva. Em contraste com as práticas contemporâneas de escuta, frequentemente marcadas pela dispersão, pela multitarefa e pelo consumo fragmentado de conteúdos, a obra passa a exigir um tempo de permanência, concentração e envolvimento dificilmente reproduzido nos ambientes digitais convencionais.

Além disso, o compartilhamento de “Vista do Ponto” ocorreu por meio de um único dispositivo de realidade virtual, fazendo com que cada experiência de fruição acontecesse de forma individual e exclusivamente durante encontros presenciais entre artista e espectador. Essa condição rompe deliberadamente com a lógica de circulação baseada na repetibilidade algorítmica de *plays*, *views* e *likes*, retirando o foco da quantidade de reproduções, do alcance massivo e da replicação contínua da obra para a qualidade da experiência através de encontros únicos, situados e efêmeros. Assim, a escuta imersiva passou a constituir um espaço de aproximação entre criação e recepção, artista e público, fazendo com que a efemeridade se tornasse também uma característica do próprio modo de circulação da obra, evidenciando que os meios de compartilhamento podem constituir parte integrante da poética e do discurso artístico.

Ao examinar práticas dissidentes em relação a parâmetros tecno-mercadológicos estabelecidos, este trabalho busca contribuir para a reflexão sobre novos caminhos para a canção popular, recolocando em debate os sentidos, valores e finalidades do fazer e do

escutar música na contemporaneidade. Se a mercadoria cultural tende a privilegiar aquilo que pode ser repetido, escalado e reproduzido, experiências artísticas orientadas pela *efemeridade* trazem a atenção para aspectos como singularidade, contexto, presença e irrepetibilidade. Nesse sentido, o trabalho procura revisitar uma dimensão histórica da música popular enquanto prática de resistência, investigando de que maneira determinadas escolhas técnicas e estéticas podem tensionar os mecanismos de padronização que regulam a produção e a escuta contemporâneas.

Como parte dos resultados desta pesquisa, a implementação do EP “Vista do Ponto” permanece disponível para acesso público na plataforma VSAT, permitindo que pesquisadores, artistas e demais interessados experimentem diretamente a obra desenvolvida ao longo desta dissertação. Espera-se que sua disponibilização contribua para futuras discussões sobre processos composicionais mediados por mídias alternativas e favoreça novas investigações acerca das relações entre criação, tecnologia e canção popular.

Acesso: <https://vsatool-d2dd85389e42.herokuapp.com/story/1209>

5.2 Limitações

Entretanto, a pesquisa também revelou limitações importantes relacionadas ao estágio de desenvolvimento das mídias investigadas. Embora o EP “Vista do Ponto” tenha sido integralmente concebido para três tecnologias complementares — VSAT, AUDIENCE e sua integração no VSAT-AUDIENCE —, as condições técnicas disponíveis durante o desenvolvimento da pesquisa permitiram níveis distintos de implementação. As quatro canções foram implementadas no VSAT, explorando fotografia panorâmica em 360°, navegação entre cenas e reprodução em áudio estéreo. Já a implementação integrada no VSAT-AUDIENCE foi realizada apenas para a canção “Vir, Verá”, escolhida como estudo suficiente para a validação funcional da espacialização sonora em *Ambisonics* e do *sonic gazescaping*. Dessa forma, todos os projetos composicionais previstos para o EP foram integralmente desenvolvidos, mas apenas parte deles pôde ser implementada e validada experimentalmente durante esta pesquisa.

Essa limitação, contudo, não compromete a principal contribuição da pesquisa, uma vez que seu objetivo central não consistiu na validação tecnológica das plataformas investigadas, mas na elaboração de um método composicional capaz de incorporar

características técnicas de diferentes mídias como parâmetros estruturantes da criação musical. Nesse sentido, distinguiu-se metodologicamente o projeto composicional de sua implementação tecnológica e de sua posterior validação de recepção. Embora tenham sido obtidos registros pontuais junto ao público tanto durante o “experimento [confina]” quanto na implementação do EP “Vista do Ponto” no VSAT, esses dados são apresentados apenas como elementos complementares. No caso do VSAT, os resultados indicaram elevada aceitação da experiência proposta: todos os participantes (100%) consideraram a navegação intuitiva, reconheceram que a experiência imersiva contribuiu para a compreensão das canções, avaliaram positivamente a integração entre imagem, espaço e música, perceberam diferenças significativas em relação à escuta em plataformas convencionais, afirmaram que o projeto ampliou sua percepção sobre o potencial narrativo da canção e manifestaram interesse em consumir outras obras nesse formato. Além disso, 88,9% dos participantes avaliaram que a fotografia panorâmica enriqueceu a experiência musical e que a possibilidade de explorar livremente o ambiente modificou sua forma de escutar as obras. Apesar desses resultados iniciais evidenciarem a viabilidade artística e funcional da implementação realizada no VSAT, a realização de estudos sistemáticos de recepção — contemplando percepção estética, respostas afetivas, desempenho funcional, satisfação dos usuários e validação artística do VSAT-AUDIENCE extrapola o escopo desta dissertação, constituindo um desdobramento específico para pesquisas futuras.

Para além de ferramentas tecnológicas, sob essa perspectiva tanto VSAT, AUDIENCE como VSAT-AUDIENCE passam a constituir ambientes composicionais distintos. O VSAT permite investigar relações entre fotografia panorâmica, narrativa e organização espacial da experiência do espectador. O AUDIENCE, por sua vez, introduz a lógica da composição orientada a objetos sonoros, da espacialização em Ambisonics e da organização tridimensional da cena acústica. A integração entre ambas as tecnologias no VSAT-AUDIENCE acrescenta ainda a sincronização entre orientação visual e auditiva e a *sonic gazescaping*, permitindo que o direcionamento do olhar passe a interferir diretamente na experiência sonora. Embora apenas uma dessas implementações tenha sido validada funcionalmente nesta pesquisa, a concepção integrada permitiu investigar o potencial composicional dessas tecnologias como parte de um mesmo método de criação.

Do ponto de vista teórico, a pesquisa reforça a compreensão de que os meios tecnológicos participam ativamente da constituição das linguagens artísticas. As reflexões desenvolvidas a partir de autores como Adorno (1986), Skinner (2003), Tatit (1996), Molina (2017), Dietrich (2007) e dos demais referenciais discutidos ao longo da dissertação

encontram correspondência nos experimentos analisados, evidenciando que as estruturas técnicas e econômicas que sustentam a circulação da música também influenciam, de maneira profunda, as escolhas estéticas e os processos criativos dos compositores. Em vez de compreender essas mediações apenas como condicionantes externos, esta pesquisa propõe reconhecê-las como parte constitutiva da própria criação artística.

Por fim, acredita-se que a principal contribuição desta dissertação ultrapassa o desenvolvimento específico do EP “Vista do Ponto”, propondo uma metodologia composicional que amplia o campo da canção popular para além de seus elementos tradicionalmente reconhecidos, incorporando novas mídias como componentes estruturantes da criação, oferecendo instrumentos conceituais para que futuras tecnologias possam ser pensadas desde o início como parte integrante do processo composicional.

5.3 Possibilidades futuras

A metodologia composicional desenvolvida nesta pesquisa não se restringe às plataformas aqui investigadas. Ao propor que características técnicas das mídias sejam incorporadas como parâmetros estruturantes da criação desde as etapas iniciais do processo composicional, abre-se um campo de investigação aplicável a diferentes tecnologias imersivas, interativas e audiovisuais ainda por surgir. Estudos futuros poderão explorar outros suportes capazes de reorganizar os fluxos tradicionais de composição da canção popular, ampliando o conjunto de estratégias composicionais dissidentes discutidas nesta dissertação.

