

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA**

**SOMA ROCK: DIÁLOGOS ENTRE MÚSICA, TECNOLOGIA E
INTELIGÊNCIA COLETIVA**

FELIPE APARECIDO BULIM

**BAURU
2023**

FELIPE APARECIDO BULIM

**SOMA ROCK: DIÁLOGOS ENTRE MÚSICA, TECNOLOGIA
E INTELIGÊNCIA COLETIVA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação e Design (FAAC), da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), para obtenção do título de Mestre em Mídia e Tecnologia, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Jaqueline Costa Castilho Moreira.

BAURU

2023

Bulim, Felipe Aparecido.

Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva / Felipe Aparecido Bulim. – Bauru, 2023
94 f. : il.

Orientadora: Jaqueline Costa Castilho Moreira

Dissertação (Mestrado Profissional) - Universidade Estadual Paulista (Unesp). Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, 2023

1. Evento musical. 2. Acampamento de composição. 3. Banda. 4. Colaboração. 5. Pandemia. I. Título.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE FELIPE APARECIDO BULIM, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN.

Aos 24 dias do mês de março do ano de 2023, às 16:30 horas, por meio de Videoconferência, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de FELIPE APARECIDO BULIM, intitulada **Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva**. A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professora Assistente Doutora JAQUELINE COSTA CASTILHO MOREIRA (Orientador(a) - Participação Virtual) do(a) Departamento de Educação Física da Faculdade de Ciências e Tecnologia / Universidade Estadual Paulista, Professor Doutor DORIVAL CAMPOS ROSSI (Participação Virtual) do(a) Departamento de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design / Universidade Estadual Paulista, Professor Doutor LUCAS CORREIA MENEGUETTE (Participação Virtual) do(a) Produção Fonográfica / Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo - FATEC Tatuí. Após a exposição pelo mestrando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final: **APROVADO**. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.

Professora Assistente Doutora JAQUELINE COSTA CASTILHO MOREIRA


UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Jaqueline Costa Castilho
Moreira:08322584822
cn=Jaqueline Costa Castilho
Moreira:08322584822, ou=UNESP -
Universidade Estadual Paulista Julio de
Mesquita Filho, o=ICPEdu, c=BR
2023.03.27 10:12:49 -03'00'

*“O poeta está vivo
com seus moinhos de
vento, a impulsionar
a grande roda da história...”*

Barão Vermelho em:
“O poeta está vivo”

DEDICATÓRIA

Este trabalho é dedicado a resiliência de todos os músicos e profissionais do mercado musical que de alguma forma foram impactados pela pandemia da SARS-CoV-19, e à memória daqueles que partiram, vítimas dessa doença.

Este trabalho também é dedicado a todos que, de alguma maneira, fizeram parte da construção do projeto Soma Rock em suas três edições. Este trabalho somente está se tornando possível por vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente minha família: meus pais Jamil e Maria Sidneia, e meu irmão mais velho Jamil Junior pelo amor, suporte e apoio incondicional.

Agradeço a todos os meus professores, atores fundamentais na construção não somente do meu conhecimento, mas do meu caráter e dos meus sonhos. Em especial: Edson Baioni, Luciano Garcia, Mario Whately, Dorival Rossi, Lucas Meneguette, José Pires e Luana Muzille (orientadora e apoiadora do Soma Rock desde a sua gênese).

Agradeço a minha professora orientadora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira pelos ensinamentos, direcionamentos e pela paciência e compreensão nos momentos complicados da minha caminhada neste programa de mestrado.

Agradeço a meus companheiros de Soma: Alice Ribeiro, Júlia Madalena, Matheus Cândido, Taíla Aschkar e Yula Eduarda Ribeiro. Este trabalho também é de vocês.

Agradeço também a minha companheira Taila Aschkar pelo amor, paixão e paciência e por me motivar e apoiar sempre.

BULIM, Felipe Aparecido. **Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva**. 2023. 94 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2023.

RESUMO

O *Soma Rock* é um evento cuja premissa é o fazer musical coletivo. Em três edições, teve que passar por adaptações no seu formato e meios de produção, uma vez que, concebido como evento presencial, não poderia repetir seu formato em meio ao isolamento social, consequência da pandemia do SARS-CoV-19. Na busca por compreender melhor o processo de migração de um evento musical ao vivo para o ambiente *online*, bem como as motivações e desdobramentos que isso acarretaria para seu público (músicos independentes), este estudo de caso expõe relações harmônicas entre inteligência coletiva, produção musical e mídias e tecnologias, através da revisão das duas primeiras edições, *Soma Rock* e *Soma Rock Camp*, e da realização da sua terceira, *Soma Rock Camp II*. O processo de produção do evento, bem como seu material audiovisual resultante compõem um produto tecnológico que explicita a relação sinérgica das plataformas de comunicação *online* com uma criação musical colaborativa dentro do ciberespaço.

Palavras-chave: Evento musical; Acampamento de composição; Banda; Colaboração; Pandemia.

BULIM, Felipe Aparecido. **Soma Rock: dialogues between music, technology and collective intelligence**. 2023. 94 f. Dissertation (Master) - Professional Master's Degree in Media and Technology by Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2023.

ABSTRACT

Soma Rock is an event whose premise is collective music making. In three editions, it had to undergo adaptations in its format and production, since, conceived as a face-to-face event, it could not repeat its format in the midst of social isolation, a consequence of the SARS-CoV-19 pandemic. In the quest to better understand the migration process from a live musical event to the online environment, as well as the motivations and consequences that this would entail for its audience (independent musicians), this case study exposes harmonious relationships between collective intelligence, musical production and media and technologies, through the review of the first two editions, *Soma Rock* and *Soma Rock Camp*, and the realization of its third, *Soma Rock Camp II*. The event's production process, as well as its resulting audiovisual material, make up a technological product that explains the synergistic relationship of online communication platforms with collaborative musical creation within cyberspace.

Key-words: Musical Events; Songwriting camp; Band; Colaboration; Pandemic.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: <i>Rockin' 1000</i>	44
Figura 2: Orquestra de Baterias.....	46
Figura 3: Realização do <i>Soma Rock 2018</i>	49
Figura 4: Participantes do <i>Soma Rock 2018</i>	50
Figura 5: <i>Soma Rock Camp 2020</i>	51
Figura 6: <i>Soma Rock Camp II 2021</i>	57
Figura 7: Percentuais de participação dos compositores da obra “Breve”	58
Figura 8: Fluxograma do <i>Soma Rock Camp II</i>	60
Figura 9: “Breve” disponível no <i>Spotify</i>	61
Quadro 1: Comparativo <i>Soma Rock 2018</i> , <i>Soma Rock Camp 2020</i> e <i>Soma Rock Camp 2021</i>	62

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	11
1 INTRODUÇÃO.....	13
1.1 Problematização.....	16
1.2 Justificativa.....	17
1.3 Objetivos.....	18
1.3.1 Objetivo geral.....	18
1.3.2 Objetivos específicos.....	19
1.4 Fundamentação teórica.....	19
1.5 Objeto de estudo.....	20
1.6 Plano metodológico.....	22
1.6.1 Abordagem.....	22
1.6.2 Tipo de pesquisa.....	23
1.7 Procedimento ético.....	25
1.8 Etapas do procedimento metodológico.....	25
1.8.1 Etapa I: Revisão bibliográfica.....	26
1.8.2 Etapa II: Revisão sistemática.....	26
1.8.3 Etapa III: Busca e recuperação de documentos.....	27
1.8.4 Etapa IV: Relato de experiência.....	28
1.9 Análise e discussão.....	28
2 A INTELIGÊNCIA COLETIVA E A TECNOLOGIA COMO ALIADAS DO FAZER MUSICAL.....	30
2.1 Inteligência coletiva e o “fazer musical”	30
2.2 Tecnologias e composição musical colaborativa.....	35
3 AS (RE)DESCOBERTAS EM PRODUÇÃO DE EVENTOS MUSICAIS EM MEIO À PANDEMIA E A CONTINUIDADE DO PROJETO SOMA ROCK.....	43
3.1 Os eventos musicais frente à Sars-CoV-19.....	43
3.2 Soma Rock (2018).....	47
3.3 Soma Rock Camp (2020).....	50
4 SOMA ROCK CAMP II: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE UM PRODUTO TECNOLÓGICO.....	54
4.1 Pré-evento.....	54

4.2 Transevento.....	56
4.2.1 Primeiro dia.....	56
4.2.2 Segundo dia.....	56
4.2.3 Terceiro dia.....	57
4.3 Pós-evento e lançamento.....	57
4.4 Comparando as três edições.....	61
4.5 Retomando conceitos.....	65
4.5.1 Sobre música, tecnologia e inteligência coletiva.....	65
4.5.2 Sobre seus desdobramentos e questões de autoria.....	71
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	74
REFERÊNCIAS.....	76
ANEXO 1: Autorização de identificação.....	81

APRESENTAÇÃO

Em fevereiro de 2018, ainda na graduação em Produção Fonográfica na Fatec Tatuí, tivemos como atividade letiva a tarefa de formarmos os grupos para a elaboração do Projeto de Trabalho de Graduação. Ainda na classe, em uma simples troca de olhares, resolvemos que a composição do grupo seria: eu, Taíla, Júlia, Matheus e Yula. A afinidade que nos era inata se fortaleceu ainda mais, desse momento em diante. O tema foi definido rapidamente: alinhamos nossos gostos e particularidades para saber o que tínhamos em comum e chegamos à conclusão de que o trabalho seria relacionado à área de produção de eventos. Em meio às várias ideias, uma chamava mais atenção: um estudo sobre o evento italiano Rockin' 1000, de 2015. A genialidade originada da simplicidade da ideia e do objetivo dos organizadores nos motivou intensamente: o enfoque do evento era reunir o maior número possível de pessoas, em uma banda gigantesca e, com isso, chamar a atenção dos Foo Fighters (banda de *rock* americana), para que vissem pelas mídias a quantidade de fãs que tinham na cidade de Cesena, na Itália, e fizessem um show na região, até então esquecida pelos roteiros das turnês dos astros.

Tudo parecia certo para fazer um estudo de caso completo, tomando o Rockin' 1000 como um objeto de estudo, mas, como em um delírio coletivo, resolvemos que deveríamos realizar nós mesmos o nosso próprio Rockin' 1000. Afinal, a oportunidade perfeita morava ali em Tatuí, com seu Conservatório e com a Graduação da Fatec, formando músicos e técnicos em áudio e disponibilizando estrutura e equipamentos, que à princípio nos permitiria fazer a gravação audiovisual sem grandes problemas. Tomados pelo entusiasmo da ideia, ainda tínhamos que convencer a professora da disciplina de produção de eventos do curso, Luana Muzille, de que valeria a pena orientar nosso trabalho. Na mesa da cantina, sem grandes formalidades, apresentamos a ideia a ela e, depois de um curto momento de silêncio ensurdecedor, fechamos o acordo e organizamos a papelada.

Enfim, entre fevereiro e outubro de 2018 a vida do grupo foi dedicada a fazer o nosso evento acontecer, batizado de Soma Rock. A ideia era homenagear Cazuza e seu álbum Ideologia (CAZUZA, 1988) que completava 30 anos de lançamento na ocasião. O vídeo também faria parte da campanha de combate à AIDS e ao preconceito, com lançamento no dia primeiro de dezembro.

Em meio a olhares tortos, falas desmotivacionais e altas peripécias (como derrubar o disjuntor principal do estúdio quando ligamos inúmeros amplificadores de guitarra ao mesmo tempo nos ensaios), conseguimos reunir aproximadamente 120 pessoas no pátio da faculdade, em uma tarde de outubro para fazermos a nossa gravação ao vivo da canção “*Brasil*”. Os detalhes são cenas dos próximos capítulos, mas tanto o Projeto quanto o Trabalho de Graduação foram aprovados com nota máxima, com direito à moção de aplausos da Prefeitura de Tatuí e uma mensagem inesquecível da dona Lucinha Araújo, mãe de Cazuza e responsável pelo legado do poeta, nos parabenizando pelo projeto.

Já em 2019, finalmente graduado, meu principal enfoque era conseguir um emprego na área de atuação na qual havia me formado e continuar estudando. Assim, mudei-me para Bauru, já com o objetivo claro de tentar ingressar em algum programa de pós-graduação público e começar a trabalhar em algum estúdio de gravação, ou produtora que precisasse de um profissional especializado em áudio e música. Depois de um período de muitas incertezas e instabilidades, consegui uma vaga como assistente de estúdio na Valetes Records, selo independente do produtor Emil Shayeb, empresa na qual trabalho como engenheiro de áudio, editor e produtor musical até a atualidade. Quanto ao mestrado, comecei no primeiro semestre de 2019 como aluno especial da disciplina “Esporte, Mídia e Tecnologia”, do Prof. Dr. Marcos Américo. No segundo semestre, ainda como aluno especial, cursei a disciplina Jogos em Ambientes Virtuais e Virtualização do Corpo, com os professores Dorival Campos Rossi, Jaqueline Costa Castilho Moreira e Marcos Américo. Depois de uma tentativa falha de ingressar como aluno regular em 2020, e com a chegada da pandemia, só voltei a ter contato com o mestrado no processo seletivo no qual fui aprovado para 2021. Assim, depois de cursar as disciplinas de *Design*, Inovação e Tecnologia, Pesquisa Aplicada e Seminário de Pesquisa, chego neste momento à etapa da redação desta dissertação de mestrado.

1 INTRODUÇÃO

O período de isolamento social tomado como medida de prevenção à disseminação do SARS-CoV-19 trouxe à tona as fragilidades de sustentação do setor de eventos. A Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) estimou que no primeiro semestre de 2020, cerca de 70,22% do setor cultural brasileiro perdeu 50% ou mais sua receita, sendo que 48,88% a perderam por completo, ou seja, tiveram 100% de redução no faturamento. Além do aspecto financeiro, o setor também se viu carente de apoio em outras frentes, como: acesso a informações direcionadas ao setor, participação em redes/*networking*, acesso à informação sobre como se portar no processo de reabertura, consultoria, apoio psicológico e treinamentos especializados (UNESCO, 2020).

Tal impacto também foi mensurado pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA, 2022) ao ressaltar os efeitos negativos na vida profissional e pessoal de 900 mil trabalhadores da área. Com o início dos efeitos positivos das medidas restritivas e do avanço da vacinação, a gradual retomada das atividades culturais em 2021 começa a apontar um horizonte otimista com a criação de aproximadamente 340 mil novos postos de trabalho no setor. Essas novas admissões elevaram o número de empregados para, aproximadamente, 5 milhões de pessoas, sinalizando recuperação, uma vez que esse número se assemelha ao de 2018 e 2019.

