



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PERFORMANCES
CULTURAIS

MARCOS VINÍCIUS SANTANA

TECNOLOGIAS DIGITAIS EM REDE NAS PERFORMANCES
MUSICAIS: POTENCIALIDADES DA COMPOSIÇÃO COLABORATIVA
EM MEIOS DIGITAIS

GOIÂNIA
2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES
E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

☒ Dissertação ☐ Tese ☐ Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Marcos Vinícius Santana

3. Título do trabalho

TECNOLOGIAS DIGITAIS EM REDE NAS PERFORMANCES MUSICAIS: POTENCIALIDADES DA COMPOSIÇÃO COLABORATIVA EM MEIOS DIGITAIS

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento ☒ SIM ☐ NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Cassio Oliveira**, Professor do Magistério Superior, em 11/04/2023, às 11:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marcos Vinicius Santana**, Discente, em 30/04/2023, às 11:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3659908** e o código CRC **BFBDD3B**.

MARCOS VINÍCIUS SANTANA

**TECNOLOGIAS DIGITAIS EM REDE NAS PERFORMANCES
MUSICAIS: POTENCIALIDADES DA COMPOSIÇÃO COLABORATIVA
EM MEIOS DIGITAIS**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Performances Culturais. Faculdade
de Ciências Sociais. Universidade Federal de Goiás.

Área de Concentração: Performances Culturais

Linha de Pesquisa: Poéticas e Humanidades Digitais

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Cássio Oliveira

Coorientador: Prof. Dr. Fabrízio Alphonsus Alves de
Melo Nunes Soares

GOIÂNIA
2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Santana, Marcos Vinícius

Tecnologias Digitais em Rede nas Performances Musicais
[manuscrito] : Potencialidades da composição colaborativa em meios
digitais / Marcos Vinícius Santana. - 2023.
99 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Cássio Oliveira; co-orientador Dr.
Fabrizzio Alphonsus Alves de Melo Nunes Soares.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Ciências Sociais (FCS), Programa de Pós-Graduação em
Performances Culturais, Goiânia, 2023.

1. Composição colaborativa. 2. Tecnologias digitais em rede. 3.
Performance. 4. Midiatização e mediação tecnológica. I. Oliveira, Rodrigo
Cássio, orient. II. Título.

CDU 316



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 3 da sessão de Defesa de Dissertação de Marcos Vinicius Santana, que confere o título de Mestre em Performances Culturais, na área de concentração em Performances Culturais.

Aos dez dias do mês de abril do ano de dois mil e vinte três, a partir das quatorze horas, por meio de webconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada "TECNOLOGIAS DIGITAIS EM REDE NAS PERFORMANCES MUSICAIS: POTENCIALIDADES DA COMPOSIÇÃO COLABORATIVA EM MEIOS DIGITAIS". Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Rodrigo Cássio Oliveira (UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professora Doutora Geórgia Cynara Coelho de Souza (UEG / PPGPC), Professor Doutor Marclon Almeida de Melo (UFG), e do coorientador, Professor Doutor Fabrizzio Alphonsus Alves de Melo Soares. Durante as arguições, os membros da banca não fizeram sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Rodrigo Cássio Oliveira, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Cassio Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 11/04/2023, às 10:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marclon Almeida De Melo, Professor do Magistério Superior**, em 11/04/2023, às 12:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Geórgia Cynara Coelho de Souza, Usuário Externo**, em 11/04/2023, às 13:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Fabrizzio Alphonsus Alves De Melo Nunes Soares, Professor do Magistério Superior**, em 11/04/2023, às 13:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3644188** e o código CRC **2B48D2C1**.

Dedico esse trabalho à minha esposa, aos meus pais e ao Chopper.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço meus pais, Francisca Maria dos Santos e José Divino Santana por me darem a vida, um lar estável, amor e me proporcionarem todo o estudo que não puderam ter. Mesmo agora, me deram todo suporte que puderam para que eu passasse por mais essa caminhada.

Ao meu filho pet, Chopper, que com seus pedidos de atenção e carinhos me fez voltar para o eixo, pois muitas vezes estava estressado, perdido e com medo de não conseguir.

À minha cunhada, Thayssa, que teve que suportar eu futricando em seu celular, pois era a única que tinha um iPhone com sistema atualizado, para que eu pudesse realizar os testes nos aplicativos.

Ao Instituto Federal Goiano - Campus Morrinhos por ter me ofertado a licença para que eu pudesse atingir esse objetivo com mais calma. Principalmente meus colegas de setor: Hermano Juno, Paulo Vaz e Gustavo Ribeiro, que me ofereceram toda compreensão e apoio que poderiam me dar nesse momento.

Aos usuários do *BandLab* que participaram da pesquisa de alguma forma, seja apenas escutando, curtindo, comentando ou editando minha música.

À Universidade Federal de Goiás e todos os professores do PPGPC e PPGCOM, que me abasteceram com conhecimento e tiraram dúvidas além de suas matérias.

Aos membros da banca, Prof. Dr. Marcilon Melo e Profa. Dra. Geórgia Souza, que desde a qualificação me mostram os melhores caminhos que minha pesquisa poderia seguir e como ser melhorada.

Ao meu coorientador, Prof. Dr. Fabrízio Soares, que tirou várias dúvidas e me ajudou a encontrar os aplicativos utilizados na pesquisa.

Ao meu Orientador, Prof. Dr. Rodrigo Cássio Oliveira, que teve toda a paciência do mundo de aturar todas minhas dificuldades e nunca desistiu de mim.

Por fim, à minha amada esposa, Larissa Rosa de Oliveira Santana (ela não adotou o Santana quando nos casamos, mas gosto de implicá-la com isso), que me deu todo o suporte, compreensão e amor que poderia ter dado. Sem ela nada disso seria possível e eu já teria desistido a muito tempo.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ACPA - Academy of Creative and Performing Arts

CD – *Compact Disc* / Disco compacto

CNPQ - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

EP - *Extended Play*

LP – *Long Play* / Disco comum

PUC/SP - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

UNESP - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho

Unisinos - Universidade do Vale do Rio dos Sinos

UOC - Universitat Oberta de Catalunya

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: <i>Dialtones (A Telesymphony)</i>	46
Imagem 2: <i>Tin Men and the Telephone</i>	47
Imagem 3: Processo de criação do perfil.....	56
Imagem 4: Perfil do autor.....	57
Imagem 5: <i>Feed</i>	58
Imagem 6: Símbolos do <i>feed</i>	58
Imagem 7: Explorar.....	59
Imagem 8: Criar.....	60
Imagem 9: <i>BandLab Sounds</i>	61
Imagem 10: Notificações.....	62
Imagem 11: Biblioteca.....	62
Imagem 12: Álbuns.....	63
Imagem 13: Listas de reprodução.....	63
Imagem 14: Bandas.....	64
Imagem 15: Comunidades.....	64
Imagem 16: <i>Boost</i> de perfil.....	65
Imagem 17: <i>Membership</i>	66
Imagem 18: <i>Boost</i> de postagem.....	66
Imagem 19: Orçamento do <i>boost</i> de postagem.....	67
Imagem 20: Primeira postagem da canção no <i>BandLab</i>	68
Imagem 21: Processo de gravação da versão 1.....	68
Imagem 22: Processo de gravação da versão 1.....	69
Imagem 23: Microfone IK Multimedia.....	70
Imagem 24: Gravação da versão 2.....	73
Imagem 25: Insights do <i>boost</i> de perfil.....	81

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Comentários da versão 1, de 24/01/2023.....	71
Quadro 2: Comentários da versão 2, de 29/01/2023.....	74
Quadro 3: Colaboradores salvos no projeto.....	75
Quadro 4: Comentário da versão 2, instrumentada por um usuário do <i>BandLab</i> , de 31/01/2023.....	76
Quadro 5: Mensagens recebidas no <i>chat</i>	76
Quadro 6: <i>Chat</i> com @musicbyuchoa.....	77
Quadro 7: Nova edição realizada na versão 2, alterada anteriormente por @marianojunior.....	79
Quadro 8: Comentário da alteração realizada na versão 2, instrumentada por um usuário do <i>BandLab</i> , de 01/02/2023.....	80
Quadro 9: Comentário no recompartilhamento da alteração realizada na versão 2, instrumentada por @westen_raimundo, de 01/02/2023, no perfil do autor.....	80

RESUMO

Disserta sobre as práticas de composição colaborativa realizadas em plataformas / redes sociais / aplicativos de criação e produção musical. Traça um panorama histórico sobre o desenvolvimento musical, contextualizando a história da música e discutindo sobre tecnologias digitais em rede nas performances musicais de composição colaborativa. Para tanto, discute sobre a interatividade na composição colaborativa viabilizada pelo meio digital a partir dos estudos sobre mediação e mediação. Objetiva identificar experiências de composições colaborativas mediadas pelas tecnologias digitais em rede, justificando-se com base na influência da mídia e das tecnologias digitais em rede nas performances musicais, observada pelo uso frequente de aplicativos tecnológicos para a composição, produção e execução musical no fim do século XX e início do século XXI. Em sua problemática, questiona sobre os limites e potencialidades da performance musical dentro de um ambiente de composição colaborativa digital. Ao discorrer sobre o conceito de composição colaborativa e seu uso nas performances musicais, explicita dois tipos de composições realizadas em meio digital: um realizado em formato síncrono, através das ações da banda *Tin Men and the Telephone* e da performance *Dialtones: A Telesymphony*; outro, pautado no uso de plataformas / redes sociais / aplicativos para a colaboração na criação das composições, como o *BandLab*. Metodologicamente, configura-se como pesquisa qualitativa, descritiva-exploratória em relação a seus objetivos, pois apresenta outras plataformas / redes sociais / aplicativos de criação e produção musical, ao mesmo tempo em que insere o autor como sujeito da pesquisa, através da realização uma composição em parceria com outros membros do *BandLab*. Considera que as tecnologias digitais em rede são capazes de afetar de forma ativa as composições colaborativas, em especial quando observadas a partir da teoria da mediação, concomitantemente com o fenômeno da globalização, que ampliaram o acesso às tecnologias digitais em rede pela população, influenciando no modo como as performances musicais são vistas e realizadas na atualidade.

Palavras-chave: Composição colaborativa. Tecnologias digitais em rede. Performance. Mediação e mediação tecnológica.

ABSTRACT

Discusses about collaborative composition practices carried out on platforms / social networks / music creation and production applications. It traces a historical overview of musical development, contextualizing the history of music and discussing about networked digital technologies in musical performances of collaborative composition. To do so, it discusses interactivity in collaborative composition made possible by the digital medium based on studies on mediatization and mediation. It aims to identify experiences of collaborative compositions mediated by networked digital technologies, justifying itself based on the influence of media and networked digital technologies on musical performances, observed by the frequent use of technological applications for composition, production, and musical performance at the end of the twentieth century and the beginning of the twenty-first century. In its problem, it questions the limits and potential of musical performance within a collaborative digital composition environment. When discussing the concept of collaborative composition and its use in musical performances, he explains two types of compositions made in digital media: one made in synchronous format, through the actions of the band Tin Men and the Telephone and the performance Dialtones: A Telesymphony; another, based on the use of platforms / social networks / applications for collaboration in the creation of compositions, such as BandLab. Methodologically, it is configured as a qualitative, descriptive-exploratory research in relation to its objectives, as it presents other platforms / social networks / music creation and production applications, while it inserts the author as a subject of the research, through the accomplishment of a composition in partnership with other members of BandLab. Considers that networked digital technologies can actively affect collaborative compositions, especially when observed from the mediatization theory, concomitantly with the phenomenon of globalization, which increased access to networked digital technologies by the population, influencing the way in which musical performances are seen and performed today.

Keywords: Collaborative composition. Networked digital technologies. Performance. Mediatization and technological mediation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1 MÚSICA E PERFORMANCES MUSICAIS.....	16
1.1 PANORAMA HISTÓRICO DO DESENVOLVIMENTO MUSICAL.....	16
1.2 PERFORMANCES: CONCEITOS E REFLEXÕES.....	22
2 TECNOLOGIA E SEU IMPACTO NO FAZER MUSICAL.....	29
2.1 MIDIATIZAÇÃO E MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA.....	32
2.1.1 Improvisação.....	40
2.1.2 Mediação tecnológica nas performances musicais.....	41
3 PRÁTICAS DE COMPOSIÇÃO COLABORATIVA MEDIADAS POR TECNOLOGIAS DIGITAIS EM REDE.....	44
3.1 COMPOSIÇÃO COLABORATIVA E SEU USO NAS PERFORMANCES MUSICAIS.....	45
3.1.1 Composição colaborativa síncrona.....	45
3.1.2 Composição colaborativa assíncrona.....	48
4 PERCURSOS METODOLÓGICOS E DADOS ANALISADOS.....	51
4.1 LEVANTAMENTO E COLETA DOS DADOS.....	52
4.2 ESCOLHA DO <i>BANDLAB</i>	53
4.3 PROCESSO DE CRIAÇÃO DA CANÇÃO <i>ILUMINAR</i>	54
4.4 CRIAÇÃO DO PERFIL NO <i>BANDLAB</i>	56
4.5 FUNCIONALIDADES DO <i>BANDLAB</i>	57
4.6 ANÁLISE DOS DADOS.....	67
CONSIDERAÇÕES.....	85
REFERÊNCIAS.....	89

INTRODUÇÃO

A música se desenvolve juntamente com a cultura de um povo, inclusive em relação à tecnologia. É possível observar como os aparatos tecnológicos, em especial os oriundos das tecnologias digitais em rede, influenciam as performances musicais, ofertando, inclusive, possibilidades de composição colaborativa entre performers. Assim, performances musicais acabam sendo fortemente influenciadas pelo desenvolvimento tecnológico, sendo cada vez mais comum a utilização de mídias e tecnologias digitais em rede para sua realização.

As mídias têm um papel essencial no desenvolvimento da pesquisa: mais do que forma de transmitir o conteúdo da mensagem, elas se constituem como elemento entranhado na sociedade atual, sendo “deuses menores” a quem servimos ao mesmo tempo em que somos servidos, numa intrincada relação entre emissores, receptores e a informação que é mediada.

A partir disso, estabelecem-se os estudos que fundamentam a presente dissertação, denominada ***Tecnologias digitais em rede nas performances musicais: potencialidades da composição colaborativa em meios digitais***, que se integra às discussões referentes ao uso de tecnologias digitais em rede na criação, produção e composição de performances musicais. O interesse para discutir sobre a temática surgiu durante a pandemia de COVID-19¹, devido ao isolamento social praticado como tentativa de minimizar o contágio da doença e diminuir o número de mortes causados pelo novo coronavírus.

Nesse período, várias atividades que eram realizadas de forma presencial, incluindo as aulas do Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, passaram a ser realizados de forma remota. Desse modo, com a ampliação do uso das tecnologias digitais em rede e das mídias de comunicação em atividades cotidianas, pareceu natural que a pesquisa também as contemplasse enquanto um dos seus elementos de estudo.

Por conseguinte, aliou-se a essas considerações o interesse em compreender sobre as *crowd-compositions* ou composições colaborativas, permitindo tecer

¹ Considerada pela OMS como pandemia, em 11 de março de 2020, a COVID-19 é uma doença infecciosa causada pelo coronavírus SARS-CoV-2 e que já matou mais de 700 mil pessoas no Brasil entre março de 2020 e maio de 2023 (ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DAS SAÚDE, 2023).

discussões sobre como as diferentes perspectivas abertas pelo desenvolvimento das tecnologias comunicacionais interferem na composição musical.

Como forma de estabelecimento de sua problemática, optou-se pelo uso das orientações do livro “A arte da pesquisa”, de modo a formular a questão-problema em três etapas: o **tópico**; a **indagação** e a **exposição de motivos** (BOOTH; COLOMB; WILLIAMS, 2008). Com base nessa estrutura e posteriores apontamentos dados na banca de qualificação, obteve-se a seguinte afirmativa: **“Estou estudando performances musicais mediadas por tecnologia para descobrir como o uso de tecnologias digitais em rede podem influenciar as performances musicais a fim de entender as formas com que se estabelecem as composições compartilhadas durante o ato performativo em meio digital”**, que culminou na problemática: “Quais os limites e potencialidades das performances musicais realizadas dentro de um ambiente de composição colaborativa digital?”, tendo como objetivo principal identificar experiências de composições colaborativas mediadas pelas tecnologias digitais em rede em performances musicais.

Especificamente, pretende depreender como a tecnologia interfere nos atos performativos musicais ao longo da história; discutir sobre as possibilidades de interatividade entre performers a partir do uso do *BandLab*, um aplicativo/rede social de criação e colaboração musical e descortinar um viés de pesquisa da performance musical em cena a partir do estudo da composição colaborativa nas mídias digitais.

O presente estudo considera como performers toda pessoa que interagiu de alguma forma com a composição criada, atuando como colaborador, seja através de curtidas na postagem da música no *BandLab*; comentários com sugestões, críticas ou elogios, até as pessoas que efetivamente alteraram de forma prática a música disponibilizada: inserindo instrumentos, alterando trechos da letra, ou sugestões de parcerias em outros projetos. Ao mesmo tempo, também atuam como audiência/plateia da criação da composição, sendo, ao mesmo tempo, autores e observadores.

Em fins metodológicos, trata-se de pesquisa qualitativa, pois “permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques” (GODOY, 1995, p. 23), com natureza aplicada, voltada para estudos que objetivam solucionar problemas específicos de suas comunidades (GIL, 2010).

Configura-se ainda como pesquisa descritiva-exploratória, já que seus objetivos se aproximam mais da pesquisa descritiva, ao descrever características de

determinado grupo ou elemento e estabelecer relações sobre variáveis, ao mesmo tempo em que se propõem a apresentar uma nova visão sobre algo, fato que a aproxima da pesquisa exploratória (GIL, 2021). Desse modo, espera-se observar a interatividade mediada pelas tecnologias digitais em rede em relação às composições colaborativas em meio digital.

Constitui-se a partir das seguintes etapas: levantamento bibliográfico sobre os conceitos discutidos; levantamento de vídeos e reportagens sobre as experiências avaliadas, coletando dados sobre bandas que realizam a composição colaborativa de forma síncrona em suas apresentações e plataformas / redes sociais / aplicativos de criação e produção musical, voltados para a composição colaborativa em ambientes digitais.

Para tanto, a pesquisa se pauta no estudo de autores como McLuhan (1994), Cunha e Martins (1998), Gohn (2001), Braga (2006), Schechner (2006, 2020), Auslander (2008), Iazzetta (2009), Rodrigues (2012), Passini (2013), Guerzoni (2014) Hjarvard (2014a, 2014b), Viégas, Valverde e Godoy (2017), Almeida (2017), Pontes e Veloso (2018) e Manghan (2020), investigando o uso de plataformas / redes sociais / aplicativos de criação e produção musical, como o *BandLab*, enquanto ferramentas possíveis para a composição colaborativa em meio digital, sendo estruturada em quatro capítulos.

O primeiro, intitulado 'Música e performances musicais', apresenta um panorama histórico sobre a evolução musical e discorre sobre alguns dos conceitos inerentes às performances musicais.

No segundo, 'Tecnologia e seu impacto no fazer musical', são apresentados os conceitos de midiatização e de mediação, de modo a observar como se dão as interações entre performers dentro das performances musicais mediadas por tecnologia.

O terceiro, 'Práticas de composição colaborativa mediadas por tecnologia', apresenta os conceitos relativos às composições colaborativas e sua utilização nas performances musicais, tanto de forma síncrona quanto assíncrona.

O quarto capítulo, denominado 'Percursos metodológicos e dados analisados', discorre sobre a metodologia utilizada e os resultados obtidos a partir do uso do aplicativo/rede social *BandLab* como ferramenta de composição colaborativa.

1 MÚSICA E PERFORMANCES MUSICAIS

Durante um longo período da história musical, as performances musicais foram enxergadas como a interpretação de uma composição da forma mais precisa possível (ALMEIDA, 2007), sem levar em consideração os demais elementos envolvidos no processo musical. Porém, é sabido que a performance musical engloba mais do que a mera interpretação como a expressão gestual, a linguagem utilizada – verbal ou musical - (MELLO, 2020) e a interação com o público.

E se são vários os elementos envolvidos e vários os fatores que a influenciam – como a linguagem, gestual, interpretação, reação do público -, pode-se afirmar que a tecnologia também influi na criação ou na execução de uma performance, sendo mais um elemento passível do fazer musical.

A partir disso, é objeto do presente capítulo a apresentação de um panorama histórico da música e das performances musicais, mostrando seu desenvolvimento e as formas com que a tecnologia da época impactou a criação de instrumentos, sistemas de notação musical e a própria música em si. Por fim, o capítulo apresenta um breve tópico sobre as conceituações de performances musicais e sua observação enquanto processo e forma de expressão artística.

1.1 PANORAMA HISTÓRICO DO DESENVOLVIMENTO MUSICAL

A evolução da tecnologia faz parte do desenvolvimento da sociedade e da cultura humana, afetando múltiplos setores, como a música. As performances musicais, que se acredita remontarem ao período paleolítico, são exemplos dessa relação quase simbiótica. Autores como Picchi (2008) e Mithen (2008) apontam que os *Neanderthais*, hominídeos que antecederam os atuais *Homo sapiens sapiens* entre 300.000 e 28.000 anos atrás, possuíam uma espécie de linguagem musical, com potência vocal considerável, e provavelmente, melódica.

O uso de instrumentos musicais também remonta ao período paleolítico, como aponta a descoberta de uma concha de aproximadamente 18.000 anos, provavelmente utilizada como instrumento de sopro na Caverna de Marsoulas, na França (BAGGIO, 2021).

Ainda segundo a reportagem de Baggio (2021), o sopro no ‘chifre de concha’ consegue, ainda hoje, simular notas como dó, dó sustenido e ré, tendo sido quebrada

e furada em partes específicas, de forma organizada, de modo a facilitar o manuseio e ampliar a passagem de ar para facilitar o sopro.

Do mesmo modo, as grandes civilizações do mundo antigo também utilizavam instrumentos musicais. Na Mesopotâmia, por exemplo, era comum a existência de apresentações musicais em tabernas e a música fazia parte do ensino formal do homem mesopotâmico (POZZER; SILVA; CERQUEIRA, 2013). No Egito, a música era parte da tradição, afastando os males e aproximando as divindades da população durante os rituais religiosos e fúnebres (BRANCAGLION JR., 2013).

No período da Antiguidade Clássica, os gregos começaram a elaborar um sistema de notação musical e discutir de modo aprofundado sobre a linguagem e teoria musical, ainda que a maior parte dessas informações não tenha sido registrada de modo escrito e sim disseminada através da oralidade (CERQUEIRA, 2017).

Na China, o principal texto de teoria musical surgiu na Dinastia Ming, no ano de 1596, escrito pelo Príncipe Hu Tzayyuh. Para os chineses, a música está mais ligada à duração do evento do que às suas escalas e teorias, sendo a forma com que expressam as maneiras com que enxergam o universo (ACERO, 2010).

Na Índia, a música é enxergada como o som libertador, tendo importância cósmica e se relacionando de forma intrínseca com a filosofia e religião hindus, expressando a própria vida em si (ACERO, 2010). Já quando discutimos sobre a ideia de música indígena africana, podemos compreender

um conjunto de práticas constituídas regionalmente, costumeiramente, culturalmente e etnicamente, cujo centro se baseia no estoicismo de detentores do saber que mantêm sua integridade filosófica, espiritual e intelectual (MAPAYA; MUGOVHANI, 2020).