No âmbito tecnológico, permanece como continuidade natural desta pesquisa a evolução da plataforma integrada VSAT-AUDIENCE. Entre os desdobramentos previstos destacam-se a implementação integral do EP “Vista do Ponto” na plataforma, a ampliação do número de campos sonoros atualmente suportados para *Ambisonics*, o aperfeiçoamento das funcionalidades de espacialização sonora e do *sonic gazescaping*, bem como a disponibilização da plataforma em ambiente *online*. Tais desenvolvimentos permitirão validar integralmente propostas composicionais que, nesta dissertação, foram concebidas metodologicamente, mas apenas parcialmente implementadas em razão do estágio de desenvolvimento da plataforma.

Outro desdobramento importante consiste na realização de estudos específicos de recepção. Embora esta pesquisa tenha privilegiado os processos criativos e composicionais, compreendendo a recepção como um recorte distinto, futuras investigações poderão realizar avaliações sistemáticas da experiência dos participantes, contemplando percepção de valor,

respostas afetivas, desempenho funcional das propostas interativas, níveis de satisfação, compreensão narrativa e impacto da espacialização sonora e do *sonic gazescaping* sobre a construção de sentido das obras. Esses estudos complementarão a investigação aqui desenvolvida, permitindo compreender de maneira integrada as relações entre criação, implementação e recepção. Além disso, poderão aprofundar a hipótese, apenas delineada nesta pesquisa, de que a efemeridade não se restringe aos processos composicionais, mas pode também constituir uma estratégia de circulação e mediação da obra, na medida em que determinadas escolhas tecnológicas e modos de compartilhamento transformam as formas de encontro entre artista, público e experiência estética.

Declaração de uso de inteligência artificial

Em estrito cumprimento às diretrizes de integridade científica da CAPES e em conformidade com a Portaria CNPq nº 2.664/2026, declara-se que esta dissertação utilizou ferramentas de Inteligência Artificial (IA) Generativa em duas frentes distintas de suporte e desenvolvimento:

- 1) Geração e Análise de Conteúdo Visual: O modelo Midjourney (versão 7) foi empregado para a criação experimental das imagens digitais analisadas no Capítulo 4, geradas a partir de comandos (*prompts*) estruturados de forma autoral pelo pesquisador. Os prompts e as imagens resultantes são tratados nesta pesquisa como objetos de estudo prático e metodológico.
- 2) Suporte Linguístico e Textual: O modelo ChatGPT (versão GPT-4o) foi utilizado como ferramenta auxiliar para revisão gramatical, aprimoramento de clareza textual e formatação estilística de trechos do manuscrito. Nenhuma etapa de formulação conceitual, análise crítica ou redação de conclusões teóricas foi substituída pela ferramenta.

Ratifica-se que todas as saídas geradas por sistemas automatizados foram criteriosamente revisadas, testadas e validadas de forma independente, permanecendo o autor humano como o único e integral responsável pelo conteúdo intelectual, originalidade e conclusões apresentadas nesta pesquisa.

Referências bibliográficas

- ACQUARONE, Eduardo; FEITOSA, Deisy Fernanda. Memórias ilustradas: narrativa jornalística apoiada por vídeo 360° e inteligência artificial. In: ALMAS, Almir; FEITOSA, Deisy; MOURA, Fernando (org.). **Narrativas convergentes**: recurso eletrônico. São Paulo: ECA-USP; Buenos Aires: UNTREF, 2024. DOI: <https://doi.org/10.11606/9788572052856>. Disponível em: <https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/1356>. Acesso em: 1 ago. 2026.
- ADORNO, Theodor W. Sobre música popular. In: COHN, Gabriel (org.). **Grandes cientistas sociais**. São Paulo: Ática, 1986.
- ALCOFORADO, Michel. **Como as redes sociais estão mudando a maneira como escutamos música**. CBN, [S. l.], 5 set. 2024. Disponível em: <https://cbn.globo.com/analise/2024/09/05/como-as-redes-sociais-estao-mudando-a-maneira-como-escutamos-musica.ghtml>. Acesso em: 18 jun. 2026.
- BAUMAN, Zygmunt. **Cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2022.
- BOLSONARO diz que Brasil está 'quebrado' e que não pode fazer nada. **CNN Brasil**, São Paulo, 5 jan. 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/macroeconomia/bolsonaro-diz-que-brasil-esta-quebrado-e-que-nao-pode-fazer-nada/>. Acesso em: 15 jul. 2026.
- CHARTMETRIC. **Chartmetric year in music 2024**: a year in music. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://reports.chartmetric.com/2024/chartmetric-year-in-music-2024>. Acesso em: 18 jun. 2026.
- CILIP (Chartered Institute of Library and Information Professionals). **Building Bridges Grants Programme**: project report form. Londres: CILIP, 2020. Disponível em: https://cdn.ymaws.com/www.cilip.org.uk/resource/resmgr/cilip/about_us/working_internationally/resources/oxfordshire_libraries_-_build.pdf. Acesso em: 19 abr. 2026.
- COELHO, Paulo. **As tendências emergentes**. [S. l.]: Paulo Coelho and Christina Oiticica Foundation, 1975. Disponível em: <https://paulocoelhofoundation.com/wp-content/uploads/2019/09/pc-record-1975-as-tendencias-emergentes.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2024.
- COURI, Aline. **Imagens e sons em loop**: tecnologia e repetição na arte. 2006. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicação, UFRJ, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <https://livros01.livrosgratis.com.br/cp021376.pdf>. Acesso em: 18 maio 2026.

DIAS, Bruna. **Artistas da música e da dança alcançam sucesso graças a postagens nas redes sociais**. O Liberal, Belém, 25 fev. 2022. Disponível em: <https://www.oliberal.com/cultura/musica/redes-sociais-criam-fenomenos-musicais-1.501641>. Acesso em: 18 jun. 2026.

DIETRICH, Peter. Discurso musical e discurso de produção musical. **CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada**, v. 5, n. 2, p. 1-18, dez. 2007. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/545>. Acesso em: 2 jul. 2026.

FARIA, Regis R. A. **Audience - Audio Immersion Experience by Computer Emulation, Systems for Audio Immersion, Production and Reproduction of Spatial Audio**. [S. l.: s. n.], 2004.

FARIA, Regis Rossi Alves. **Auralização em ambientes audiovisuais imersivos**. 2005. Tese (Doutorado em Sistemas Eletrônicos) – Escola Politécnica, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005. doi:10.11606/T.3.2005.tde-29092013-105249. Acesso em: 8 maio 2025.

FARIA, Regis Rossi Alves. AUDIENCE for Pd, a scene-oriented library for spatial audio. In: INTERNATIONAL PURE DATA CONVENTION, 4., 2011, Weimar. **Proceedings [...]**. Berlin: [s. n.], 2011. Disponível em: <https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/PDCON:Conference>. Acesso em: 8 maio 2025.

GREUSSING, Esther. Powered by immersion? Examining effects of 360-degree photographs. **Information, Communication & Society**, v. 23, n. 11, p. 1543-1560, 2020.

INTERNATIONAL FEDERATION OF THE PHONOGRAPHIC INDUSTRY (IFPI). **Global music report 2021: state of the industry**. Londres: IFPI, 2021. Disponível em: https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2020/03/GMR2021_STATE_OF_THE_INDUSTRY.pdf. Acesso em: 25 maio 2026.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. **ISO/IEC 23003-2:2018**: Information technology – MPEG audio technologies – Part 2: Spatial Audio Object Coding (SAOC). Genebra: ISO, 2018. Disponível em: <https://www.iso.org/standard/73122.html>. Acesso em: 8 maio 2025.

JAMES, William. **The principles of psychology**. Nova York: Henry Holt and Company, 1890.

KAC, Eduardo. **Ornitorrinco**. [S. l.], 1989. Disponível em: <https://www.ekac.org/ornitorrinco.html>. Acesso em: 1 jun. 2026.

KIM-COHEN, Seth. **In the blink of an ear: toward a non-cochlear sonic art**. Nova York: Continuum International Publishing Group, 2009.