O cenário de incertezas exigiu uma redefinição do formato de lazer, e de novas maneiras de se produzir entretenimento, principalmente no que tange à concepção e à produção de eventos musicais, considerando a essência hedônica da fruição e dos valores agregados a ela, dentro de um cenário desafiador de distanciamento social. No caso do setor musical, especificamente, os *shows online*, popularmente chamados de *lives*, por exemplo, disseminaram-se rapidamente como um “substituto” aos eventos presenciais tradicionais. Essa prática de transmissões ao vivo via Internet é uma ferramenta disponível desde 2011, porém, ganhou o foco dos grandes artistas em 2020, atingindo números expressivos. (PRADO, 2020)

Conhecida nacionalmente como a “rainha da sofrência”, Marília Mendonça colocou 3,3 milhões de espectadores simultâneos no YouTube, plataforma de compartilhamento de vídeos, considerada a *live* mais assistida da história da plataforma. Além de Marília, outros sete artistas brasileiros figuram entre as dez *lives*

mais assistidas no mundo. Desses sete, o único artista que não é do gênero sertanejo é o duo Sandy & Júnior, mostrando a força que o estilo tem (PRADO, 2020).

Contudo, para Noletto (2020), esses números mostram apenas uma face da moeda: essa primazia dos artistas sertanejos é consequência do seu apelo massivo e calibre econômico no país. As *lives* são gratuitas e podem ser vistas por qualquer pessoa com um aparelho com acesso à Internet, assim, não há receita pela venda de ingressos, como nos *shows*. Logo, para que sejam viabilizadas, essas transmissões são financiadas por marcas e empresas que veem nas *lives* desses artistas uma vitrine publicitária com forte engajamento do público nas redes sociais durante sua exibição. Para essas empresas, esses números refletem o valor de mercado dos artistas sertanejos que, assim, estão um passo à frente na lista de preferência para patrocínios, financiamentos e campanhas publicitárias.

Dessa maneira, artistas de menor prestígio ou de menor apelo comercial acabam ficando em segundo plano e, somando a isso a impossibilidade de realizar *shows* e outras ações presenciais rentáveis, suas dificuldades profissionais e financeiras são agravadas. Para estes artistas, muitos deles independentes, resta a resiliência em prosseguir com as ações de divulgação na Internet, promovendo suas músicas e vídeos nas plataformas digitais de *streaming* e nas redes sociais, com o objetivo de fidelizar e ampliar seu público (NOLETO, 2020).

A autora Jacques (2008, p.2) descreve que o termo “independentes”, em suma, refere-se aos artistas “que se opõem ao *mainstream*, constituído por bandas vinculadas às grandes gravadoras (*majors*) e associadas à cultura estabelecida e convencional.” Os músicos independentes, na maioria dos casos, trabalham com pouca verba, muitas vezes bancando do próprio bolso seus projetos, tendo como principal motivação para produzir música o seu prazer pessoal e não o retorno financeiro. Sem vínculos com as *majors*, eles mesmos são responsáveis pelas gravações e lançamentos das suas músicas, bem como pela realização dos seus *shows*. Assim, passam a fechar parcerias com gravadoras também independentes (*indies*) e casas de shows do circuito *underground* (sem apelo midiático), formando uma cena musical independente.

No Brasil, espaços culturais, artistas e profissionais desse setor tiveram suas atividades interrompidas, sendo que os independentes foram os mais prejudicados. A Lei n. 14.017 (BRASIL, 2020), chamada de Lei Aldir Blanc, por meio de editais e

chamadas públicas, visava à subsistência de museus, centros culturais e outros espaços artísticos, além de destinar renda emergencial a músicos, artistas e trabalhadores do setor. Para os artistas e profissionais desse mercado, ela representava uma alternativa financeira para minimizar o agravo sofrido pelo setor cultural; todavia, sofreu vetos parciais em meio à crise econômica contemporânea à pandemia, enfraquecendo seu potencial financeiro e alcance.

Assim, além dos próprios artistas independentes, profissionais do *backstage* como técnicos audiovisuais, assessores, promotores, *bartenders*, seguranças, garçons, DJ's, e todos aqueles que trabalham de alguma forma nas equipes de suporte para realização de eventos musicais, encontraram poucas maneiras de atuar profissionalmente nesse cenário. Carentes de financiamento tanto das grandes empresas quanto da lei federal, com dificuldade em se conectar com outros músicos e profissionais do mercado, sem poder fazer *shows* e apresentações presenciais, este público foi afetado mais do que em relação às questões financeiras, também o emocional, principal fonte inspiradora de suas produções, foi prejudicado.

Números publicados em 2020 pelo Núcleo de Pesquisa da Semana Internacional da Música de São Paulo (SIM São Paulo), estimaram que o prejuízo inicial para essa classe do mercado tinha sido de 480 milhões de reais. Em relação aos eventos, foram contabilizados oito mil shows afetados, o que corresponde a um público calculado de 8 milhões de pessoas, que deixaram de se entreter com esses eventos no território nacional. (DATA SIM, 2020)

Assim, adequar-se e readaptar-se profissionalmente a essa situação foi além da não-estagnação do setor, mas uma questão de sobrevivência. Segundo Ferreira (2020, p. 2): “As dificuldades e incertezas, na mesma medida, estimularam de forma criativa e com o uso da tecnologia e das mídias sociais, a reinvenção da área musical para sua sobrevivência no enfrentamento ao Coronavírus”. Porém artistas independentes (os músicos, no caso deste estudo) também buscaram inspiração em eventos anteriores ao período pandêmico, que se destacaram pela utilização das mídias e tecnologias como aliadas na criação e produção do fazer musical.

Diante da contextualização apresentada, este estudo de caso enfoca o evento Soma Rock, com três edições, concebido em 2018 como Trabalho de Graduação. Partimos do pressuposto que estudá-lo permitirá discutir o fazer musical coletivo e elucidar a produção de eventos da classe artística independente em meio aos

contratempos do período pandêmico.

Assim, o objetivo geral deste trabalho é analisar o Soma Rock, como objeto de pesquisa a respeito da práxis do “fazer musical” diante da concepção teórica de Inteligência coletiva e seus desdobramentos, e apresentá-lo como produto tecnológico de mestrado profissional, por meio da versão Soma Rock Camp II.

1.1 Problematização

O estudo levanta questões relacionadas ao *turning-point* de utilização das mídias e tecnologias a partir do advento da pandemia e a existência de um público mundial em isolamento social por aproximadamente dois anos, que busca entretenimento no ambiente digital e se encontra receptivo e consumidor a inovações tecnológicas, em termos de acesso às plataformas de *streaming*, ao compartilhamento de mídias e redes sociais, pelas quais são veiculadas músicas, *podcasts* e outras produções audiovisuais e culturais.

Além dessas adversidades, existe a problemática ocasionada pela pandemia na classe artística brasileira, pelo impedimento do exercício da profissão e por consequência dos eventos, sendo este setor o primeiro a ser suspenso e o último a retornar. A situação teve maior impacto ao se tratar da classe de artistas independentes, que ficou sem respaldo de políticas públicas assertivas no momento pandêmico. Para alguns artistas, esses impasses foram negativos e para outros, motivaram a empreender e a ressignificar o seu “fazer musical”, inclusive como uma experiência desse “fazer coletivo” em rede, com uso das tecnologias domésticas disponíveis.

O mencionado “fazer musical” aproxima-se da concepção de Piérre Lévy (2007, p.28), adotada neste estudo, que sugere como Inteligência coletiva aquela que é: “[...] distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”. O mesmo teórico assinala que o objetivo de se discutir sobre a Inteligência coletiva é o fortalecimento e identificação bilateral de todos os envolvidos, e não-excludente, sem um sujeito a ser privilegiado (LÉVY, 2007).

A ideia de Lévy (2007) alia-se ao objeto dessa pesquisa, pela possibilidade de elucidar a práxis do “fazer musical” diante do que é concebido em teoria como

Inteligência coletiva, visto que esta emerge da cibercultura, tendo sua utilização impulsionada pelo maior acesso ao ambiente digital no período de isolamento social (2020-2021), decorrente da proliferação do vírus SARS-CoV-19 no mundo.

Os desdobramentos dessa adequação nos procedimentos de produção musical e suas implicações na produção e disseminação de obras autorais, especialmente na música, são pontos-chave da problematização deste trabalho e que serão revelados no trajeto da sua realização.

Dessa maneira, as questões que norteiam este estudo de caso são: Como e por que músicos independentes colaboram entre si no seu “fazer musical” profissional? Como lidam com esse “fazer musical” quando este gera uma produção coletiva? Qual o impacto dessa questão na classe de músicos independentes? Pensando que este impacto gera desdobramentos, quais seriam eles? Como identificar e analisar estes desdobramentos em uma experiência intelectual de “fazer musical” coletiva durante um evento independente?

1.2 Justificativa

Acreditamos que a investigação sobre o evento musical Soma Rock, em suas três edições, pode oferecer indicadores e respostas sobre produção e disseminação de produtos midiáticos e tecnológicos como uma experiência do fazer coletivo, mais especificamente àqueles relacionados a eventos musicais, e por este motivo o tomamos como principal objeto desse estudo.

A versão do evento desenvolvida como um produto tecnológico no decorrer desta pesquisa de mestrado profissional: o Soma Rock Camp II, almeja se tornar um exemplo prático de produção intelectual realizada coletivamente, ao expor a práxis do “fazer musical” diante da concepção teórica de Inteligência coletiva, com seus desdobramentos.

Do ponto de vista científico, justificamos a relevância deste estudo de caso por oferecer um diálogo entre teoria-práxis a respeito desse conceito de Lévy (2007). Acreditamos que a articulação entre esses elementos e a contextualização do estudo apontará desdobramentos diversos para a classe de músicos independentes, permitindo discussão teórica. Também existe a expectativa de desvendar, em especial, um alinhamento teoria-práxis com uma das etapas do produto tecnológico

Soma Rock Camp II, intitulada de acampamento de composição *online*, na qual os músicos e técnicos participantes criam uma canção em conjunto, somente viabilizada pelas mídias e tecnologias; pois não há nenhum encontro presencial entre eles, devido a pandemia.

O estudo representa a voz de um coletivo, ou seja, dos músicos independentes, o que justifica o interesse por seu desenvolvimento a partir de uma perspectiva social. Espera-se que a experiência do “fazer musical” coletivo, analisada no estudo, revele recorrências e tendências que possam ser aplicadas em outros eventos de grupos artísticos independentes. Também é de interesse desse coletivo, compartilhar a experimentação prática de ferramentas, recursos e meios de produzir eventos em ambientes digitais, de forma que seja trazida à tona diferentes perspectivas profissionais dessa produção em ambiente remoto, de forma síncrona e assíncrona. Além disso, busca-se promover com este objeto de estudo um espaço democrático que priorize o fazer musical coletivo e promova conexões entre músicos independentes.

Por fim, evidenciamos o ponto de vista profissional do produtor musical, o que torna este estudo instigante. A partir do estudo aprofundado do evento Soma Rock, há a expectativa de que a experimentação prática das ferramentas e plataformas utilizadas na realização das três versões do evento exponha aspectos positivos e negativos desses usos, traga novas perspectivas e possibilidades criativas tanto para os músicos independentes, quanto para os “realizadores de eventos”, sejam eles produtores musicais e/ou culturais.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

O objetivo geral da pesquisa é analisar o Soma Rock, como objeto de pesquisa a respeito da práxis do “fazer musical” diante da concepção teórica de Inteligência coletiva e seus desdobramentos e apresentá-lo como produto tecnológico de mestrado profissional, por meio da versão Soma Rock Camp II.

1.3.2 Objetivos específicos

Considerando a produção de eventos musicais e o “fazer musical” coletivo, propomos:

- Contextualizar o cenário dos eventos musicais de bandas independentes e suas estratégias de produção e disseminação de produtos midiáticos e tecnológicos entre 2018 e 2021;
- Relatar a experiência da produção tecnológica de sua terceira edição: Soma Rock Camp II (2021);
- Estudar e comparar as três edições e identificar como e por que músicos independentes colaboram entre si no seu “fazer musical”, por meio da documentação disponível (a qual o pesquisador tem acesso) e pelo confronto com a literatura;
- Analisar o impacto desse “fazer musical conjunto” em termos dos desdobramentos referentes à proposição de se investigar teoria e práxis sobre o tema Inteligência coletiva, constituindo o caso desse estudo.

1.4 Fundamentação teórica

A fundamentação teórica do trabalho foi baseada em três pilares: a ideia de Inteligência coletiva e sua relação com a produção musical; as diferentes tecnologias e maneiras de se produzir música em meio à pandemia e a caracterização e descrição do objeto de estudo, o evento Soma Rock.

Pela aderência ao projeto, este trabalho está ancorado na obra do autor Pierre Lévy, em especial no seu livro *“Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço”*, edição de 2007, buscando compreender sua relação com os procedimentos referentes à produção musical e que foram empregados no decorrer das diferentes edições deste evento. Também aliados a esse tema, recorreremos aos autores Gilles Deleuze (1997), Henry Jenkins (2009) que trazem reflexões pertinentes sobre as interfaces tecnológicas e sua relação com o sonoro. O aprofundamento a respeito da Inteligência Coletiva encontra-se nesta dissertação no capítulo intitulado

“A inteligência coletiva e a tecnologia como aliadas do fazer musical”.

Para desvendar o segundo tema sobre as diferentes tecnologias e maneiras de se produzir música em meio à pandemia, foi realizada uma revisão de literatura sistemática, aliada à busca e recuperação de artigos acadêmicos e jornalísticos, utilizando também pesquisas em *sites* de instituições como UNESCO (2020) e IPEA (2022), procurando auxílio no delineamento panorâmico da produção musical e de eventos musicais em meio ao período pandêmico. Sua redação está disponível no capítulo “As (re) descobertas em produção de eventos musicais em meio à pandemia e a continuidade do projeto Soma Rock”.

Já a compilação de material específico sobre o evento Soma Rock se dá através de textos acadêmicos já publicados em que o objeto de estudo é o evento ou, pelo menos, uma de suas edições; pelo *site* oficial do evento, que contém textos e material visual sobre suas diferentes edições, vídeos e materiais audiovisuais colhidos em suas redes oficiais (YouTube, Instagram, Facebook); e pelo meu relato de experiência como idealizador e produtor do Soma Rock em suas três edições.

1.5 Objeto de estudo

O evento musical independente intitulado Soma Rock é o objeto desse estudo, ou unidade primária de análise, segundo Yin (2001). Ele é um produto digital e por este motivo é geograficamente descentralizado, abrangendo o território nacional. Todas as ações que envolvem o evento são realizadas *online*, não havendo um local físico como sua sede.