Na música africana, a maior parte das performances é pautada no ritmo, acompanhada por tambores e dança, onde a música se transforma numa forma de manifestação da espiritualidade (MAPAYA; MUGOVHANI, 2020).

Mas a mais conhecida, ou discutida, quem sabe, seja a música ocidental. Segundo o programa de rádio “Caderno de Música” da Empresa Brasil de Comunicação (2019), divide-se em: **medieval**, que vai aproximadamente de 800 a 1.400 d.C.; **renascentista**, que vai aproximadamente de 1.400 a 1.600 d.C.; **barroco**, de 1.600 a 1.750 d.C.; **clássico**, de aproximadamente 1.750 a 1.810 d.C.; **romântico**, de 1.810 a 1.900 d.C.; e **contemporâneo**, de 1.910 até a atualidade (GAMA, 2005).

Para Grout e Palisca (2007), os cânticos, amplamente disseminados na Idade Média, apontavam a relação intrínseca existente entre a música e a religiosidade.

Eram comuns as músicas trovadorescas², performadas pelos trovadores³ e jograis⁴; as missas⁵, o canto gregoriano⁶, e o cantochão⁷, cantadas pelos monges participantes dos coros. Já no século XI, observou-se uma mudança gradual na forma como a música era enxergada pela população, pois as peças musicais eram, em sua maioria, improvisadas - conceito a ser discutido de forma aprofundada no tópico 2.1.1 -.

Porém, no século XI, gradualmente começaram-se a valorizar mais as composições pautadas num sistema de notação musical definitivo, sem alteração nas músicas a cada apresentação. Além disso, houve uma sobreposição das músicas polifônicas – várias vozes/sons - em relação às monofônicas – voz/som único –, sendo considerada outra grande revolução musical da época (GROUT; PALISCA, 2007).

A música renascentista representava o período em que foi criada. Razão *versus* emoção, religiosidade *versus* ciência. Tinha como características a polifonia e a definição precisa na duração dos sons durante a música (SABAG; IGAYARA, 2013). Esse estilo de música renascentista valorizava, ainda, a potência vocal, no que chamavam de “boa voz”, que deveria ser “aguda, suave e sonora” (FERNANDES; CAYAMA, 2008, p. 36), principalmente nas músicas “*a cappella*” (*loc. cit.*, 2008, p. 44), embora muitas apresentações também utilizassem instrumentos de sopro, como

²Poesias medievais cantadas em formato de coro, surgidas no Trovadorismo (1198 a 1418) (ALGERI; SIBIN; [2007?]).

³ Trovadores eram artistas da nobreza na Idade Média, que compunham e cantavam as trovas. São considerados como poetas-cantores (VASQUES, 2019).

⁴ Também artistas na Idade Média, mas de classes mais baixas. Apenas executavam as canções, não sendo criadores delas (VASQUES, 2019).

⁵Missa é um estilo musical do período medieval, baseado nos rituais católicos de mesmo nome, sendo “uma obra vocal composta basicamente pelas seguintes partes: Kyrie, Gloria, Credo, Sanctus e Agnus Dei”. (EMPRESA BRASILEIRA DE COMUNICAÇÃO, 2016, não paginado).

⁶Tipo de canto litúrgico utilizado nos rituais católicos do período medieval, sendo considerada uma variação do cantochão (COSTA, 2018).

⁷Tipo de canto litúrgico utilizado nos rituais católicos da igreja católica primitiva, cuja finalidade era divulgar os textos sacros, cuja forma vocal se divide em três grupos: antifonal, responsorial e directo (COSTA, 2018).

trombones⁸ e cornetins⁹, além de “harpas¹⁰, violas da gamba¹¹, clavicórdios¹² e alaúdes¹³” (*loc. cit.*, 2008, p. 45).

Já o estilo barroco era marcado por uma terminologia imprecisa, mas com formas concisas, ritmo vigoroso e que atendia a um público exigente, que se cansava das peças musicais rapidamente – fato que justifica a grande produtividade musical dos artistas da época -, tendo Vivaldi e Bach como grandes expoentes (GROUT; PALISCA, 2007).

A música clássica remonta às ideias humanistas e, ao contrário da música barroca, valorizava a simplicidade e a leveza, apesar de apresentar obras mais desenvolvidas de apresentação, como os concertos e sinfonias, numa tentativa de mesclar estrutura formal e expressividade (HISTÓRIA..., 2015) na criação musical.

Sua principal forma de expressão era a sonata e a música instrumental era mais valorizada que as apresentações cantadas, motivo pelo qual se inventaram o piano¹⁴ e o clarinete¹⁵. Para auxiliar no controle de tempo musical, foi criado o metrônomo (MELLO, 2020), uma inovação tecnológica que revolucionou o andamento musical e controle de ritmo. O período clássico teve como principais expoentes Mozart, Beethoven e Joseph Haydn (HISTÓRIA..., 2015).

Na música romântica, os compositores mantiveram as características da música clássica, utilizando sonatas, sinfonias e quartetos de cordas, embora no final do século XVI tenha surgido o *Lied* alemão, uma balada baseada nas músicas populares da Inglaterra e da Irlanda, com longas narrativas e “peripécias românticas” (GROUT; PALISCA, 2007, p. 580). “A melodia tornou-se flexível, aberta, livre, afetiva, favorecendo a expressividade musical” (BERSOU, 2006, não paginado), com medidas rítmicas irregulares e uso de mais instrumentos de percussão e corda nas orquestras (*loc. cit.*, 2006).

⁸Instrumento de sopro do grupo dos metais (DICIO, 2021).

⁹Instrumento de sopro. Pequena corneta (DICIO, 2021).

¹⁰“Instrumento musical de tamanho grande, formato triangular e cordas de comprimentos irregulares, que se fazem ressoar com os dedos, e que existe desde a mais remota Antiguidade” (DICIO, 2021, não paginado).

¹¹Instrumento de corda, tocado por um arco.

¹²Predecessor do piano, é um instrumento musical de teclado (DICIO, 2021).

¹³Instrumento musical de corda em formato de meia pera (DICIO, 2021).

¹⁴Instrumento musical de teclado (DICIO, 2021).

¹⁵Também conhecido por clarineta, é um instrumento de sopro, composto por um tubo (DICIO, 2021).

Beethoven foi um de seus grandes expoentes, sendo o primeiro a apresentar características românticas em suas obras, fugindo do Classicismo anterior, juntamente com Chopin, Wagner, Verdi, Brahms e Tchaikovsky (HISTÓRIA..., 2015). Ainda nesse período foi inventado um dos maiores marcos tecnológicos da história da música: a invenção do fonógrafo¹⁶ em 1877, por Thomas Edison, que afetou de forma significativa a indústria musical, na sua produção, gravação e disseminação (WAIZBORT, 2014), através da criação de uma mídia analógica sonora, onde uma vibração mecânica se transformava em sinais elétricos, criando padrões mecânicos de reprodução (OPOLSKI, 2010). O fonógrafo foi seguido pela invenção do grafafone¹⁷ em 1886 por Alexander Graham Bell e do gramofone¹⁸, em 1888, por Émile Berliner (GOHN, 2001).

Por fim, tem-se a música contemporânea, que foi profundamente afetada pelos acontecimentos sociais e pela revolução tecnológica vivenciada a partir do século XX. O advento do rádio, da televisão e posteriormente da internet permitiram o acesso a vários gêneros musicais (GROUT; PALISCA, 2007) fomentando uma mescla de estilos e características. A improvisação, por exemplo, pouco comum após o século XI, começa a ser novamente utilizada no que Grout e Palisca (2007, p. 754) denominam de “improvisação controlada”.

Nos anos seguintes, outras mudanças se fizeram presentes, como: a transformação do fonógrafo acústico em elétrico nos anos 1920 e o surgimento do “disco moderno” (LP), ou disco de vinil, no fim da década de 1940 (GOHN, 2001). Segundo Santos (2010), o LP possuía um formato de bolacha, sendo confeccionado em uma espécie de plástico, chamado de vinil, com microsulcos espiralados. Ao ser

¹⁶O fonógrafo é “um aparelho mecânico que se presta tanto à gravação como à reprodução de sons. Na situação de gravação, os sons emitidos, em geral captados por um cone acústico, vibram uma membrana, por sua vez ligada a uma agulha que, acompanhando os movimentos da membrana, sulca uma folha de estanho que recobre um cilindro em rotação, deixando registrado assim, nos sulcos sobre a folha de estanho, uma trilha sonora helicoidal. A membrana (ou diafragma), vibrando em função das sonoridades recebidas, transforma os sons em oscilações mecânicas, repassadas à agulha e, desta, à folha de estanho” (WAIZBORT, 2014, p. 29).

¹⁷O grafafone é um instrumento similar ao fonógrafo, cuja diferença principal era o sistema de registro, “que utilizava papelão recoberto com cera ao invés das folhas de estanho. Também havia um sistema que amplificava a reprodução através de um jato de ar comprimido, assim como um mecanismo que permitia que o cilindro fosse acionado em rotações diversas” (GOHN, 2001, p. 3-4).

¹⁸O gramofone registrava o sim em discos metálicos, permitindo ainda a duplicação dos discos a partir de um molde inicial, chamado “master” (GOHN, 2001, p. 3-4).

colocado em um toca-discos, a agulha do equipamento entra em contato com os sulcos, causando uma vibração, que se transforma em sinal elétrico e, posteriormente, em som audível.

A seguir, foi criado o *Extended Play* (EP), com capacidade para 8 minutos de música por lado, contendo mais ou menos quatro faixas (SANTOS, 2010), também denominado de mini álbum. Em 1963, foi lançada a fita cassete, que revolucionou a forma como a música era escutada, permitindo cerca de 30 minutos de música em cada lado. Por ser rebobinável e regravável, potencializou as gravações domésticas e facilitou a gravação das músicas ouvidas nas rádios (COELHO, 2013), tendo seu boom com a invenção do *walkman*¹⁹ no fim da década de 1970.

Em 1977, surgiram os *Compact Discs* (CD's), material com ampla aceitação do público e da indústria musical pois era compacto, de transporte fácil e capaz de ser reproduzido em dispositivos portáteis (SANTOS, 2010). Permitiam o armazenamento de 700mb de dados e qualidade de áudio superior aos dispositivos criados até então (COELHO, 2013).

A seguir, veio a invenção dos reprodutores MP3, em 1998, causando o advento do som reproduzido em mídias digitais e início do desuso das mídias analógicas. Segundo Palharini (2010, não paginado), “enquanto a gravação analógica é realizada através da transdução²⁰ do som, a gravação digital é realizada através da sua codificação”. E essa transdução, ou maneira como a energia é propagada, faz com que nem sempre a música seja idêntica em sua reprodução, ao contrário da música digital, que é codificada, e, portanto, sempre reproduzida do mesmo modo.

Além disso, “a transição do meio analógico para o digital [...] provocou uma mudança radical na maneira como os signos sonoros e os signos visuais materializam-se e são concebidos” (SHUN, 2009, p. 132), pois minimizou as distâncias entre a necessidade de formação musical para o uso de equipamentos para criação e produção musical.

Por som reproduzido em meio digital, podemos compreender o som obtido a partir de informações numéricas, sendo a representação digital de uma onda sonora, não sendo um sinal contínuo como o som analógico.

¹⁹“Radiocassete portátil provido de auscultadores leves” (DICIO, 2021, não paginado).

²⁰ Transdução é “o processo pelo qual a energia pode ser propagada e convertida ao transpassar por diferentes meios, incluindo aqui o próprio corpo e os fenômenos psicoacústicos” (NESPOLI, 2015, p. 40).

A invenção do MP3, portanto, teve impacto revolucionário na produção sonora nas décadas de 1980 e 1990, surgindo a partir dos estudos do projeto Eureka e tendo sido disponibilizado ao público apenas, em 1992 (PAIVA, 2011), quatro anos após sua invenção. O MP3 permitia “reduzir um arquivo digital de áudio em formato .wav (formato nativo padrão da gravação em CD áudio) a 1/12 avos de seu tamanho” (PAIVA, 2011, p. 32), proporcionando uma capacidade de compressão dos materiais sonoros, visando sua distribuição, nunca vista até então.

A troca de arquivos sonoros pela rede se solidificou a partir da criação do programa Napster (PAIVA, 2011), em 1999, que permitia a disseminação de músicas na internet através de computadores portáteis, aparelhos celulares, *tablets* e outros equipamentos do gênero (GENES; CRAVEIRO; PROENÇA, 2012).

A partir do panorama histórico apresentado, é possível compreender a ligação entre a música e o desenvolvimento da sociedade. A criação, produção, execução e fruição das performances musicais de cada período apresentado se relacionam intrinsecamente com as mudanças vivenciadas durante aquele momento histórico, em especial ao longo dos séculos XX e XXI, com o *boom* tecnológico vivenciado pela humanidade.

Além disso o advento da sonoplastia digital impactou o desenvolvimento musical como um todo, popularizando o acesso à instrumentos, equipamentos e possibilidades de aprendizagem de música em todo o mundo, razão pela qual foi escolhido como marco fundamental na presente pesquisa sobre performance musical e da composição colaborativa em meio digital.

1.2 PERFORMANCES: CONCEITOS E REFLEXÕES

A primeira coisa a se compreender é o conceito de performance e como ele se relaciona com a música. Por *performance*, tem-se um conceito amplo e repleto de acepções, mas cujo significado nesse trabalho, assim como no de Freccia (2021, p. 105), “não se restrinja à palavra e se expanda a qualquer forma expressiva de comunicação como sons, cores e movimentos, entre outros”.

Segundo Rodrigues (2012):

performance é uma palavra muito extensa de significados que abarcam eventos e conceitos muito diversos, dependendo do domínio onde ela é empregada. Sua utilização moderna remonta ao verbo inglês *to perform*, que significa “realizar, empreender, agir de modo a

levar a uma conclusão". Em sua etimologia regressa a uma palavra do francês antigo, *parfournir* que significa completar, realizar completamente. O prefixo *par* de origem latina, indicativo de intensidade, e a palavra *fournir*, significando "prover, fornecer, providenciar". *Performance* diz respeito a um ato consumado, uma ação, uma experiência (RODRIGUES, 2012, p. 44).

Alguns autores como Turner (2015) acreditam que a performance necessita de uma finalização, de um momento de completude e culminância da experiência. Outros, como Schechner (2003, 2006, 2011, 2020), afirmam que a performance é ato contínuo, independente da necessidade de uma finalização, visto que todos aqueles que participam de uma performance passam por um processo de transformação, sejam eles espectadores ou performers (SCHECHNER, 2011). Para ele a performance só existe enquanto ação, interação ou relacionamento (SCHECHNER, 2003 *apud* RODRIGUES, 2012), ao passo que qualquer objeto pode ser compreendido como performance (RODRIGUES, 2012), inclusive a música, por tratar-se de elemento investigável por suas ações, interações e relacionamentos. Além disso:

os indivíduos que as realizam podem não ter consciência como partícipe dessa performance, em situações tais como: na folia de reis, na congada, na catira, no congo, na dança contemporânea, na peça de teatro, no circo, na formatura, no funeral, no casamento, entre outras manifestações (OLIVEIRA, 2019, p. 16).

Compreende-se, assim, que as performances musicais são parte de uma área interdisciplinar, que abrange tudo que envolve uma alternância de papéis entre plateia e atores, em qualquer âmbito social, incluindo-se aqui a vida cotidiana e a comunicação humana, que recebe em 1954 o nome de performances culturais (PONTES; VELOSO, 2018), sendo uma área de difícil conceituação.

Estudiosos como Camargo, Reinato e Capel, apontam a dificuldade de se estabelecer um conceito unicista de performances culturais na apresentação do livro *Performances Culturais*, datado de 2011. Para os pesquisadores, o conceito, além de difícil definição, está em construção permanente, sendo considerado por eles como "uma área de estudos entre a ciência e a arte" ou ainda "uma unidade de múltiplos" (CAMARGO; REINATO; CAPEL, 2011, p. 12). Além disso, autores como Faria e Corte Real (2017) enfatizam que as performances culturais são oriundas do "estudo das culturas", discutindo suas formas de construção, desenvolvimento, seus saberes, crenças, ações e intenções.

Para Oliveira (2019, p. 18), “as performances culturais se referem aos comportamentos humanos em relação aos vários produtos culturais, fato que possibilita estudar outras formas de contribuição nos estudos de elementos da sociedade que até então poderiam estar emudecidos em suas relações”.

Segundo Pontes e Veloso (2018), é objetivo do campo das performances culturais “compreender as múltiplas formas da expressividade humana através de um enfoque transcultural, transdisciplinar e transversal” (PONTES; VELOSO, 2018, on-line). Para os autores, as performances, em geral, são, portanto, “ações próprias do ser humano dentro do contexto social que o cerca” (PONTES; VELOSO, 2018, on-line), envolvendo ação e necessitando produzir significado (CAMARGO; REINATO; CAPEL, 2011).

Já a performance cultural se expressa a partir da sua forma, “das materialidades corporais e gestuais que envolvem relações em ato” (*loc. cit.*, p. 11), sempre englobando o movimento, o processo, “podendo ocorrer na vida cotidiana e na arte, uma vez que, em ambas, as ações realizadas são treinadas e ensaiadas, visando aprender alguns fragmentos dos comportamentos culturais e reproduzi-los” (OLIVEIRA, 2019, p. 24). Schechner (2006) afirma ainda que as performances alteram o momento vivenciado, afetam o tempo, marcam e contam histórias, sejam elas artísticas, ritualísticas ou cotidianas, sendo ações para as quais pessoas treinam e ensaiam.

Durante a realização da performance em si, o público conhece apenas uma parcela daquilo que está acontecendo, que pode dizer respeito apenas ao que foi ensaiado ou o que foi improvisado durante o ato performático. Porém, os bastidores, os ensaios e a capacidade completa do performer não acompanhados pelo público, que não visualiza além do que é performado em sua frente (SCHECHNER, 2020).

Mas, ao se relacionar com a vida cotidiana e todas as ações humanas em contexto social, rituais e relações, onde bastidores, palco e plateia se misturam, acabamos podendo enxergar outros tipos de performance. Assim, não é estranho pensar que o conceito de performances culturais pode se relacionar também com outras áreas do conhecimento e da interação humana, como a Música. Segundo Laboissere (2004, p. 7), o conceito de música pode ser entendido como “uma arte do tempo, uma ideia sonora, em que o homem manifesta seu mundo social, sensível e cultural”. Porém, o mesmo conceito pode ser aplicado à outras coisas, como o som.

Facas, Carbonari e Salamene diferenciam bem os dois termos:

A música [...] é uma forma de arte que se constitui na combinação de diversificados sons e ritmos, seguindo uma pré-organização ao longo do tempo, enquanto o som do qual a compõe, é uma propagação de frente mecânica do qual busca utilizar dessa mesma propagação para os meios materiais (FACAS; CARBONARI; SALAMENE, 2020, p. 10).

Além disso, é

um dos meios mais conhecidos de expressão artística, é instrumento de expressão de sentimentos, de comunicabilidade entre indivíduos, de inspiração, dentre tantas outras atribuições. Entretanto, para além da arte em si, o contato com a música possui íntima relação com o desenvolvimento de potencialidades do indivíduo. Assim, a música contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional e psicológico do indivíduo, estimula a criatividade e a concentração, auxilia nas relações interpessoais, trazendo, dessa forma, benefícios de ordem pessoal e social (PONTES, 2014, p. 24).

Autores como Almeida (2017) afirmam ainda que o “fazer musical transcende o trabalho do instrumentista executar as notas certas no momento certo” (ALMEIDA, 2017, p. 96). Para o autor, a performance musical é ato complexo, realizado de forma coletiva antes, durante e depois da finalização do ato (*loc. cit.*, 2017, p. 96). Segundo Oliveira (2019, p. 37), uma das associações do termo performance na música se refere ao desempenho de determinado músico em relação ao uso do instrumento musical e da maneira como ele se porta frente aos espectadores em uma apresentação.

Além disso, é afirmado por Laboissere (2004), que:

a performance, embora seja um tipo de fato cultural que se estende a todo o universo da arte, cria-se por si só um espaço onde o conhecimento do processo interpretativo tem papel saliente, na medida em que ele nos auxilia a entender o que acontece nesse movimento, e quais instrumentos e mecanismos dessa atividade. Assim, podemos ver a interpretação musical, não exatamente somente como resultado sonoro, mas também como processo, um movimento que deixa ver o vazio, o entre o possível da obra e a captação estética, entre a leitura e a poética do gesto performático, entre o comunicar e o sentir (LABOISSERE, 2004, p. 8).

Destarte, ao compreender a performance musical enquanto processo, e portanto, uma forma de expor sentimentos e ideias, os escritos de Laboissere (2004), Pontes (2014) e Almeida (2017) convergem com estudos de Pontes e Veloso (2018), que afirmam que as performances musicais podem ser realizadas como “forma de expressão e produto cultural na interação social” (PONTES; VELOSO, 2018, p. 118), sendo estas um ato complexo, cujos significados transcendem a mera reprodução da obra musical, tendo impactos sociais e não apenas individuais (SMALL, 1998).

Do mesmo modo, relacionam-se com a concepção de Schechner (2006), de que a performance só existe enquanto ação, interação ou relacionamento, visto que “toda e qualquer das atividades da vida humana pode ser estudada enquanto performance” (*loc. cit.*, 2006, não paginado), incluindo-se aqui áreas como a música, elemento investigável por suas ações, interações e relacionamentos.

E essas performances musicais, sejam realizadas ao vivo ou gravadas, acabam se configurando como uma nova obra de arte em si, pautada nas vozes que a constroem (intérpretes, público, operadores da equipe técnica...) (SEIBERT, 2010), sendo uma área tão relevante que dialoga com outras áreas do saber, como a Música e a Comunicação.

Porém, assim como as performances culturais, a conceituação das performances musicais também é nebulosa, sendo comum o uso indiscriminado da expressão performance, pois, por tratar-se de termo interdisciplinar, acaba tendo significação vaga, geralmente sendo utilizada em outras áreas como sinônimo de execução, prática e interpretação (FRECCIA, 2021).

Ainda de acordo com Freccia (2021), essa visão limitada do que a performance engloba acaba excluindo alguns elementos importantes: quem testemunha tais ações – o espectador, uma figura importante nesta dinâmica – ou mesmo a relação do performer e do som que ele produz com o espaço e o contexto desta performance (*loc. cit.*, p. 106), independentemente dessas relações serem constituídas em tempo real ou não.

A participação dos espectadores na performance é chamada de performance de recepção, baseada nas “trocas simbólicas provocadas pelas tecnologias” (SATLER; PAVAN, OLIVEIRA, 2022, p. 24), de modo a compreender a experiência comunicativa a partir das relações de consumo cultural entre os indivíduos. Para os autores

performances precisam de audiência/público/recepção para acontecer efetivamente. Essa audiência, certamente interage com as performances em algum nível. No contexto atual, essa audiência/público/recepção pode não estar presente no momento exato da realização das performances. Pode acontecer em modo digital, no momento da realização, ou a posteriori, gerando reverberações, do mesmo modo que as presenciais. Talvez até mais, porque contam também com a permanência no meio digital, lugar onde podem ser visualizadas a qualquer momento e até (re) visitadas, o que não ocorre com as performances presenciais (SATLER; PAVAN, OLIVEIRA, 2022, p. 24).