LEVEY, K. **The Role of Platform Design in Excessive Short Form Video Engagement**. 2025. Senior Thesis – University of South Carolina, Columbia, 2025. Disponível em: https://scholarcommons.sc.edu/senior_theses/738/. Acesso em: 18 maio 2026.

LOURENÇO, Marina. **Hits brasileiros estão mais longos**: como faixas de 6 até 15 minutos bombam na era TikTok. G1, [S. l.], 7 jan. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2025/01/07/hits-brasileiros-estao-mais-longos-como-faixas-de-6-ate-15-minutos-bombam-na-era-tiktok.ghtml>. Acesso em: 19 jun. 2026.

MARISA Monte estreia novo formato de vídeo do Instagram, agora com 60 segundos de duração. **Rolling Stone Brasil**, [S. l.], 29 mar. 2016. Disponível em: <https://rollingstone.com.br/noticia/marisa-monte-estreia-novo-formato-de-video-do-instagram-agora-com-60-segundos-de-duracao/>. Acesso em: 18 maio 2026.

MOLINA, Sergio. **Música de montagem**: a composição de música popular no pós-1967. São Paulo: É Realizações, 2017.

MULLIGAN, Mark. **How the DNA of a hit has changed over 20 years**. MIDiA Research, [S. l.], 13 jul. 2020. Disponível em: <https://www.midiaresearch.com/blog/how-the-dna-of-a-hit-has-changed-over-20-years>. Acesso em: 18 jun. 2026.

NASCIMENTO, Daniel Conti do. **O MP3 e o seu impacto sobre o mercado fonográfico no Brasil**: relatórios parcial e final de atividades. Orientador: José Roberto Zan. Campinas: Unicamp, 2002. 1 volume. Relatório de Pesquisa (Serviço de Apoio ao Estudante) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

NASCIMENTO, Daniel Conti do. **experimento [confina]**. Instagram, 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/c.o.n.f.i.n.a/>. Acesso em: 25 maio 2026.

NASCIMENTO, Daniel Conti do. **Vista do Ponto** [EP multimídia]. Implementação em plataforma VSAT. Disponível em: <https://vsatool-d2dd85389e42.herokuapp.com/story/1209>. Acesso em: 4 ago. 2026.

NOGUEIRA, Abraão Carvalho. **Reprodução técnica do som em Walter Benjamin**: entre a recepção da escuta e processos criativos musicais e sonoros. Curitiba: CRV, 2022.

OSBORN, Alex F. **Applied Imagination**: Principles and Procedures of Creative Thinking. 3. ed. Nova York: Charles Scribner's Sons, 1963.

PRO-MÚSICA BRASIL. **Mercado brasileiro de música 2025**: mercado brasileiro avança com investimento, inovação e forte crescimento. Rio de Janeiro, 2026. 14 p. Disponível em: https://pro-musicabr.org.br/wp-content/uploads/2026/03/V6_PM_Relatorio-Mercado-Brasileiro-de-Musica-2025.pdf. Acesso em: 18 jun. 2026.

PURE DATA. **Pure Data**: electroacoustic music interactive and multimedia works. [S. l.], [2026]. Disponível em: <https://puredata.info/>. Acesso em: 2 ago. 2026.

RODRIGUES, Stênio Ronald Mattos. Indústria fonográfica, música e mercado: uma análise reflexiva sobre o estudo de Paulo Coelho acerca da relação entre artistas e gravadoras na década de 1970. **Latitude**, Brasília, v. 12, n. 2, p. 97–117, 2018.

ROGERS, Holly. Introduction: “Welcome to Your World”: YouTube and the reconfiguration of music’s gatekeepers. In: ROGERS, Holly; FREITAS, Joana; PORFÍRIO, João Francisco (org.). **YouTube and music**: online culture and everyday life. Nova York: Bloomsbury Academic, 2023. p. 1–29.

SAMBA com maior tempo de duração. **RankBrasil**, [S. l.], 16 out. 2003. Disponível em: https://www.rankbrasil.com.br/Recordes/Materias/0xoh/0LLL/Maior_numero_de_rosas_oferecidas_a_Nossa_Senhora. Acesso em: 19 jun. 2026.

SEVERIANO, Jairo; MELLO, Zuza Homem de. **A canção no tempo**: 85 anos de músicas brasileiras. 6. ed. São Paulo: Editora 34, 2006. v. 1.

SILVA, Adriana Pucci Penteado de Faria e. A arquitetônica das plásticas sonoras de Smetak. **Intercâmbio**, São Paulo: LAEL/PUC-SP, v. 20, p. 1-24, 2009. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/intercambio/article/view/3533/2301>. Acesso em: 1 jun. 2026.

SKINNER, B. F. **Ciência e comportamento humano**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

TOWSE, R. Dealing with digital: the economic organisation of streamed music. **Media, Culture & Society**, v. 42, n. 7-8, p. 1461-1478, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1177/0163443720919376>. Acesso em: 23 jul. 2025.

SOUSA, G. H. M.; SCARPATO, P. F.; PEGORARO, F. S.; FARIA, Regis Rossi Alves. Desenvolvimento de um formato para música digital reconfigurável sobre MPEG-4. In: CONGRESSO DE ENGENHARIA DE ÁUDIO DA AES BRASIL, 7., 2009, São Paulo. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: AES Brasil, 2009. p. 39-46. ISSN 2177-529X. Disponível em: http://aesbrasil.org.br/wp-content/uploads/2018/anais/Anais_AESBR2009.pdf. Acesso em: 8 maio 2025.

TATIT, Luiz. **O cancionista**: composição de canções no Brasil. São Paulo: Edusp, 1996

THE AGAST PROJECT. **The Virtual Storytelling Application and Toolkit (VSAT) Demo Video**. [S. l.]: YouTube, 3 mar. 2021. 1 vídeo (3 min 16 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nNjF4mKnSnA>. Acesso em: 8 maio 2025.

TOLEDO, Cecília Moreira Sampaio. **O Instagram como campo etnográfico digital**: compreendendo aspectos da cultura digital a partir dos perfis de dois influenciadores digitais da cidade de Maceió – Alagoas. 2023. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2023. Disponível em: https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/13309/1/O%20instagram%20como%20campo%20etnogr%C3%A1fico%20digital_compreendendo%20aspectos%20da%20cultura%20digital%20a%20partir%20dos%20perfis%20de%20dois%20influenciadores%20digitais%20da%20cidade%20de%20Macei%C3%B3%20-Alagoas..pdf. Acesso em: 25 maio 2026.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Meios Eletrônicos Interativos**: Projeto AUDIENCE. São Paulo: USP, [s.d.]. Disponível em: <https://www.lsi.usp.br/interativos/neac/audience/>. Acesso em: 18 maio 2026.

VALLE, André; GUIMARÃES, Claudia; CHALUB, Fabrício. **MP3**: a revolução do som via internet. Rio de Janeiro: Reichmann & Affonso, 1999.

VIKTORIJA, Belikova. Creating Music for Shorts Videos as a Transition to a New Modern Art Form. **Open Journal of Social Sciences**, v. 13, n. 4, p. 645-658, 2025. DOI: <https://doi.org/10.4236/jss.2025.134036>. Disponível em: https://content.scirp.org/pdf/jss2025134_366500021.pdf. Acesso em: 27 maio 2026.

WHITE, Eric; GOODY, Alex. **Driving social inclusion with texts and technology**: digital co-creation with the AGAST Project. Oxford: Oxford Brookes University, 2021.

WINKLER, D.; HOTZ-BEHOFSTITS, C.; WLÖMERT, N.; PAPIES, D.; LIAUKONYTÈ, J. The Impact of Social Media on Music Demand: Evidence from a Quasi-Natural Experiment. **arXiv**, [S. l.], 2024. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2405.14999>. Acesso em: 25 maio 2026.