Originado em 2018, como uma atividade de desenvolvimento experimental em grupo, o Soma Rock tornou-se o tema do Trabalho de Graduação no Curso Superior de Tecnologia em Produção Fonográfica da Faculdade de Tecnologia de Tatuí (SP). Inspirado no viral italiano Rockin’ 1000 e no modelo russo do Rock n’ Mob, o objetivo do evento era reunir o maior número possível de músicos em uma única banda que faria uma *performance* simultânea e ao vivo, gravada em áudio e vídeo. A ideia foi desenvolvida por um grupo de alunos da Fatec Tatuí, que se organizaram em diferentes funções, dentro da cadeia de produção de eventos, e realizaram a gravação audiovisual da apresentação no dia 20 de outubro de 2018. Na ocasião, buscava-se uma atividade prática que proporcionasse tanto aos integrantes da banda como aos

demais envolvidos na realização do evento, uma experiência da multidisciplinaridade desenvolvida durante a graduação. A práxis abrangeu temas das disciplinas sobre música (teoria e percepção musical, rítmica, prática musical), das disciplinas sobre gestão (*marketing*, gestão de pessoas, produção de eventos) e das disciplinas técnicas (técnicas de gravação, consoles analógicos e digitais, eletricidade e eletrônica), além de promover o trabalho coletivo, o que resultou no Trabalho de Graduação da equipe. Dessa maneira, com êxito, a primeira edição do Soma Rock conseguiu reunir cerca de 67 músicos no pátio da Fatec, na execução de “*Brasil*”, canção de Cazuza que completava 30 anos de lançamento na ocasião. (BULIM; MOREIRA, 2021b, p. 275).

O evento inicialmente concebido com caráter presencial manteve seu objetivo inicial de incentivar a sinergia de ideias entre os participantes e a experiência coletiva de “orquestrar” uma banda de *rock* com proporções atípicas, todavia suas edições subsequentes a partir de 2020, não mais ocorreram de acordo com o modelo original. Nesta corrente, a contenção do contato social, medida de restrição tomada para reduzir o avanço da pandemia, inviabilizou completamente a recorrência do evento de forma presencial. Do mesmo modo que o Rock n’ Mob se adaptou com o seu “Quarantine Mob”; as novas edições do *Soma Rock* passaram a ocorrer de maneira remota, com o nome de Soma Rock Camp, englobando um acampamento de composição *online*, no qual são criados arranjos e realizadas gravações assíncronas, que resultaram em *performances* coletivas também assíncronas, lançadas em um clipe musical como encerramento de cada edição do evento (BULIM; MOREIRA, 2021b). Na configuração *online*, a nova versão do Soma Rock tinha como propósito reunir o maior número possível de músicos para que, em um período imersivo, realizassem coletivamente a composição e a gravação de uma canção inédita. Dessa maneira, o formato do Soma Rock Camp não somente abrangeu o arranjo, aprendizado e gravação da obra por um coletivo de músicos, mas também a sua concepção: desde o ato de compor a canção com letra, melodia e harmonia; passando pela estruturação das partes até a escolha do nome e da capa para o lançamento; ações colaborativas que foram realizadas por todos os participantes em conjunto.

Em 2021, entre os dias 5, 6 e 7 de novembro, aconteceu a terceira edição intitulada Soma Rock Camp II, também de maneira virtual. Ratificando os procedimentos acertados em 2020 e reformulando os pontos que careciam de

superação em termos de produção de eventos, a versão mais recente do Soma teve o mesmo objetivo e execução de sua antecessora, ou seja, houve a realização de um acampamento virtual coletivo síncrono (*camp*) para a produção colaborativa da composição musical, e momentos coletivos assíncronos para produção do arranjo e de sua gravação.

Contudo, ainda eram diversos os desafios enfrentados quanto à estruturação necessária ou ainda, o conhecimento sobre as ferramentas e recursos *online* disponíveis para atender as finalidades do evento e que fossem “praticáveis” para os músicos independentes, público-alvo do Soma Rock.

1.6 Plano metodológico

1.6.1 Abordagem

A abordagem desse estudo é qualitativa por “[...] aprofundar a complexidade de fenômenos, fatos e processos particulares e específicos de grupos mais ou menos delimitados em extensão e capazes de serem abrangidos intensamente” (MINAYO, 1993, p.246). A perspectiva aqui adotada é a de que é possível um fenômeno singular, investigado de forma profunda (por meio da recuperação de dados, de documentos indicadores e que apontam tendências) possa elucidar elementos representativos a respeito de: estruturas, “valores, crenças, representações, hábitos, atitudes e opiniões” (MINAYO, 1993, p. 247) de um coletivo, dentro de um contexto mais amplo.

Para Gil (2017), a abordagem qualitativa consegue levantar problemas gerais a partir de dados específicos, buscando analisar e interpretar as variáveis decorrentes deles. No método qualitativo, valoriza-se a interpretação do objeto de estudo por parte do autor, levando em consideração suas opiniões e pontos-de-vista.

Conforme Ludke e Andre (2013), nessa abordagem são frisadas algumas características, dentre elas: a de que a pesquisa, em geral, ocorre no ambiente natural do cotidiano com coleta direta de dados, sendo o pesquisador, o principal instrumento; os dados coletados são preferencialmente descritivos; a preocupação do processo é predominante em relação ao produto. Também na abordagem qualitativa, o “significado” que as pessoas remetem às circunstâncias, aos objetos ou mesmo à sua vida são focos de atenção do pesquisador e, a análise de dados e informações tende

a seguir um processo indutivo, que parte de evidências que possam ser comprovadas; embora esse tipo de método não possibilite generalizações.

Diante do exposto, por se tratar de um estudo aprofundado, que tem como objeto um evento musical em suas três edições e os elementos envolvidos com sua produção, a escolha por este tipo de abordagem foi a mais adequada.

1.6.2 Tipo de pesquisa

Esta pesquisa envolveu a realização de um estudo de caso, a respeito do evento Soma Rock. Este tipo de investigação para Gil (2017, p.37) consiste no:

[...] estudo profundo e exaustivo de um ou poucos casos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento; tarefa praticamente impossível mediante outros delineamentos já considerados.

O estudo de caso elaborado neste trabalho acompanha o que é descrito por Yin (2001, p. 30) como: “uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos.” Gil (2017) e Yin (2001) concordam com a ideia de utilizar um processo multimetodológico para viabilizar o estudo de caso. Porém, isso requer do pesquisador, a busca e a obtenção de fontes múltiplas de evidências ou de comprovação, necessitando a utilização de instrumentos e/ou técnicas variados para encontrá-las, além de estar atento às convergências que podem ser estabelecidas entre essas fontes; o que para Yin (2001, p. 59) “é uma tática relevante durante a coleta de dados”. Yin (2001), em sua obra “*Estudo de Caso: planejamento e métodos*”, com várias edições no Brasil, oferece as seguintes orientações ao pesquisador sobre o que deve ser considerado, em seu planejamento para investigação do caso. Sua primeira orientação é a de: levantar as questões do estudo de caso e em especial esclarecer a natureza das perguntas “como” e “por que” da pesquisa. O próximo passo é a identificação das proposições, caso elas existam no estudo de caso. Vale destacar como excerto, este tópico apontado por Yin (2001), pela proximidade com o tema estudado neste trabalho: o “fazer musical” coletivo:

Como e por que as organizações colaboram umas com as outras para prestar serviços em associação (por exemplo, um fabricante e uma loja de varejo decidem trabalhar juntas para vender certos produtos de informática)? Estas questões "como" e "por que", pegando a essência daquilo que você realmente está interessado em responder, levam-no ao estudo do caso como a estratégia apropriada em primeiro lugar. Não obstante, tais questões não apontam para aquilo que você deveria estudar. Somente se for obrigado a estabelecer algumas proposições, você irá na direção certa. Por exemplo, você pode pensar que as organizações colaboram entre si porque obtêm benefícios mútuos. Essa proposição, além de refletir uma importante questão teórica (que não existem outros incentivos para a colaboração ou que eles não são importantes), também começa a lhe mostrar onde você deve evidências relevantes (definir e conferir a extensão de benefícios específicos para cada organização). (YIN, 2001, p.41)

Para este mesmo teórico, sua terceira orientação é de: definir as unidades de análise. Este tópico se refere ao que foi eleito pelo pesquisador, como a unidade primária de análise, que no caso deste trabalho é o objeto de pesquisa: Soma Rock. Ainda desmistificando essa definição, Yin (2001) mostra a relevância de se considerar a forma como as perguntas do estudo foram inicialmente tecidas e se elas precisam ser (re)adequadas a fim de que possam responder convenientemente, como o estudo de caso proposto se relaciona com um corpo mais alargado do conhecimento. Acrescenta-se à definição das unidades de análise, a importância de se especificar uma periodização para o estudo, limitando o tempo inclusive para a recolha e análise dos dados. É recorrente coletar muitos documentos, entre outras fontes de dados, que não serão utilizados no estudo de caso, o que remete à redução ou gasto desnecessário do tempo do pesquisador, em questões que devem ser priorizadas por serem mais relevantes e/ou cruciais como a análise e interpretação, do que foi selecionado e incluído como parte do escopo do estudo. Por fim, o autor menciona o papel importante da consulta à bibliografia existente e anterior ao estudo; disponível em bibliotecas e em repositórios *online* acerca do caso, até mesmo considerando a convergência das informações (ou não), obtidas a partir dessas fontes diversificadas.

Como próximo passo, Yin (2001) sugere a utilização de quesitos, capazes de relacionar os dados colhidos às proposições, ou mais sucintamente, quesitos que permitem ao pesquisador entender se várias informações coletadas sobre o caso estão (ou não) ligadas às proposições. Encerrando com o quinto passo, o autor aponta a importância de se definir critérios para interpretar as descobertas (YIN, 1994), o que requer domínio do assunto estudado, remetendo novamente a importância de se

apropriar da literatura a respeito da temática, ou como denomina o autor, realizar consulta a bibliografia disponível.

A apropriação da literatura, procedimento importante para o pesquisador, é também ratificada por Gil (2017, p. 32), que insere a revisão dentro dos estudos exploratórios, os quais intencionam “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.”

Complementam Marconi e Lakatos (2017) afirmando que estes estudos possibilitam verificações empíricas e a elaboração de hipóteses mais condizentes com o objeto a ser estudado, pois ampliam a familiaridade do pesquisador com um ambiente, fato ou fenômeno, como também permitem o esclarecimento e/ou aprofundamento de conceitos.

1.7 Procedimento ético

Por se tratar de um Estudo de caso estruturado a partir de informações originadas: da literatura disponível em domínio público, obtidas por consulta *online* em repositórios acadêmicos e comerciais; da realização de relato de experiência deste pesquisador e pelo acesso a documentos de sua propriedade a respeito do objeto de estudo; esta pesquisa tem dispensa de aprovação pelo Comitê de Ética (CEP) de acordo com o artigo 1º da Resolução nº 510/2016. A exposição dos nomes completos que aparecem durante a redação dessa dissertação está devidamente autorizada pelos documentos presentes em anexo.

1.8 Etapas do procedimento metodológico

O procedimento deste estudo de caso foi estruturado em cinco etapas, sendo elas: Revisão de literatura sobre a temática Inteligência coletiva; Revisão sistemática sobre acampamento de composição musical; Busca e recuperação de documentos do Soma Rock; Relato de experiência sobre a terceira edição do evento: Soma Rock Camp II de 2021, com a disponibilização do *link* do produto tecnológico gerado para este mestrado; Análise e discussão dos resultados.

1.8.1 Etapa I - Revisão bibliográfica

O embasamento teórico do trabalho se deu através da revisão de literatura, que viabilizou a aquisição de uma bagagem de informações, essencial à formulação e delimitação do problema e percepção de lacunas, refino do escopo do projeto inicial, busca de obras referenciais e aderentes ao tema do projeto: cibercultura e Inteligência coletiva. A opção foi buscar livros, por acreditarmos representarem um conhecimento sedimentado, que indicam trajetos percorridos anteriormente por estudiosos e que resultaram em obras referenciais e aderentes ao tema do projeto, tendo como autor referencial, Pierre Lévy (2007).

1.8.2 Etapa II - Revisão sistemática

A revisão sistemática é uma modalidade de revisão com protocolos específicos, que busca publicações recentes que auxiliem o pesquisador a compreender e estruturar um grande *corpus* documental (GALVÃO; RICARTE, 2019). A revisão sistemática também é caracterizada por Sampaio e Mancini (2006) pela viabilização de diferentes resumos, com textos mais objetivos e contemporâneos, de maneira que o leque de publicações relevantes ao escopo deste estudo fosse ampliado. As bases consultadas foram o portal de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), através do acesso privilegiado oferecido a estudantes da UNESP, visando buscar publicações associadas à intenção da pesquisa: acampamentos de composição, música e Inteligência coletiva. A estratégia de busca utilizou os operadores *booleanos*, na periodização 2015-2022, em português e inglês, sendo realizada no dia 10 de julho de 2022.

Sobre acampamentos de composição, a expressão utilizada foi: "acampamento" AND "composição" AND "música" NOT "militar" (pelo fato da pesquisa inicial ter apresentado muitos resultados relacionados à acampamentos militares), o que retornou em 40 resumos. Como critério de exclusão, foram selecionados apenas artigos com seu resumo disponibilizado gratuitamente. Após a seletiva dos textos através dos títulos e da leitura dos resumos, pouquíssimo material específico a respeito dos acampamentos musicais foi encontrado. Já na língua

inglesa, a expressão utilizada em português necessitou de ser ampliada, com a inserção do operador *NOT* para excluir recuperações de assuntos não aderentes à busca. Assim a expressão utilizada foi: *songwriting" AND camp AND music NOT child NOT grammy NOT health NOT law NOT film NOT cinema NOT video NOT calendar* , resultando em 52 resumos, também com reduzida literatura sobre os acampamentos de composição.

Sobre Música e Inteligência coletiva, a busca em língua portuguesa foi realizada por meio da expressão: "inteligência" AND "coletiva" AND "música" NOT "escola" NOT "teatro" NOT "cinema" , o que retornou 105 resumos, mesmo com as restrições de assuntos através da inserção do operador NOT. Estes resultados foram filtrados através da leitura dos títulos e resumos, confrontados com o objetivo do projeto de pesquisa.

Após a leitura seletiva, seguindo os critérios de aderência ao escopo deste estudo, apenas oito textos foram elegidos, por se encontrarem disponíveis na íntegra, com conteúdo julgado como relevante para o desenvolvimento desta pesquisa, colaborando na estruturação da dissertação. Pelo número de publicações não aderentes, foi feita uma busca avançada em inglês, através do campo "assunto contém" e os indexadores "*music*", "*collective*" AND "*intelligence*", porém nenhum dos quatro resumos recuperados se mostrou relevante para essa pesquisa, sendo descartados.

Além do portal de Periódicos da CAPES, houve a busca em *sites* jornalísticos sobre eventos musicais e o impacto da pandemia sobre eles e nas páginas oficiais desses eventos, referenciados nessa dissertação.