Percebe-se a importância de se enxergar o espectador como elemento chave da performance, algo mutual e que interfere em todo o processo de construção performática, assim como a compreensão das interações entre o desenvolvimento cultural e musical de um povo, visto que que aparatos tecnológicos sempre influenciaram as *performances* musicais, das modificações realizadas em ossos ou conchas para facilitar o manuseio, como apresentado aqui anteriormente na reportagem de Baggio (2021), ou da inserção das tecnologias digitais em rede como ferramentas que possibilitam o fazer musical na atualidade, além de inúmeras outras formas de performance ocorridas ao longo dos anos.

E, quando avaliamos a partir de uma perspectiva musical, observa-se que as performances mediadas pelas tecnologias digitais em rede também afetam a relação do usuário com a própria música. Segundo Valente, Fonterrada e Santos (2013), são duas as consequências: a fragmentação, onde ferramentas de edição se tornam acessíveis ao grande público e o ouvinte, antes apenas receptor, passa a ser ativo ao mesmo tempo em que passa a conhecer e vivenciar essas obras de modo fragmentado, como em campanhas de *marketing*. E a segunda, denominada de individualização, ocorre quando o indivíduo ignora o que está ao seu redor focando na música, principalmente a partir do uso de fones de ouvido (SANTOS; VALENTE, 2013)

Já a performance vocal acaba sendo “resultado não apenas do trabalho do emissor da mensagem, mas também do emissor e dos meios de transmissão, nos quais se incluem o espaço físico e a tecnologia empregada na época da sua realização” (VALENTE, 2013). Ressalta-se, porém, que o auge das mídias de comunicação como a Internet enquanto “novos gêneros de encenação, apresentação e exibição” (WILDFEUER, 2017, p. 180, tradução nossa) na performance é recente, sendo discutida por Schechner em suas obras apenas a partir de 2013, porém, de forma ainda incipiente (WILDFEUER, 2017, tradução nossa).

Em 2020, Schechner amplia o conceito de performance e as atividades que envolvia anteriormente - atuação, improvisação e encenação -, passando a compreender o papel da tecnologia como parte da construção dessas performances. Aqui, o autor discute sobre a função da tecnologia e como ela pode ser utilizada para criar papéis e personagens dentro da performance (SCHECHNER, 2020).

Para isso, o autor compreende que as mídias sociais são instrumentos para a realização das performances, já que, a partir do uso das mídias proporcionadas pelas

tecnologias digitais em rede, pessoas podem socializar com outras no mundo inteiro dos mais diversos modos, “variando de um para um, um para poucos, poucos para poucos, um-para-muitos e muitos-para-muitos” (SCHECHNER, 2020, p. 275, tradução nossa).

O conhecimento é mediado por elas até o usuário. Ainda segundo o autor, na experiência pessoal, é possível ler a linguagem corporal, observar a outra pessoa e ainda assim, essa pessoa atua, usa uma máscara. Nas redes sociais, ao criar perfis para interação social, esse indivíduo cria uma ou mais personas para se apresentar ao mundo. Desse modo, “se uma “pessoa” comum é uma máscara, então uma persona online é duplamente performativa” (SCHECHNER, 2020, p. 280, tradução nossa).

Essa ‘máscara’ utilizada pelos usuários dentro de uma mídia social – e, no caso, dentro de um aplicativo / rede social de composição colaborativa em meios digitais - também é uma performance que pode ser vista a partir das performances culturais. E já que a performance musical é fenômeno complexo, que engloba várias características - como a importância de tratar-se de ação ou relacionamento, tendo caráter complexo e coletivo-, áreas de estudo – Música, Literatura, Comunicação, entre outros - e possibilidades, se configura como mais que a mera reprodução musical, sendo um processo que demanda investigação e que permite múltiplos olhares, numa relação intrincada entre público, compositor, performer e obra.

Ao trazer um panorama histórico do desenvolvimento musical e algumas reflexões sobre as performances musicais, espera-se mostrar a interdisciplinaridade das performances culturais e como elas se relacionam com a música e as tecnologias digitais em rede ao longo da evolução humana.

Ao longo dos próximos capítulos essas questões serão ampliadas, ao se discutir sobre as tecnologias digitais em rede e suas interações com as performances culturais e com as mídias digitais, a partir do uso do aplicativo/rede social *BandLab* como instrumento para observar as performances musicais estabelecidas dentro de uma composição colaborativa.

2 TECNOLOGIA E SEU IMPACTO NO FAZER MUSICAL

A música sempre se apropriou dos recursos tecnológicos para seu desenvolvimento, seja na criação, produção ou execução musical e não seria diferente após o *boom* na mediação tecnológica ocorrida no século XX. Cunha e Martins (1998), afirmam que música e tecnologia sempre se relacionaram, já que os avanços científicos interferem no “fazer musical”, permitindo novas formas de se fabricar instrumentos, produzir músicas ou no próprio ato da performance em si.

Do mesmo modo, Gohn (2001) ressalta a importância do desenvolvimento tecnológico em relação ao próprio desenvolvimento musical, desde a linguagem utilizada até o fazer e executar musical. Em relação à performance musical em si, Godlovitch (1998) esclarece que essa visão tradicional da música, ignorando as implicações das tecnologias digitais em rede, não representa mais o contexto musical. Para o autor:

Embora algumas opções experimentais tenham surgido através da influência de mudanças em outras formas de arte, as alternativas mais significativas à tradição vieram da tecnologia, especialmente ao desenvolvimento de máquinas eletrônicas, processadoras de som. Esta tecnologia, que não pode nem ser ignorada por ou absorvida dentro da estrutura tradicional, sinaliza mudanças significativas a vir em nossa concepção de música e de performance (GODLOVITCH, 1998, p. 2).

Essa relação entre música e tecnologia, além de ser antiga, é também recorrente e presente em todas as áreas da música, de modo que as tecnologias digitais em rede podem ser utilizadas na composição, produção, execução e distribuição musical. De fato:

vivemos num século onde o progresso da ciência transformou as formas de percepção de tempo e espaço e isto se traduz em arte e isto se traduz em música. Novas percepções geram a necessidade de novos meios, novos instrumentos, novas ferramentas para gerar os novos objetos sonoros que gerarão a nova música (CUNHA; MARTINS, 1998, não paginado).

Gohn (2001), ressalta essa mudança de paradigmas na área musical, afirmando que a música se adapta ao desenvolvimento tecnológico. Cunha e Martins (1998) apontam ainda que, no que se refere ao uso de equipamentos que incluam tecnologias digitais em rede enquanto instrumento de composições, se abre um mundo de possibilidades e caminhos a se explorar. Para os autores, o campo musical

se expande, tanto pelos novos meios de produção sonora e musical oferecidas pelos computadores quanto pelas possibilidades oriundas dos equipamentos, fornecendo novas ferramentas e elementos diversificados, em especial na composição (CUNHA; MARTINS, 1998).

É importante lembrar que mesmo com essas possibilidades de expansão ocasionadas pelas tecnologias digitais em rede, os ramos tradicionais de comunicação acabaram se tornando obsoletos e precisaram se reinventar, especialmente quando pensamos no impacto da digitalização dos conteúdos e meios de comunicação e cultura (MARCHI, 2018).

Do mesmo modo, as performances musicais precisaram se renovar já que antes eram consideradas performances apenas aquilo que era realizado ao vivo, em tempo real, num recital ou apresentação. Agora, o ao vivo passa a ser o momento em que tal apresentação começa a ser exibida (WILDFEUER, 2017, tradução nossa), fato que causa grandes discussões nos campos de estudos das mídias e das performances. Porém, com o avanço das tecnologias digitais em rede, em especial a Internet, o “ao vivo e o mediado” colapsaram (SCHECHNER, 2013), trazendo novas discussões e intersecções.

E o espectador é parte essencial desse processo, já, que como afirmam Satler, Pavan e Oliveira (2022, p. 30) “a recepção também performa”, sendo tão relevante quanto a própria performance em tempo real, ainda que essa performance seja realizada em algo da vida cotidiana. De fato, “as performances dizem respeito a quem performa e a quem observa a performance, quem a recebeu: trata-se da sua recepção, mesmo que esta recepção ocorra apenas virtualmente, ou seja, mesmo que diante da performer esteja apenas a ideia de que alguém a receberá” (SATLER; PAVAN; OLIVEIRA. 2002, p. 32).

E todas essas performances devem ser observadas, principalmente quando as analisamos a partir da mediação das tecnologias digitais em rede na sociedade contemporânea. Para discutir sobre o uso dessas tecnologias digitais em rede no fazer musical, e avançarmos até a análise das performances musicais, partiremos dos estudos de Fernando Iazzetta²¹. Segundo o autor, desde 1990, com a popularização

²¹ Fernando Iazzetta é um pesquisador brasileiro, com graduação em Percussão pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Atualmente, Iazzetta é professor titular em Música e Tecnologia no Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade de São Paulo, onde dirige o Berro, “selo digital

da internet doméstica no Brasil, foi possível realizar as atividades de composição e fazer musical a qualquer momento, bastando para isso um aparelho celular, computador portátil ou *tablet* (IAZZETTA, 2009), embora essas ações tenham sido realizadas com maior facilidade após o aumento da capacidade de processamento de tablets e smartphones, na década de 2000.

Murray discute sobre esse encantamento propiciado pelo computador na sociedade atual. Para a autora:

algumas vezes ele pode atuar como um ser autônomo e animado, percebendo seu ambiente e executando processos internamente gerados; mais ainda, ele também pode parecer uma extensão de nossa própria consciência, captando nossas palavras pelo teclado e exibindo-as na tela com a mesma rapidez com que podemos pensar nelas (MURRAY, 2003, p. 102).

Iazzetta (2009) apresenta como exemplo o uso do computador portátil ou *laptop*, cuja influência na música foi tão grande que acabou sendo parte de um novo gênero musical, a *laptop music*, surgida no fim da década de 1990. Para o autor, os representantes da *laptop music* “pertencem a uma geração de artistas diretamente comprometida com a utilização (geralmente crítica) da tecnologia e fortemente marcada pelo experimentalismo” (IAZZETTA, 2009, p. 195).

Essas interações com a tecnologia remontam à própria história da produção musical, e é a partir delas que a discussão se aprofunda, ao abordar os conceitos de interatividade, midiaticização e mediação tecnológica, além de suas implicações nas performances musicais.

A imersão tecnológica, em especial a ocasionada pela cibernética permite

a possibilidade de novas formas de interação entre espectador/obra, em que esta ganha, cada vez mais, a capacidade de poder “perceber” o espectador e estabelecer com ele um tipo de conversa instantânea a que se convencionou chamar de interatividade, quando o participante assume, então, o papel de interator (FIORAMONTE, 2019, p. 15).

Essa interatividade se relaciona intrinsecamente com a própria interação e com a multisensorialidade, de modo a retroalimentar as próprias “relações entre arte e tecnologia” (PLAZA, 1990, p. 17). Dessa forma, o artista pode estabelecer uma relação colaborativa e inovadora, sendo “recíproca entre usuários e interfaces

voltado para produção de música experimental e arte sonora brasileira” (CNPQ, 2021, não paginado).

computacionais inteligentes” (*loc. cit.*, 1990, p. 17).

Isso se dá, pois, “a contemporaneidade é marcada pela novidade, e nesse contexto, vê-se a interatividade assumir um importante papel junto à arte e à ciência em sua função de construir novos modelos de realidade” (SANTAELLA; ARANTES, 2011, p. 123), sendo considerada uma estratégia cognitiva que enfoca a criatividade (ARATA, 2003) e uma forma de atrair o público, mantendo-o interessado na performance realizada.

Para Iazzeta (2009, p. 177), “a interação refere-se muito mais a um encantamento com a possibilidade de intervir na obra de arte do que a uma participação ativa em sua concepção”. Um exemplo disso é a participação do público em performances musicais mediadas por tecnologia, em que o público pode interagir tecnologicamente, de forma síncrona, com os performers, como as apresentações da banda *Tin Men and the Telephone*, apresentadas de forma aprofundada no tópico 3.1.1.

A seguir, discutiremos sobre como a tecnologia impacta a comunicação humana, e conseqüentemente, como as performances e composições musicais são afetadas pela midiatização e pela mediação tecnológica.

2.1 MIDIATIZAÇÃO E MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA

Para discutirmos sobre a midiatização, é necessário, antes discorrer sobre as teorias da comunicação que a antecedem e o impacto das tecnologias digitais em rede em relação a essas teorias. Um dos estudiosos das teorias da comunicação é Francisco Rüdiger²², que afirma: “as tecnologias de comunicação são sempre um fator subordinado no âmbito da estrutura e do sentido da conversação social, do diálogo cotidiano e ordinário da sociedade” (RÜDIGER, 2011, p. 115). Para discutir sobre essas questões, Rüdiger apresenta em seu livro *As teorias da comunicação*, um panorama sobre as teorias da comunicação, além de alguns autores relevantes para nosso estudo: Norbert Wiener, Harold Innis, Marshal McLuhan e Friedrich Kittler.

Para Wiener²³, todos os fenômenos derivam da comunicação, que pode ser

²² Francisco Rüdiger é doutor em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo e mestre em Filosofia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

²³ Norbert Wiener foi um matemático, doutor em Lógica pela Harvard University, sendo conhecido como o ‘pai da cibernética’.

aberta ou fechada, de modo que só se pode compreender a humanidade a partir do estudo da comunicação em si (RÜDIGER, 2011). Ainda segundo o autor, porém, é necessário compreender que a interação entre homem e tecnologia acaba por criar outros problemas que afetam a sociedade em si, como o desemprego decorrente da automação e o desrespeito ao trabalhador (WIENER, 1961).

Wiener acreditava que:

a cibernética estabelece implicações relevantes para o cientista social, pois o modo cibernético de analisar os elementos da sociedade traça padrões de comunicação e controle, os elementos de autorregulação e desestabilização, a liberdade de realização das possibilidades humanas e a inter-relação entre diferentes propósitos. Essa teoria concebe homens e sociedades como sistemas complexos, autorreguladores, interagindo entre si por meios complexos (CHAVES, BERNARDO; 2020, p. 10-11).

Além disso, ele apontava que a máquina “pode ser um organismo comunicativo, capaz de transformar mensagens recebidas em mensagens emitidas” (CHAVES; BERNARDO, 2020, p. 9). Quando avaliamos os estudos de Wiener em relação às performances musicais, percebemos que o autor aborda as relações construídas a partir das interações entre ser humano e aparatos tecnológicos, pensando-os como sistemas complexos. Desse modo, é possível utilizar esses aparatos como meio para a realização de performances musicais, seja através do uso de plataformas / redes sociais / aplicativos de criação musical ou da interação com luzes no celular do público em um *show*.

Outro pesquisador importante sobre a temática foi Harold Innis²⁴, autor de várias obras sobre Mídia e Teoria da Comunicação, que “explorou de maneira profunda as formas de controle que residem na estrutura interna das diversas mídias” (RÜDIGER, 2011, p. 120). Innis foi um dos primeiros a sugerir que a vida humana é muito influenciada pela comunicação (INNIS, 1951), considerando a comunicação como parte essencial do desenvolvimento humano. Ao considerar a comunicação como indispensável, Innis também estabelece pontes para a interação com as performances musicais, já que em toda performance existe algum tipo de comunicação entre os participantes

Utilizando muitas das pesquisas de Innis como base para seus estudos, surge

²⁴ Harold Innis foi um estudioso canadense, graduado em Economia pela Universidade McMaster e professor de Economia Política pela University of Toronto.

outro teórico da comunicação importante: McLuhan²⁵, que acreditava que o desenvolvimento dos meios de comunicação afeta o ser humano em profundidade, pois passamos a compreendê-los como uma “extensão de nós mesmos sob forma tecnológica” (MCLUHAN, 1994, p. 64), numa relação intrincada e narcísica em que incorporamos essas tecnologias às nossas vidas, numa espécie de “servomecanismos”, de modo que, para utilizá-los, devemos “servi-los, como a ídolos ou religiões menores. Um [indígena] é um servomecanismo de sua canoa, como o vaqueiro de seu cavalo e um executivo de seu relógio” (MCLUHAN, 1994, p. 64, inserção nossa).

Quando afirma que a relação entre tecnologia e comunicação cria “servomecanismos”, McLuhan acaba por pautar também as performances musicais. Numa composição colaborativa mediada por tecnologias digitais em rede, por exemplo, é possível observar relações semelhantes, já que o performer é parte da audiência ao mesmo tempo em que também atua como performer da ação.

Autores como Kittler²⁶ (2019), pesquisador da escola alemã, porém, discordam dessa visão, afirmando, que ao contrário do McLuhan acredita, nós é que somos extensões das mídias. Para ele, a era das mídias cresceu a partir da invenção da máquina universal de Alan Turing, migrando de tecnologia em tecnologia, mas sempre se relacionando com elas (KITTLER, 2019). Apesar de discordar de McLuhan, Kittler também aponta as relações entre tecnologia e mídia, associações também existentes com as performances musicais, visto que ambas podem influenciar na construção de uma nova performance.

Ainda segundo Kittler, as mídias de comunicação determinam nossas condutas e seus desdobramentos, de modo que a “tecnologia controla o entendimento e o condena a ser fonte de ilusões, porque o conteúdo ou sentido do que é posto em circulação é secundário” (RÜDIGER, 2011, p. 131-132).

Já McLuhan considera as mídias de comunicação como “extensão de alguma faculdade humana – psíquica ou física” (MCLUHAN; FIORI, 2018, p. 27). Para ele, os meios de comunicação são como um meio para se chegar a um fim, e não como o fim

²⁵ Herbert Marshall McLuhan, conhecido como Marshall McLuhan foi um teórico da comunicação canadense, mestre em Literatura Inglesa e doutor em Filosofia pela University of Cambridge, falecido em 1980.

²⁶ Friedrich Kittler foi um pesquisador alemão, versado em *German studies*, *Romance philology* and *Philosophy* pela Albert Ludwig's University of Freiburg, sendo um dos grandes teóricos da mídia.

em si, se relacionando estritamente. McLuhan afirma ainda que: “os meios, como extensões de nossos sentidos, estabelecem novos índices relacionais, não apenas entre os nossos sentidos particulares, como também entre si, na medida em que se inter-relacionam” (MCLUHAN, 1994, p. 72).

Na atualidade, um dos mais conhecidos teóricos de mídia do mundo é Stig Hjarvard²⁷, que traz à tona a importância de se encarar a midiatização como:

um processo empírico que requer esforços de pesquisa mútuos por parte dos estudiosos dos meios de comunicação dos sociólogos e dos pesquisadores de outras disciplinas, tanto quanto um conceito teórico que precisa ser desenvolvido por meio de um diálogo interdisciplinar (HJARVARD, 2014a, p. 21).

Para Hjarvard (2014a), a midiatização é capaz de apontar “a transformação estrutural de longo prazo e larga escala das relações entre os meios de comunicação, a cultura e a sociedade” (HJARVARD, 2014a, p. 16), numa condição em que os meios de comunicação têm uma espécie de “semiautonomia”, se integrando de forma definitiva às outras instituições. Meios de comunicação, esses, que são considerados como “um espaço no qual o indivíduo pode atuar, comunicar-se, produzir e, por conseguinte, obter reconhecimento” (HJARVARD, 2014a, p. 235).

Já Krotz (2009) compreende a midiatização como um “metaprocessos” em que os meios de comunicação passam a ser institucionalizados, acompanhando a evolução humana e influenciando nas sociedades e culturas das quais fazem parte. E a midiatização está tão arraigada em nossa sociedade, que Hjarvard (2014b, p. 23), afirma se tratar de uma “midiatização intensificada [...] que atravessa quase toda instituição social e cultural, como a família, o trabalho, a política e a religião”.

Esse campo interdisciplinar que é a midiatização perpassa pelas mídias de comunicação e pelas tecnologias digitais em rede, podendo, como foi possível observar até aqui, também se relacionar às performances musicais. Nesse sentido, a visão de metaprocessos de Krotz e a de transformação cultural de Hjarvard se entrelaçam às performances musicais, já que os meios de comunicação mediados por tecnologias digitais em rede se configuram como meio e fim, ao mesmo tempo. Um meio pelo qual as informações são recebidas e enviadas, mas também uma finalidade, uma nova parte do processo de construção performática.

²⁷ Stig Hjarvard é um pesquisador dinamarquês, professor do Departamento de Comunicação da University of Copenhagen e doutor em *Media Studies*, pela University of Copenhagen, além de ser editor chefe do *Nordic Journal of Media Studies*.

É importante compreender que a midiatização, aqui, é vista como um conceito teórico que permite discorrer e analisar os impactos dos meios de comunicação na sociedade e na cultura de um povo. E isso é enfatizado em estudos como *A sociedade enfrenta sua mídia: dispositivos sociais de crítica midiática*, de José Luiz Braga²⁸. A obra, datada de 2006, discute sobre a mídia e sua interação com a sociedade.

Segundo o autor:

por diversas razões, já não se pode considerar “a mídia” como um corpo estranho na sociedade. Com a midiatização crescente dos processos sociais em geral, o que ocorre agora é a constatação de uma aceleração e diversificação de modos pelos quais a sociedade interage com a sociedade. Ainda que os processos interacionais mais longamente estabelecidos – da ordem da oralidade presencial e da escrita em suas múltiplas formas – continuem a definir padrões de comunicação, e lógicas inferenciais, que organizam a sociedade e suas tentativas, tais processos, em sua generalidade, se deslocam para modos mais complexos, envolvendo a diversidade crescente da midiatização – o que é bem mais amplo e diferenciado do que referir simplesmente o uso dos meios” (BRAGA, 2006, p. 35).

Do mesmo modo, em entrevista concedida à Sgorla e Pedroso (2014), Hjarvard afirma que “a midiatização não é uma nova teoria que irá substituir teorias mais antigas como tal, mas, é mais um quadro que nos permite generalizar e conectar ideias produzidas por estudos mais específicos de mídia e comunicação em diversos setores da sociedade” (SGORLA; PEDROSO, 2014, p. 262).

Dessa forma, é perfeitamente possível que se possa analisar as performances musicais a partir da “metateoria” (SGORLA; PEDROSO, 2014, p. 262) da midiatização ao mesmo tempo em que se analisa como a mediação tecnológica se relaciona com essas performances, e conseqüentemente, nas composições colaborativas mediadas por tecnologias digitais em rede. Além disso, Hjarvard aponta que essas mediações tecnológicas derivam da mediatização, um fenômeno sociocultural bastante importante, cujo nível de impacto se assemelha ao da globalização, afetando a sociedade como um todo e sendo parte essencial da relação entre a humanidade e o desenvolvimento tecnológico, enxergados aqui como um reflexo da relevância da própria midiatização em si.

A globalização é um fenômeno global, como o próprio nome diz, de integração

²⁸ Jorge Luiz Braga é Professor titular e pesquisador na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), mestre em Educação pela Florida State University e Doutor em Comunicação pela Université de Paris II.

na economia e cultura, com grande avanço tecnológico e pautada no livre mercado (MANCEBO, 2002), o que acabou facilitando também a criação musical, permitiu acesso aos instrumentos mesmo sem formação tradicional em música, fomentando maior mobilidade os equipamentos por causa das facilidades oferecidas pelas mídias digitais de reprodução sonora.

Schechner (2020), discute sobre essas questões a partir da visão intercultural das performances. Para o autor, “a integração induz à mesmice, não à igualdade” (*loc. cit.*, p. 26, tradução nossa), de modo que essa globalização passa a causar grandes desequilíbrios de poder, ao passo que seus defensores trazem à tona às questões relativas ao livre comércio e avanços da ciência e tecnologia (*loc. cit.*, tradução nossa).