ZAN, José Roberto. Música Popular Brasileira, Indústria Cultural e Identidade. **EccoS – Revista Científica**, São Paulo: Uninove, v. 3, n. 1, p. 105-122, 2001.

Apêndice A - Partituras das canções do “experimento [confina]”

Cimento (Amor-Concreto)

Daniel Conti / Gregory Haertel

A¹

Cm⁷ Fm⁷

A - mor con - cre - to j - gual ci - da - de, um a - mor du - ro,

3 G⁷ Cm Cm(maj⁷)

nos sen - ti - men - tos ar - ga - mas - sa, nas mar - gens, mu - ro,

5 Cm⁷ Cm/Bb F⁶/A

ar - ra - nha - céu de se - gu - ran - ça, aus - te - ri - da - de,

7 Abdim Adim Abdim Cm⁷

es - tá - tuas tom - bam a - me - a - ças, nin - guém in - va - de,

A²

9 C⁷(b⁹) Fm⁷

o mo - fo es - fri - a as pa - re - des no quar - to es - cu - ro,

11 G⁷ Cm Cm(maj⁷)

ti - jo - los pi - sam so - bre as pra - ças co - brin - do os fu - ros,

13 Cm⁷ Cm/Bb F⁶/A

or - gas - mo - fer - ro, a - zu - le - jo, de - se - jos, gra - de,

15 $A\flat dim$ $Adim$ $A\flat dim$ Cm^7

o cor - re - dor não tem vi - dra - ças pra in - ti - mi - da - de,

B

17 $C^7(\flat^9)$ Fm^7

a - mor bem fei - to fei - to fa - to, fei - to ci - men - to,

19 G^7 $A\flat maj^7$

a - mor per - fei - to, blo - co, pe - so, to - do cin - zen - to,

21 $Am^7(11)$ $B\flat m^7(11)$ $Am^7(11)$ $Fm^6/A\flat$

a - mor ma - ci - ço, con - sis - ten - te o - be - di - en - te, a -

23 G^7 Cm $Cm(maj^7)$ repete infinitamente

mor e - ter - na - men - te pre - so na cor - ren - te

Circula

Daniel Conti / Alexandre Lemos

A¹

G(#11)

Fei - to o san - gue pe - lo cor - po, fei - to o cor - po

5

quan - do dan - ça, fei - to a dan - ça das es - tre - las lá no

A²

9

fir - ma - men - to, fei - to o ven - to na en - se - a

13

- da, fei - to a es - tra - da que con - tor - na

BFsus⁹

17

fei - to a tar - de mor - na e - cal - ma que mal co - me - ça e - ter - mi - na,

21

Em⁷Ebma^{7(6/9)}

fei - to a al - ma na ro - ti - na das en - car - na - ções,

25 D_{sus}^9

fei - to a dor de a - mor que só o a - mor a - nu - la,

29 C_{add}^9 G/B

fei - to a e - ner - gi - a que ir - ra - di - a das pai - xões,

33 Gm/Bb $A^{7(4/9)}$

fei - to o de - se - jo que des - pu - do - ra e en - ca - bu - la,

37 C

tu - do pre - ci - sa cir - cu - lar,

41

tu - do cir - cu - la,

repete infinitamente

Silabassamba

Daniel Conti / Rodrigo Bragança

A

Eu que-ro en-qua-drar a ri - ma com sal, pai - xão e co - en - tro, po -

7 der a - bra - çar o ar e ver pas - sa - ri - nhos den - tro, pi -

11 an - do no pé do ver - so, vi - ran - do Ca - bral do a - ves - so, le -

15 van - do es - tro - fe no bi - co fei - to pi - o - lho tra - ves - so, le -

19 van - do es - tro - fe no bi - co fei - to pi - o - lho tra - ves - so, vou re - men -

B

23 dar o me - trô - no - mo, a - pru - mar a col - chei - a, vou de - pi -

C

27 C⁷ Fm⁷

lar o s - win - g, si - la - bas - sam - bar sem mei - a, vou a - cor - dar Mi - gui - lim,

32 Ab⁷ Eb⁶⁽⁹⁾ Ab⁷ Db⁷

vou ba - ter um a - ça - í, vou en - car - nar o Pes - so, a, va - mos fin - gir por a - í,

35 Ab⁷ Eb⁶⁽⁹⁾ Ab⁷ Db⁷

vou ba - ter um a - ça - í, vou en - car - nar o Pes - so, a, va - mos fin - gir por a - í,

repete infinitamente

38 Ab⁷ Eb⁶⁽⁹⁾ Ab⁷ Db⁷

vou ba - ter um a - ça - í, vou en - car - nar o Pes - so, a, va - mos fin - gir,

do experimento [confina]

Infinita

Tarita de Souza / Daniel Conti

Eomit3 E6(omit3) Emaj7(omit3) E6(omit3) Eomit3 E6(omit3) Emaj7(omit3) E6(omit3)

violão

sim.

In - fi - ni - - -

5 Eomit3 E6(omit3) Emaj7(omit3) E6(omit3) Eomit3 Emaj7(omit3) E6(omit3)

- ta tem - po - ra - - -

9 Eomit3 E6(omit3) Emaj7(omit3) E6(omit3) Eomit3 Emaj7(omit3) E6(omit3)

- da, o a - mor, o ri - - -

13 Eomit3 E6(omit3) Emaj7(omit3) E6(omit3) A/C# B/D#

- so, a to - a - da, on - de

17 E A/C# B/D# B7 repete infinitamente

li - ga? co - mo pá - ra?

Cada Qual

Daniel Conti / Bruno Kohl

A¹Bbm⁷A²

17 $E\flat 7/G$ $Gdim$



sem por - que nem o que pra men - tir, ca - da qual

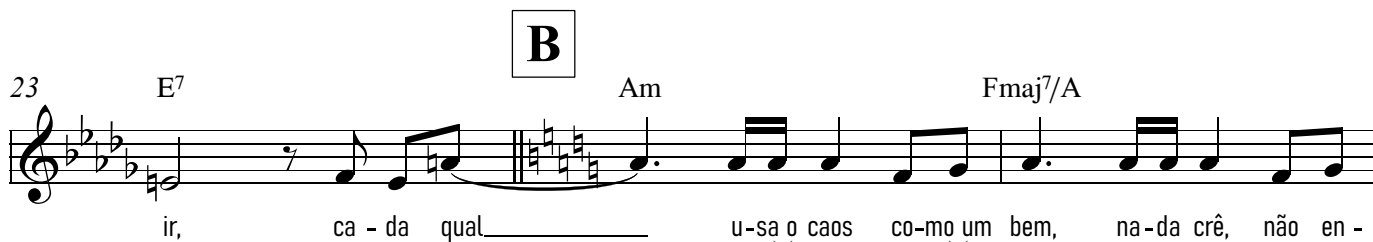
20 $E\flat m^6/G\flat$ F^7



com o que faz do pas - sa - do, um le - ga - do pra des - cons - tru -

B

23 E^7 Am $Fmaj^7/A$



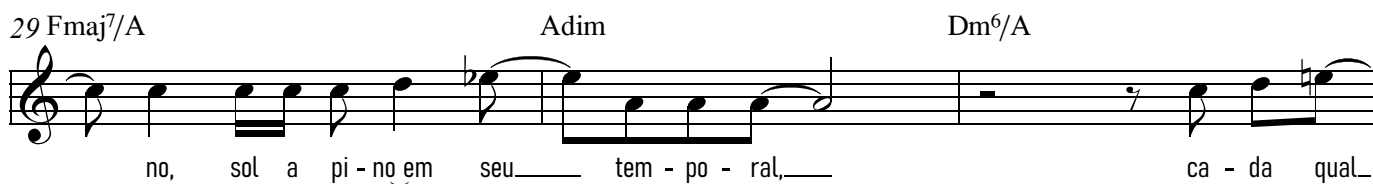
ir, ca - da qual u - sa o caos co - mo um bem, na - da crê, não en -