1.8.3 Etapa III - Busca e recuperação de documentos do Soma Rock, nas edições de 2018 e 2020

Foram obtidos o Trabalho de Graduação que originou o Soma Rock, imagens, gravações, notícias de jornal entre outros, a partir do recolhimento de conteúdo das redes sociais, canais oficiais, *sites* de notícias e *blogs* que escreveram e descreveram o Soma Rock. O intuito com o armazenamento destes documentos é alimentar o *blog* da banda e estruturar um acervo em nuvem.

1.8.4 Etapa IV - Relato de experiência sobre a terceira edição do evento: Soma Rock Camp II de 2021

Nesta etapa houve a descrição detalhada da práxis de estruturação do evento musical Soma Rock Camp II de 2021, na expectativa de que a elucidação das fases de produção do evento possa contribuir de forma relevante para a área de eventos. Embora seja uma redação descritiva da experiência profissional em seus aspectos bem ou malsucedidos, o relato tem valia por contribuir com discussões, troca de proposições e ideias dentro do seu contexto.

Neste texto, é descrita a produção e realização da nova versão, seguindo os modelos de sucesso antecessores e adequando novas técnicas às novas necessidades. O relato mostra minha atuação direta no objeto de pesquisa, como um dos produtores e realizadores do evento, observando de perto as interações humanas e o entrosamento coletivo proporcionado pelo experimento do evento.

1.9 Análise e discussão

Analisar e discutir os resultados de um estudo do caso requer a construção de explicação a respeito de um fenômeno, estabelecendo elos e proposições teóricas significativas. Yin (2001, p. 159) sugere partir de uma proposição inicial, comparar as descobertas de um evento inicial, confrontando com essa primeira proposição, revê-la reescrevendo-a; comparar essa nova afirmação com outros dados do fenômeno estudado obtidos a partir da literatura, rever novamente a proposição, compará-la frente às outras edições do fenômeno e “repetir esse processo tantas vezes quantas forem necessárias”, até que essa explicação permita o estabelecimento de elos e seja teoricamente significativa. Pretende-se checar a proposição inicial do estudo, compará-la às informações trazidas pelas etapas da revisão bibliográfica, da revisão sistemática e do relato de experiência, analisando e elencando pontos de discussão entre as diferentes versões do evento. A comparação oportunizada pelos documentos do pesquisador sobre as três edições do Soma Rock em confronto com a literatura disponível será então revista considerando a práxis da inserção do conceito de Inteligência coletiva em um fenômeno eminentemente prático como é o caso desse evento musical. Serão descritos os aspectos favoráveis e desfavoráveis da criação

coletiva, bem como o legado da aproximação teoria-práxis como ponto de encontro sinérgico entre músicos e produtores do cenário musical independente e emergente.

2 A INTELIGÊNCIA COLETIVA E A TECNOLOGIA COMO ALIADAS DO FAZER MUSICAL

2.1 Inteligência coletiva e o “fazer musical”

Quando a Internet passa a fazer parte do cotidiano das pessoas, os modos de criação e circulação de informações e conhecimento são transformados. A ampliação da interatividade entre produtores de conteúdo e seu público insere novos patamares ao consumo de informações e produtos, em especial no campo artístico, no qual a relação entre artistas e fãs torna-se cada vez mais próxima principalmente através das redes sociais, diluindo as barreiras comunicacionais diretas entre o autor e seu público receptor.

As novas formas coletivas de produção têm como essência a colaboração, que somente é possibilitada com o empoderamento dos usuários, por intermédio das novas tecnologias. Artistas em alta e que possuem as mídias sociais como ferramenta de interação passam a incluir, então, a participação do público nas composições das obras, e da tecnologia como uma ferramenta aliada à arte, de maneira que, conforme o tempo passa, cresce o seu poder de influência no pensamento criativo. Essas novas maneiras de se fazer arte rompem com as estruturas tradicionais da indústria cultural, que vê seu papel de intermediária e curadora nos processos de distribuição e publicação das obras ser, aos poucos, diluído. Diferentemente das mídias de comunicação tradicionais (como o rádio e a televisão), a Internet facilita e estreita a relação direta entre artista e seu público, através das redes e suas novas tecnologias comunicacionais. (ANGULO, 2017)

Segundo Garcia (2005, p. 179 *apud* ANGULO, 2017, p. 43, tradução nossa) as relações comunicacionais na Internet

têm quatro modelos interativos: “[...] a) sujeito máquina, b) máquina-sujeito, c) máquina-máquina e d) entre sujeitos mediados pela máquina”, sendo que esta última engloba as relações estabelecidas dentro das esferas: prática, o que envolve a organização social; cognitiva que trata das habilidades e usos técnicos; e por fim a esfera estética que prioriza a experiência sensível.

Os processos de criação no ciberespaço acabam por conter todas as esferas mencionadas, apresentando um novo modelo de gestão artística, baseado na troca

de conhecimentos e habilidades, por um objetivo comum, inserido em uma comunidade virtual, por meio de redes sociais, fóruns *online*, *blogs*, páginas na *web*, entre outros. Tal interatividade faz parte do *modus operandi* da cibercultura, matriz simbólica que nasce dos usos sociais das novas tecnologias de comunicação. Através dos diálogos e trocas que ocorrem na rede, usuários carregados de diferentes bagagens e planos de fundo individuais e coletivos estabelecem um universo de significados culturais próprios, através do qual a construção do conhecimento ocorre coletivamente, baseadas na interação e interconexão das pessoas distribuídas no planeta. Ainda para Angulo (2017, p. 44, tradução nossa), tal movimento coletivo pela construção do conhecimento pode ser observado e descrito como “uma manifestação da inteligência coletiva, fenômeno descrito por Pierre Lévy, que surge e se desenvolve pela Internet”.

De acordo com o filósofo, sociólogo e pesquisador em ciência da informação e da comunicação Pierre Lévy, a inteligência é um conjunto de aptidões cognitivas, ou seja, são as capacidades humanas de perceber, de lembrar, de aprender, de imaginar e de raciocinar. Porém, segundo o teórico, para exercitar determinadas capacidades, é necessária uma coletividade, ou uma relação social geralmente subestimada. Em suma, Lévy (1996, p.65) afirma que “[...] nunca pensamos sozinhos, mas sempre na corrente de um diálogo, real ou imaginado.” Nossa inteligência só é exercitada através da língua, linguagem e sistema de signos, que chegam a nós como herança cultural compartilhada por milhares de outros indivíduos. Assim, a linguagem dá à nossa inteligência uma dimensão coletiva considerável. (LÉVY, 1996)

O filósofo explica que as ferramentas e os artefatos que nos cercam incorporam a memória longa da humanidade e toda vez que os utilizamos, recorremos, portanto, à inteligência coletiva. Nesse sentido, a comunicação assistida por computadores e por meio das redes digitais fazem parte de novas formas de inteligência coletiva, reforçando sua propositura de que ela é “uma inteligência distribuída em toda parte, continuamente valorizada e sinergizada em tempo real” (LÉVY, 1996, p. 64).

Dentro dessas redes, na contemporaneidade temos a Internet como um espaço de ocupação coletiva, globalizado e que rompe, praticamente, toda e qualquer barreira geográfica. Novos polos informatizados e descentralizados, conectados através da rede, heterogêneos e transfronteiriços, baseados na cooperatividade, criam o chamado ciberespaço. Nele, as relações entre o produtor, o produto e o consumidor

se estreitam, ocasionando novas demandas, posturas e ressignificando relações pessoais e profissionais (LÉVY, 2007).

No entanto no Brasil, meses antes do agravamento da pandemia do novo coronavírus, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2019), através da Pesquisa Nacional por Amostra Domiciliar Contínua (PNAD), mostrou que 25% do país ainda não tinha acesso à Internet em casa. Em tempos de aulas e expedientes remotos, forçados pelas medidas sanitárias de distanciamento social e isolamento, esse número foi considerado expressivo, demonstrando que, mesmo que o histórico desse percentual esteja decrescendo em pesquisas recentes, em um país de proporções continentais, esse índice ainda representa um número significativo de pessoas "desconectadas" ou marginalizadas da "civilização mundializada". Essa marginalização é um agravante quando pensamos na ação da Inteligência coletiva, uma vez que essa ideia se pauta na formação de conexões de indivíduos que, mesmo em isolamento ou geograficamente distanciados, possam interagir uns com os outros.

Assim, retomando as ideias de Lévy (1996; 2007), a problemática da Inteligência coletiva está em romper com as barreiras tradicionais da escrita e da linguagem, com a finalidade de que a gestão da informação seja difusa e não esteja mais concentrada em focos sociais isolados, mas que seja humanamente comunitária em todas as suas ações e dimensões. (LÉVY, 2007)

Nesse mesmo sentido, o autor cita a expressão "espaço do saber", onde ocorre a constante troca de experiências e informações, existe colaboratividade da imaginação, das competências e das inteligências entre os indivíduos, gerando um ambiente de crescimento mútuo e aprendizado recíproco. Acrescenta ainda a importância de cultivar esse tipo de ambiente que permite a interação com a diversidade, ressaltando o perfil dos

[...] indivíduos que animam o Espaço do saber, longe de ser os membros intercambiáveis de castas imutáveis, são ao mesmo tempo singulares, múltiplos, nômades e em vias de metamorfose (ou de aprendizado) permanente. (LÉVY, 2007, p. 31)

Baseando-se neste filósofo, podemos supor que um ambiente propício para que se observe a ação prática da inteligência coletiva é aquele que permite observar os seguintes elementos: a conectividade, a colaboratividade e a sinergia entre os indivíduos.

Vale destacar que outros teóricos discutem o conceito de Inteligência coletiva de Lévy (1996, 2007). Em sua obra “Cultura da Convergência”, Henry Jenkins (2009) discorre sobre esse tipo de interação entre competências no ambiente virtual, ratificando a ideia de que a inteligência coletiva trata justamente da habilidade que os coletivos organizados virtualmente têm de mutuamente enriquecer suas competências de maneira combinada.

É perceptível o entendimento da colaboratividade, ou da sinergia entre os indivíduos como o ponto catalisador da Inteligência coletiva, de maneira que a recorrência dessas ações acaba criando raízes, alicerçando comunidades, como exemplo dos *fandoms*, termo usado para designar a “subcultura dos fãs”, espaços de cultura popular colaborativa, descritos por Mascarenhas e Tavares (2010).

O que essas comunidades acabam fazendo é dando um novo papel ao público consumidor de uma determinada obra, passando, de maneira coletiva e em rede, a adaptá-la, redescobri-la ou até mesmo recriá-la nas mais variadas formas midiáticas. Assim, a Internet age como potencializadora da integração do público nos processos de produção, porém tal incorporação era constantemente desestimulada pelo pensamento e cultura tradicionais das gravadoras musicais, produtoras de vídeos, editoras de livro e outras fontes de fantasia e criadoras de mundos fictícios, seja alegando defesa de direitos autorais ou discordâncias de princípios editoriais, por exemplo. (MASCARENHAS; TAVARES, 2010)

Nesse mesmo sentido, a convergência midiática na área musical catalisa novas criações artísticas independentes e participativas que têm, por consequência, uma abrangência estética ampliada. Essas produções, interativas com o público desde a sua criação, apresentam experiências novas, sinestésicas com alto grau de diversificação de estilos, já que o coletivo criador tem diferentes noções do belo. (ANGULO, 2017)

A subcultura musical, popularmente chamada de *underground*, se opõe às práticas comuns do mercado fonográfico tradicional, criando comunidades independentes que trabalham de maneira colaborativa. (NOLETO, 2020) Um dos casos clássicos dessa subversão é o músico estadunidense John Cage (1912-1992). Embora estejamos recuando no tempo para o período pós-guerra, onde a Internet ainda não era uma realidade concreta, esse aparte é necessário para a compreensão dos diferentes modos de se pensar a música. Conforme descreve Heller (2008), John

Cage é considerado o precursor da música eletroacústica e da música aleatória, por passar a incluir em suas composições instrumentos musicais não-convencionais nas salas de concerto, ou mesmo a utilizar e tocar de maneiras não-convencionais os instrumentos tradicionais. O compositor insere em suas músicas, o silêncio como elemento musical, sendo a obra indeterminista 4'33" (CAGE, 1952) uma de suas composições mais conhecidas. O músico também defendia a participação da audiência e mesmo a interferência de sons externos (ruídos) como partes integrantes de suas peças musicais, tornando a experiência do “fazer musical” uma ação colaborativa.

Outro exemplo de ação colaborativa no fazer musical é o improviso livre em grupos, que segundo Costa (2012, p. 65) é “um tipo de prática musical empírica e de experimentação concreta”. O mesmo autor faz um paralelo entre essa forma de execução musical com as proposições do parisiense Gilles Deleuze (1925-1995), aproximando as facetas da improvisação com as ideias do filósofo. Assim, conforme descreve Costa (2012, p. 61), o ato da improvisação ocorre pela conectividade entre os músicos, resultando uma criação coletiva em tempo real, reflexo do poder das conexões, ou melhor dizendo, de “encontros felizes” (COSTA, 2012). Portanto, os sons criados no espaço do improviso vão ao encontro do que Deleuze (1997) denomina de *estratificação* e *desestratificação*, uma vez que os músicos estão em uma constante batalha interativa contra o tempo presente, quando acontece a variação constante dos materiais (desestratificação), nesse caso as notas musicais, harmonias e elementos do som, bem como a configuração de estados provisórios (estratificação) que se compreendem nos repousos e convenções típicas dessa linguagem musical. (COSTA, 2012)

Assim, há na improvisação uma desterritorialização e sobreposição de idiomas, gerada através da interação entre os músicos e a criação da arte em tempo real. Cada músico tem sua linguagem particular, seja no campo teórico dos conceitos da música, ou das técnicas e do manejo do instrumento que executa, porém, na livre improvisação, se vê na iminência de romper com essas barreiras da linguagem para acompanhar fluidez do processo, saindo do seu “lugar comum” e enfrentando um espaço que é constantemente metamórfico (COSTA, 2012).

O dinamismo da música não está apenas dentro da própria ideia, mas também no seu contexto em meio às outras artes. Através do tempo, e das constantes

mudanças tecnológicas do mundo digital, a música acaba por se destacar pelo seu poder de adaptação. O advento do arquivo mp3 e seu compartilhamento através da Internet, reafirmou a música como uma arte ubíqua, por penetrar em todo e qualquer lugar através das plataformas de *streaming*, das trocas comunicacionais em sistemas *peer to-peer* (P2P) que permitem a transferência de dados e arquivos entre usuários sem a necessidade de um servidor central, e dos compartilhamentos em redes sociais. A música, em sua hegemonia, acaba se tornando uma nova fonte de identificação, uma vez que seu público se constrói através dos laços simbólicos que têm com a veia estética daquilo que escutam. Do mesmo modo, estabelecem-se as relações interpessoais através das comunidades *online*. O ciberespaço, dessa maneira plural, tem em si recriadas as dinâmicas das tribos urbanas, locais de formação de identidades de contracultura. A música faz parte do processo de digitalização da realidade, atuando como mediadora de relações no ciberespaço e pode, então, ser considerada um espelho das transformações que a sociedade percorre. Todas essas relações interativas entre indivíduos, produtos culturais e recursos tecnológicos transformam a música em um fenômeno comunicacional (ANGULO, 2017).