Auslander²⁹ afirma que algo é mediatizado quando “um determinado objeto cultural é um produto da mídia de massa ou da tecnologia da mídia” (AUSLANDER, 2008, p. 4, tradução nossa). E quando pensamos nas composições colaborativas, os estudos de Hjarvard e Auslander podem ser utilizados para compreender o uso de sites e dispositivos tecnológicos para a criação de composições, visto tratar-se de um meio para a criação e produção decorrente de um processo global e não individual.

É uma questão de origem complexa, que advém da própria evolução humana e da consequente inserção das mídias de comunicação como parte da construção do conceito de uma sociedade mediatizada. De fato, Hjarvard (2014b) afirma que, ao analisar como os processos culturais e instituições sociais mudaram a partir da inserção dos meios de comunicação em nossa sociedade, ocorreu uma valorização das pesquisas referentes à mediação, que o autor define sucintamente como “o uso da mídia para a comunicação de sentido” (HJARVARD, 2014a, p. 15).

Autores como Braga (2006) apontam que, de forma generalista, é factível afirmar que “a mediação corresponde a um processo em que um elemento é intercalado entre sujeitos e/ou ações diversas, organizando as relações entre estes. Esse conceito básico parece se manter em todas as situações em que a expressão é chamada a nomear o processo” (BRAGA, 2006, p. 32). De fato,

a mediação descreve o ato concreto da comunicação por meio de um tipo de mídia em um contexto social específico. Em contrapartida, a midiatização refere-se a um processo de mais longo prazo, em que as instituições sociais e culturais e os modos de interação são alterados em consequência do crescimento da influência da comunicação (HJARVARD, 2014a, p. 39).

²⁹ Philip Auslander é um pesquisador estado-unidense e professor na School of Literature, Media, and Communication, com doutorado em *Theatre and Film* pela Cornell University,

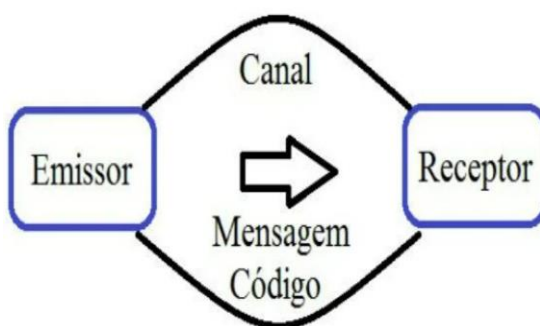
A seguir, alguns aspectos são apontados por Castells³⁰ (2002, p. 421), que afirma que “vivemos em um ambiente de mídia, e a maior parte de nossos estímulos simbólicos vem dos meios de comunicação”. E essas relações se ampliam a cada dia, já que saímos da comunicação de massa discutida por McLuhan para a segmentação desses meios, com uma audiência que passa da condição de objeto passivo à condição de sujeito interativo (CASTELLS, 2002).

Para McLuhan:

Numa cultura como a nossa, há muito acostumada a dividir e estilhaçar todas as coisas como meio de controlá-las, não deixa, às vezes, de ser um tanto chocante lembrar que, para efeitos práticos e operacionais, o meio é a mensagem [...] porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas (MCLUHAN, 1994, p. 21-23).

Porém, Castells reforça que: “a questão em jogo não é que o meio seja a mensagem: mensagens são mensagens” (CASTELLS, 2002, p. 458), ou seja, precisam manter “suas características específicas de mensagens enquanto são misturadas no processo de comunicação simbólica” CASTELLS, 2002, p. 458) na relação entre emissor e receptor, discutidas a partir das teorias iniciais da comunicação (Figura 1).

Figura 1: Elementos da comunicação



Fonte: DIANA, [201-].

O emissor é a pessoa que emite a mensagem e o receptor, ou interlocutor, aqui considerado como sujeito interativo, é quem recebe a mensagem emitida. A

³⁰ Manuel Castells é um pesquisador espanhol e professor de Sociologia na Universitat Oberta de Catalunya (UOC), em Barcelona, diretor de pesquisa no Departamento de Sociologia na Universidade de Cambridge, com mestrado em Políticas públicas e econômicas pela Université de Paris e Doutorado em Sociologia pela Universidad Complutense de Madrid e outro doutorado em Sociologia pela Université de Paris.

mensagem, então, pode ser definida como o conteúdo transmitido, embora autores como McLuhan e Castells a compreendam também como o meio de comunicação pelo qual se ocorre a relação entre a emissão e a recepção, sendo um elemento decisivo na comunicação.

De acordo com Cunha, Cruz e Bizelli (2018, p. 405) “o meio através do qual o conteúdo é transmitido é parte do conteúdo, ou seja, o meio interfere também na mensagem, no conteúdo que os meios transmitem, assim o conteúdo de qualquer meio é sempre outro meio”, sendo extensões do próprio homem. Alguns exemplos são: a televisão, que contém o conteúdo disponibilizado pelo rádio (sons) e Internet, que contém os dois tipos de conteúdo (sons e vídeo).

Não obstante

Os modos pré-digitais de comunicação eram unidirecionais de uma única fonte endereçando uma multidão (livros, jornais, rádio, TV) ou comunicações privadas de um para um, como o telefone. Mas a internet introduziu a disseminação “viral” de informações junto com uma flexibilidade de círculos de “amigos” variando de alguns a milhões ou mesmo bilhões (SCHECHNER, 2020, p. 283, tradução nossa).

Assim, quando pensamos no alcance da Internet enquanto meio de comunicação e a relacionamos com a teoria da mediação, podemos compreender como se dá o processo de comunicação propriamente dito (HJARVARD, 2014a; 2014b). Isso se torna ainda mais interessante quando analisamos o conceito de Castells sobre a internet. Para o autor, “a Internet [...] é a espinha dorsal da comunicação global mediada por computadores (CMC): é a rede que liga a maior parte das redes” (CASTELLS, 2002, p. 431).

E, segundo os autores Viégas, Valverde e Godoy (2017, p. 51), “do ponto de vista técnico, a internet é um conjunto de enlaces físicos e lógicos interligando sistemas de todo o mundo. Do ponto de vista socioeconômico, tornou-se uma importante ferramenta de organização das relações humanas”. Quando pensamos na segmentação dos meios de comunicação, é possível observar que, na internet, não só as mensagens são segmentadas, mas também são a cada dia mais diversas e pautadas em seus interesses, com base na interação entre o humano e a rede.

O usuário se torna receptor e emissor ao mesmo tempo, podendo interagir ativamente com as informações que recebe e dissemina, construindo uma “Aldeia Global”, outro conceito mcluhiano. Para o autor, “a nova interdependência eletrônica recria o mundo no formato de uma aldeia global” (MCLUHAN; FIORI, 2018,

p. 68).

Além disso, “as redes e as mídias digitais configuram um contexto totalmente estruturado pela mediação tecnológica” (VIÉGAS; VALVERDE; GODOY, 2017, p. 44) e pautado na interatividade do usuário com a do performer ou com o dispositivo que permite essa interação. Segundo Iazzetta, (2009, p. 173), “a ideia de interatividade ganha uma discussão especial dentro desse contexto e passa a ser analisada e investigada com regularidade a partir da década de [19]80”, como, por exemplo, a mudança dos sistemas analógicos para os de funcionamento digital (IAZZETTA, 2009, inserção nossa).

Alguns autores como Ribeiro (2011, p. 285) em análise sobre a obra *Teorias da Comunicação*, de Francisco Rüdiger (2011), afirmam, porém, que “a comunicação na era da cibernética (interatividade), a partir dos recursos tecnológicos, faz com que a sociedade perca a espontaneidade dos processos comunicativos. Isto porque dão-se apenas a troca de informações, estas por sua vez, modalizadas e racionalizadas”. É necessário pensar criticamente o impacto da mídia na sociedade humana, em especial na ‘robotização’ da comunicação, apontada por Ribeiro (2011).

Por fim, ao compreendermos a interação da mídia com a sociedade, é possível correlacionar os conceitos de midiatização e mediação - que passam a ser discutidos juntos -, já que a **mediação** surge como o processo ocorrido no meio de transmissão da mensagem e a **midiatização** como o “quadro teórico” que permite observar as transformações realizadas. Somos agentes de comunicação ao utilizar as mídias, ao mesmo tempo em que somos usuários dependentes delas.

2.1.1 Improvisação

Tecnologia e música sempre se relacionaram intimamente, de modo que a performance musical foi bastante influenciada pelo desenvolvimento tecnológico vivenciado pela sociedade humana ao longo dos anos. Na história da música, um conceito se mostra interessante para o escopo dessa pesquisa: o de improvisação.

De fato, desde os antigos jogos teatrais, ou jogos de improviso - em que eram realizados exercícios dramáticos para treinamento das técnicas utilizadas no teatro, além de estimular a criatividade e a espontaneidade -, observa-se a importância da improvisação nas performances. Improvisação é a “execução de acordo com a inspiração do momento”, sem o uso de partitura e de memória (KENEDDY, 1994, p.

346), sendo presente desde a origem da própria música, dizendo respeito ao que não é considerado como música padrão ou escrita, ou seja, a música que não foi escrita anteriormente, como o canto gregoriano (PASSINI, 2013).

Já Guerzoni (2014, p. 14), afirma que “a improvisação musical é caracterizada pela criação ou composição musical durante o ato da performance”. Essa forma de prática musical improvisada surge a partir do momento em que “o músico improvisa e se comunica com os demais músicos e eventualmente com o ouvinte” (PASSINI, 2013, p. 16). É importante lembrar, também, que a improvisação se relaciona intrinsecamente com a composição, já que ambas possuem elementos comuns (GUERZONI, 2014).

Alguns autores como Ingrid Monson (1996) afirmam que a interação é decorrente de um processo comunicacional vivenciado durante a improvisação, fator que também pode ser observado em performances musicais, em especial naquelas realizadas entre público e performer e/ou entre dois ou mais performers. Do mesmo modo, é possível analisar a presença da improvisação em composições colaborativas realizadas em apresentações musicais, seja no improviso voltado para o canto, alguma alteração estrutural ou formal na música ou na própria construção dela, como são as analisadas por essa pesquisa.

2.1.2 Mediação Tecnológica nas Performances Musicais

Várias foram as mudanças vivenciadas ao longo da história nas performances musicais mediadas – como as transmissões de rádio e nos vídeos de apresentações no YouTube, por exemplo - e nas performances ao vivo (AUSLANDER, 2008). Em seu livro, *‘Liveness: performance in a mediatized culture’*, o autor afirma que sua obra “é um livro sobre performance, mas também é sobre mídia, e a mídia não fica parada” (AUSLANDER, 2008, p. xii, tradução nossa).

Ainda segundo o autor, com o passar do tempo, as performances mediadas que imitavam as performances ao vivo sofreram uma inversão: as apresentações ao vivo começaram a simular as mediadas, como no caso do uso do auto tune, por causa da alta influência dos meios de comunicação – e as interações com elas - na rotina da população (AUSLANDER, 2008).

De fato:

A tecnologia digital permitiu o empacotamento de todos os tipos de

mensagens, inclusive sons e imagens; a universidade da linguagem digital e a pura lógica das redes do sistema de comunicação geraram as condições tecnológicas para comunicação global horizontal (VIÉGAS; VALVERDE; GODOY, 2017, p. 51).

Assim, podemos pensar na performance musical como “um objeto complexo e dinâmico cuja rede de relações dialógicas influem em seus sentidos” (LE MOS, 2021, p. 342), onde a interação entre público e performer, ou performer e performer, permite novas possibilidades de comunicação.

Não obstante, com o uso cada vez mais comum de smartphones, observa-se uma “nova forma de interação do ser humano, mediada pelo uso desses aparelhos e retroalimentada constantemente pelas redes sociais” (VIÉGAS; VALVERDE; GODOY, 2017, p. 52). A utilização de aparelhos celulares é tão comum, que praticamente qualquer coisa possível de se fazer na internet pode ser realizada neles. Inclusive compor músicas de forma colaborativa em aplicativos de dispositivos móveis numa interface universal entre os comunicantes (VIÉGAS; VALVERDE; GODOY, 2017).

É possível utilizar sistemas em rede voltados para a criação sonora entre performers e plateia, de forma compartilhada, a partir da interação ao vivo durante uma performance (TANAKA; TOKI; MONEMI, 2005), ou de forma assíncrona (OH; WANG, 2011). Um exemplo disso é o *TweetDreams*, uma ferramenta de composição digital, que atribui sons à tuites em tempo real a partir da busca por termos de pesquisa semelhantes, de modo a criar melodias e expô-las de forma gráfica para o público, que acompanha a performance tuitando e compondo colaborativamente com os performers (DAHL; HERRERA; WILKERSON, 2011).

Ao pensarmos na criação midiática como uma construção que interage e interfere na cultura, ou como um espaço de interpelação dos sujeitos sociais (SATLER; PAVAN; OLIVEIRA, 2022), entrevemos o ato de se mediar algo, inclusive a partir de uma tecnologia digital em rede – como é o caso do presente estudo –, como um aspecto fundamental na própria construção social do ser humano. A mídia, mediada por aparatos tecnológicos digitais, vivenciam novas formas de experiências comunicativas em todos os aspectos, incluindo-se aqui as performances culturais, e ainda mais especificamente, as performances musicais.

As performances, relembramos, configuram-se como qualquer objeto, trabalho ou estudo, investigados a partir do que esse objeto/trabalho/estudo faz, suas interações e relações (SHECHNER, 2006). Desse modo, performances mediadas a

partir das tecnologias digitais em rede passam a ser observadas pelo que são: performances.

E suas relações com as mídias e o desenvolvimento tecnológico trazem novos apontamentos para a discussão na sociedade contemporânea. Um exemplo disso surge quando analisamos os estudos de McLuhan e Hjarvard, onde a mídia utilizada para a realização da composição colaborativa deve ser vista como um meio, como uma forma de enviar uma mensagem ao receptor durante as composições. Ao observar essas questões a partir do viés das performances culturais, percebe-se como a relação homem X cultura é afetada pelo papel das mídias de comunicação e como se vinculam umas com as outras a partir das interações sociais – sejam elas mediadas por tecnologias digitais em rede ou não -.

Além disso, comprova-se que a tecnologia exerce um papel significativo no desenvolvimento musical, em especial quando se observam as novas possibilidades de interatividade existentes na atualidade, oportunizadas pela existência de plataformas / redes sociais / aplicativos de criação e produção musical.

3 PRÁTICAS DE COMPOSIÇÃO COLABORATIVA MEDIADAS POR TECNOLOGIAS DIGITAIS EM REDE

Quando se pensa nas possibilidades ofertadas pela tecnologia e no surgimento de um novo tipo de arte, é possível se pensar em novas formas de composição e elaboração musical, utilizando o movimento *crowd*, ou movimento colaborativo, como ferramenta para a criação de novas formas de arte e performances.

Segundo Iazzeta (2009, p. 85), “a crescente difusão das tecnologias musicais tem o papel de oferecer um potencial de espalhamento das atividades de produção musical que, aos poucos, deixam de concentrar-se nas mãos de agentes especializados”. Ou seja, a música ganha novos contornos em relação à sua produção, já que o fazer musical ganha novas ferramentas para sua realização. Isso é afetado, inclusive, nas práticas de improvisação e composição. Para Fogliano (2011), os limites entre autor e público ficam cada vez mais embaçados, fomentando “processos coletivos de criação” e passando a ser mais do que usuários ou plateia, mas sim interatores com a obra.

Para isso, partiremos dos estudos de Manghan³¹ (2020) sobre composição colaborativa. Sua tese “*Crowd-composition: Exploring the Qualities of Collective Creativity*”, cuja tradução em português é “Composição de multidão: explorando as qualidades da criatividade coletiva”, é um dos principais referenciais teóricos do presente estudo, apresentando o conceito de *crowd-composition*, também chamada de composição de multidão ou composição colaborativa, que oferece novas possibilidades e situações, permitindo o estabelecimento de um novo tipo de arte, criada de forma colaborativa através da mediação tecnológica.

Segundo Manghan (2020, não-paginado, tradução nossa): “composição de multidão é a prática de terceirizar uma tarefa criativa para uma multidão, levando a uma nova forma de composição musical que é montada e moldada por contribuições coletivas”. Para ele, na composição colaborativa, a composição surge a partir de contribuições sutis do público, mas em grande quantidade, impactando a performance em si. Além disso, o autor acredita que essas composições acabam se tornando “ambientes em rede onde as comunidades se tornam componentes centrais de um

³¹ Joseph Philip Manghan é um pesquisador inglês, com bacharelado em Música, mestrado em *Music Composition* e doutorado em *Music & Web Science* pela University of Southampton.

processo criativo (MANGHAN, 2020, não-paginado, tradução nossa).

E essa nova forma de composição e elaboração musical possibilita novas análises e reflexões, em especial quando pensamos nos formatos síncrono e assíncrono e nas particularidades de cada um deles. Desse modo, percebe-se que a composição colaborativa apresenta um tipo de composição pautado a partir da colaboração entre duas ou mais pessoas e no presente caso da pesquisa, traz como objeto de estudo as colaborações mediadas pela tecnologia a partir do uso de dispositivos móveis, sejam elas realizadas de modo síncrono ou assíncrono.

3.1 COMPOSIÇÃO COLABORATIVA E SEU USO NAS PERFORMANCES MUSICAIS

Nesse tópico, o objetivo é discutir sobre a utilização das composições colaborativas nas performances musicais mediadas por tecnologias, síncrona ou assincronamente.

3.1.1 Composição colaborativa síncrona

Por composição colaborativa realizada de forma síncrona, podemos compreender as ações realizadas em formato imediato, com resposta simultânea dos outros participantes, sendo mais comum nas performances realizadas ao vivo, como em shows e apresentações musicais.

Nelas, espera-se não apenas terceirizar “tarefas criativas para as multidões, mas também convidá-las a influenciar o resultado de seus sistemas” Manghan (2020, não paginado, tradução nossa). Para isso, o próprio autor cita alguns exemplos de composição colaborativa com participação do público de forma síncrona, como: as apresentações de Bobby McFerrin, em que ele convida o público a acompanhá-lo, o projeto *DialTones* de Golan Levin, a banda de jazz *Tin Men and the Telephone* e *The DNA Project* de J.viewz (MANGHAN 2020).

*Dialtones: A Telesymphony*³² (Imagem 1) realizada em 2021, por Golan Levin, Gregory Shakar, Scott Gibbons, Yasmin Sohrwardy, Joris Gruber, Erich Semlak,

³² Performance disponível na página:
<http://www.flong.com/archive/projects/telesymphony/index.html>.

Gunther Schmidt, Joerg Lehner e Jonathan Feinberg, é uma performance que utiliza a tecnologia para manipular e executar imagens e sons durante suas performances (GOLAN LEVI AND COLLABORATORS, 2010, tradução nossa).

Imagem 1: *Dialtones (A Telesymphony)*



Fonte: Golan Levin and Collaborators Projects (2001).

A performance foi apresentada no Ars Electronica Festival em 2001 e na Swiss National Exposition em 2002 e se trata de:

uma performance de concerto em grande escala, cujos sons são totalmente produzidos através do toque cuidadosamente coreografado dos próprios telefones celulares do público. Antes do concerto, os participantes registam os seus números de telemóvel numa série de terminais web; em troca, novas melodias de toque são transmitidas automaticamente para seus telefones e seus bilhetes de atribuição de assentos são gerados. Durante o show, os telefones do público são discados por artistas ao vivo, usando um software personalizado que permite que até 60 telefones toquem simultaneamente (GOLAN LEVI AND COLLABORATORS, 2001, não paginado, tradução nossa).

Segundo Manghan (2020, não paginado, tradução nossa) é uma performance de 30 minutos de duração, “baseada unicamente no toque coreografado de 2000 telefones celulares de membros da audiência”. Para a realização da performance, o grupo conhece de forma antecipada a localização e o toque de cada aparelho telefônico, permitindo que vários novos sons e estruturas musicais sejam criadas durante o concerto, como “ondas de polifonia que se espalham pela plateia” (DIALTONES; 2001, não paginado, tradução nossa).

Já a banda *Tin Men and the Telephone* (Imagem 2), é um trio de jazz, formada por Tony Roe ao piano, Pat Clever no baixo e Bobby Petrov na bateria. Foi criada por Tony Roe, doutorando pela Academy of Creative and Performing Arts (ACPA), na Universiteit Leiden, a mais antiga universidade de Netherlands ou Países Baixos. Roe atualmente pesquisa sobre “*Crossing boundaries in improvised music*,” que em português significa “Ultrapassando fronteiras na música improvisada” (UNIVERSITEIT LEIDEN, 202[?]), em busca da compreensão do papel da interatividade e da criatividade na relação entre público e performer durante apresentações focadas na improvisação.

Imagem 2: *Tin Men and the Telephone*



Fonte: The Ark (2021).

Para Spronck (2016, p. 52, tradução nossa), “os concertos que Roe realiza em palco são fruto do seu processo artístico, mas ao mesmo tempo são os momentos em que experimenta”. Segundo o próprio Roe, na descrição de sua pesquisa no site da universidade, a banda *Tin Men and the Telephone* é utilizada por ele como um laboratório para discutir sobre o uso de criatividade nas performances realizadas a partir da improvisação musical, objetivando “desenvolver novos métodos de execução de música improvisada que deem maior liberdade aos artistas performáticos e ampliem o espaço perceptivo do público” (UNIVERSITEIT LEIDEN, 202[?], não paginado).

A interatividade surge a partir do uso do *Tinmendo*, em que o público pode escolher através do aplicativo se: “o músico pode realizar um solo, controlar as luzes do palco e a transformação dos telefones em caixas de som espaciais a partir das quais a música pode ser ouvida” (METROPOLE ORKEST, 2016, não paginado). Spronck (2006) afirma ainda que o *software* foi desenvolvido com o objetivo de permitir interação do público com o show de forma direta, alterando o que acontece no palco.

3.1.2 Composição colaborativa assíncrona

As composições colaborativas realizadas de forma assíncrona não exigem resposta imediata ou simultânea para sua realização, podendo ocorrer a distância e necessitando de algum tipo de tecnologia digital em rede como instrumento para a sua realização. Utilizando sites, redes sociais e aplicativos disponíveis em dispositivos que acessam tecnologias digitais em rede, compositores de todo o mundo podem se comunicar e criar composições de forma colaborativa, cada a um a seu modo e a seu tempo. A seguir, faremos uma breve apresentação sobre as principais plataformas / redes sociais / aplicativos de criação e produção musical utilizadas para a composição colaborativa na atualidade.

O *Soundtrap by Spotify* é uma mescla de rede social e estúdio de gravação online, que permite que músicos de todo o mundo possam compor de forma colaborativa. Criado por uma equipe voltada para a música e tecnologia, oferece vários recursos para a gravação como a utilização de instrumentos virtuais, aplicação de efeitos sonoros e edição musical. As composições podem ser compartilhadas com outros usuários na rede social existente dentro da plataforma (SOUNDTRAP, 2022, não paginado). O projeto conta, inclusive, com a possibilidade de editar podcasts, realizar transcrição interativa e criar seu próprio jingle.

Uma de suas iniciativas, o *Soundtrap for Education* é voltado para a capacitação de docentes e discentes na realização de gravações sonoras para serem utilizadas em sala de aula, objetivando amplificar “o aprendizado dos estudantes, seja mostrando como a música pode aprimorar apresentações, possibilitando colaborações com colegas na criação de faixas ou ajudando na gravação de podcasts para compartilhar conhecimento sobre diversos assuntos” (SOUNDTRAP, 2022, não paginado). O site é prioritariamente gratuito, mas oferece versões pagas com maior quantidade de instrumentos, auto tune e outras ferramentas, com valores variando

entre 8 e 14 dólares mensais.