26 $Adim$ Dm^6/A Am^7



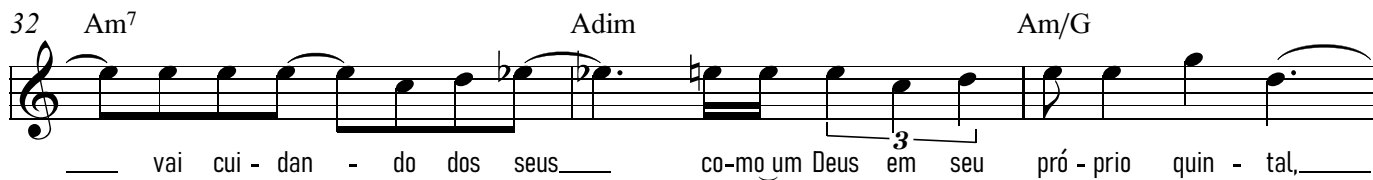
ten - de ou não tem, sai em bus - ca de qual - quer des - ti -

29 $Fmaj^7/A$ $Adim$ Dm^6/A



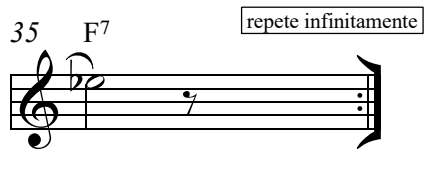
no, sol a pi - no em seu tem - po - ral, ca - da qual

32 Am^7 $Adim$ Am/G



vai cui - dan - do dos seus co - mo um Deus em seu pró - prio quin - tal,

35 F^7 repete infinitamente



Precisa?

Daniel Conti / Gabriela Alcofra

1 D⁷ G D/F#



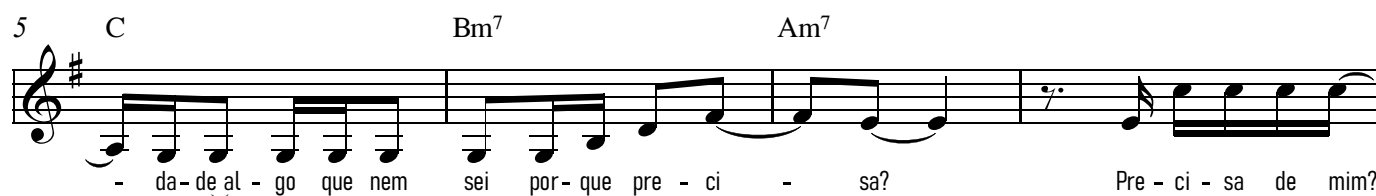
Pre - ci - sa de mim? se - ri - a o fim des - se nos - so co -

2 Em⁷ D C#m^{7b5}



me - ço e - ter - no, des - se nos - so so - nho ve - lho que sus - ten - ta a vi -

5 C Bm⁷ Am⁷



- da - de al - go que nem sei por - que pre - ci - sa? Pre - ci - sa de mim?

9 Am(maj⁷) Am⁷



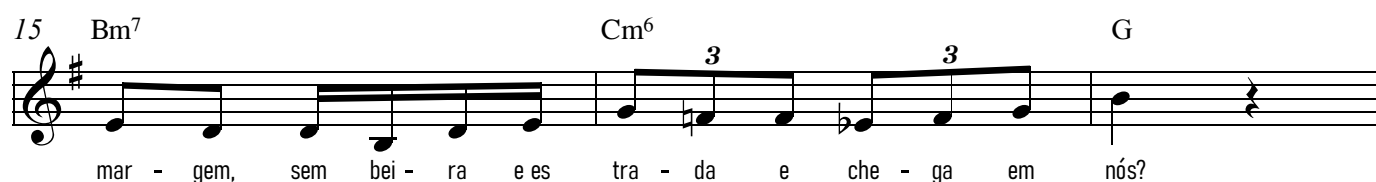
sa - ben - do ao cer - to que se - ri - a er - ra - do per - cor - rer o

12 Am⁶ Fmaj⁷ C/E



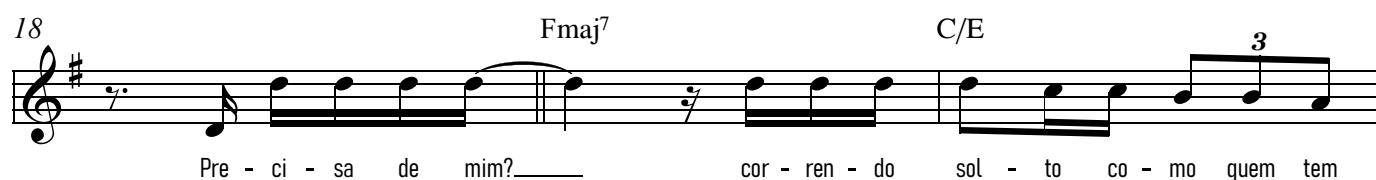
fo - ra da i - ma - gem a - go - ra, que é so um ri - o que cor - re sem

15 Bm⁷ Cm⁶ G



mar - gem, sem bei - ra e es tra - da e che - ga em nós?

18 Fmaj⁷ C/E



Pre - ci - sa de mim? cor - ren - do sol - to co - mo quem tem

2

21 $E\flat\dim$ $G\flat\dim$ $C\text{maj}/G$

fo - me de lou - cu - ra e i - ma - gi - na - ção do ho - mem que já não

24 Cm^6/G

sou e é vo - cê que nun - ca foi e

27 G^6/D $B\flat\dim$ $A\text{m}^7$

so - mos de al - go que so - me e a - pa - re - ce por - que

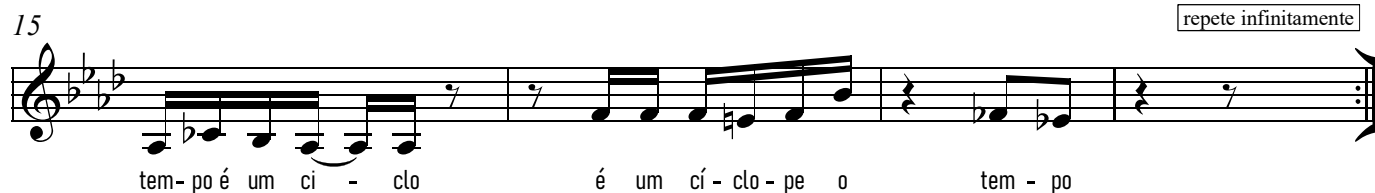
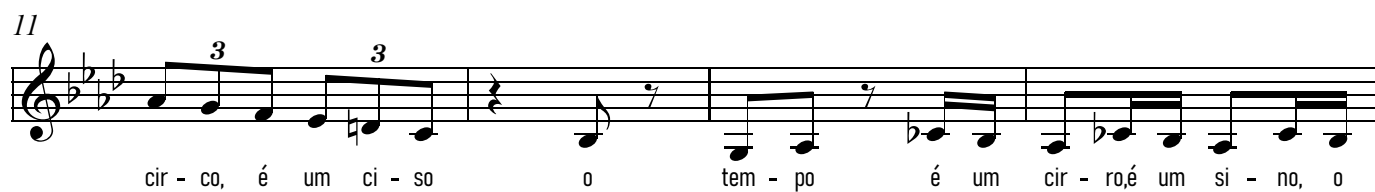
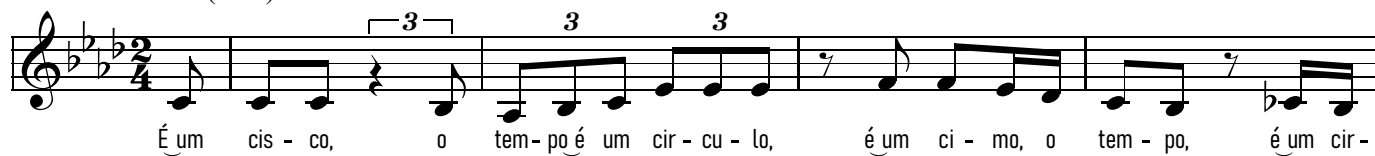
30 repete infinitamente

do experimento [confina]