Assim também o ato de criação da música é constantemente re-moldado pela Internet, suas interações, e seus desdobramentos através do tempo. Concorde Bennett (2011, p.27, tradução nossa) ao comentar que: “[...] à medida que surgem novas tecnologias, os modos de trabalho continuarão a se adaptar a elas, e nós inevitavelmente ouviremos os resultados, sejam eles quais forem, nas músicas do futuro”. Com todas as instabilidades do cenário pandêmico e o início da retomada das atividades presenciais em 2022, os meios de criação da arte musical foram expandidos, e a interatividade entre os criadores foi intensificada. Assim, compor músicas de maneira coletiva, prática comum de profissionais e incentivada por grandes gravadoras, ganha novas roupagens e é apropriada também pelos independentes, o que é tema da próxima sessão.

2.2 Tecnologias e composição musical colaborativa

A ideia de composição está alicerçada no ato de criação musical, entretanto há divergências na literatura a respeito de como ele é desencadeado. Sucintamente,

Quaranta (2013) identifica duas correntes; uma delas formalista, para a qual a música expressa o "mundo do sons". Músicos e teóricos dessa linha aproximam o ato de ouvir ao ato de criar; pois é essa escuta que transforma sons em música, mesmo que estes estejam disponibilizados de forma aleatória, sejam improvisados ou não estejam prévia e deliberadamente organizados, em algum tipo de suporte de composição musical, como por exemplo em uma partitura. O mesmo autor, assinala ainda a corrente conteudista, na qual os artistas que lhe são aderentes assinalam a virtude da música em "expressar estados de ânimo, emoções ou outros tipos de mensagens que, se colocados no horizonte referencial de determinados códigos culturais" (QUARANTA, 2013, p.163) ilustram gestualidades, sonoridades, amplitudes e/ou movimentos, o que extrapola o universo dos sons da corrente formalista anterior. Respalado pela teoria semiótica, Quaranta (2013, p.162) conclui sua perspectiva de composição musical: "[...] como um processo no qual os elementos narrativos surgem das relações intra e extra musical", um jogo de ir e vir entre a matéria musical, o diálogo e o drama de quem a compõe.

Oliveira (2003) considera que o trabalho composicional pode ser um encontro improvável e/ou imprevisível e elenca formas em que ele pode ocorrer: individual ou grupal, solitário ou coletivo do(s) compositor(es), pessoas que criam e interpretam sua própria música, ou somente compõem. Estes últimos atuam profissionalmente com editoras e gravadoras, produzindo sob demanda em diferentes contratos com finalidades específicas (LONG; BARBER, 2015).

Para além da ideia romantizada da inspiração; os compositores profissionais trabalham em rede, com colaboradores e intercessores quando ocorrem conflitos (QUARANTA, 2013), em sessões arranjadas pelos seus clientes. Estes buscam uma produção original para um artista específico ou apenas ampliar seu catálogo de obras, às vezes com mais um ou dois compositores, com a finalidade de, por exemplo, entregar uma canção, com harmonia, letra e voz na forma de Demo.

No meio artístico comercial, a Demo é uma gravação demonstrativa sem valor total de produção, mas que cumpre o propósito de ser apresentada aos seus clientes, sejam eles os artistas-intérpretes, gravadoras, editoras ou gerentes de escritórios de Artista e Repertório (A&R). Compositores profissionais também podem ser chamados para rearranjar, reescrever ou ainda, dar os toques finais à uma produção pré-existente (LAAT, 2015).

De qualquer maneira, tanto para os compositores puramente profissionais, quanto para aqueles que são artistas, a Demo inicial da canção é a “batuta” através da qual toda a cadeia produtiva subsequente é regida. Trilhar esse processo exige organização, cumprimento de tarefas em prazos especificados e o vislumbre de benefícios sejam financeiros, de *status*, ou da promessa de outros trabalhos. Para o esclarecimento das etapas que sucedem o processo de criação, Bennett (2011) sugere que os artistas e técnicos sigam um fluxograma. Na primeira etapa, a Demo segue para a sessão de arranjos, de gravações, da captura da *performance* vocal do artista, à edição, mixagem e masterização das pistas de áudio, ao planejamento, promoção e distribuição do arquivo final e, depois disso, ao seu lançamento, divulgação e às práticas ramificadas, como *shows*, reproduções fonomecânicas e ações de *marketing*.

Todavia, quando não há a percepção de que uma música não tem as características de uma boa composição logo no início do processo, é presumível que todas as outras etapas fiquem comprometidas. Ou seja, uma composição originalmente “pobre”, não se transformará em algo “brilhante”, apenas pelo efeito de ter sido submetida às etapas dos processos tecnológicos, citadas em Bennett (2010).

Em todo caso, o papel da tecnologia tem sido um importante fator de impacto, pois na criação musical, principalmente após o século XX, existe uma relação direta entre as ferramentas tecnológicas, a mecânica do processo e a obra finalizada. Técnicas de produção fonográfica tiveram impacto direto em obras musicais. O *overdubbing*, por exemplo, técnica na qual as faixas de áudio que foram pré-gravadas são reproduzidas e monitoradas, enquanto gravam simultaneamente faixas novas, duplicadas ou aumentadas, tornando dispensável a gravação ao vivo, onde todos os músicos executam simultaneamente suas partes na gravação, foi amplamente utilizado nos discos dos Beatles nos anos 60 e 70. Também o *sampling*, que consiste na reutilização de uma parte de uma gravação de som em outra gravação, incluindo elementos como ritmo, melodia, fala, efeitos sonoros ou porções mais longas de música que podem ser sobrepostas, equalizadas, aceleradas ou desaceleradas, repetidas, repetidas ou manipuladas de outra forma, aparece em produções do Hip-Hop, Rap e da *Eletronic Dance Music* (EDM) (BENNETT, 2011).

Na atualidade, como inúmeras ferramentas *on-line* apareceram, facilitando o processo de criação, produção e divulgação em rede também esses recursos

impulsionaram novos modos de se criar música, uma vez que permitiram articular o uso da tecnologia ao potencial criativo dos compositores. É possível acessar fontes variadas de informação, comunicar-se e buscar referências artísticas em diversas plataformas de entretenimento (BENNETT, 2018).

Apesar das muitas mudanças nos processos de produção musical desde a última metade do século XX até a atualidade, a descentralização criativa e cooperação entre os profissionais da área tem sido uma benesse constante no cenário musical, favorecendo, entre outras prerrogativas, a composição colaborativa (BENNETT, 2011).

Compositores que trabalham em conjunto têm o desejo comum de que sua música seja ouvida por outras pessoas e, mesmo que a princípio seja um objetivo economicamente orientado, a premissa é artística: compor uma obra que se conecte emocionalmente com o público. Tal conexão é abordada de maneira diferente quando se trata de uma composição profissional feita para terceiros: nesse caso, a obra composta deve conectar-se emocionalmente com o público do artista que irá gravar e/ou interpretar a canção composta (BENNETT, 2011).

Dessa maneira, compositores experientes, que trabalham com ou para grandes gravadoras e estão acostumados a lidar com artistas de gêneros já consagrados ou que têm um grande apelo popular, acabam por ter uma internalização das técnicas e convenções daquele determinado estilo ou nicho, e, por consequência, através da sua experiência, podem escolher os melhores momentos para romper com tais convenções, buscando apresentar uma inovação ou elemento-surpresa ao público daquele estilo. Compositores trabalhando em conjunto tendem a buscar juntos uma maneira de imprimir essa criatividade em seus trabalhos, sejam eles contratados por uma gravadora, participantes de um acampamento, ou músicos trabalhando cooperativamente (BENNETT, 2011).

Para trabalhar de maneira colaborativa no ambiente digital, compositores fazem uso de diferentes plataformas de comunicação, as quais podemos dividir em síncronas (quando a mensagem é recebida e imediatamente respondida, como videoconferências) e assíncronas (quando uma mensagem enviada e não precisa ser respondida naquele exato momento, como mensagens de texto). Cada uma dessas plataformas tem um papel diferente no trabalho dos compositores, permitindo que as utilizem concomitantemente, cada uma para uma demanda específica. As plataformas

de comunicação síncrona (áudio ou vídeo chamadas como Skype, Google Meet ou Discord) permitem aos compositores interagirem em tempo real, em sessões inteiras de composição, produção e arranjo. Já as plataformas assíncronas (chats de texto, aplicativos de troca de mensagens como WhatsApp, *chat* do Discord e outras redes sociais) permitem a gravação e comunicação de ideias livres de restrições geográficas e horários pré-estabelecidos. Além desses, outros recursos importantes de armazenamento e sincronização em nuvem também têm feito parte do trabalho artístico, como o Google Drive, Dropbox, iCloud, serviços de disco virtual pelos quais é possível salvar ideias, textos, gravações e inúmeros formatos de arquivos digitais e compartilhá-los instantaneamente com quem quer que seja. (BENNET, 2018).

Ademais dos recursos elencados, uma prática comum do mercado fonográfico, principalmente das grandes gravadoras, é a realização de acampamento de composição. Sugerido por Laat (2015, p. 238, tradução nossa), como um encontro de trabalho no qual participam “mais de 20 a 30 compositores organizados por gravadoras e editoras que se reúnem por um longo período de tempo, muitas vezes em um local isolado.” Esses *camps*, por sua vez, têm por finalidade elaborar um repertório musical para um artista em particular. O intérprete e a gravadora têm, então, o poder de veto para qualquer música criada no acampamento, pois a escolha final do repertório é deles. O músico Donny Anderson (2020) fala sobre tais acampamentos e os descreve como uma experiência única, no qual são reunidos compositores criativos, que em uma sessão de *brainstorm* (pensamentos criativos compartilhados em uma reunião) combinam ideias distintas e semelhantes em uma criação artística ímpar. Para ele:

Os acampamentos de composição são uma oportunidade de colaborar com pessoas que você nunca conheceu ou colaborar com pessoas conhecidas em um ambiente diferente de uma sessão de estúdio ou composição tradicional. [...] Quem estiver mediando o acampamento escolherá vários compositores e artistas para trazer para um local específico para colaborar. Os acampamentos geralmente variam entre um dia até algumas semanas. A cada dia, você é emparelhado com diferentes co-compositores e produtores. Também podem incluir artistas que possam estar procurando músicas para seu próximo lançamento ou produtores que tenham ideias para artistas de grandes gravadoras que precisam de músicas. (ANDERSON, 2020, p.58, tradução nossa)

Destacamos os *camps* como estratégias do “fazer musical” coletivo na atualidade, porque além de serem desafiadores pela proposta de uma criação artística iniciada do “zero”, com prazos e cronogramas bem estabelecidos, também são espaços que convergem uma diversidade de pessoas, estimulando sua interação, compartilhamento e colaboração.

Conforme ratifica Laat (2015), muitas das vezes os compositores não se conhecem entre si, e acabam se vendo no desafio de trabalharem juntos em torno de algo que é guiado por sentimentos e emoções que partem do subjetivo, para ganhar ares de um trabalho artístico coletivo tendo como propósito se conectar com as pessoas que irão consumir sua produção.

Uma das gravadoras que pratica os acampamentos de composição é a Sony Music. Cobo (2018, p. 32, tradução nossa) exemplifica como produções compostas e organizadas pelos escritórios de A&R da Sony Music Latin America em acampamentos: “*Sin Pijama*” (Becky G, Natti Natasha), “*Felices los 4*” (Maluma), “*El Anillo*” (Jennifer Lopez) e “*El Clavo*” (Prince Royce). A poesia sentimental presente em “El Anillo”, de Lopez, por exemplo, foi criada em uma Secret Session. Jennifer Lopez entrou no estúdio depois para ajudar a terminar as letras. Os *camps* de composição organizados pelo escritório da filial latina se destacam pela sua regularidade, diversidade quanto aos compositores em termos de gêneros musicais, e seu alinhamento com projetos da Sony Music matriz. A *playlist* de músicas criadas nessas sessões (acampamentos) na plataforma de *streaming* Spotify conta com mais de quarenta *hits* que fundem gêneros diversificados (COBO, 2018).

Um exemplo canadense dos acampamentos de composição é o Merge Songwriting Camp, em Toronto, que tem como organizadoras as empresas: 1916 Management, Nettewerk One Music, Black Box Music e o patrocínio da Sociedade de Compositores, Autores e Selos Musicais do Canadá (SOCAN). Um dos objetivos desse acampamento de dois dias é incentivar o contato entre compositores canadenses em ascensão e profissionais já consolidados no mercado musical norte americano. Segundo a Canadian Musician (2015, p.14), deles, participam nomes como: “Jordan Evans (tem trabalhos com Drake, Jazz Cartier), Matthew Burnett (tem trabalhos com Eminem, Drake, Nikki Minaj), Simon Wilcox (tem trabalhos com Nick Jonas, Scott Helman) e os promissores DZL e Jillea.”

Ainda assim, uma das críticas que podem ser feitas, não apenas sobre as

músicas compostas colaborativamente, ou em relação às obras artísticas de criação coletiva, mas também sobre outros elementos que caracterizam uma produção resultante de Inteligência coletiva, é sobre a propriedade intelectual da produção, o direito autoral, o questionamento sobre a autenticidade da obra, ou até mesmo sua descaracterização. Francisco Rüdiger (2013, p. 171) critica a concepção de inteligência coletiva de Lévy (2007) comentando que “é uma inteligência sem sujeito, porque existe apenas como possibilidade virtual ou fantasmagórica do ciberespaço.” A expansão da discussão sobre esse “fazer coletivo” remete à busca de respostas sobre a controversa problemática: “Quem é (são) o(s) autor(es) da obra?”