O segundo, *Endless* é uma comunidade de música, que oferece aplicativos gratuitos voltados para a criação e colaboração musical (ENDLESS, 2022, tradução nossa), disponível apenas para o sistema operacional iOS. Além disso, a plataforma oferece instrumentos para auxiliar no lançamento, marketing e divulgação das músicas criadas por seus usuários, pautada a partir do uso da criatividade coletiva como ferramenta para a composição musical (ENDLESS, 2022, tradução nossa).

Já o *Soundstorming* é uma plataforma gratuita, disponível apenas para o sistema operacional iOS. Permite que gravações sejam realizadas com apenas um toque, além de marcar as gravações com um carimbo de data e hora, de modo a garantir a proteção autoral, fomentando a colaboração entre outros artistas e fãs com o compositor original, atuando ainda como uma rede social para engajamento do público (SOUNDSTORMING, 2021, tradução nossa).

Outra plataforma é o *Trackd*, disponível apenas para o sistema operacional iOS, que atua como um estúdio completo digital para criação e colaboração musical. Possui várias ferramentas para auxiliar na criação musical e permite a composição, edição e colaboração das músicas criadas nele, com valores para uso entre U\$ 3,99 e U\$ 4,49 dólares (TRACKD, [202?]).

O *Kompoz* é uma comunidade global de artistas, voltada para a colaboração na composição e edição musical, com armazenamento na nuvem (KOMPOZ, 2020, tradução nossa). Segundo Magnhan (2020), o *Kompoz* é um *software* que permite a realização de uma composição de forma mais tradicional, “em que um pequeno número de usuários da web, musicalmente treinados, colaboram” (MANGHAN, 2020, não-paginado, tradução nossa). E, de acordo com o próprio site, “*Kompoz* é uma maneira engraçada de compor. Mas é isso que fazemos aqui -- compomos novas músicas originais, com pessoas incríveis ao redor do mundo” (KOMPOZ, 2020, não paginado, tradução nossa).

Assim como os demais softwares e plataformas, o *Flat* permite a composição colaborativa entre pessoas de todo o mundo. Sua diferença principal é que suas composições são realizadas a partir de partituras (FLAT, 2022, tradução nossa). Disponível para os sistemas iOS e Android, o *Flat* é um editor de notação musical, voltado para partituras e tablaturas (FLAT, 2022, tradução nossa).

Já o *Avid Cloud Collaboration* é uma plataforma musical paga que oferece três tipos de softwares musicais: *Artista Pro Tools*; *Estúdio Pro Tools* e *Pro Tools Flex*,

objetivando moldar a mídia e o entretenimento a partir da tecnologia (AVID CLOUD COLLABORATION, 2022). Permite ainda a colaboração remota de pessoas de todas as partes do mundo, a partir do salvamento em nuvem e participação do compositor principal em outras obras ou da participação de outros membros na composição inicial (AVID CLOUD COLLABORATION, 2022).

Por fim, temos o *BandLab*, um aplicativo/rede social de criação musical, disponível para Android e iOS. 100% gratuito, permite a gravação, mixagem e participações colaborativas nas faixas nele gravadas, com armazenamento na nuvem e permitindo até 50 parceiros por projeto realizado no aplicativo (BANDLAB, 2022, tradução nossa). Além disso, segue “quebrando barreiras, técnicas, geográficas e criativas entre criadores, colaboradores e comunidade, fornecendo um serviço totalmente gratuito e ilimitado (BANDLAB, 2022, não paginado, tradução nossa).

Com base nas plataformas / redes sociais / aplicativos de criação e produção musical. apresentadas em relação às formas de composição assíncrona e nos exemplos de composição colaborativa síncrona em performances musicais, faz-se possível compreender como as tecnologias digitais em rede se relacionam com o fazer musical ao longo da história da música.

Após a realização desse levantamento, optou-se pelo uso do *BandLab* para a realização da composição colaborativa, devido às funcionalidades do aplicativo/rede social, como a possibilidade de se compartilhar o conteúdo musical com até 50 parceiros e permitir a edição da música por outros usuários, além de ser o mais baixado nas lojas de aplicativos e ser disponibilizado tanto em dispositivos iOS, Android e navegadores.

4 PERCURSOS METODOLÓGICOS E DADOS ANALISADOS

A pesquisa em Ciências Sociais objetiva observar relações entre fenômenos sociais e, ao mesmo tempo, desvelar as minúcias de determinado grupo ou indivíduo em relação a esse fenômeno (LIMA, 2016). Desse modo, através do uso de métodos e técnicas de coleta de dados, permite a análise de determinado tema a partir do viés científico.

O uso de método em uma pesquisa permite que as informações sejam verificadas, evitando problemas como a duplicidade de dados, gerando um estudo de qualidade e que possa servir como fonte de informação para outras pessoas. A partir disso, surge a estrutura de uma pesquisa científica e sua posterior construção. Como método de pesquisa no presente estudo, optou-se pela realização de uma pesquisa qualitativa, pois “permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques” (GODOY, 1995, p. 23), visto que adotam viés interpretativista, analisando a problemática a partir das vivências individuais e sociais de determinado grupo ou comunidade (GIL, 2021).

Segundo Flick (2009), a pesquisa qualitativa se divide em seis escolas: a teoria fundamentada; etnometodologia, análise de conversação, do discurso e de gênero; a análise narrativa e a pesquisa biográfica; a etnografia; os estudos de gênero e os estudos culturais. Dessas, a última nos é mais importante no presente estudo. Pois são nos estudos culturais que se discutem sobre os estudos de mídia, visto que “o objeto ‘culturas’ define a abordagem [e] sua análise depende da mídia” (FLICK, 2009, p. 32).

Além disso, possui natureza aplicada, sendo voltada para estudos que objetivam solucionar problemas específicos de suas comunidades (GIL, 2010). Já no que diz respeito aos objetivos, trata-se de pesquisa descritiva-exploratória, cujos objetivos se aproximam mais da pesquisa descritiva – onde se espera descrever as “características de determinada população ou fenômeno” (*loc. cit.*, p. 57) -, mas que esperam apresentar outro olhar sobre o tema, uma das características existentes na pesquisa exploratória – “cujo propósito é proporcionar maior familiaridade com o problema”, tornando-o mais explícito (*loc. cit.*, p. 57). Além disso, as pesquisas descritivas e exploratórias são as mais comumente utilizadas em aplicações práticas do estudo (GIL, 2021), como é o presente caso.

Oito foram as etapas realizadas para a construção do estudo: a realização de levantamento bibliográfico, documental e de vídeos sobre a temática; a coleta dos dados obtidos a partir do levantamento de bandas que realizam a composição colaborativa de forma síncrona em suas apresentações; a busca por busca plataformas / redes sociais / aplicativos de criação e produção musical voltados para a composição colaborativa em formato assíncrono; a escolha do *BandLab* como aplicativo/rede social para interação com outros performers; a criação da música; o contato com outros compositores dentro do *BandLab*, com uso de *boosts* para que a música alcançasse mais participantes, no período de 24 de janeiro de 2023 a 08 de fevereiro de 2023; a análise dos dados obtidos a partir do uso do *BandLab* e a apresentação da versão final da composição criada de forma colaborativa no presente estudo.

4.1 LEVANTAMENTO E COLETA DOS DADOS

A primeira ação desenvolvida foi uma pesquisa em bases de dados como o Google Acadêmico e o SciELO, de modo a construir o levantamento bibliográfico que fundamenta o estudo, através da busca por termos como: “composição colaborativa”, “composição de multidão”, “performances musicais mediadas por tecnologias”, “mediatização”, “midiatização”, “mediação tecnológica”, “tecnologias digitais em rede”, “interatividade” e “interação digital”.

Em relação à composição colaborativa síncrona, procurou-se encontrar bandas que realizam a composição colaborativa com o público de forma síncrona em suas apresentações, como é o caso do *Tin Men and The Telephone* e do projeto *Dialtones: (A Telesymphony)* – apresentados anteriormente no tópico 3.1.1 -.

No que tange às composições colaborativas assíncronas buscou-se por vídeos e reportagens das principais plataformas / redes sociais / aplicativos de criação e produção musical de composição colaborativa existentes na atualidade - apresentados anteriormente no tópico 3.1.2 -, a partir de um critério principal: o aplicativo, plataforma digital ou rede social musical deveria permitir a composição colaborativa entre dois ou mais músicos, de forma assíncrona, sendo indiferentes o sistema operacional, idioma ou ano de lançamento desse aplicativo, plataforma ou rede social musical.

4.2 ESCOLHA DO BANDLAB

O *BandLab* é uma plataforma de música social gratuita, tendo sido escolhido por ser bastante popular entre os usuários, sendo o aplicativo/rede social de criação musical mais baixado nas lojas de aplicativos no fim de 2022, além de unir produção musical e ferramentas de colaboração, podendo ser utilizado tanto em *iOS*, *Android* ou navegadores, permitindo a criação de projetos ilimitados com até 50 parceiros em cada projeto.

O *BandLab* permite também o estabelecimento de novos contatos com outras pessoas da área musical, estimulando o networking entre os membros e ofertando a possibilidade de visibilidade profissional, ao facilitar o acesso à rádios e gravadoras também presentes no do aplicativo/rede social.

Nosso objetivo em relação ao uso do *BandLab* foi a criação de uma composição colaborativa com outros membros do aplicativo/rede social, de modo a compreender como esses processos são realizados e observar as interações de outros criadores musicais com a música compartilhada, além da observância com as regulações de direito autoral dentro do *BandLab*.

Em relação aos seus termos de uso, os responsáveis pelo aplicativo/rede social reiteram que caso alguma atividade suspeita seja realizada no *BandLab*, como o envio de *spam*, é direito dos responsáveis pelo aplicativo/rede social

com ou sem aviso prévio, suspender ou encerrar sua conta e/ou acesso ao Serviços se ocorrerem atividades em sua Conta que a nosso exclusivo critério, possam ou possam constituir uma violação do Contrato, ou uma infração ou violação dos direitos, incluindo os Direitos de Propriedade Intelectual, de qualquer Terceiro, ou de quaisquer leis ou regulamentos (BANDLAB, 2022, não paginado, tradução nossa).

Já em relação aos direitos autorais, é ressaltado que o conteúdo postado por cada membro é compartilhado com o próprio *BandLab* e os usuários do aplicativo/rede social, dando a eles “licença para copiar, baixar, modificar, sincronizar, reproduzir, executar e até mesmo comercializar potencialmente esse conteúdo” (BANDLAB, 2022, não paginado, tradução nossa).

O conteúdo compartilhado pode ser: **privado**, ou seja, com acesso liberado apenas para o criador original; **público**, que permite reprodução e visualização, mas impede que o arquivo seja baixado, editado ou utilizado; **forkable**, que permite que o

conteúdo seja copiado, baixado, modificado, reproduzido, executado, sincronizado e comercializado, com possibilidade de várias revisões desse material e **visualizado em árvore**, que “permite visualizar e acessar versões anteriores do conteúdo e rastrear como esse conteúdo foi usado e desenvolvido por você, suas bandas ou outros usuários com quem o conteúdo foi compartilhado” (BANDLAB, 2022, não paginado, tradução nossa).

No caso da canção *Iluminar*, postada no *BandLab* em 24 de janeiro de 2023, a opção escolhida foi *forkable*, para garantir que os outros usuários tivessem livre acesso à canção original, apenas com voz, oferecendo a eles a oportunidade de interagir, comentar, alterar, inserir e excluir trechos da música e instrumentá-la de forma livre.

Além disso, utilizou-se ainda o *boost*, um serviço pago disponibilizado pelo *BandLab*, que impulsiona o conteúdo compartilhado com outros usuários, na expectativa de ampliar a quantidade de visualizações e interações com a canção *Iluminar* dentro do período estabelecido.

4.3 PROCESSO DE CRIAÇÃO DA MÚSICA *ILUMINAR*

O primeiro passo prático para a criação da composição colaborativa foi a escrita de uma letra. Um processo bastante dificultoso, lento e que não caminhava a contento. Foi pensada, escrita e reescrita inúmeras vezes, em várias versões e temáticas.

Após três meses de tentativas e reescritas, chegou-se a uma letra definitiva, que fala sobre um amor não correspondido e pela ânsia em se encontrar a pessoa amada.

A próxima etapa foi a criação de uma melodia simples no violão, que se encaixasse na letra, de modo que fosse possível cantá-la para a inserção no *BandLab*. A seguir, apresentamos a versão final da letra após a criação e encaixe de melodia.

Iluminar

Letra e melodia: Marcos Vinícius Santana

Te quero perto a cada instante,
você é meu bem querer.

Te desejo e te espero,
em cada vão amanhecer.
Nas sombras eu me encontro,
procurando te achar.
Seja dia ou seja noite
meu desejo é te encontrar.

Quero gritar pra todo mundo
você tem meu coração.
Não importa o que aconteça,
Você é minha razão.
Quero gritar pra todo mundo
você tem meu coração.
Não importa o que aconteça,
Você é minha razão.

Vem... iluminar...
o... meu olhar!
Não suporto essa ilusão,
cansei de só imaginar.

Te procuro nos meus sonhos
nesse amor de sol e mar.
Não sei mais o que espero,
Tô cansado de sonhar.
Te quero perto a cada instante,
você é meu bem querer.
Te desejo e te espero,
em cada vão amanhecer.

Quero gritar pra todo mundo
você tem meu coração.
Não importa o que aconteça,
Você é minha razão.
Quero gritar pra todo mundo
você tem meu coração.
Não importa o que aconteça,

Você é minha razão.

Vem... iluminar...

o... meu olhar!

Não suporto essa ilusão,

cansei de só imaginar.

Vem... iluminar...

o... meu olhar!

Não suporto essa ilusão,

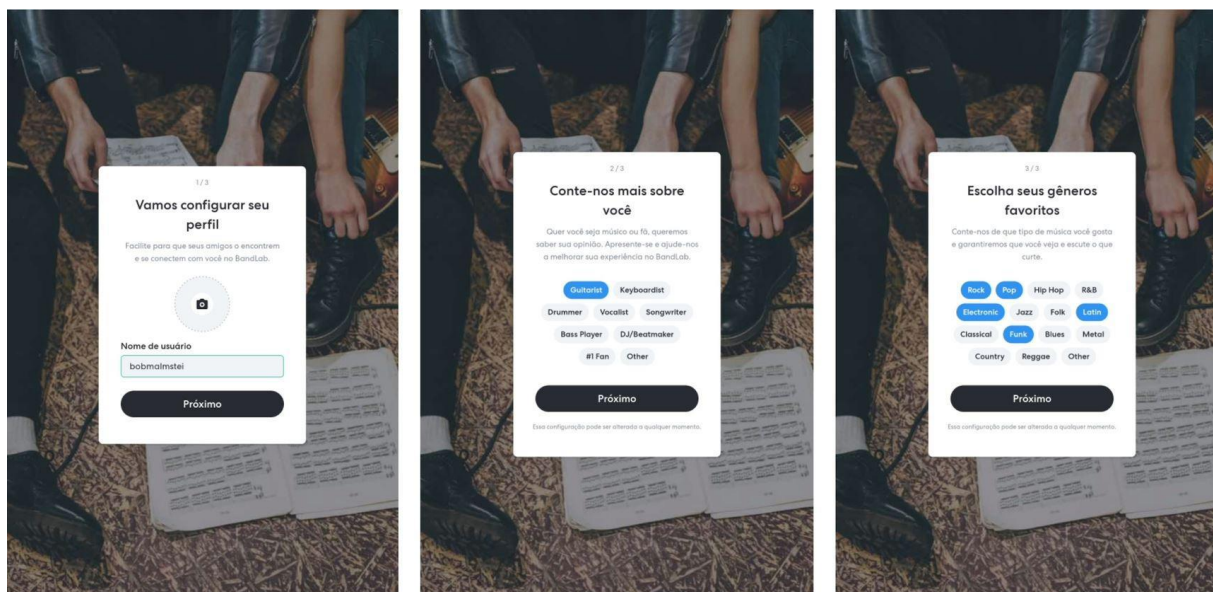
cansei de só imaginar.

Após a junção da letra e melodia, foram realizadas várias gravações: primeiro letra e melodia no celular, para teste inicial e ensaio da música. Depois, a melodia também foi gravada em separado. Para a versão só com voz inserida no *BandLab*, a melodia foi reproduzida no fone de ouvido e a voz cantada e gravada no *iPad*.

4.4 CRIAÇÃO DO PERFIL NO *BANDLAB*

Após a composição da música, o próximo passo foi a criação do perfil do autor para publicação no *BandLab* (Imagem 3).

Imagem 3: Processo de criação do perfil



Fonte: *BandLab* (2023).

São solicitadas informações pessoais, como imagem e nome de usuário. A seguir, o aplicativo/rede social indica algumas opções de atuação para sua escolha: guitarrista, tecladista, baterista, vocalista, compositor, baixista, DJ/*Beatmaker*, fã número 1 ou outro. Na tela seguinte, pede os estilos de música favoritas do usuário, com as seguintes alternativas: *rock*, *pop*, *jazz*, *hip hop*, *R&B*, eletrônica, *folk*, latina, clássica, *blues*, metal, *country*, *reggae* ou outro estilo. A Imagem 4, a seguir, apresenta o perfil pronto.

Imagem 4: Perfil do autor



Fonte: BandLab (2023)

O processo de criação do perfil é bastante intuitivo e simplificado, oferecendo grande variedade de alternativas de atuação e de estilos musicais que interessem ao novo membro.

4.5 FUNCIONALIDADES BANDLAB

A primeira funcionalidade disponibilizada pelo aplicativo é o *feed* (Imagem 5), que é aberto automaticamente após a criação do perfil, na aba **Em destaque**. Outras opções também são fornecidas como: **Seguindo** e **Para você**. Na parte superior existe um balão de conversas, onde é possível acessar o *chat* e enviar e/ou receber mensagens de outros usuários do aplicativo/rede social.

Imagem 5: *Feed*

Fonte: *BandLab* (2023).

Na parte inferior da tela do *feed*, existem cinco símbolos (Imagem 6). O primeiro símbolo é o do próprio **feed**, que está aberto. Aqui, são apresentadas as notícias e publicações de outros usuários, como as apresentadas na Imagem 6. Em seguida, temos **Explorar**, representado por uma bússola. O símbolo centralizado, com um sinal de mais, abre a tela **Criar**. O quarto símbolo, de sino, permite acesso às **Notificações** e o último – uma pasta com símbolo de som – apresenta a **Biblioteca**.

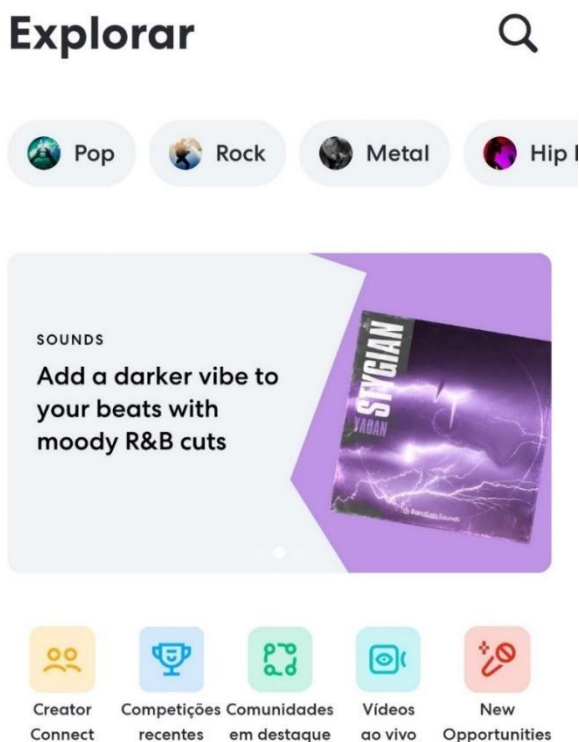
Imagem 6: Símbolos do *feed*

Fonte: *BandLab* (2023).

Ao selecionar o botão da bússola, abre-se a tela **Explorar** (Imagem 7), que apresenta sugestões baseadas nos interesses dos usuários e permite a realização de buscas para encontrar outros membros do *BandLab*, projetos, materiais linkados com

hashtags e comunidades de interesse comum.

Imagem 7: Explorar



Fonte: BandLab (2023).

Além disso, o **Explorar** permite estabelecer outros tipos de conexões, a partir das opções: *Creator Connect*, *Competições Recentes*, *Comunidades em Destaque*, *Vídeos ao Vivo* e *New Opportunities*.

- *Creator Connect*: Conecta o usuário ao tipo de artista que estiver procurando (vocalista, guitarrista, baixista etc.). É possível escolher se quer procurar uma pessoa próxima a sua região ou do mundo inteiro.
- *Competições Recentes*: Mostra as competições ativas em que se pode entrar, produzindo ou editando um trabalho. Algumas delas oferecem premiações, como produtos ou dinheiro.
- *Comunidades em Destaque*: Apresenta as cinco comunidades em destaque no momento.
- *Vídeos ao Vivo*: Mostra pessoas que estão fazendo *streaming*, geralmente através de *shows*.
- *New Opportunities*: São empresas procurando novas criações e talentos. Um exemplo são as audições virtuais para o programa *The Voice*.

A aba **Criar** (Imagem 8), permite a importação de um áudio ou escolher o que quer gravar, como: *sampler*³³, *looper*³⁴, voz/áudio, instrumentos virtuais, guitarra e baixo, além de mostrar dicas do momento.

Imagem 8: Criar



Fonte: BandLab (2023).

São apontadas ainda as novidades disponíveis e as *Jams Tracks*, uma espécie de playback onde se pode fazer as alterações na música ou apenas cantar por cima.

Outra opção disponibilizada no **Criar** é o botão **Abrir studio** que oferece as seguintes opções - também disponibilizadas na tela de criar, no campo Tipo de faixa

³³ *Sampler* é um equipamento de criação e produção musical que possui ferramentas de looping e de criação de sequências musicais incorporadas a ele (LANDR BLOG, 2019).

³⁴ *Looper* é o ato de repetir um som, podendo ser criado a partir de pedais *loopers* ou estações de *loop*, sendo muito usado na criação e produção musical. A palavra *loop* em si se refere a repetir algo.

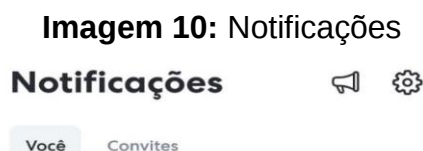
-: Importar arquivo, voz/áudio, guitarra, baixo, *looper*, instrumentos virtuais e *sampler*. Ao clicar em abrir Studio aparece também a opção *BandLab Sounds* (Imagem 9), que oferecem novas alternativas de escolha dos instrumentos a serem utilizados.

Imagem 9: *BandLab Sounds*



Fonte: *BandLab* (2023).

O próximo item de acesso disponibilizado no feed são as **Notificações** (Imagem 10). Aqui aparecem informações sobre comentários e curtidas recebidas, novos seguidores e em relação ao projeto em andamento, como: outro usuário revisando a música postada e convites para participação em mais projetos ou bandas.



Fonte: *BandLab* (2023).