Temporal

Daniel Conti / Rogério Santos

(N.C)



Escuta

Daniel Conti / Daniel Minchoni

Há mui - tos no - mes pra quem quei - ra dar no - me aos bois, há mui - tos

jei - tos de mu - dar de as - sun - to, há mui - tos mo - dos de não ter mo - dos, tem quem não

3 te - nha de - dos pra a - pon - tar os ou - tros, tem quem não te - nha me - dos pra pu - lar do

6 te - nha - do, tem quem não tem ou - vi - dos pra es - cu - ta, es - cu - ta, es - cu - ta

9 cu - ta, es - cu - ta, es - cu - ta

repete infinitamente

Apêndice B - Ficha técnica do “experimento [confina]”

1) “Cimento (Amor Concreto)”

Música, voz, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Produção Musical e Audiovisual — Daniel Conti

Letra — Gregory Haertel

2) “Circula”

Música, voz, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Captação das imagens — Daniel Conti, NASA, Pixabay, Amit e Rex

Produção Musical e Audiovisual — Daniel Conti

Letra — Alexandre Lemos

3) “Silabassamba”

Música, voz, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Produção Musical e Audiovisual — Daniel Conti

Letra — Rodrigo Bragança

4) “Infinita”

Música, vozes, rabeca — Tarita de Souza

Letra, voz, violão, piano e synths — Daniel Conti

Arranjo musical e captação de vídeos — Tarita de Souza / Daniel Conti

Produção Musical e Audiovisual — Daniel Conti

5) “Cada Qual”

Música, voz, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Letra — Bruno Kohl

Performance — Tatiana Guimarães

Produção musical — Daniel Conti

Produção audiovisual — Tatiana Guimarães / Daniel Conti

6) “Precisa?”

Música, voz, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Letra — Gabriela Alcofra

Performance — Gabriela Alcofra

Produção musical — Daniel Conti

Produção audiovisual — Gabriela Alcofra / Daniel Conti

7) “Temporal”

Música, voz, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Letra — Rogério Santos

Produção musical — Daniel Conti

Produção audiovisual — Dani Drummond

Atuação — Dodora Drummond

8) “Escuta”

Música, voz, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Voz e letra — Daniel Minchoni

Captação de vídeo — Daniel Minchoni

Produção musical — Daniel Conti

Produção audiovisual — Daniel conti e Daniel minchoni

9) “Soy”

Música, letra e voz — Daniela Trovati

Voz e instrumentos — Daniel Conti

Arranjo — Daniela Trovati e Daniel Conti

Captação de vídeo — Daniela Trovati

Produção musical e audiovisual — Daniel Conti

10) “Nada”

Música — colagem

Letra — Daniel Minchoni

Arranjo e Produção Musical — Daniel Conti

Vozes — Daniel Minchoni e Daniel Conti

Produção musical e audiovisual — Daniel Minchoni

Apêndice C - Partituras das canções do EP “Vista do Ponto”

Ciranda do Cancionista

Daniel Conti

INTRO

simile até comp.21

Ins - pi - ra, com - põe, ins - pi - ra, com - põe, quan-do

tu - do e - ra ma - to, mui - to an - tes do Ti - gri - nho e ou-tros jo - gos de a-

zar, foi que in - ven - ta ram um gol - pe tão ta - ca - nho, tão mes-qui - nho

fei-to um gol - pe mi - li - tar mas o e - xér - ci - to e - ra ou - tro, não ves -

ti - am far-das ver - des, nem co - le - tes, ca - pa - ce - tes ou bo - ti - nas pra pi-

sar, e - ram ar - mas di - fe - ren - tes, po - rém não me - nos po - ten - tes, que di -

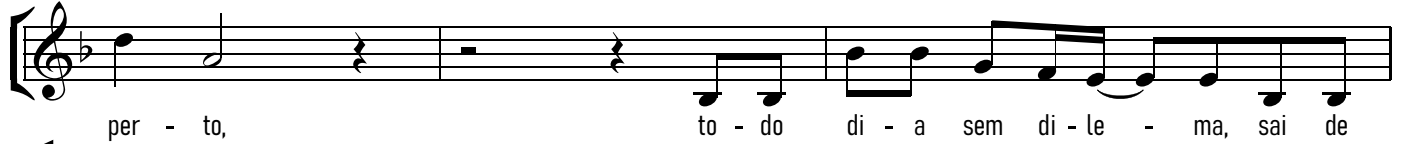
rá in - di - fe - ren - tes no sen - ti - do de ma - tar

B¹Gm⁷

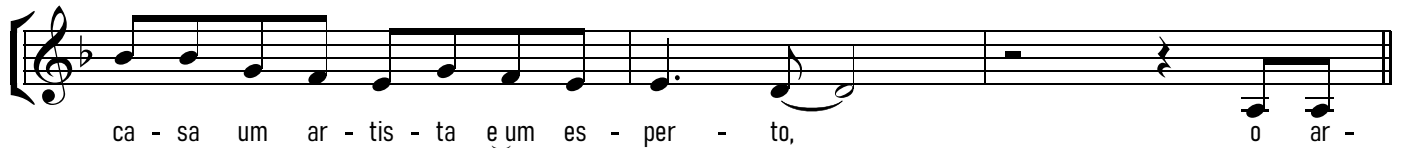
23



26

Dm⁷Bb⁷

29

A⁷Dm⁷**A²**

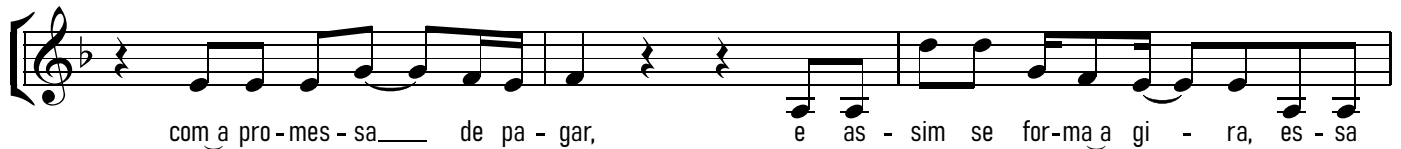
32

Dm⁷

35

A⁷

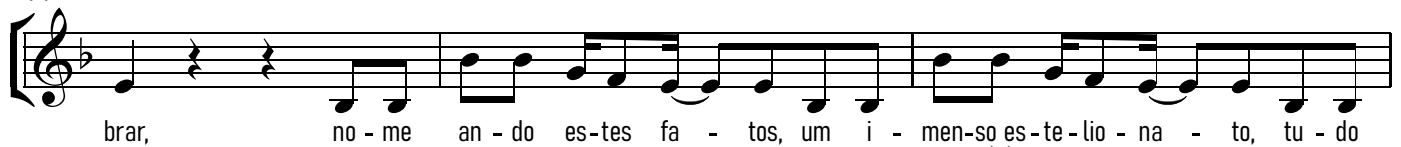
38

Dm⁷

41



44

A⁷

47 Dm⁷

so - a cam - peo - na - to pro ar - tis - ta se qui - tar,



50 B²
Gm⁷

u - ma pi - râ - mi-de um es - que-ma e à pro - cu - ra pas - sa per - to o can - cio -