Em teoria, no momento de cadastro da obra em meio à editora e aos órgãos legais responsáveis pelos recolhimentos por direitos autorais, todos aqueles que, de alguma forma, fizeram parte da criação da música devem ser citados, com suas respectivas porcentagens de participação nos créditos da composição muito bem definidas. Na prática, conforme descreve a compositora Jasmine Denham (2015), embora seja uma praxe que as parcelas de composição sejam divididas igualmente entre aqueles que a realizaram, pode ser que em uma ocasião ou outra, por diversas razões diferentes, isso não ocorra. A autora ainda aconselha:

[...] nunca tenha medo de trazer o assunto à tona ou assinar um contrato de direitos autorais - na verdade, você deve sempre assinar um contrato de direitos autorais para que fique clara a participação de cada um. (DENHAM, 2015, p. 58, tradução nossa)

Realizar o cadastro dos créditos de maneira correta é imprescindível para garantir os direitos de autor dos compositores e a consequente remuneração do seu trabalho à longo prazo através do recolhimento de impostos sobre execução pública e reproduções fonomecânicas de gravações daquela obra. As editoras musicais e as associações administradoras do Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD) são as responsáveis por esse repasse, e é papel dos seus associados (músicos, compositores, intérpretes, artistas) fiscalizá-las e moderá-las.

Para além dos interesses econômicos relacionados à criação de uma obra, existem outros aspectos pessoais e profissionais dos compositores que se dispõem a trabalhar cooperativamente e que devem ser elucidados antes do início da produção em conjunto. Laat (2015, p. 227, tradução nossa) afirma que em sessões colaborativas de composição existem convenções profissionais identificáveis, sendo

elas: a igualdade nos percentuais de autoria (todos os compositores têm participação equivalente na composição da obra) e a parceria profissional (todos os compositores são parte igualmente importante da obra, independentemente de quanto ou de qual parte da música escreveu). Ambas servem não só para ampliar a compreensão de como as recompensas serão gerenciadas em configurações temporárias de equipe, mas também para destacar a relação mútua constitutiva entre conflito e cooperação.

Laat (2015) e Quaranta (2013) levantam uma mesma questão: o conflito entre os artistas que criam as obras e a indústria musical que as disponibiliza e de como essa relação é complexa: ela envolve desde os compositores, que têm direito de autor, como os artistas e os produtores fonográficos que têm direitos conexos, assim como todo e qualquer músico ou intérprete que tenha feito parte da gravação do fonograma. Também existem direitos sobre a execução pública, quando a obra é executada publicamente em apresentações ao vivo de qualquer tipo. Tanto no cenário *mainstream* quanto no independente, a educação de todos os sujeitos envolvidos sobre os direitos autorais é essencial para a garantia da lisura do processo de repasse correto dos valores arrecadados sobre a obra musical.

Com tudo dito, o senso de coletividade na música está explícito nas ações dos compositores entre si, na sua colaboração, nos contratos de trabalho entre compositores, artistas e gravadoras e em toda a cadeia de produção musical, divulgação e lançamento que sucedem. Essa coletividade também é intrínseca ao ato da execução musical, seja em pequenos grupos, bandas, *jams* (reuniões de músicos que tocam obras de maneira espontânea, sem ensaio e, geralmente, com improvisações musicais), orquestras ou eventos musicais, onde pode ocorrer a fusão dessas configurações.

3 AS (RE)DESCOBERTAS EM PRODUÇÃO DE EVENTOS MUSICAIS EM MEIO À PANDEMIA E A CONTINUIDADE DO PROJETO SOMA ROCK

3.1 Os eventos musicais frente à SARS-CoV-19

Em tempos de pandemia, como anteriormente mencionado, o setor de eventos culturais e de entretenimento foi um dos primeiros a interromper suas atividades e um dos últimos a retomá-las por completo (DE CARÍSIO, 2021); sendo que os profissionais ligados ao ramo sofreram restrições diversas, o que os levou à procura de soluções que pudessem inovar, entreter ou minimamente garantir sua subsistência.

Para lidar com esse desafio, iniciativas musicais ocorridas entre 2002-2019 por meio de eventos internacionais (Rockin' 1000, Rock n' Mob, Playing for Change) e nacionais (Orquestra de Baterias e Bateras 100% Brasil), tornaram-se exemplos de eventos musicais que processaram de forma criativa momentos desafiadores com a adoção de posturas singulares, servindo como modelos inspiradores para os músicos independentes durante o período pandêmico.

O Rockin' 1000 é um movimento italiano, surgido em 2014, que foi idealizado pelo geólogo marinho Fabio Zaffagnini, por sonhar com um *show* da banda americana Foo Fighters na sua cidade, Cesena. A cidade italiana por ser pequena, não apresentava as características necessárias para comportar um show de tamanhas proporções, mas Zaffagnini organizou um vídeo-homenagem aos Foo Fighters, ao qual seria impossível dizer “não”. Reuniu mil músicos tocando juntos várias canções, sendo a escolhida para representar o anseio dos participantes pela banda americana, a música “*Learn to Fly*” (ROCKIN' 1000, 2021). O vídeo foi um sucesso, cumpriu seus objetivos, e, até o momento da escrita dessa dissertação acumula mais de 60 milhões de visualizações, apenas na plataforma YouTube. A iniciativa de 2014 extrapolou seu objetivo inicial de chamar atenção da banda americana. A estratégia de aglutinar 1000 músicos em uma única banda, fazendo um *show* com clássicos do Rock N' Roll mundial possibilitou que o grupo formado de vocalistas, bateristas, guitarristas, baixistas, tecladistas, violinistas, e outros tantos instrumentistas, formassem sua própria banda, rodando o mundo com apresentações ao vivo (ONERPM, 2022).

Figura 1: Rockin' 1000



Fonte: <https://www.rockin1000.com/en/multimedia>

Com a pandemia, o Rockin' 1000 interrompeu esses *shows* e suas atividades presenciais, apresentando como saída para a crise gerada: o incentivo a criação de vídeos musicais pelos simpatizantes. O trabalho colaborativo e a atitude “faça você mesmo” pode ser entendida por meio do relato: “através da rede, coletamos vídeos de músicos de todo o mundo e criamos montagens que exigem poder computacional[...]. E é assim que seguimos o lema '*Stick Together and Play R'n'R*' no momento da pandemia.” (ROCKIN' 1000, 2021, tradução nossa).

O Rock N' Mob é uma iniciativa russa, criada em 2016, com a premissa de ser um “novo formato de se fazer *rock n' roll*”, com mais de 70 músicos entre bateristas, guitarristas, tecladistas e vocalistas em uma “orquestra”. Ao longo do tempo, o grupo publicou diversas *performances* (contam-se 40 até o momento desta redação) com *covers* de artistas clássicos como Bon Jovi, Europe, Queen e Kiss, até nomes mais atuais como Muse, Thirty Seconds To Mars, Nickelback e Green Day além de performances de canções russas e homenagens, como a sua apresentação da canção “*Numb*” (Linkin Park), pela memória do vocalista Chester Bennington falecido em 2018 (ROCK N' MOB, 2022).

Uma nova homenagem foi feita ao Linkin Park, já em 2020, em meio à pandemia. Oportunidade para que 266 músicos, com 35 nacionalidades diferentes de seis dos sete continentes, gravassem suas próprias *performances* em vídeo durante

a quarentena em seus países e enviassem à organização. O vídeo que reuniu a edição dessas *performances* foi lançado no dia 24 de junho de 2020 e contabiliza no YouTube, mais de 1 milhão e 600 mil visualizações (até o momento de escrita desta dissertação). A descrição existente nessa plataforma sobre a estratégia mostra como a orquestra lidou com a Pandemia: “O ano de 2020 nos trouxe muitos desafios, mas não impediu nosso ‘rock n’ mobing!’” (WALLIS, 2021).

O Playing For Change é uma das ações da Playing For Change Foundation, uma Organização Não-Governamental (ONG), que tem como foco a disseminação do ensino da música contribuindo com instituições de escolas musicais em comunidades carentes. O movimento Playing For Change surgiu em 2002, como um projeto musical multimídia envolvendo músicos e artistas espalhados pelo globo. Na atualidade conta com mais de 1000 músicos colaboradores em 50 países. A iniciativa como evento percorre o mundo, gravando e filmando músicos executando peças musicais, e depois os reúne em um videoclipe único em uma *performance* virtual conjunta internacional. O Playing For Change foi criado para “inspirar, conectar e trazer a paz ao redor do mundo através da música”. (PLAYING FOR CHANGE, 2022, tradução nossa). A iniciativa também chegou ao Brasil em 2020 readequada através da edição ‘De Casa’ com o intuito de captar recursos para a compra de material de higiene e alimentação para as famílias atendidas por projetos sociais e entidades filantrópicas parceiras. Durante a Pandemia, as apresentações dos artistas gravadas diretamente de suas casas, foram veiculadas através dos canais oficiais do Playing For Change, no YouTube e Facebook (TODA PALAVRA, 2022).

Quanto aos eventos nacionais, figura a Orquestra de Baterias, projeto criado em 2012 que acontece anualmente em Florianópolis (SC), com objetivo similar aos outros eventos de bandas anteriormente citados, ou seja de reunir uma grande quantidade de músicos para *performances* simultâneas (NSC TV, 2022).

Figura 2: Orquestra de Baterias



Fonte: <https://www.instagram.com/p/ChQK4A1Pjn6/>

Em 2020, com o isolamento social, a Orquestra de Bateras fez uma ação *online* através de plataformas de videochamadas. A Orquestra de Baterias Virtual, como foi chamada, reuniu a banda oficial do evento em uma *live*, executando oito canções. Segundo as palavras de uma das organizadoras, Paula Borges (FLORIPA MANHÃ, 2020, p.1): “Não podíamos deixar a data passar em branco, então adaptamos o formato com o intuito de reunir os bateristas *online* e levar um pouco da energia do evento para a cada um deles e do público.” Mesmo após a flexibilização das medidas sanitárias em 2021, o projeto também passou por adaptações e apresentou uma série de novidades, com a adesão de: “[...] 200 bateristas previamente inscritos e com a vacinação em dia (duas doses ou dose única para maiores de 18 e 1 dose para adolescentes de 12 a 17 anos) que executaram 15 sucessos do rock nacional e internacional” (PORTAL DA CULTURA, 2021, p.1).

Por fim, o projeto Bateras 100% Brasil, iniciativa da franquia de escolas de música Bateras Beat, também com a premissa de reunir uma orquestra *Pop Rock*, com crianças, adolescentes e adultos para execuções síncronas. O projeto acontece desde o ano 2000, quando reuniu 64 bateristas. O número foi crescendo ano a ano e, em 2009 alcançou uma média de 156 músicos nas baquetas (BATERAS 100% BRASIL, 2022). Com mais de 50 apresentações pelo país e no mundo, em 2020 teve que pausar suas ações, retomando-as no ano seguinte, com a vacinação em estágios

avançados e a flexibilização das medidas sanitárias de isolamento e distanciamento social, nos seguintes termos: “será necessária a realização do cadastro no site oficial do evento, além de apresentação do cartão de vacinação contra a Covid-19. Todas as medidas de segurança contra a Covid-19 deverão ser mantidas por todos os visitantes.” (MATOS, 2022, p.01).

Nessa redescoberta em produção de eventos musicais no mundo e no Brasil, alguns eventos originados entre 2002-2015 também precisaram adaptar seus formatos frente aos desafios impostos pela situação da pandemia. O Soma Rock, nosso objeto de estudo, assim também o fez: migrando do modelo conceitual, presencial por essência, para um novo modo remoto de “fazer música” coletivamente.

3.2 Soma Rock (2018)

A primeira edição do Soma Rock tem sua gênese na definição do tema de um trabalho de conclusão de curso de alunos de Produção Fonográfica da Faculdade de Tecnologia de Tatuí. A ideia de realizar um evento como trabalho de graduação veio da possibilidade de colocar em prática conhecimentos adquiridos de forma teórica durante todo o período de graduação, assim o desenvolvimento do trabalho envolveu conhecimentos adquiridos em diferentes disciplinas durante o curso: produção de eventos, gestão de pessoas, técnicas de captação e gravação de áudio, pós produção, entre outras áreas importantes dentro da cadeia de produção musical e fonográfica. Com a definição do evento como objeto de estudo do trabalho de graduação, através do aceite da orientadora, houve a necessidade de dividir o grupo responsável pela produção em diferentes frentes de trabalho para que a demanda de todo o processo fosse suprida. Além dessa divisão, o grupo se organizou para trabalhar nas diferentes fases da execução do evento, dentre elas: a pré-produção (processo anterior à data de sua realização), a produção propriamente dita (ou transevento), e a pós-produção (MORAIS, 2019).

A pré-produção de um evento se caracteriza como uma das fases mais importantes do processo, já que é nesse momento que ocorre a definição de diretrizes básicas que vão nortear toda a produção, como o reconhecimento de quais recursos serão necessários e a definição de objetivos específicos para a realização do evento. Já o transevento compreende o intervalo de tempo no qual o evento em si é realizado, e o pós-evento os seus desdobramentos, pós-produção, análises e pesquisas de opinião (BARRETO, 2018).

Quanto à pré-produção do Soma Rock 2018, ficou estabelecido que o evento ocorreria de forma presencial e fechada para público externo. Durante esta fase, diversas atividades foram executadas, como: captação de recursos financeiros por meio de ações e busca de apoiadores, divulgação do evento e abertura de inscrições para os músicos interessados e equipe técnica, levantamento da documentação necessária para a realização do evento, definição do repertório a ser executado no dia da gravação, a produção musical e a organização dos ensaios (BULIM; MOREIRA, 2021b).

O evento inspirado nos modelos Rockin' 1000 e Rock n' Mob procurou reunir o maior número de músicos possível, gravar em áudio e vídeo uma execução ao vivo simultânea da canção "*Brasil*" do cantor, compositor e poeta Cazuza, em sua homenagem e ao seu álbum "*Ideologia*", que na ocasião completava 30 anos de lançamento, e como campanha de conscientização sobre a AIDS (RIBEIRO, 2018). A música foi rearranjada pelos líderes convidados, um para cada instrumento (guitarra, contrabaixo e bateria), e contou com a participação do coral da instituição para fazer a performance vocal. Depois disso, foram gravados e divulgados os materiais didáticos musicais para que todos os inscritos pudessem aprender e tocar, no dia, o mesmo arranjo de maneira simultânea (BULIM; MOREIRA, 2021a).

O evento propriamente dito, transevento, ocorreu com sucesso no dia 20 de outubro de 2018, reunindo 67 integrantes na banda Soma Rock e envolvendo a participação de mais de 100 pessoas entre equipes técnicas, organizadores, professores e outros colaboradores da Fatec Tatuí.

Figura 3: Realização do Soma Rock 2018



Fonte: <https://somarockbrasil.wordpress.com/2021/09/08/galeriapt1/>

Durante o transevento também ocorreu a gravação em áudio e vídeo da execução ao vivo da banda e coleta de imagens, documentações e informações sobre a quantidade de participantes. Segundo Bulim e Moreira (2021a, p.383):

A proposta do *Soma Rock* 2018 envolvia empatia, solidariedade entre outros valores requeridos no envolvimento a uma causa humanística e prezava pelo coletivo, pelo trabalho sinérgico entre os participantes e pela experiência de pertencer a uma banda de proporções atípicas.