O último dos itens disponíveis no feed é a **Biblioteca** (Imagem 11). Aqui é o espaço onde se acessam os projetos, álbuns, listas de reprodução, bandas e comunidades. Ainda na tela da biblioteca, na aba **Projetos**, são mostrados os trabalhos em andamento, as parcerias, projetos de bandas, músicas curtidas e projetos excluídos. Para se pertencer a um projeto de banda, basta convidar outros usuários do aplicativo/rede social para a colaboração.



Fonte: *BandLab* (2023).

Já na aba **Álbuns** (Imagem 12), são encontrados os álbuns comprados ou curtidos dentro do *BandLab*.

Imagem 12: Álbuns



Fonte: *BandLab* (2023).

A próxima aba traz as **Listas de reprodução** (Imagem 13) que foram curtidas ou criadas pelo usuário no *BandLab*. É uma seção semelhante às disponibilizadas por aplicativos de *streaming*, como o *Spotify* ou o *Deezer*.

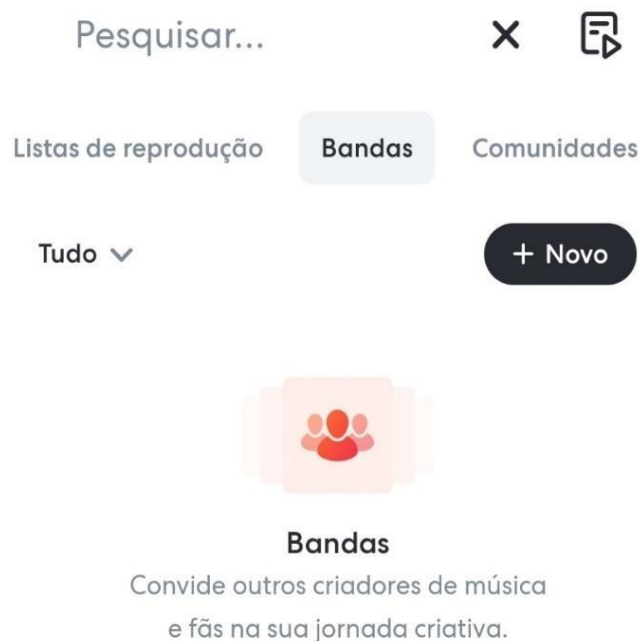
Imagem 13: Listas de reprodução



Fonte: *BandLab* (2023).

A penúltima aba da biblioteca apresenta as **Bandas** (Imagem 14), onde é possível criar uma banda a partir do convite de outros usuários.

Imagem 14: Bandas



Fonte: *BandLab* (2023).

A última aba da seção biblioteca mostra as **Comunidades** (Imagem 15) que o usuário participa ou as que foram criadas por cada um deles dentro do *BandLab*.

Imagem 15: Comunidades



Fonte: *BandLab* (2023).

Outra funcionalidade do *BandLab* são os *boosts*, que podem ser utilizados para engajar de forma paga o perfil ou as postagens realizadas no aplicativo/rede social. Para a realização do **boost de perfil** (Imagem 16), basta clicar no botão *Boost*, ao lado da imagem do usuário em sua tela de perfil.

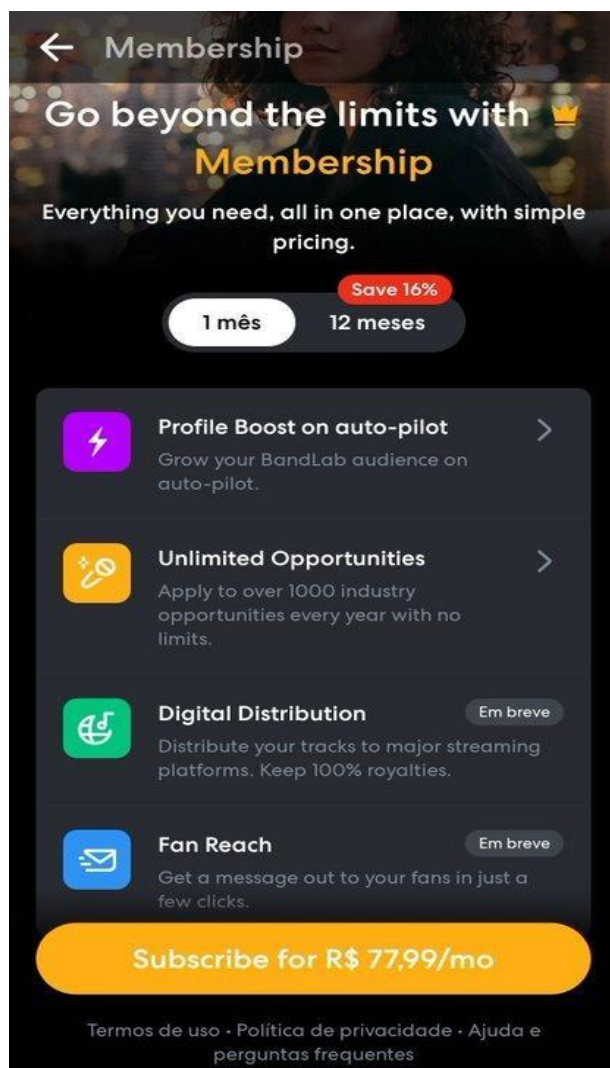
Imagem 16: Boost de perfil



Fonte: BandLab (2023).

Após isso, uma nova tela será aberta, denominada **Membership** (Imagem 17), mostrando as opções de assinatura e valores para o engajamento do perfil, que pode ser mensal ou anual, oferecendo tanto o aumento na audiência realizada de forma automática pelo *BandLab* quanto a chance de se inscrever de forma ilimitada em propostas de trabalho ou parceria disponibilizadas pelo aplicativo/rede social, com valores iniciais de 77,99 reais ao mês.

Imagem 17: Membership



Fonte: BandLab (2023).

Já os **boosts de postagem** (Imagem 18) são oferecidos em cada conteúdo compartilhado pelo usuário, logo abaixo da informação publicada, da mesma maneira que os *boosts* de perfil: através um botão roxo, denominado *Boost*.

Imagem 18: Boost de postagem



Fonte: BandLab (2023).

O valor inicial é de 10 dólares por dia, conforme mostrado na Imagem 19. Além disso, o aplicativo/rede social aponta o alcance estimado da postagem após a realização do *boost*, sendo seguida pela tela padrão de pagamentos via cartão de crédito. Quando o valor é cobrado, o *boost* inicia, promovendo a postagem pelo período selecionado. O valor apresentado aqui é o sugerido pelo próprio *BandLab* ao abrir a página de *boosts*.

Imagem 19: Orçamento do *boost* de postagem

← Orçamento e duração



Fonte: *BandLab* (2023).

Após o entendimento das funcionalidades do *BandLab*, é possível compreender melhor como se deu o processo de inserção da música e o patrocínio realizado no perfil e em uma das postagens.

4.6 ANÁLISE DOS DADOS

Duas versões da música foram postadas no *BandLab* pelo pesquisador. A primeira, gravada apenas com voz, foi compartilhada no aplicativo/rede social no dia 24/01/2023, no perfil do autor, nomeada como Mestrado PPGPC (Imagem 20).

Imagem 20: Primeira postagem da canção



Fonte: *BandLab* (2023).

Tanto o nome escolhido para cadastro quanto descrição da música reforçavam que sua criação era derivada do mestrado em Performances Culturais, tendo fins meramente acadêmicos. Essa versão foi gravada direto no *BandLab*. Para isso, abriu-se o estúdio do aplicativo/rede social na opção voz/áudio (Imagem 21).

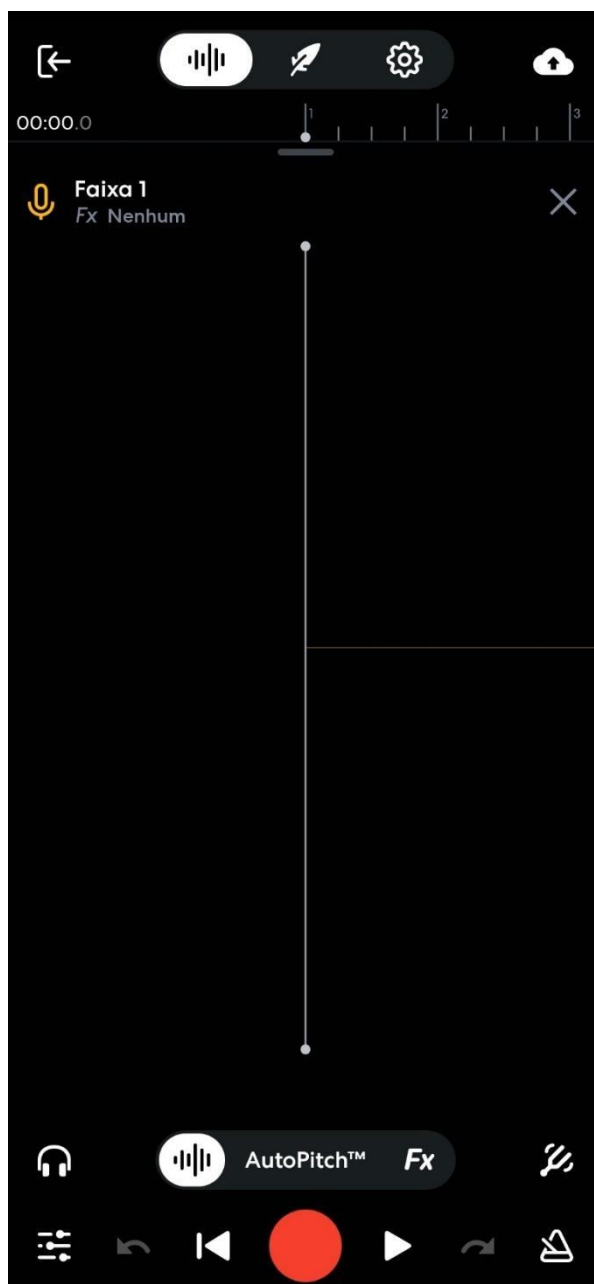
Imagem 21: Processo de gravação da versão 1



Fonte: *BandLab* (2023).

Ao se escolher a opção voz/áudio, o aplicativo abre a tela a seguir (Imagem 22). Para iniciar a gravação, basta selecionar a bolinha vermelha no centro da tela do *BandLab*.

Imagem 22: Processo de gravação da versão 1



Fonte: *BandLab* (2023).

O microfone utilizado foi um condensador IK Multimedia (Imagem 23), pois sua captação de ruídos externos na gravação é bem menor do que a do celular.

Imagem 23: Microfone IK Multimedia



Fonte: Acervo pessoal do autor (2023).

Após a gravação, o link da música foi compartilhado em grupos do *WhatsApp* sobre música, com músicos do sul goiano; em perfis indicados pelo *BandLab* como sugestões de interesse e através de comentários ou *chats* com alguns produtores musicais no *YouTube*. Um dos músicos convidados disse que olharia a música e sugeriria algo, mas não realizou nenhuma alteração até o fim da coleta de dados, em 05/02.

No dia 27/01 um membro do *BandLab* abriu o arquivo da música, se inseriu como parceiro, mas só realizou alterações no dia 31/01. Até essa data - 27/01/2023, ou seja, três dias após a postagem inicial -, a música foi reproduzida 29 vezes, com 11 seguidores no perfil, 6 comentários (quatro de membros do aplicativo/rede social e dois do pesquisador) e duas pessoas que se inseriram no projeto como colaboradores, mas sem nenhuma modificação até a data. Para observar como seria o engajamento com patrocínio, foi realizado um *boost* de postagem ainda no dia 27/01/2023, com prazo de validade de 5 dias, com um alcance estimado de 4453 a 11283 pessoas, com valor total de \$50 dólares.

O quadro 1 aponta os primeiros comentários recebidos, na versão da música apenas com a voz do pesquisador, de 24/01 a 01/02/2023. De modo a preservar a identidade dos membros do aplicativo, os nomes de usuário foram modificados para garantir o sigilo de suas identidades.

Quadro 1: Comentários da versão 1, de 24/01/2023

Usuário	Texto do comentário	Data de publicação no <i>BandLab</i>
@bobmalmstein	Convido a todos para editar a música 🎵	24/01
@otorquato	Parabéns pela música!	26/01
@japa_1986	Cara, do jeito que você fez é muito difícil de conseguir mexer. Facilitaria muito se cantasse conjunto de um instrumento e metrônomo. @westen_raimundo respondeu: @japa4e20 Pode editar um Projecto meu? Prfvr @bobmalmstein respondeu: @japa4e20 Fiz o que me disse. Está com violão e voz e metrônomo a 130	27/01
@djsinister666	Yo this is fire🔥🔥 check out my song! https://www.bandlab.com/post/ae9509-1e74-ed11-9f5e-000d3a980004	27/01
@bobmalmstein	I invite everyone interested to compose this song with me. (Convido a todos interessados a comporem comigo esta música)	27/01
@lil_sauce1	Like my pinned newsong I'll like your songs follow me I'll follow you	28/01
@kthkidd	Like this 🎧🎧🎧🎧	28/01
@konker_imc	follow me and i got you back dont belive me, look at my profile https://www.bandlab.com/konker_imc/new-project-aa5b31df?revId=b2949a45-6e9f-ed11-994c-000d3a3f87df	28/01
@jessica_weever125	i love this song it really make me feel very happy	29/01
@thayssamonize	Muito boa a música! Amei!!	30/01
@lil_spiceyyy	https://www.bandlab.com/post/9be81205-d4a1-ed11-994c-000d3a3f87df	01/02

	Go fork this gang Full version with @bigspice coming 	
@user8108629979855797	Muito boa a música!	01/02

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Os comentários recebidos variaram entre elogios, sugestões e convites para conhecer outros projetos. No total, de 24/01 a 01/02/2023, foram 479 reproduções, 33 curtidas e 13 comentários (3 destes do pesquisador).

Com base nesses dados iniciais, pudemos comprovar que todo o processo realizado dentro do aplicativo é uma forma de performance, já que se trata do ato de realizar, completar, providenciar uma experiência ou ato consumado (RODRIGUES, 2012), tratando de coisas que perpassam o cotidiano enquanto ação (PONTES; VELOSO, 2018).

E quando avaliamos a criação da composição de forma colaborativa, com base nas interações com outros usuários do *BandLab*, confirma-se o disposto por Manghan (2020): se as informações sobre a composição forem compartilhadas com outros participantes de forma clara, todos eles podem ser parte da performance, mesmo que não tenham formação musical, bastando apenas que sejam capazes de interagir com a performance musical realizada.

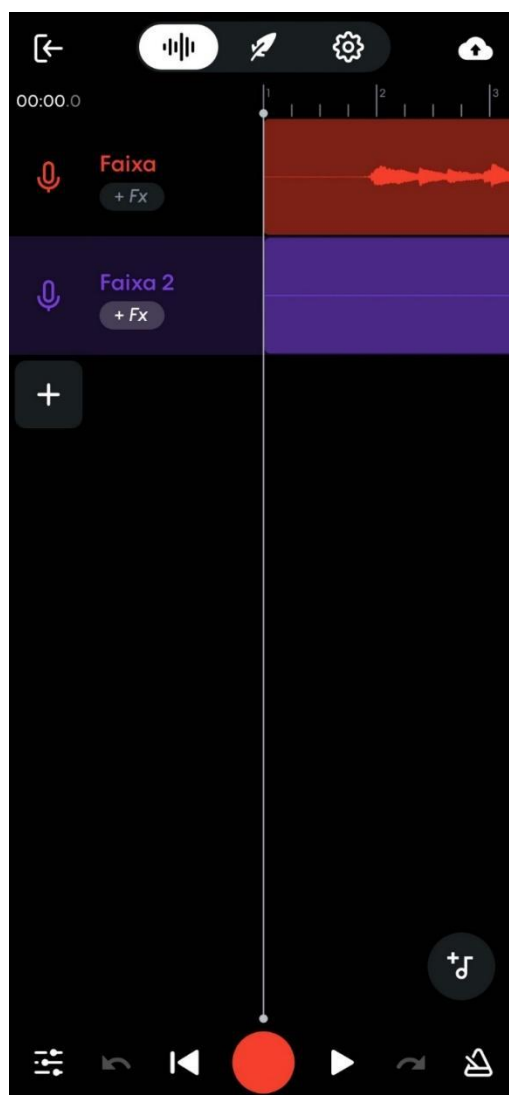
Além disso, vários dos comentários recebidos foram feitos em língua inglesa, mostrando que o alcance da música se tornou global, muito provavelmente pelos dois *boosts* realizados, mas também pelo alcance das mídias de comunicação e a facilidade das tecnologias em rede no alcance a outras pessoas. Auslander (2008), Hjarvard (2014) e Viégas, Valverde e Godoy (2017) apontam essas questões: os meios de comunicação interferem diretamente na rotina humana e essa comunicação global permite a construção de relações independentemente de distância ou localidade.

Os comentários, curtidas, chats e visualizações de cada membro do aplicativo/rede social que acessou a música se tornam parte da performance, transformando todos em performers na criação colaborativa dessa canção, independentemente de seu país, idioma ou nível de formação musical. Ressalta-se aqui, porém, que esses novos performers também se configuram como parte da audiência/plateia na criação da composição, num emaranhado de participações e relações que só aprofundam a importância das performances culturais enquanto área

de estudo. Um dos comentários desses performers, recebido durante o período do primeiro *boost*, nos chamou a atenção: solicitava que inseríssemos metrônomo na música e que a voz fosse acompanhada por um instrumento, pois era “muito difícil de conseguir mexer” do modo como foi postada.

Atendendo à sugestão do usuário, regravamos a música, dessa vez com voz, violão e metrônomo a 130, sem uso de *boost*, para fins de comparação do engajamento. Nessa versão, a música foi gravada em outro estúdio, devido à ausência de equipamentos suficientes para inserir o violão. Por esse motivo, o áudio dele foi adicionado separadamente, utilizando a opção **Importar arquivo** e ajustando o metrônomo para 130. A voz foi cantada novamente com o microfone condensador IK Multimídia, ficando assim com as duas faixas, conforme explicitado na Imagem 24.

Imagem 24: Gravação da versão 2



Fonte: BandLab (2023).

A nova versão ou revisão, como o *BandLab* nomeia, foi compartilhada em 29/01/2023, recebendo 10 curtidas, 21 visualizações e 4 comentários de outros usuários (Quadro 2).

Quadro 2: Comentários da versão 2, de 29/01/2023

Usuário	Texto do comentário	Data de publicação no <i>BandLab</i>
@bobmalsmtein	Version 2 of the Song made for the PPGPC of UFG - Brasil. I invite everyone to compose this song with me. Versão 2 da Música feita para o PPGPC da UFG - Brasil. Convido a todos a comporem essa música comigo.	01/02
@vander_vieira	Ótima canção. Letra simples e objetiva. Seria ideal para bandas pop's. Já imagino ela gravada em estúdio. Ficaria boa com uma levada de guitarra rock leve.	30/01
@guilherme_madeofhate	Tem futuro, a letra me lembrou jota quest antigo, imaginei cantando numa levada mais rock, mas sou suspeito para falar, pois sou mais do metal, mas eu apostaria numa levada rock! ficou nice]	31/01
@joaovictorb20	Achei bacana a letra. Concordo com os comentários acima, uma pegada pop rock ficaria bacana. Em versão acústica com com violão base e outro dedilhando como em alguns trechos que tem na gravação. A gravação do violão dedilhado ficou com qualidade melhor que o da base. A rítmica e entradas no refrão podem ser aprimoradas. A versão que acrescentaram mais instrumentos ficou bacana também, em uma versão com banda, bateria, guitarra violão e contrabaixo, com uma entrada mais forte e dedicada no refrão daria um destaque grande pra mensagem da música. No mais, excelente trabalho.	01/02
@user8108629979855797	Achei muito legal a música. Gostei muito do som do violão. O estilo pop rock também ficou muito legal.	01/02

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Os comentários aqui são mais extensos e detalhados, apontando o estilo da música, discutindo sobre possibilidades de inserção de instrumentos, opções de ritmo e observações sobre a qualidade da gravação em estúdio. A performance aqui começa a ser enxergada pelos outros performers (quem curtiu, comentou, visualizou ou modificou a música) como um objeto complexo, dialógico, de ação, interação ou relacionamento com um objeto, trazendo à tona os estudos de Lemos (2021) e Schechner (2003).

Do mesmo modo, nota-se o viés colaborativo que vai tomando forma na composição (MANGHAN, 2020) e o uso do *BandLab* como a plataforma / redes social / aplicativo de criação e produção musical escolhida traz à tona a interação mediada pelas tecnologias digitais em rede, pesquisada por Iazzetta (2009) e Ribeiro (2011) a partir do fenômeno da midiaticização discutido por Auslander (2008), Braga (2006), Hjarvard (2014a, 2014b) e Viégas, Valverde e Godoy (2017).

Ribeiro (2011) discute sobre as problemáticas advindas a partir do uso das tecnologias digitais em rede, como a perda da espontaneidade na comunicação, que passa a ser robotizada. É possível perceber essa realidade também no projeto de composição colaborativa aqui realizado, pois os comentários são claramente pensados e bem formulados, principalmente nessa segunda versão.

Outra problemática sentida foi o “fazer depois”. Quatro usuários salvaram a música e se inseriram como colaboradores no começo do projeto, mas, até o fim da coleta dos dados, apenas um efetivamente alterou a composição, adicionando bateria, baixo, meia lua e piano, conforme mostrado no Quadro 3.

Quadro 3: Colaboradores salvos no projeto

Usuário	Ação realizada	Data de publicação no <i>BandLab</i>
@marianojunior	Editou a composição, adicionando bateria, baixo, meia lua e piano.	31/01/2023
@gbmarqs	Só abriu e salvou o projeto	Sem data
@franzino22	Só abriu e salvou o projeto	Sem data
@richardmilleroficial	Só abriu e salvou o projeto	Sem data

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Essa versão alterada da música foi compartilhada no feed do pesquisador, mas recebeu apenas 1 comentário sobre a inserção da bateria (Quadro 4), 9 curtidas e 9 visualizações.

Quadro 4: Comentário da versão 2, instrumentada por um usuário do *BandLab* em 31/01/2023

Usuário	Texto do comentário	Data de publicação no <i>BandLab</i>
@user8108629979855797	O som da bateria ficou bem legal	01/02

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

No dia 31/01, outro usuário entrou em contato via *chat* (quadro 5), solicitando uma parceria para a criação de outro projeto. Explicamos que no momento a prioridade era a realização da pesquisa e que seria importante que ele desse uma olhada na música postada. Outras duas pessoas entraram em contato: uma convidando para ser um *iluminatti* e outra oferecendo dinheiro por sexo com o pesquisador, desde que fosse enviada uma certa quantia antes.