53 Dm⁷ Bb⁷

nis - ta sem di - le - ma, to - do di - a sai - de

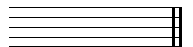


56 A⁷ Dm⁷

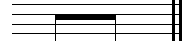
ca - sa um es - per - to e um ar - tis - ta, sim - ples -

contracantos interativos
(a depender da direção do
olhar do expectador)

artista idoso

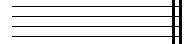


mercado

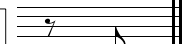


se teu

criança

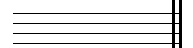


artista adulto



ins -

público jovem



A³59 Dm⁷Dm⁷

men-te não há co - mo a Sin-dro - me de Es-to - col - mo nos man - ter pre-sos ao do - mo

man - dem jobs! man - dem jobs!

dis - co não ro - lou é que cê fez al - go de er - ra - do!

to - car por to - car, to - car por to - car,

pi - ra, com - põe,

mui - to ca - ro o in - gres - sol mui - to ca - ro o in - gres - sol

simile
até o fim
do A³

62

A⁷

sem ao me - nos ques-tio - nar, há de ter al - go que a - gru - pe, nos fa -

65

ça rom-per o loo - p, ou - tro lu - gar que o - cu - pe nos - so jei - to de cri-

68

Dm⁷

ar, com - põe u - ma, com - põe du - as com - põe três, com - põe

71



seis, com-põe do - ze, fe-cha em dez, a tal i - dei - a, lan - çar um



74



dis - co, ven - der o car - ro, pa - gar o es - tú - dio e os a -



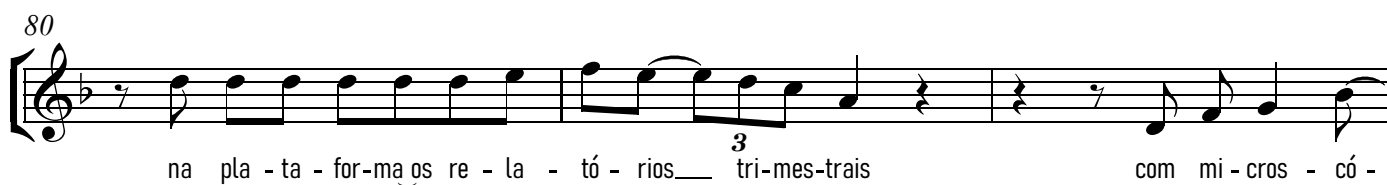
77



mi - gos, e o su - ces - so é coi - sa sé - ria,



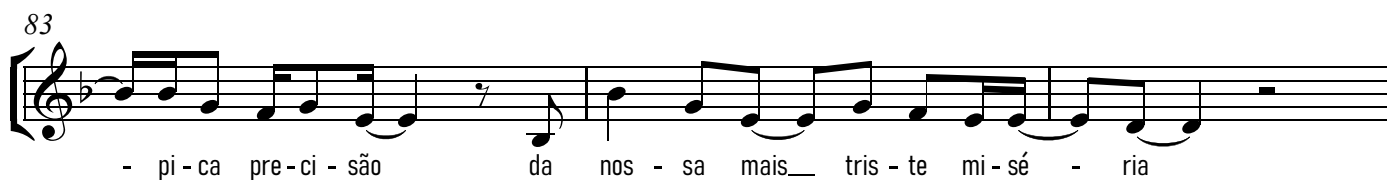
80



na pla - ta - for-ma os re - la - tó - rios tri-mes-trais com mi - cros - có -



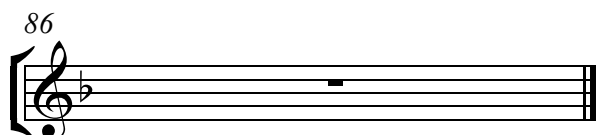
83



- pi - ca pre - ci - são da nos - sa mais tris - te mi - sé - ria



86



do EP *Vista do Ponto*

Fuzilamento

Daniel Conti

AG[#]m⁷⁽⁹⁾

Três mi - nu - tos pra se a - pron - tar, — dois em - pre - gos pra se man - ter, — um

fi - lho pra cri - ar, — a - in - da três e a - cor - dou, cho - ran - do, dois se -

má - fo - ros pra ti - rar a - tra - sos, sem - pre um cor - re pra dei - xar na es - co - la,

três pras no - ve o mun - do já ro - lou, — dois ca - ri - nhas pa - que - ran - do in - box, — um sus

pi - ro no mei - o do ca - os, co - zi - nhar três re - fei - ções por di - a, dois se

gun - dos pra li - dar — com o ex — re - cla - man - do da pen - são,

BG[#]m⁷⁽⁹⁾

dois mi - lé - si - mos pra ex - plo - dir de no - vo, dois mi - la - gres, re - di - mir de no - vo, e um

19

Eadd⁹

so-no que não pas-sa nun - ca, três mil cul-pas por um pen-sa- men - to, duas gar

22

G#m⁷⁽⁹⁾

fa-das de co-mi - da fri - a, u - ma von - ta-de: lar-gar tu - do e ir_____

25

C#m⁶

três pes - so - as pas - sam o - lhan - do, du - as se - nho-ras jul - gan - do e um

27

G#m⁷⁽⁹⁾Eadd⁹

ho-mem tor - ce o pes-co - ço, três as - sé-dios a mais_ nas cos - tas, dois si-

30

G#m⁷⁽⁹⁾

lên-cios mas quem dá con_ ta, me-nos um em-pre-go pra se-gu-rar as pon - tas três mil

C

33

Eadd⁹

ba-las vem na con - tra mão, du - as pis - ca-das de tan-to can - sa - ço e um

35 $G^{\#}m^{7(9)}$ $Eadd^9$

fi-lho que não quer dor- mir_ três mil ba-las vem na con-tra mão, du-as pis

38 $G^{\#}m^{7(9)}$

ca-das de tan-to can-sa - ço e um fi-lho que não quer dor mir_ um

D

41 $C^{\#}m^6$ $G^{\#}m^{7(9)}$

fi-lho que não quer dor mir_ um fi-lho que não quer dor mir_

44 $C^{\#}m^6$ $G^{\#}m^{7(9)}$

um fi-lho que não quer dor mir_

49 $Eadd^9$

fo - go!_ um pe - di-do: cui-da do meu fi - lho, um pe-

52

di - do: cui-da-do, minha fi - lha, um pe - di-do: cui-da do meu fi - lho, um pe-

54

di - do: cui - da - do, minha fi - lha,

Coma!

Daniel Conti

A

Gm Gm Gm(b⁴) Gm Gm(b⁴) Gm

En - tre o so - nho e o re -

5 Gm Gm(b⁴)

al, o - lhos que se a - brem,

8 Gm Gm Gm(b⁴)

um par-que, um quar - to de hos - pi - tal, quem é es - se ho - mem

B

11 Abmaj⁷ Adim

no meu pi - c - ni - c? quan - do fe - cho os o - lhos num click,

14 Bbadd⁹ Bdim Cm⁷

ou - ço o bee - p de u - ma li - nha de - se-nhan-do um so - pro de vi - da em um

C

17 Ab⁷(#11) Gm

mo - ni - tor, — o im - pul - so a - in - da pul - sa, o

20 Gm Gm(b⁴)

so - ro no ca - té - ter, o bo - lo des - ce a glo - te o im -

23 Gm Gm Gm(b⁴)

pul - so a-in-da pul - sa, o so-ro no ca-té - ter, o bo - lo des-ce a glo - te,

D

26 Abmaj⁷ Adim

não há na - da que im - por - te mais que so-bre - vi-ver,

29 Bbadd⁹ Bdim Cm⁷

sa - ber o que vei - o an - tes e a ver -

32 D⁷ Ebmaj⁷ Edim

da-de que se - for - ma nes - se do - mo, o meu pre-sen - te, não há so - nho, só o