Constou do pós-evento, a divulgação do vídeo finalizado no dia primeiro de dezembro de 2018, como parte da campanha do Dia Mundial no Combate à AIDS e ao Preconceito. Também fez parte a conclusão do trabalho de graduação no Curso Superior de Tecnologia em Produção Fonográfica da Faculdade de Tecnologia de Tatuí, complementada pela arguição na banca de avaliação, tendo sido o estudo aprovado. A redação do trabalho contou com uma pesquisa de opinião com os participantes do evento sobre a sua experiência na participação do Soma Rock. Além dos documentos acadêmicos sobre o evento, também foi publicado um artigo em jornal sobre o evento mencionando a homenagem da Prefeitura de Tatuí, além da mensagem de dona Lucinha Araújo, mãe do cantor homenageado Cazuza, responsável pelo legado do poeta, parabenizando o projeto Soma Rock 2018.

Figura 4: Participantes do Soma Rock 2018



Fonte: <https://somarockbrasil.wordpress.com/2021/09/08/galeriapt1/>

3.3 Soma Rock Camp (2020)

Em 2020, foi desenvolvida uma versão remota do evento como alternativa à desvinculação institucional do evento à Fatec e às medidas de isolamento social tomadas frente à pandemia, fatos que impossibilitaram uma reedição do que ocorreu em 2018. A premissa continuou a mesma da versão anterior, enfocando o “fazer musical” coletivo. Contudo, a mecânica do processo foi revista e readequada, e ao invés de um tributo ou *cover*, nessa edição a proposta era de que os músicos reunidos *online* executassem uma canção autoral coletiva. Assim, inspirado no Playing For Change e nas adaptações do Rock n’ Mob, o conceito do Soma Rock Camp foi se tornar um evento musical que compreendesse um *camp* de composição *online* de três dias, durante os quais havia o oferecimento de oficinas e rodas de conversa sobre música, seguidas da gravação assíncrona da canção autoral coletiva. O material foi reunido e divulgado em videoclipe final (BULIM; MOREIRA, 2021a).

Figura 05: Soma Rock Camp 2020



Fonte: <https://somarockbrasil.wordpress.com/2021/10/07/o-que-foi-o-soma-rock-camp-2020/>

As ações de pré-produção do evento de 2020 foram semelhantes às de 2018: conceituação do evento, divulgação, estabelecimento das parcerias, período de inscrições, definição do cronograma, plataformas que seriam utilizadas e a organização operacional para cada uma das diferentes fases do evento.

O Soma Rock Camp (2020) aconteceu entre os dias 16 e 24 de outubro de 2020, sendo os quatro primeiros dias dedicados ao acampamento de composição *online* e às oficinas temáticas, um dia de encontro social, e os últimos dedicados ao desenvolvimento do arranjo e divulgação do material didático sobre as partes instrumentais e vocais. Assim, durante o transevento ocorreram as oficinas, a composição da canção, trocas e conversas dos participantes sobre referências musicais, desenvolvimento do arranjo e divulgação do material didático para as gravações.

Após o período de aproximadamente 20 dias do transevento, os participantes retornaram suas gravações e, depois das edições e pós-produções audiovisuais, o vídeo final foi divulgado e a música lançada nas plataformas digitais no dia 18 de dezembro de 2020, ações que compreendem o pós-evento dessa edição. Segundo Valéo (2021, p.1), a segunda versão do Soma Rock destacou-se pela “coletividade presente no *camp* de composição e a aplicação de conhecimentos técnicos individuais de parceiros [...] contribuindo para a realização de um trabalho autêntico e de alta qualidade.”

4 SOMA ROCK CAMP II: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE UM PRODUTO TECNOLÓGICO

O texto que irei compartilhar a seguir será escrito em primeira pessoa, pois trata-se de um relato de experiência vivida por mim durante a produção da terceira edição do evento musical Soma Rock. A decisão por adotar essa abordagem se dá pela necessidade de trazer uma visão mais subjetiva e reflexiva acerca do processo de planejamento, organização e execução do evento. Ao compartilhar minha história em primeira pessoa, espero transmitir de forma mais autêntica e pessoal as emoções, impressões e aprendizados que tive durante essa jornada. Além disso, ao relatar minha experiência de forma mais próxima e autêntica, acredito que os leitores possam se sentir mais conectados com a narrativa e compreender com mais profundidade as nuances desse processo de produção tecnológica.

Tanto pelo anseio profissional de dar continuidade ao projeto Soma Rock e ganhar experiência em realização à produção de eventos musicais, organização de encontros de compositores e artistas, e aquisição de portfólio de produção musical, quanto pelo anseio acadêmico de construir um produto tecnológico no decorrer das minhas atividades como aluno regular no Curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT), nasce a ideia de fazer mais uma edição do Soma, repetindo o modelo de 2020, com o acampamento de composição coletiva síncrona e arranjos e gravações assíncronas.

De maneira semelhante ao que ocorreu com a edição antecessora, o Soma Rock Camp II tem como produto final a montagem de um videoclipe que exhibe a execução musical coletiva de uma obra original, composta também de maneira colaborativa, lançada e divulgada com os devidos créditos a todos aqueles que participaram de todo o processo da produção da música.

4.1 Pré-evento

O primeiro passo, então, foi comunicar a ideia da execução de uma nova edição do evento aos meus parceiros e companheiros do Soma: Júlia Madalena, Matheus Cândido, Taíla Aschkar e Yula Ribeiro. Através de trocas de mensagens e videochamadas, pudemos ter longas conversas onde expus meus objetivos e minhas motivações sobre a realização de mais uma edição. Essa “defesa” da ideia quando se trabalha em grupo é sempre um dos primeiros passos para que ela possa ser

discutida entre todos os membros da equipe e democraticamente aprovada (ou não). Com exceção de Matheus, que na ocasião não poderia se comprometer com tal demanda, todos aceitaram participar mais uma vez na realização do evento, batizado como Soma Rock Camp II. A partir daí, a discussão primordial era sobre as datas de realização do evento e do lançamento do material audiovisual final. Como estamos em localizações diferentes (Taíla e eu na cidade de Bauru, Yula na cidade de Sorocaba e Julia na capital paulista São Paulo) e com demandas cronológicas diversas, além de outros compromissos profissionais e pessoais, houve uma ponderação pelo grupo sobre as datas mais adequadas para a realização das fases do evento: pré-produção, transevento e pós-produção; afinal, todos deveriam estar livres e focados nos dias de evento para que, de fato, acontecesse. As datas iniciais para o acampamento de composição foram definidas entre os dias 20 e 22 de agosto de 2021. A partir do dia 23, a Demo seria entregue à equipe de arranjo, que teria uma semana para criá-lo e disponibilizá-lo didaticamente documentado, ou seja, um vídeo instrucional tocando a canção composta no arranjo criado, cada um a seu instrumento, para que fossem repassadas aos participantes que, então, conseguiriam aprender e replicar a linha instrumental ou vocal. A partir de novembro, os participantes teriam três semanas para realizar as gravações individuais assíncronas, e o vídeo final seria lançado na primeira semana de dezembro, ainda em 2021. Porém, por diversas razões que vieram de divergências de agenda e imprevistos, a data planejada inicialmente foi adiada e o cronograma do evento foi repensado, sem perder o *timing* de realizá-lo ainda em 2021. Assim, depois de novas discussões e novas consultas com os envolvidos, foi estabelecida a data final: entre os dias 5, 6 e 7 de novembro de 2021.

A partir daí, ainda no pré-evento, iniciaram-se os processos de adequação dos cronogramas, e levantamento de nomes tanto dos músicos convidados para desenvolver o arranjo da canção composta, quanto dos convidados/palestrantes. Todas as disponibilidades devem ser checadas e alinhadas da melhor maneira possível, diminuindo a margem de erro e dando espaço para imprevistos e possíveis mudanças que possam vir a acontecer. Além disso, no caso dos músicos convidados, é imprescindível que eles tenham as ferramentas necessárias para desenvolver as guias e o material didático: equipamentos de gravação de áudio e vídeo, que possibilitem enviar os arquivos separadamente para conferência e montagem da sessão multipista na DAW, ferramenta onde é feita a pós-produção de áudio. Com estes ajustes, a terceira edição do evento, Soma Rock Camp II, começou a tomar

forma.

Ao término das inscrições, já com os dados dos participantes em mãos, foi possível criar um grupo de conversa no WhatsApp no dia 4 de novembro. Assim, os participantes já puderam interagir e trocar ideias sobre o evento e a composição no dia anterior, além de facilitar e centralizar a comunicação com a equipe de produção. Em resumo, os resultados do pré-evento incluem: definição do cronograma geral, acordo com os músicos arranjadores e com os parceiros em relação à oficina oferecida, inscrição e criação de um grupo no WhatsApp com todos os participantes, bem como o compartilhamento do servidor do Discord do Soma Rock.

4.2 Transevento

A terceira edição do Soma teve como ato de abertura uma transmissão ao vivo com Julia Madalena, uma das organizadoras, e Gabriel Ferreira, profissional da música parceiro, que discutiram por aproximadamente uma hora o cenário contemporâneo do mercado da música. Com a *live* encerrada, os participantes migraram para o servidor do Discord, onde, pelas próximas horas, se iniciaria o acampamento de composição.

Diferentemente da edição anterior, dessa vez os participantes não adiantaram o material lírico individualmente: em 2020, como parte do formulário de inscrição, havia um campo na qual cada inscrito escrevia um texto, com formato a seu critério, sobre seus sentimentos em meio à pandemia, que foi o tema pretendido da canção. Dessa vez, não houve essa solicitação, os participantes partiram de uma “folha em branco” para criarem a letra da canção.

4.2.1 Primeiro dia

O primeiro dia de acampamento contou com nove participantes, três dos quatro organizadores e um ouvinte, e ocorreu entre as 20:30 e as 22:30. Em um primeiro momento, houve uma intensa troca de ideias entre os compositores sobre suas diferentes perspectivas sobre a situação vivida em 2021. Cada um trouxe um ponto de vista diferente e, musicalmente, começaram a compartilhar referências e músicas que dariam direção à sonoridade e estilo da composição.

Voluntariamente, um dos participantes com um violão na mão, já começava a testar em tempo real as ideias de harmonia, *riffs*, e como os primeiros versos que apareciam na discussão poderiam se encaixar melodicamente. As adaptações líricas, harmônicas e melódicas ocorriam conforme o desenvolvimento coletivo da composição. Ao final do primeiro dia, foi registrado um arquivo de áudio com a primeira estrofe completa da canção.

4.2.2 Segundo dia

Contando com nove participantes e três organizadores, o segundo dia do acampamento aconteceu entre as 19:30 e as 22:10. A primeira ação conjunta foi adequar a tonalidade da canção para que todos os vocalistas se sentissem confortáveis para cantar. Em seguida, iniciou-se uma discussão sobre os trechos da letra da canção criados na noite anterior, reformulando partes e escrevendo novos trechos.

O próximo passo foi a elaboração da harmonia das demais partes da música, ao mesmo tempo da melodia vocal em relação à harmonia criada. Com isso, também fez-se necessária uma definição inicial da forma da música, ou seja, ordenação e distribuição das partes cantadas e instrumentais. Ao final, com base na melodia criada, foram escritos e adaptados em tempo real mais alguns trechos da letra.

4.2.3 Terceiro dia

No terceiro e último dia do acampamento, reuniram-se doze participantes e quatro organizadores entre 19:30h e 22:20h. A noite iniciou com a definição da letra do refrão, com as adequações em relação ao que havia sido desenvolvido nos dias anteriores, bem como a elaboração da letra da segunda estrofe da canção.

Com o refinamento e ajustes finais na letra, definição do andamento e da tonalidade, a composição foi então concluída, com forma, harmonia, melodia e letra bem definidas. Com isso, bastava a definição do título, do nome da canção composta que ficou por ser "*Breve*". Assim uma demo foi entregue por um dos integrantes: um arquivo de áudio onde ele executava a canção completa num arranjo simplificado (voz e violão).

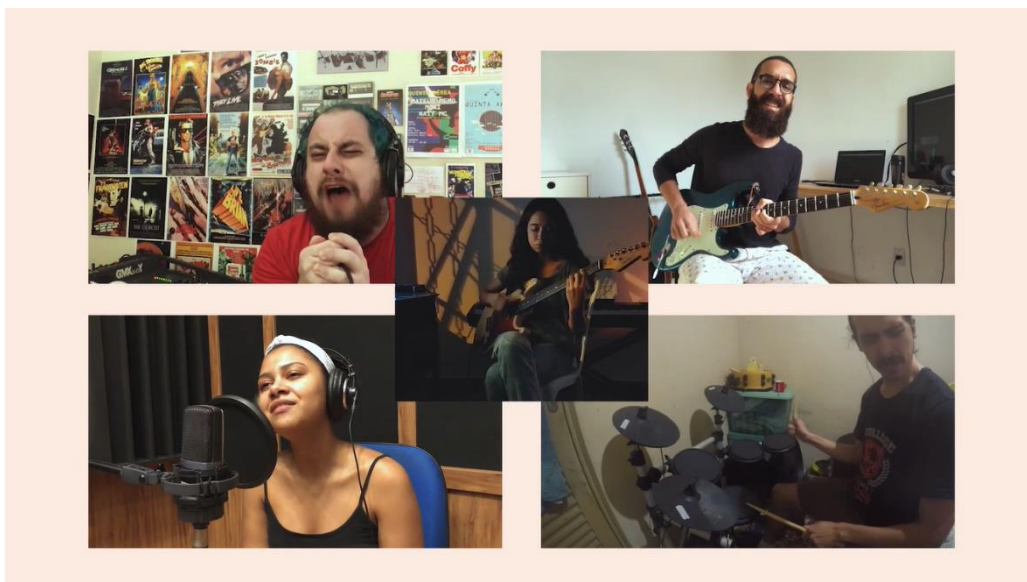
4.3 Pós-evento e lançamento

Com a guia em mãos, o próximo passo foi entrar em contato com os músicos arranjadores parceiros: Gabriel Pranches (Guitarra), Jaquie Livino (baixo), Marjorie Maximiano (Voz) e Rodrigo Mariano (Bateria). Norteados pelas referências do grupo de composição e com base nas trocas e conversas decorridas nos grupos de comunicação do evento e em algumas poucas videochamadas, os músicos desenvolveram cada um a sua parte do arranjo, gravada em áudio e vídeo, de maneira que esse material pudesse servir como material instrutivo para os participantes aprenderem, cada um em seu instrumento, a tocar e/ou cantar o arranjo desenvolvido para a canção e gravá-lo. Cada líder mandou seu material de maneira gradativa, respeitando, cada um, seu cronograma e compromissos individuais, assim, o tempo que essa etapa tomou foi um pouco maior que o esperado: dez dias.