Quadro 5: Mensagens recebidas no *chat*

Usuário	Teor geral do <i>chat</i>	Data de publicação no <i>BandLab</i>
@westen_raiumundo	Sugeriu a participação em outro projeto, um <i>trap</i> ou <i>RnB</i> .	30/01
Conta deletada	Convidou para ser um <i>iluminatti</i> , prometendo muito dinheiro e pedindo informações pessoais.	Sem data
@jessica_weever125	Disse que pagaria por sexo comigo, desde que eu mandasse 10 dólares para ela. Assim ela poderia comprar um cartão pré-pago e depois me pagaria 600 dólares pela relação sexual, além do visto e passaporte para que eu fosse até ela	Sem data
@musicbyuchoa	Uchoa é um dos usuários que o <i>BandLab</i> me recomendou. Enviei msg para ele apresentando o projeto e ele respondeu com um comentário sobre e uma nova versão da letra.	07/02

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

A conversa com @musicbyuchoa foi bastante interessante, sendo transcrita abaixo, non Quadro 6:

Quadro 6: Chat com @musicbyuchoa

Usuário	Teor geral do chat	Data de publicação no BandLab
@bobmalmstein	Boa tarde. O BandLab me indicou você para fazer uma conexão pelo Creator Connect. Eu publiquei uma música aqui no app e venho te convidar para continuar a produzi-la comigo. Essa música é parte da minha pesquisa de mestrado em Performances Culturais na UFG. A música possui apenas voz e violão e com a velocidade do metrônomo em 130. Espero que aceite o convite e edite a música, pode fazer o que quiser na música, não há nenhum tipo de restrição. Link da música: https://www.bandlab.com/post/8e3fea32-0ba0-ed11-994c-000d3a3f87df	01/02
@musicbyuchoa	Olá! Gostei da sua composição, achei bem versátil e encaixa em vários gêneros (inclusive sertanejo, onde creio que possa valer uma boa grana). Se me permitir, vou gravar uma guia com meus vocais e pequenas alterações na letra ainda hoje! 🎵	07/02
@bobmalmstein	A vontade 🎵	07/02

A seguir, o usuário @musicbyuchoa enviou a seguinte versão da letra:

Te querendo a cada Instante
 Confessando meu querer
 Te desejo, te espero
 Em cada vão do amanhecer
 Na sombras eu me escondo
 Vou tentando te encontrar
 Passo dias e viro noites
 Nessa ânsia de te amar

Vou gritar pro mundo inteiro
Te entreguei meu coração
Não importa o que aconteça
Por você perco a razão
Só o seu olhar
faz iluminar
E essa ilusão
Fico a imaginar
Quero te abraçar
Vem me encontrar
Esquece esse medo
Te ensino a me amar

Um filme noir

Só te encontro nos meus sonhos
Como o sol beijando o mar
Um crepúsculo dos deuses
Sonho pra gente se amar

Te querendo a cada Instante
Confessando meu querer
Te desejo, te espero
Em cada vão do amanhecer

Vou gritar pro mundo inteiro
Te entreguei meu coração
Não importa o que aconteça
Por você perco a razão
Só o seu olhar
faz iluminar
E essa ilusão
Fico a imaginar
Quero te abraçar
Vem me encontrar
Esquece esse medo
Te ensino a me amar

O usuário *@musicbyuchoa* fez sugestões bastante interessantes sobre a música e uma nova versão da letra, porém disse que enviaria a versão gravada com vocais e até o encerramento da coleta dos dados, não o havia feito.

As mensagens recebidas que não tinham a ver com o projeto colaborativo são interessantes, pois deixam claro o impacto da midiatização nas plataformas / redes sociais / aplicativos de criação musical: torna-se possível enviar qualquer tipo de conteúdo para pessoas de qualquer local do mundo, em quaisquer plataformas, mesmo que seja para aplicar um golpe, como sugerem as mensagens. Para Schechner (2020), essa multiplicidade de apresentações de si mesmo proporcionada pela Internet também permite que as pessoas se mostrem como impostores, golpistas e *trolls*³⁵.

Ao oferecer tantas possibilidades de apresentações e re-apresentações, a Internet se configura como um conjunto de sistemas interligados ao mesmo tempo em que pauta as relações humanas mediadas por tecnologias em rede (VIÉGAS; VALVERDE; GODOY, 2017). A troca de mensagens e essa construção de uma persona no aplicativo / rede social, por exemplo, corroboram com os apontamentos de Schechner sobre o uso das mídias digitais, pois

A vida digital é ainda mais performática porque as pessoas online usam muitas ferramentas para construir, gerenciar e se exibir. Podemos facilmente alterar nossa aparência e som. Podemos aumentar nossas dez mensagens visuais e escritas com emoticons (SCHECHNER, 2020, p. 283, tradução nossa).

Um dia após a mensagem recebida no chat sobre a possibilidade de uma nova parceria, recebemos uma notificação no aplicativo de que o usuário que havia entrado em contato por mensagem havia revisado a versão 2, instrumentada por *@marianojunior*, alterando partes da letra (Quadro 7).

Quadro 7: Nova edição realizada na versão 2, alterada anteriormente por *@marianojunior*

Usuário	Ação realizada	Data de publicação no <i>BandLab</i>
<i>@westen_raiumundo</i>	Editou a versão postada pelo Mariano Junior e alterou partes da letra,	01/02/2023

³⁵ *Trolls* são usuários da internet que objetivam enfurecer e agredir pessoas em redes sociais, fomentando discussões.

substituindo um dos trechos da letra por outro, cantado por ele.
--

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

O usuário retirou um dos trechos da música, acrescentando o seguinte:

Ei, Baby desde que tu foi nada mais fica bem me diz como fica os planos que fizemos pra nós

Ouçõ a sua voz sempre que penso em nós
Não sei como explicar essa intensa conexão

Me fala ei
Mas pensa que supera ei
Essa ilusão me deixa vera
Tentei honrar meu bem querer
EEEEIIIIIIII

Com a alteração, a música passou a ter um trecho mais rápido, cantado como um *rap*. Essa nova edição recebeu quatro comentários (Quadro 8), dos quais dois foram do pesquisador e dois da pessoa que editou a música, tendo ainda 3 curtidas.

Quadro 8: Comentário da alteração realizada na versão 2, instrumentada por @westen_raimundo, de 01/02/2023

Usuário	Texto do comentário	Data de publicação no <i>BandLab</i>
@westen_raimundo	Tentei cair na Onda kkkkk	01/02
@bobmalmstein	😊	01/02
@bobmalmstein	Muito bom	01/02
@westen_raimundo	@bobmalmstein só tentei kkkkk	02/02

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

A seguir, a revisão feita por @westen_raimundo foi compartilhada no perfil do pesquisador, recebendo o seguinte comentário (quadro 9) e três curtidas:

Quadro 9: Comentário no recompartilhamento da alteração realizada na versão 2, instrumentada por @westen_raimundo, de 01/02/2023, no perfil do autor

Usuário	Texto do comentário	Data de publicação no BandLab
@paulo_3456	music has the power to bring happiness to the heart ♡??R🧡🧡 the whole world is happy with this great song 🧡🧡🧡BR this is the power of music to bring joy to everyone BR♡🧡🧡	06/02

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

No dia 05/01, data de encerramento da coleta de dados, o perfil do autor possuía 22 seguidores e seguia 63 usuários. A canção possuía 511 reproduções ao todo. Por fim, apresentamos os *insights* do *boost* de perfil (Imagem 25), observando o alcance obtido no impulsionamento do perfil.

Imagem 25: Insights do boost de perfil



Fonte: BandLab (2023).

A campanha do *Membership* segue ativa, tendo validade até 24/02/2023. Até o dia 08/02/2023, foram 719 interações com o perfil ou as publicações e 13322 visualizações do perfil ou das postagens realizadas. Foi possível analisar como o impulso do perfil e da primeira postagem auxiliou no engajamento, principalmente quando observamos a quantidade de visualizações, ampliando as chances de que a composição chegasse a mais performers interessados em criar colaborativamente.

Porém, as interações ficam cada vez mais baixas a partir do momento em que o impulso da postagem vence, com poucos comentários e curtidas, diminuindo o engajamento da canção. Esses dados são bastante relevantes para compreender o impacto das tecnologias digitais em rede nas performances musicais, a partir do escrutínio sobre o engajamento e alavancamento da música realizado pela audiência/performers, através dos comentários, curtidas, *chats* e visualizações.

Além disso, os dados tornam possível observar as relações entre Música, Performances Culturais, Tecnologia e Comunicação. As alterações na composição, sejam elas advindas de colaboradores que alteraram o projeto através de inserção de instrumentos e voz, ou dos comentários e curtidas recebidos, mostram como a composição colaborativa mediada por tecnologias digitais em rede é afetada por fenômenos como a midiatização e a globalização.

Isso se dá devido ao impacto desses dois elementos na forma com que a informação é enviada e recebida na atualidade. A midiatização, em especial, por tratar-se de uma metateoria, permite compreender as alterações proporcionadas pelos meios de comunicação em larga escala e em longo prazo na sociedade (HJARVARD, 2014a), como a perda de espontaneidade na comunicação digital (RIBEIRO, 2011), bem como a automatização da comunicação e da música (AUSLANDER, 2008).

As performances passam a se basear em vozes automatizadas por equipamentos de criação e produção musical, automatizando os processos e perdendo a espontaneidade discutida por Ribeiro (2011). Porém, é impossível pensar numa sociedade não entranhada pela mídia, em especial nas performances musicais, principalmente após o advento do som digital e da mediação oferecida pelas tecnologias digitais em rede. Mediação essa já discutida por Hjarvard (2014a): a mídia é utilizada para a comunicação de sentido.

Segundo Braga (2006), a mídia é parte da sociedade, sendo um dos elementos de interação com o meio que nos cerca. Vivemos, portanto, numa sociedade midiática

e performática, onde a interação com as mídias de comunicação baseia-se em ações e relacionamentos do ser humano em seu contexto social (PONTES; VELOSO, 2018), podendo ser enxergada a partir do viés das performances culturais, ao mesmo tempo em que essas mídias de comunicação, que atuam como meio de transmissão (CUNHA; CRUZ; BIZELLI; 2018), se tornam parte do processo, e consequentemente, da performance.

E quando pensamos na composição colaborativa, isso se faz ainda mais claro. Trata-se de performance musical com participação de vários sujeitos, sendo ato complexo e **coletivo**, antes, durante e depois da conclusão (ALMEIDA, 2017). Essa participação de outros usuários, bem como a interação deles com as tecnologias digitais em rede são “forma de expressão e produto cultural na interação social” (PONTES; VELOSO, 2018, p. 118) dentro da performance musical, com impactos coletivos.

A escolha do *BandLab* se relaciona de forma intrínseca com essa colaboração. Por também ser uma rede social, permite a interação através de curtidas, comentários, chats e comunidades, com pesquisa focada nos estilos musicais, independente da localidade do usuário. A única forma de achar pessoas em localidades próximas é utilizando a função *Creator Connect*, e, a partir daí, buscar por cidade ou por atuação musical. Há também competições onde o prêmio pode ser produtos, dinheiro, tocar em um *show*, receber divulgação, entre outros.

O *BandLab* também funciona como reprodutor de música - assim como o *Spotify* e *Deezer*, mas com apenas músicas que foram postadas no aplicativo/rede social. Diferentemente de outros serviços de streaming, porém, as músicas não são monetizadas, já que o objetivo é a aproximação entre os membros. As únicas formas de ganhar dinheiro de forma direta no *BandLab* são ativando a opção de receber doação no seu perfil, ou participando de competições que pagam em dinheiro. No mais, é possível ser contratado ou convidado por outras pessoas para participar de algum evento.

Para aumentar o engajamento do perfil, é necessário ser ativo no aplicativo/rede social, ou pelo compartilhamento do seu trabalho em postagens e chats ou utilizando os *boosts* para impulsionar suas ações, de forma bem semelhante à outras redes sociais. E esse engajamento, essa necessidade de ser presença ativa no aplicativo / rede social reforça o que os autores aqui citados discutem. As mídias sociais são significativamente afetadas pelas tecnologias digitais em rede. Sua

influência vai desde o que essas pessoas consomem – alimentação, estilo de vida, músicas, relações sociais – até suas próprias individualidades. Uma presença ativa no aplicativo garante engajamento ao projeto, que garante mais comentários, curtidas e colaborações. E isso é fundamental para se compreender como essas relações se configuram, como se mesclam e como surgem.

CONSIDERAÇÕES

Até o momento, compreendemos o papel das performances musicais, suas relações com as mídias sociais e as tecnologias digitais em rede e analisamos o modo como elas são enxergadas a partir das performances culturais. Passamos pelas composições colaborativas na teoria e na prática. Atréamos conceitos e observações. A partir daqui essas junções e separações se entrelaçam de vez e o trabalho assume um tom mais pessoal.

Música e tecnologia sempre estiveram ligadas e se desenvolvem juntas. Isso é um fato, comprovado pelo panorama musical apresentado no primeiro capítulo e pelas exemplificações de performances musicais mediadas através de aparatos tecnológicos dadas no quarto capítulo.

Do mesmo modo, música e comunicação se entrelaçam ao serem elementos que partem de uma ação, onde o meio se torna parte do todo, criando outra possibilidade, ou no caso, uma nova performance musical. Ao se realizar essa performance entre os participantes, através de suas interações e pactos sociais, de forma dinâmica e coexistente (OLIVEIRA, 2019), faz-se possível tecer novos enlaces e discussões.

Se o compositor passa a interagir com a máquina e em seguida interage com outro compositor, a mídia passa a ter papel central nesse processo... se torna o meio pelo qual essas relações acontecem, o espaço em que os dois interatores podem convergir e criar outra possibilidade: uma performance advinda da tecnologia, criada de forma colaborativa e completamente digital.

A composição que inicia essa performance vai crescendo ao longo da coleta dos dados de forma colaborativa, sendo criada/disseminada dentro do aplicativo/rede social *BandLab*. Ao analisar o *BandLab* e as possibilidades oferecidas por ele se faz exequível a resolução da questão problema do estudo: “Quais os limites e potencialidades das performances musicais realizadas dentro de um ambiente de composição colaborativa digital?”.

Trata-se de aplicativo acessível, multiplataforma, gratuito e repleto de recursos para a construção de músicas, como as *Jams Tracks – playbacks -; loops*; amostras de outras músicas, em que é possível pegar trechos da música, como um som separado; instrumentos que podem ser controlados por uma controladora *midi* ou por *touch* no próprio aparelho, além de poder gravar a voz e o instrumento diretamente.

Para compreender isso, elenquei alguns objetivos de pesquisa. O primeiro deles, identificar experiências de composições colaborativas mediadas pelas tecnologias digitais em rede em performances musicais foi cumprido ao apresentar o *BandLab* como opção de plataforma / rede social / aplicativo de criação e produção musical e por expor outras práticas, como *Dialtones: (A Telesymphony)* e as apresentações da banda *Tin Men and the Telephone*.

O segundo objetivo foi depreender como a tecnologia interfere nos atos performativos musicais ao longo da história; efetivado a partir da construção de um panorama sobre a história da música, enfocando-se depois na relação entre as tecnologias digitais em rede e as performances musicais.

O terceiro consistia na discussão sobre as possibilidades de interatividade entre performers a partir do uso do *BandLab*, um aplicativo/rede social de criação e colaboração musical, apresentado aqui com base em suas funcionalidades e da realização prática de uma composição colaborativa dentro do aplicativo/rede social.

Já o último objetivava descortinar um viés de pesquisa da performance musical em cena a partir do estudo da composição colaborativa nas mídias digitais, também satisfeito com o uso do *BandLab* e as análises realizadas a partir de autores como Rodrigues (2012), Schechner (2003; 2006); Almeida (2017), Pontes e Veloso (2018), Hjarvard (2014), Braga (2006), Auslander (2018) e Manghan (2020)

Ao longo do estudo, observei que o *BandLab* é uma rede social com poucos *haters* ou com informações falsas, com comentários quase sempre elogiosos ou com sugestões pertinentes. Alguns usam as postagens como instrumentos para solicitar algo a outros usuários ou divulgar seus projetos e ideias.

Isso difere apenas no chat, talvez por tratar-se comunicação não exposta a outros usuários. Nele, duas das conversas acabaram se tratando de golpe, que poderia afetar outras pessoas. Porém, uma delas acabou sendo um convite de parceria, uma opção interessante para compartilhar o trabalho de cada um.

Aparenta ser uma rede social mais “limpa”, com menos comentários de ódio, bastante nichada e voltada para a criação e reprodução de músicas. Também funciona bem como network, permitindo acesso a várias pessoas do meio musical. Além disso, as possibilidades de performance musical são infinitas. Cada interação de um usuário com a rede, com a postagem ou com o perfil de um membro pode influenciar ou criar uma performance musical colaborativa.

É um espaço repleto de possibilidades, que pode e deve ser trabalhado a partir das perspectivas das Performances Culturais, da Música, da Tecnologia e da Comunicação. E, a partir dessas reflexões, peço licença para assumir um tom mais pessoal. Analisando o *BandLab* a partir do viés das performances culturais, observei dois tipos de performance realizadas ao mesmo tempo. A primeira é relativa à recepção dos usuários do *BandLab* a partir da inserção da canção *Iluminar* no aplicativo/rede social. Nessa performance, considerada uma performance de recepção, encontrei três padrões distintos: o primeiro diz respeito à interação dos usuários com a música em si, de forma direta e voltada para os aspectos específicos da canção: elogios, críticas, sugestões, opção de instrumentação, analisados a partir das curtidas, comentários sobre a música e da revisão (ou edição) do projeto musical; o segundo, diz respeito ao uso das postagens da composição por outros usuários como instrumento para autopromoção de dos perfis e trabalhos desses membros do *BandLab*, através do compartilhamento de *links* de seus projetos nos comentários e *chats* do pesquisador e o terceiro padrão, em que a plataforma se torna, além do espaço de criação, produção e compartilhamento musical, ambiente para a aplicação de golpes a outros usuários.

O outro tipo de performance musical realizado é o inerente ao próprio pesquisador, a partir da criação da canção em si, objetivando criar uma melodia que pudesse ser facilmente adaptável dentro do meu pouco conhecimento, criar uma letra, adaptar a forma de cantar na música para que ela se tornasse atrativa e fácil para outros poderem editar a música. No enunciado da postagem eu dizia que a música era uma pesquisa e convidava as pessoas a revisarem a música. Postei o trabalho no aplicativo e procurei ser visto pelo máximo de pessoas possível, fazendo convites por *chat* no aplicativo, em comunidades do aplicativo, em grupos de músicos da região de Morrinhos e utilizando os recursos que o *Bandlab* oferecia, como o *boost*.

Realizei algumas ações que foram determinadas nos comentários, como a pessoa que me seguiu e pediu para que me seguisse volta, então comecei a seguir todos que me seguiram para que outros usuários vissem e olhassem meu perfil/trabalho e se a interessasse, ganhar mais um seguidor. Adaptei a música após um comentário para que ela ficasse mais fácil para edições de outros usuários.

Procurei curtir o comentários de todos e comentei todas as revisões que a música teve para demonstrar um agradecimento e me mostrar aberto a todos. Respondi todos os chats com atenção e carinho, além de realizar suas demandas, a

fim de atraí-los para compormos juntos ou qualquer tipo de interação. Fiz um refrão e adaptei a um playback que tinha no aplicativo atendendo uma demanda de um usuário que entrou em contato comigo e queria fazer uma parceria, mas foi uma pena que ele não deu continuidade ao projeto.

Todo o processo foi feito a fim de atrair o máximo de pessoas para que se interessassem em fazer algo em meu perfil e minhas postagens. E foi parte da minha performance dentro do aplicativo, desde a comunicação com outros usuários até o término da processo em si foi extremamente marcante e transformador.

Muitos foram os passos e processos para chegar até ao fim – ou quem sabe o começo -. Fundamentados neles, conclui que ações realizadas dentro do *BandLab* durante a composição colaborativa são atos performáticos, passíveis de observação a partir das lentes das performances culturais. O entranhamento das mídias nas tecnologias digitais em rede também estabelece novas relações, seja nas atividades comuns dentro dos aplicativos / redes sociais - curtidas e comentários -, até a própria construção dessa composição realizada de forma colaborativa dentro do *BandLab*. Receptores passam a ser performers. Performers também ocupam o lugar de audiência durante o processo de criação e execução. Os tons se misturam e as notas se aglomeram. Não é mais só um aplicativo / rede social. Não são mais apenas usuários. São todos participantes – e receptores – de inúmeras performances construídas ao mesmo tempo e com relações intrínsecas entre si.

REFERÊNCIAS

ACERO, Mirta Rodríguez. Estética oriental en la historia musical occidental. **Revista de Clases** *historia*, Espanha, nº 147, pp. 1-10, mar. 2010. ISSN 1989-4988.

ALAÚDE. In: **Dicio**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/alaude/>. Acesso em: 1 out. 2021.

ALGERI, Nelvi Malokowsky; SIBIN, Elizabete Arcalá. **A poesia trovadoresca e suas relações com a literatura de cordel e a música contemporânea**6. [S.l.: s.n.], [2007?]. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/810-4.pdf>. Acesso em 29 set. 2021.

ALMEIDA, Marcus. O estudo da *performance* musical e seu caráter social. **Rev. Tulha**, Ribeirão Preto/SP, v. 3, n. 1, p. 85-102, jan.–jun. 2017. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revistadatulha/article/view/122656>. Acesso em: 22 dez. 2021.

ARATA, Luis. O. “**Reflections of interavity.**” In: THORBURN, David; JENKINS; Henry. *Rethinking Media Change: The aesthetic of transition*. Cambridge, MIT Press.

AUSLANDER, Philippe. **Liveness: Performance in a mediatized culture**. London: Routledge, 2008.

AVID Cloud Solutions. **Avid Cloud Collaboration para Pro Tools**. Avid, Burlington, 2022. Disponível em: <https://www.avid.com/pro-tools/cloud-collaboration>. Acesso em: 20 jul. 2022.

BAGGIO, Enrico. Pesquisadores identificam concha encontrada em um sítio arqueológico como antigo instrumento musical do Paleolítico. In: **Arqueologia e pré-história**, [S.l.], fev. 2021. Disponível em: <https://arqueologiaeprehistoria.com/2021/02/18/pesquisadores-identificam-concha-encontrada-em-um-sitio-arqueologico-como-antigo-instrumental-musical-do-paleolitico/>. Acesso em: 25 set. 2021.

BANDLAB. **O futuro da música. Aqui, hoje**. BandLab Technologies, 2022. Disponível em: <https://www.bandlab.com/>. Acesso em 18 jun. 2022.

BANDLAB. **Terms of Use**. BandLab Technologies, 2022. Disponível em: <https://www.bandlab.com/>. Acesso em 15 dez. 2023.

BERSOU, Viviane. **O romantismo e a pequena forma pianística**: síntese da composição, a beneficiar o processo didático. 110f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27140/tde-13052009-162806/publico/4847687.pdf>. Acesso em 26 jan. 2022.

BOOTH, Wayne C.; COLOMB, Gregory G., WILLIAMS, Joseph M. **A arte da pesquisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BRAGA, José Luiz. **A Sociedade Enfrenta sua Mídia**: Dispositivos sociais de crítica midiática. São Paulo: Paulus, 2006.

BRANCAGLION JR, Antonio. Sistro: mito e música no Egito Antigo. **Phoênix**, Rio de Janeiro, 19-1: p. 17-26, 2013. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/phoenix/article/view/34608>. Acesso em: 26 set. 2021.

CAMARGO, Robson Corrêa de; REINATO, Eduardo José; CAPEL, Heloisa Selma Fernandes. **Performances Culturais**. São Paulo: Hucitec Editora, 2011.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

CERQUEIRA, Fábio Vergara. A música e o fantástico na Grécia Antiga: o imaginário, entre mito e filosofia. **Per Musi**. n. 36, Belo Horizonte, 2017. p.1-28. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/permusi/article/view/5244>. Acesso em: 25 set. 2021.

CHAVES, Viviane Hengler Corrêa; BERNARDO, Cristiane Hengler Corrêa. Norbert Wiener: história, ética e teoria. **História** (São Paulo), v.39, 2020, e2020017, ISSN 1980-4369. Disponível em: DOI: <https://doi.org/10.1590/1980-4369e2020017>. Acesso em: 03 maio 2022.