35 F⁷ Abmaj⁷ Gm

re - al, meu a - mor me dis - se: "co - ma!",

38 Gm Gm(b⁴) Gm Gm Gm(b⁴)

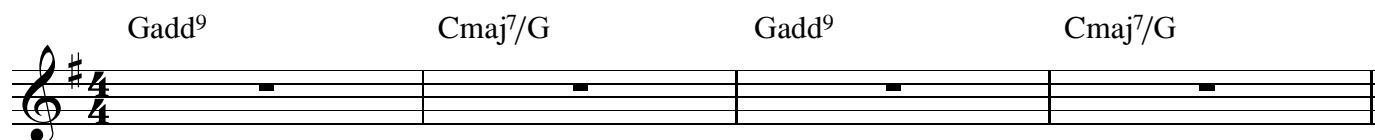
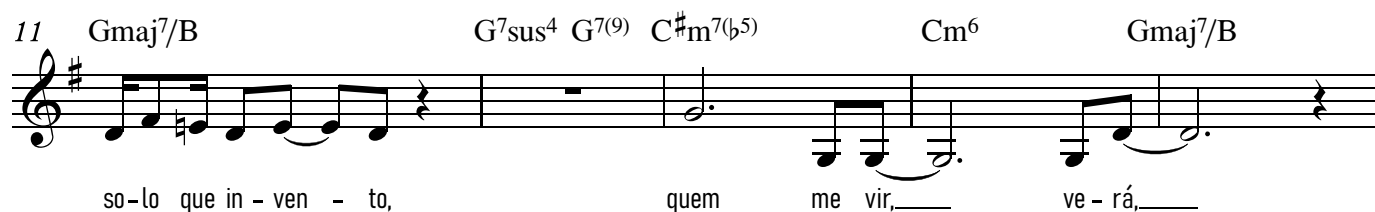
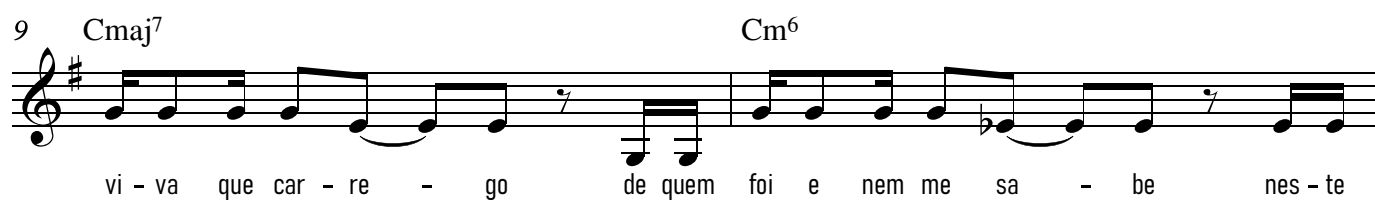
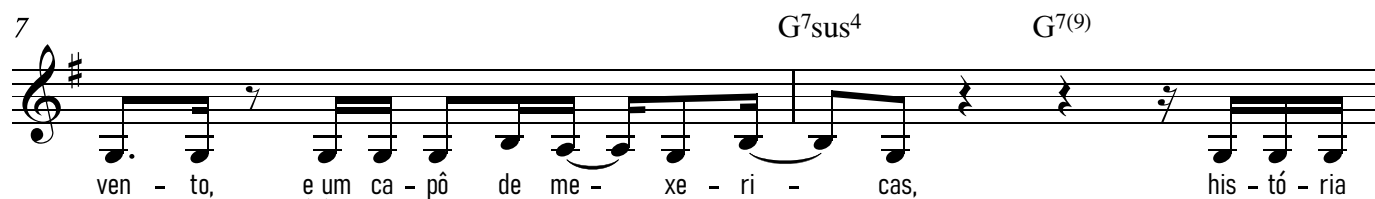
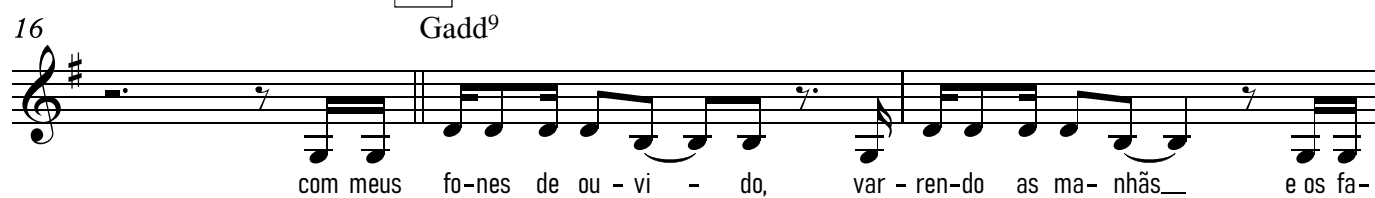
"co - ma!", meu a - mor me dis - se:

41 Gm Gm Gm(b⁴) Gm(b⁴)

"co - ma!", "co - ma!",

Vir, Verá

Daniel Conti / Selma Fernands

**A****B**

19 G^7sus^4 $G^7(9)$ $Cmaj^7$

re - los dos mun-dos que não per-ten - ço, con ven-ço A-pa-re - ci - da a

22 Cm^6/Eb G/D $Ddim$ E/D

fi - car mais um pou - co nos meus cam - pos de den - tro,

25 $C\sharp m^7(b^5)$ Cm^6 $Gmaj^7/B$

quem me vir, _____ ve - rá, _____

C

29 Am^7 D/C $Gmaj^7/D$ C/Bb Am^7 Bb/Ab G^7sus^4 $Db^7(\sharp^{11})$

re - ve - lar o cen - tro dos mis - té - rios que pro - te - jo, de-sar

33 $Cmaj^7$ Cm^6 $Gmaj^7/B$

ma-da e fe - ri - da tam - bém me re - co - nhe - ço _____

D

36 G/F Em^7

em Ge - ni e su - a i - ra de - vol -

38 Cm^6/Eb G/D $Ddim$ E/D

ven-do en-fim as pe - dras que a fe-rem des-de o i - ní - cio,

41 $C\sharp m7(\flat 5)$ Cm^6 $Gadd^9$ G/F

quem me vir, _____ ve - rá, _____

E

45 Em^7 $Cm^6/E\flat$ G/D $D\flat 7(\sharp 11)$

lou - ca, mas não a pon - to de me a-ban - do - nar,

49 $Cmaj^7$ $F\sharp m7(11)$ $F7(\sharp 11)$ $Em^7(9)$

que - ro sim a paz _____ de, en - fim, che - gar, _____

52 $Cmaj^7$ $Cm^6/E\flat$ G/D $Ddim E/D$

se a - té lá a ar - te me guar - dar,

55 $C\sharp m7(\flat 5)$ Cm^6 $Gadd^9$ G^7sus^4 $G^7(9)$

quem me vir, _____ ve - rá, _____

59 $C\sharp m7(\flat 5)$ $F\sharp m7(11)$ $Fmaj^7(\sharp 11)$ $Em^7(9)$ $Ddim E/D$

quem me vir, _____ ve - rá, _____

63 $C\sharp m7(\flat 5)$ Cm^6 $Gmaj^7/B$

quem me vir, _____ ve - rá, _____

Apêndice D - Ficha técnica do EP “Vista do Ponto”

1) “Ciranda do Cancionista”

Música, voz, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Letra — Daniel Conti

Foto 360° — Daniel Conti e IA (Midjourney)

Produção Musical e Audiovisual — Daniel Conti

2) “Fuzilamento”

Música, voz, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Letra — Daniel Conti

Foto 360° — Daniel Conti e IA (Midjourney)

Produção Musical e Audiovisual — Daniel Conti

3) “Coma!”

Música, voz, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Letra — Daniel Conti

Foto 360° — Daniel Conti e IA (Midjourney)

Produção Musical e Audiovisual — Daniel Conti

4) “Vir, Verá”

Música, instrumentos e arranjo — Daniel Conti

Letra e voz — Selma Fernands

Foto 360° — Daniel Conti e IA (Midjourney)

Produção Musical e Audiovisual — Daniel Conti