CLARINETA. In: **Dicio**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/clarineta/>. Acesso em: 1 out. 2021.

CLAVICÓRDIO. In: **Dicio**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/clavicordio/>. Acesso em: 1 out. 2021.

CNPQ. Currículo do sistema de Currículos Lattes. **Informações sobre Fernando Henrique de Oliveira Iazzetta**. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/5039948128955710>. Acesso em: 04 out. 2021.

COELHO, Taysa. Fita cassete completa 50 anos; veja o que mudou em cinco décadas. **Techtudo**, [s.l.], set. 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2013/09/fita-cassete-completa-50-anos-veja-o-que-mudou-em-cinco-decadas.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2022.

CORNETIM. In: **Dicio**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/cornetim/>. Acesso em: 1 out. 2021.

COSTA, Pedro Henrique da Silva. **A prática do canto gregoriano no Mosteiro de São Bento de São Paulo**. 87f. Monografia (Licenciatura em Música) – Instituto Artes, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia/MG, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/23830/1/PraticaCantoGregoriano.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2021.

CUNHA, Arielly Kizzy; CRUZ, José Anderson Santos; BIZELLI, José Luís. Os meios de comunicação como extensão do homem e a construção coletiva do conhecimento. **Simpósio Internacional de Linguagens Educativas**, Bauru/ SP, maio, 2018. Disponível em:

https://www.unisagrado.edu.br/custom/2008/uploads/anais/sile_2018/comunicacao_oral/OS_MEIOS_DE_COMUNICACAO_COMO_EXTENSAO_DO_HOMEM_E_A_CONSTRUCAO_COLETIVA_DO_CONHECIMENTO.pdf. Acesso em: 16 mar. 2022.

CUNHA, Glória; MARTINS, Maria Cecília. Tecnologia, produção e educação musical – descompassos e desafinos. **IV Congresso da Rede Iberoamericana de Informática Educativa - RIBIE**, Brasília/DF, 1998. Disponível em:

<https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwibylb11a7kAhUnH7kGHfFjDTUQFjAAegQIARAC&url=http%3A%2F%2Fwww.ufrgs.br%2Fmusicalidade%2Fmediateca%2Fmusica-tecnologia-e-ead%2Feducacao-musical-e-tecnologia&usg=AOvVaw3lpCip0oQlx5p0slpN61bk>. Acesso em: 01 set. 2021.

DAHL, Luke; HERRERA, Jorge; WILKERSON, Carr. Making music with the audience and the world using real-time Twitter data. **NIME'11**, 30 May–1 June 2011, Oslo, Norway. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/228989400_TweetDreams_Making_music_with_the_audience_and_the_world_using_real-time_Twitter_data. Acesso em: 6 abr. 2022.

EMPRESA BRASIL DE COMUNICAÇÃO. Conheça as características do período clássico no Caderno de Música. **Caderno de música**, Brasília/DF, 30 de março de 2019. Disponível em: <https://radios.ebc.com.br/caderno-de-musica/2019/03/conheca-principais-caracteristicas-do-periodo-classico-no-caderno-de>. Acesso em: 26 set. 2021. Programa de rádio online.

EMPRESA BRASIL DE COMUNICAÇÃO. Conheça a história das Missas, no Caderno de Música. **Caderno de música**, Brasília/DF, 19 de maio de 2016. Disponível em: <https://radios.ebc.com.br/caderno-de-musica/edicao/2016-05/conheca-historia-das-missas-no-caderno-de-musica>. Acesso em: 27 set. 2021. Programa de rádio online.

ENDLESSS. **O estúdio de gravação para estudantes e professores**. Endless Ltd, 2022. Disponível em: <https://discover.endless.fm/overview>. Acesso em 19 jul. 2022.

FACAS, Bruno Cerqueira Leite; CARBONARI, Felipe Jacomasso; SALAMENE, Lucas Bell. **Black box**: ambiente virtual para produção musical. 60 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Faculdade de Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Campinas/SP, 2020.

FARIA, Aline Folly; CORTE REAL, Márcio Penna. Performances culturais e o ensino de música: novas abordagens para a pesquisa em Educação Musical. **XXIII Congresso Nacional da Associação Brasileira de Educação Musical**, Manaus/AM, out. 2017. Disponível em: <http://abemeducacaomusical.com.br/conferencias/index.php/congresso2017/cna/pap>

er/viewFile/2745/1503. Acesso em: 20 jun. 2022.

FERNANDES, Angelo José; KAYAMA, Adriana Giarola. A sonoridade vocal e a prática coral na Renascença: subsídios para a performance da música renascentista. **Claves**, João Pessoa/PB, n. 5, maio, 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/claves/article/view/2874/2464>. Acesso em 1 out. 2021.

FIORAMONTE, Wilder. **Cibernética e Interatividade**: conceitos, práticas e poéticas experimentais. 150 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás. Goiânia/GO, 2019. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/10977/3/Dissertação%20-%20Wilder%20Fioramonte%20-%202019.pdf>. Acesso em: 02 dez. 2021.

FLAT. **Flat**: Editor de partituras. Tutteo Limited, 2022. Disponível em: <https://apps.apple.com/br/app/flat-editor-de-partitura/id1177592149>. Acesso em: 19 jul. 2022.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FOGLIANO, Fernando. **Processos interativos pelo viés da prática artística**. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2011.

FRECCIA, Gustavo Weiss. **Cartografia camerística**: uma poiética intertextual na performance contemporânea da música de câmara. 248 f. Tese (Doutorado em Performances Culturais) – Faculdade de Ciências Sociais, Universidade Federal de Goiás. Goiânia/GO, 2021.

GAMA, Nelson. **Introdução às Orquestras e seus instrumentos**. São Paulo, Britten, 2005.

GENES, Felipe; CRAVEIRO, Rodolfo Uchôa; PROENÇA, Adriano. Inovações tecnológicas na cadeia produtiva da música no século XXI. **Sistemas e Gestão**, Rio de Janeiro, v.7, n. 2, 2012, p. 173-190. Disponível em: <https://www.revistasg.uff.br/sg/article/view/V7N2A4>. Acesso em: 4 out. 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2021.

GODLOVITCH, Stan. **Musical performance**: a philosophical study. New York: Routledge 1998.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n.3, p. 20-29. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rae/v35n3/a04v35n3.pdf>. Acesso em 01 out. 2021

GOHN, Daniel M. A tecnologia na música. **XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação** – INTERCOM, Campo Grande/MS, set. 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/14980100322230945765212217541460451734.pdf>. Acesso em: 2 set. 2021

GOLAN LEVIN AND COLLABORATORS. **Biography**. Pittsburgh, PA, 2010. Disponível em: <http://flong.com/archive/bio/en/index.html>. Acesso em: 10 mar. 2022.

GOLAN LEVIN AND COLLABORATORS. **Dialtones (A Telesymphony)**. Pittsburgh, PA, 2001. <http://www.flong.com/archive/projects/telesymphony/index.html>. Acesso em: 10 mar. 2022.

GROUT, Donald J.; PALISCA, Claude V. **História da música ocidental**. Portugal: Gradiva Publicações, 2007.

GUERZONI, Felipe Boabaid. **“A Arte da Improvisação” de Nelson Faria: Influências na pedagogia da música popular brasileira**. 173f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Música, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte/MG, 2014. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/AAGS-9RVMRZ/1/a_arte_da_improvisa_o_de_nelson_faria__influ_ncias_na_pedagogia_da_m_sica__popular_brasileira.pdf. Acesso em: 19 mar. 2022.

HARPA. In: **Dicio**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/harpa/>. Acesso em: 1 out. 2021.

HISTÓRIA da música ocidental: A música clássica e o romantismo. **Portal de Educação Musical do Colégio Pedro II**. Rio de Janeiro, [s.n.], 2015. Disponível em: http://www.faberj.edu.br/cfb-2015/downloads/biblioteca/teoria_musical/Historia_da_Musica.pdf. Acesso em: 26 set. 2021.

HJARVARD, Stig. **A midiatização da cultura e da sociedade**. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2014a.

HJARVARD, Stig. Midiatização: conceituando a mudança social e cultural. **MATRIZES**, São Paulo, v0. 8, nº 1, jan./jun. 2014b. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/82929>. Acesso em: 12 abr. 2022.

IAZZETTA, Fernando. **Música e mediação tecnológica**. São Paulo: Perspectiva; FAPESP, 2009.

INNIS, Harold. **The Bias of Communication**. Toronto: University of Toronto Press, 1951.

KENNEDY, Michael. **Dicionário Oxford de Música**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1994.

KITTLER, Friedrich A. **Gramofone, Filme, Typewriter**. Belo Horizonte: Editora UFMG; Rio de Janeiro: EdUERJ, 2019.

KOMPOZ. **Collaborate with musicians across the world or across the street.**

Kompoz, 2022. Disponível em: <https://www.kompoz.com/music/>. Acesso em 18 jun. 2022.

KROTZ, Friedrich. Mediatization: a concept with which to grasp media and societal change. *In*: LUNDBY, Knut. **Mediatization**: concept, changes, consequences. New York: Peter Lang, 2009.

LABOISSERE, Marília. Música e performance. **Ictus**, Salvador/BA, v.5, 2004.

Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/ictus/article/view/34232>. Acesso em: 27 set. 2021.

LANDR. O que é looping e como usá-lo em sua produção musical. **Blog Landr**, [S.l.], jul. 2019. Disponível em: <https://blog.landr.com/pt-br/looping/>. Acesso em: 5 fev. 2023.

LEMO, Caio Victor de Oliveira. Performance musical enquanto objeto de pesquisa.

Estudos semióticos, São Paulo, vol. 17, n. 3, dez./2021. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/186418/178645>. Acesso em: 10 abr. 2022.

LIMA, Márcia. Introdução aos métodos quantitativos em Ciências Sociais. *In*:

Métodos de pesquisa em Ciências Sociais: Bloco Quantitativo. Sesc São Paulo / CEBRAP, São Paulo, 2016. Disponível em:

<https://www.sescsp.org.br/files/unidades/abas/eea82ab5/4675/4fdb/bfcd/2344daba73be.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2021.

MAPAYA, Madimabe Geoff; MUGOVHANU, Ndwamato George. Musicologia comum Africana: uma epistemologia musical de perspectiva africana. **Revista Claves**, Paraíba, vol. 9, n. 14. 2020. ISSN: 1983-3709.

MANCIBO, Deise. Globalização, Cultura e Subjetividade: Discussão a Partir dos Meio de Comunicação de Massa. **Psicologia**: Teoria e Pesquisa, Set-Dez 2002, v. 18, n. 3, pp. 289-295.

MANGHAN, Joseph Philip. **Crowd-composition**: Exploring the Qualities of Collective Creativity. Tese (Doutorado) - Faculty of Humanities - Music & Web Science Institute, University of Southampton, Inglaterra, 2020. Disponível em:

<https://eprints.soton.ac.uk/443879/#:~:text=Crowd-composition%20is%20the%20practice,Crowdsourcing%20is%20a%20key%20stimulus>. Acesso em: 27 jun. 2021.

MARCHI, Leonardo de. Diversidade cultural nos mercados de comunicação e cultura: um panorama das discussões e métodos de pesquisa na indústria fonográfica. **Teoria e Cultura**, Juiz de Fora/MG, v. 13, n. 2, p. 210-223, dez., 2018.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Editora Atlas, 2009.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**.

São Paulo: Editora Cultrix, 1994. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/352425/mod_resource/content/1/MCLUHAN%20C%20Marshall%20-%20Os%20Meios%20de%20Comunicação%20como%20Extensões%20do%20Homem.pdf. Acesso em: 15 mar. 2022.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. **O meio é a mensagem**. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

MELLO, Felipe Marques de. **Elaboração discursiva da performance musical enquanto evento estético**. 121 f. Tese (Doutorado em Música) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/192208>. Acesso em 08 dez. 2022.

METROPOLE ORKEST. **Mo meets Tin Men and the Telephone**: Metromorphose. Metropole Orkest, 2016. Disponível em: <https://www.mo.nl/agenda/2016/mo-meets-tin-men-and-the-telephone>. Acesso em: 1 jul. 2021.

MITHEN, Steven. **The singing neanderthal**: the origins of music, language mind and body. Londres: Harvard University Press, 2007.

MONSON, Ingrid. **Saying Something**: Jazz improvisation and interation. Chicago: University of Chicago Press, 1996.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

NESPOLI, Eduardo. Dispositivos Sonoros e Improvisação Musical: o Processo Criativo Coletivo e a Produção de Subjetividade no Contexto do Projeto Aquarpa. **Farol**, Vitória/ES, v. 11 n. 13, pp. 37-42. 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/farol/article/view/11041>. Acesso em: 7 jan. 2023.

OH, Jieun; WANG, Ge. Audience-Participation Techniques Based on Social Mobile Computing. In: **International Computer Music Conference**, ICMC 2011, Huddersfield, Kirklees UK, 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/251421443_Audience-Participation_Techniques_Based_on_Social_Mobile_Computing. Acesso em: 05 mar. 2022.

OLIVEIRA, Thais Rodrigues. **Performances sonoras**: uma escuta do cotidiano goianiense. 293 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Ciências Sociais – Universidade Federal de Goiás. Goiânia/GO, 2019.

OPOSLKI, Débora. **História do registro do som**: som analógico. João Pessoa/PB. Apresentação de Power Point. 80 slides. 2010.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DE SAÚDE (OPAS). **Histórico da pandemia de COVID-19**. [S.l.]: Organização Pan-Americana de Saúde, 2023. Disponível em:

<https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>. Acesso em 12 abr. 2023.

PAIVA, José Eduardo Ribeiro de. Direito autoral, MP3 e a nova indústria da música. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 18, Nº 02, 2011. Disponível: http://www.logos.uerj.br/PDFS/35/03_logos35_paiva_direito_autoral.pdf. Acesso em: 12 abr. 2023.

PALHARINI, Luciana. Do analógico ao digital: o longo caminho da experiência com a música. **ComCiência** [online], n.116, pp. 0-0. 2010. ISSN 1519-7654. Disponível em: http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542010000200003&lng=en&nrm=iso24. Acesso em: 04 fev. 2023.

PASSINI, Pablo Andrés. **A improvisação e o momento**: abordagens de três performances de Misterioso de Thelonious Monk, pelo Paul Motian trio. 108 f. Dissertação (Mestrado em Música) - Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte/MG, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/AAGS-9EAF83>. Acesso em: 10 mar. 2022.

PIANO. In: **Dicio**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/piano/>. Acesso em: 1 out. 2021.

PICCHI, Achille Guido. A música e os inícios do homem. **Mimesis**, Bauru/SP, v. 29, n. 2, p. 43-48, 2008. Disponível em: https://secure.unisagrado.edu.br/static/biblioteca/mimesis/mimesis_v29_n1_2008_art_02.pdf. Acesso em: 25 set. 2021.

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS (São Paulo)**, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 09-29, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2909>. Acesso em: 2 dez. 2021.

PONTES, Wellyddna Paula Santos. **O ensino da música como instrumento de democratização da cultura**: uma análise dos principais desafios para a aplicabilidade da Lei nº 11.769/2008. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Direito) – Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Estadual da Paraíba. Campina Grande/PB, 2014. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/11162/3/PDF%20-%20Wellyddna%20Paula%20Santos%20Pontes.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2022.

PONTES, Luciano Ferreira; VELOSO, Sainy C. B. In: Performance e performatividade musical em performances culturais: diferenças e possibilidades de aproximação. In: VELOSO, Sainy C. B. **Ações investigativas nas performances culturais**. São Paulo: Edições Verona, 2018.

POZZER, Katia Maria; SILVA, Simone Silva da; CERQUEIRA, Fábio Vergara. Música e iconografia entre os assírios. **Clássica** - Revista Brasileira de Estudos Clássicos, [S. l.], v. 25, n. 1/2, p. 43–60, 2012. Disponível em: <https://revista.classica.org.br/classica/article/view/76>. Acesso em: 26 set. 2021.

RIBEIRO, Bianca Bonsassi. Panorama das teorias da comunicação. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 22, p. 282-285, dez. 2011.

RODRIGUES, Mauro. **Performance, Corpo e Ação na Composição Musical**. Tese (Doutorado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Minas Gerais/MG, 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/JSSS-8Z8KFJ>. Acesso em: 26 jun. 2022.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da comunicação**. Porto Alegre: Penso, 2011. 152 p. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/489875717/TEORIA-DA-COMUNICACAO-RUDIGER-pdf>. Acesso em: 5 maio 2022.

SABAG, Munir Machado de Sousa Sabag; IGAYARA, Susana Cecilia. A Notação Original da Música Polifônica Renascentista e suas Relações com as Práticas Interpretativas Atuais. **Revista Música Hodie**, Goiânia, v.13 - n.2, 2013, p. 34-51. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/musica/article/view/27995>. Acesso em: 10 jan. 2022.

SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2011.

SANTOS, Fábio Fernando Siqueira dos. **LP-Long Play: surgimento, auge comercial, depreciação e seu processo de revalorização enquanto mídia analógica**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis. Assis/SP, 2010. Disponível em: <https://cepein.femanet.com.br/BDigital/arqTccs/0711220281.pdf>. Acesso em: 25 set. 2022.

SANTOS, Otávio Luis; VALENTE, Heloísa de Araújo Duarte. As transformações da escuta: do fonógrafo às mídias portáteis. In: VALENTE, Heloísa de Araújo Duarte; FONTEERRADA, Marta de Oliveira; SANTOS, Otávio Luis. A música das mídias: modos de escuta e memória. **XXIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música**, Natal, 2013. Painel. Disponível em: https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso_anppom_2013/2107/public/2107-6276-1-PB.pdf. Acesso em: 15 fev. 2023.

SATLER, Lara Lima; PAVAN, Ricardo; OLIVEIRA, Vânia de. Performances da Recepção: os Estudos Culturais e a pesquisa em Comunicação. In: SATLER, Lara Lima; PAVAN, Ricardo; OLIVEIRA, Vânia de. **Performances da recepção** [E-book]. Goiânia: Cegraf UFG, 2022. 437 p.

SCHECHNER, Richard. **Performers e Espectadores: Transportados e transformados**. **Revista Moringa**: João Pessoa, v. 2, nº 1, p. 155-185, jan-jun, 2011.

SCHECHNER, Richard. **“O que é performance?”**. In: Performance studies: an introduction, second edition. New York & London: Routledge, 2006, p. 28-51.

SCHECHNER, Richard. **Performance studies: an introduction**. New York: Routledge, 2020.

SEIBERT, Carla Jean. **A performance musical como interação**: dialogismo, significados e sucesso. 110 f. Dissertação (Mestrado em Música) – Escola de Música, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte/MG, 2010. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/AAGS-8ADFR4/1/seibert___a_performance_musical_como_intera___o.pdf. Acesso em: 02 mar. 2021.

SGORLA, Fabiane; PEDROSO, Daniel. A perspectiva escandinava dos estudos da midiática: entrevista com Stig Hjarvard. **Revista Fronteiras** - estudos midiáticos, vol. 16 nº 3 - setembro/dezembro 2014. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2014.163.11>. Acesso em: 10 abr. 2022.

SHUN, Lawrence. O meio digital e a produção midiática. **Revista Cibertextualidades**, Porto, nº 03, pp 131-140. 2009. Disponível em: https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/1348/2/cibertxt_3_p131-140_shum.pdf. Acesso em: 10 jan. 2023.

SMALL, Christopher. **Musicking**: the meanings of performing and listening. Middletown: Wesleyan University Press, 1998.

SPRONCK, Veerle. **Between Art and Academia**: A Study of the Practice of Third Cycle Artistic Research. Dissertação (Mestrado) – Cultures of Arts, Science and Technology, Maastricht University, Países Baixos, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/324330548_Between_Art_and_Academia_A_Study_of_the_Practice_of_Third_Cycle_Artistic_Research?channel=doi&linkId=5acb22f00f7e9bcd5198ec67&showFulltext=true. Acesso em 25 jul. 2022.

SOUNDTORMING. **A music app for exclusive artist-fan engagement during the creative process**. SoundStorming, Inc., 2021. Disponível em: <https://soundstorming.com/>. Acesso em 18 jun. 2022.

SOUNDTRAP. **Componha músicas em boa companhia. Online**. Spotify USA Inc / Spotify AB, 2022. Disponível em: <https://www.soundtrap.com/>. Acesso em 16 maio 2022.

SOUNDTRAP. **O estúdio de gravação para estudantes e professores**. Spotify USA Inc / Spotify AB, 2022. Disponível em: <https://www.soundtrap.com/edu>. Acesso em 16 maio 2022.

TANAKA, Atau; TOKUI, Nao; MOMENI, Ali Z. Facilitating Collective Musical Creativity. In: **ACM Multimedia 2005 Proceedings**, nov. 2005. ACM Press, 2005. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/221571767_Facilitating_collective_musical_creativity. Acesso em: 05 mar. 2022.

TRACKD. **Social music platform**. Trident Cloud., [202?]. Disponível em: <https://trackdmusic.com/>. Acesso em 18 jun. 2022.

TROMBONE. In: **Dicio**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/trombone/>. Acesso em: 1 out. 2021.

UNIVERSITY LEIDEN. **Crossing boundaries in improvised music**. Netherlands, 202[?]. Disponível em: <https://www.universiteitleiden.nl/en/research/research-projects/humanities/crossing-boundaries-in-improvised-music>. Acesso em 10 jul. 2021.

UNIVERSITY LEIDEN. **Profile**. Tony Roe: PhD candidate. Netherlands, 202[?]. Disponível em: <https://www.universiteitleiden.nl/en/staffmembers/tony-roe#tab-1>. Acesso em: 10 jul. 2021.

VALENTE, Heloísa de Araújo Duarte. A performance da canção como construto da memória In: VALENTE, Heloísa de Araújo Duarte; FONTEERRADA, Marta de Oliveira; SANTOS, Otávio Luis. A música das mídias: modos de escuta e memória. **XXIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música**, Natal, 2013. Painel. Disponível em: https://anppom.org.br/anais/anaiscongresso_anppom_2013/2107/public/2107-6276-1-PB.pdf. Acesso em: 15 fev. 2023.

VASQUES, Juliana. Quem foram os trovadores? Poesia, cantiga e música medieval. **Musicalidades**, [São Paulo], ago. 2019. Disponível em: <https://musicalidades.com.br/quem-foram-os-trovadores-poesia-cantiga-e-musica-medieval/>. Acesso em: 28 dez. 2022.

VIÉGAS, Rosemari Fagá; VALVERDE, Franklin Larrubia; GODOY, Marília Gomes Ghizzi. De Gutenberg às mídias digitais: ensaio sobre uma breve história da tecnologia. **REGIT**, Fatec-Itaquaquecetuba, SP, v. 8, n. 2, p. 43-53, jul/dez. 2017.

WALZBORT, Leopoldo. Fonógrafo. **Novos Estudos** - CEBRAP [online]. São Paulo, n. 99, p. 27-46. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-33002014000200002>. Acesso em: 04 out. 2021.

WALKMAN. In: **Dicio**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/walkman/>. Acesso em: 1 out. 2021.

WIENER, Nobert. **Cybernetics: or control and communication in the animal and the machine**. Cambridge, Massachusetts: M.I.T. Press, 1961.

WILDFEUER, Janina. From text to performance: discourse analytical thoughts on new forms of performances in social media. In: SINDONI, Maria Grazia; WILDFEUER, Janina; O'Halloran, Kay L. **Mapping multimodal performance studies**. Routledge: New York, 2017. p. 180-200.