Dessa maneira, no dia dezoito de novembro, os materiais foram entregues aos participantes, iniciando o processo das gravações remotas. Nesse momento, também divulgamos um vídeo instrucional sobre boas práticas para gravação audiovisual em casa, produzido por um dos próprios integrantes, que também foi um grande parceiro durante o processo de pós-produção, Felipe Wagner. Logo, os participantes tinham em mãos um vídeo musical de cada instrumento no arranjo (bateria, baixo, guitarra e voz), juntamente com a letra cifrada da canção e um vídeo instrucional para guiá-los sobre a melhor maneira de fazer a sua própria gravação. Esse período foi o mais alongado, tomando vinte dias corridos. Tempo suficiente para que todos os inscritos que quisessem participar do vídeo final pudessem gravar e enviar o material.

No dia 7 de dezembro, iniciou-se o processo de pós-produção, no qual fui responsável pela edição de áudio, mixagem e masterização da música, e Felipe Wagner, compositor e músico do evento, fez toda a edição do vídeo e o design da capa. Ao longo do processo, compartilhamos prévias desses materiais com os participantes do evento através dos grupos de comunicação, para que eles também pudessem opinar e dar suas sugestões e perspectivas sobre o produto final. O processo levou quatro dias, sendo no dia dez a música finalizada, em áudio e vídeo.

Figura 06: *Soma Rock Camp II 2021*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=yH8Ggag5Jzo>

Ao final de todo o processo de composição e arranjo, já com a canção finalizada, foi preciso disponibilizar a versão final nas lojas digitais (Spotify, Deezer, Apple Music etc). Para tanto, alguns passos são necessários para garantir uma correta distribuição e a preservação dos direitos dos músicos envolvidos, são eles o registro da obra, e o registro do fonograma. Para realizar os registros é necessário estar associado a uma das sete instituições autorais existentes no Brasil na categoria "produtor fonográfico". Essas associações são responsáveis pelo repasse dos proventos que o artista ou produtor pode ter a receber com a execução das músicas, logo, músicos, arranjadore e intérpretes também devem ser filiados a uma delas, nas suas respectivas categorias. Com os dados de todos os envolvidos no fonograma em mãos, o passo a passo do registro compreende o acesso à plataforma da associação através da qual será feito o registro (no caso do Soma, é a Abramus), acessar a página de cadastro de obra, preencher os dados referentes à obra, como título, intérprete, letra, gênero musical, idioma e duração. Em seguida há a listagem de participação dos compositores: é nesse momento em que são definidas as proporções de cada um. No caso do Soma, como mostra a imagem a seguir, todos são igualmente creditados (no número da imagem há apenas uma aproximação decimal dos números).

Figura 7: Percentuais de participação dos compositores da obra “Breve”

Participação

Copiar Corpo da Obra

ID	Nome	Classe	Link	Porcentual	Ações
2377946	GABRIEL DE GOES VIEIRA	COMPOSITOR/AUTOR	3	14,29	
6866475	LAZARO CORDEIRO	COMPOSITOR/AUTOR	7	14,29	
6866474	FELIPE WAGNER GOMES PEREIRA	COMPOSITOR/AUTOR	4	14,28	
6866477	MATTHEW RAMON COSSERO-FREW	COMPOSITOR/AUTOR	5	14,28	
2456463	ARTHUR DE OLIVEIRA GOMES	COMPOSITOR/AUTOR	1	14,29	
5728989	ROBSON ANGELO DA SILVA	COMPOSITOR/AUTOR	2	14,29	
6866476	MARJORIE MAXIMIANO	COMPOSITOR/AUTOR	6	14,28	
Total da Participação: 100,00					

Fonte: acervo pessoal

O registro do fonograma se dá pelo *International Standard Recording Code* (Código de Gravação Internacional Padrão) ou ISRC, que é um código de gravação padrão internacional que identifica, de forma única, os fonogramas. Composto por 12 dígitos que identificam a nacionalidade do fonograma, o produtor fonográfico, data de registro e código do fonograma, ele é conhecido popularmente como o “CPF da faixa”. No ISRC, são vinculados todos os músicos, arranjadores e intérpretes da canção, assim como os produtores fonográficos. Este último é denominado como o responsável financeiro pela produção da faixa ou do disco, e por esse motivo é o responsável pelo cadastro do código, no caso do Soma, a equipe de produção do evento é responsável pela viabilização do fonograma, logo, são os produtores fonográficos. O cadastro de ISRC é, de certa forma, rápido e simples, podendo atualmente ser feito diretamente no portal *online* da associação. Após o registro, o código pode ser utilizado para a distribuição digital ou prensagem de CDs, por exemplo. No caso do Soma, realizamos apenas a distribuição digital, que é feita através de uma empresa denominada “agregadora”. Na plataforma disponibilizada por essa empresa, preenchemos os dados da música, anexamos a imagem da capa, o arquivo do áudio e o processo é finalizado.

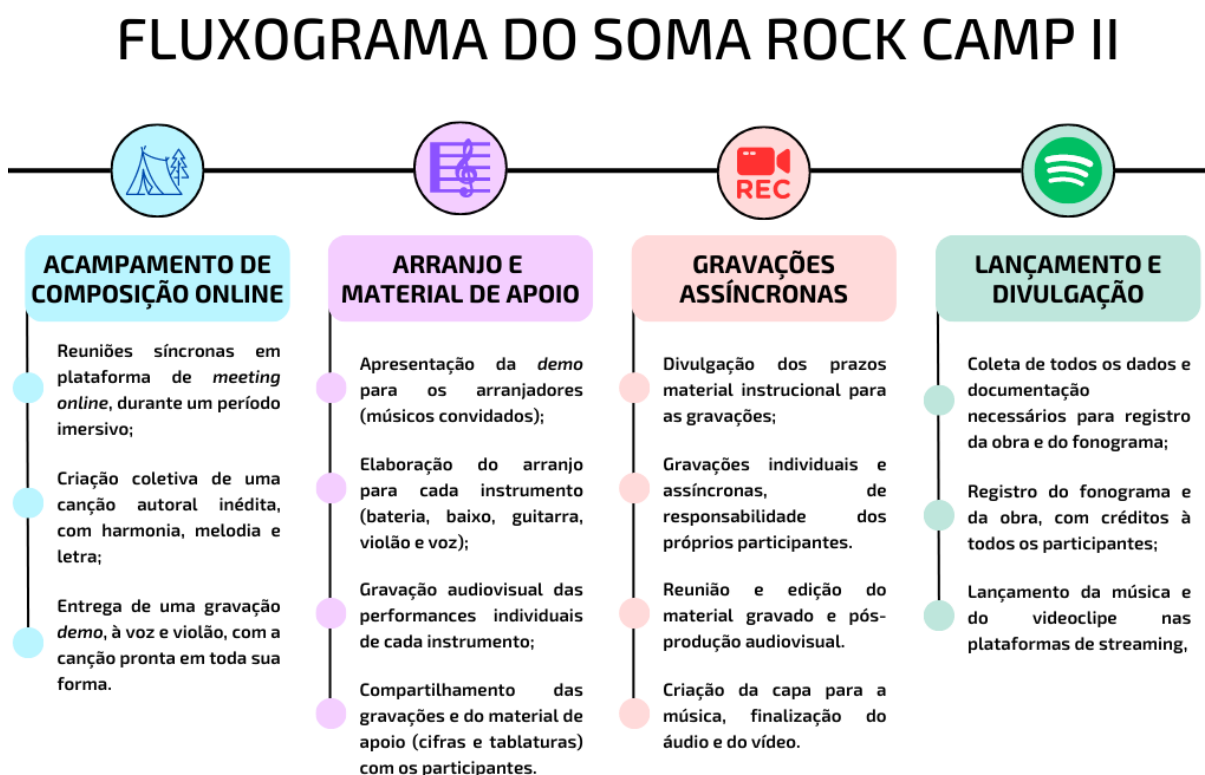
Assim, com a canção devidamente registrada, com o lançamento do videoclipe e a divulgação de “Breve” nas plataformas digitais de *streaming* musical no dia dezessete de dezembro, a terceira edição do Soma Rock foi finalmente concluída.

Em suma, em um olhar distanciado, podemos inferir que a produção

tecnológica que frutifica da realização da terceira edição do Soma é justamente a união entre o processo e seu seguimento, no caso, o conjunto de ações que fazem parte da realização do evento em si e a criação do material audiovisual final. São duas partes harmoniosas e simbióticas, de modo que, uma sempre existe em função da outra.

Pensando no processo, as ações que norteiam o evento e começam a ser pensadas em 2018 têm base na vivência acadêmica e profissional do grupo de pesquisadores/profissionais e parceiros que desenvolveram a primeira edição do Soma. Claramente, com inspirações em projetos já consolidados, como é o caso do Rockin' 1000 e do Rock'n'Mob, as etapas se mostravam muito claras e objetivas: reunir a maior quantidade de músicos possível, que saibam tocar uma mesma canção, e gravá-los. Quando há a migração do presencial para o *online*, os processos já não são tão “óbvios” ou simples em conceito. A ideia inicial, em 2020, era manter a essência do fazer musical coletivo, mas também trazer algo diferente, que pudesse agregar ao que já havia sido feito. Portanto, os processos foram adaptados, e aprimorados em 2021, de maneira que a canção agora também faz parte de uma criação coletiva, e o processo todo depende muito mais dos próprios participantes (desde a composição da música, arranjo, gravações, até a criação da capa) do que da própria organização do evento. Assim, o processo consolidado pela experimentação da realização do Soma Rock Camp II pode ser ilustrado pelo seguinte fluxograma:

Figura 8: Fluxograma do Soma Rock Camp II



Fonte: autoria própria

Tratando-se da criação do material audiovisual, temos sua gênese na segunda metade do evento, quando os participantes realizam as suas gravações de maneira individual, e depois as entregam a equipe de organização. Esse material é encaminhado para os responsáveis pela pós-produção do áudio e do vídeo, que trabalham em conjunto em busca do melhor resultado possível, sempre consultando o olhar artístico dos participantes, tanto em relação aos processos de mixagem do áudio, quanto da edição e coloração do vídeo até o conceito da capa.

Após finalizada, “Breve” consolida-se como o terceiro lançamento do projeto Soma Rock, e pode ser encontrada nas lojas de streaming musical, como o Spotify, Deezer, Apple Music entre outras tantas.

Figura 9: “Breve” disponível no Spotify



Fonte: <https://open.spotify.com/track/7olCkUO4RKypaP3XivvKoU?si=b7f1281a05484fe0>

Pessoalmente falando, atuei como organizador do evento, mediador durante o acampamento de composição, e engenheiro de áudio no processo de produção da música. Mesmo presente desde a idealização do evento, cada experiência até aqui foi singular. A terceira edição tem suas particularidades pois foi realizada num momento de saturação profissional e emocional grande, e também por fazer parte desse projeto de pesquisa, mas os contatos e relações construídos durante o evento são coisas insubstituíveis e que devem permanecer por toda a vida.

4.4 Comparando as três edições

Vamos aqui traçar um paralelo entre as três edições do Soma Rock, para que fiquem evidentes e organizadas suas semelhanças e diferenças através do seguinte quadro:

Quadro 1: Comparativo Soma Rock 2018, Soma Rock Camp 2020 e Soma Rock Camp 2021

	SOMA ROCK	SOMA ROCK CAMP	SOMA ROCK CAMP II
REALIZAÇÃO	2018	2020	2021
LOCAL	Tatuí-SP	Ambiente <i>online</i> (plataformas de <i>meeting</i>)	Ambiente <i>online</i> (plataformas de <i>meeting</i>)
OBJETIVO	Reunir presencialmente a maior quantidade possível de músicos para formar uma banda e realizar a gravação ao vivo de uma <i>performance</i> da canção “Brasil”, de Cazuza, em sua homenagem e como campanha no combate à AIDS e ao preconceito.	Reunir <i>online</i> a maior quantidade possível de músicos para, em um período imersivo, realizar coletivamente a composição de uma canção inédita, posteriormente gravada individualmente por cada integrante em seu respectivo instrumento. As gravações foram reunidas e editadas em um clipe musical coletivo, cuja finalidade foi fortalecer as conexões entre músicos e produtores independentes.	Reunir <i>online</i> a maior quantidade possível de músicos para, em um período imersivo, realizar coletivamente a composição de uma canção inédita, posteriormente gravada individualmente por cada integrante em seu respectivo instrumento. As gravações foram reunidas e editadas em um clipe musical coletivo, cuja finalidade foi fortalecer as conexões entre músicos e produtores independentes.
PÚBLICO MAKER (participantes ativos do evento)	Aproximadamente 80 músicos, com um total de 120 participantes (contabilizando técnicos, professores e colaboradores da Fatec)	Participaram do acampamento de composição <i>online</i> : 11 pessoas; Fizeram parte do vídeo final executando a canção: 15 músicos; Assistiram às 4 oficinas: 13 pessoas (em média).	Participaram do acampamento de composição <i>online</i> : 7 pessoas; Fizeram parte do vídeo final executando a canção: 10 músicos; Alcance da transmissão ao vivo de abertura: 70 visualizações
PÚBLICO RECEPTIVO (espectadores)	Total de acessos ao videoclipe (Facebook + YouTube) em 20/01/2023 = 13.300 aproximadamente.	Total de acessos ao videoclipe + fonograma nas plataformas de <i>streaming</i> em 30/01/2023 = 534	Total de acessos ao videoclipe + fonograma nas plataformas de <i>streaming</i> em 31/07/2022 = 227
VIÉS EDUCACIONAL DO EVENTO VOLTADO AO PÚBLICO MAKER	Toda a equipe técnica e musical do evento foi composta por alunos do curso superior em Tecnologia em Produção Fonográfica da Fatec Tatuí e do Conservatório Dramático e Musical Dr. Carlos de Campos, que puderam praticar no evento os conceitos e aprendizados de diversas disciplinas do curso.	Foram oferecidas gratuitamente oficinas sobre mercado musical, composição e produção audiovisual durante os dias de “acampamento”, com o objetivo de agregar conhecimentos práticos que auxiliem o público não só na sua participação no evento, mas que contribuam com seu crescimento profissional e pessoal.	A intenção do evento foi fortalecer e gerar novas conexões entre músicos do cenário independente. O viés educacional desta edição ficou por conta do vídeo instrucional de boas práticas de gravação caseira e da transmissão ao vivo sobre mercado musical independente, ato de abertura do evento.
OBRA UTILIZADA	Cover “Brasil” (Cazuza)	Autoral “Barlavento”	Autoral “Breve”
ARRANJO	Músicos convidados (Alunos do Conservatório)	Músicos convidados (Parceiros)	Músicos convidados (Parceiros)
GRAVAÇÃO AUDIOVISUAL	Ao vivo (por alunos do curso de Produção Fonográfica da Fatec Tatuí)	Individual e assíncrona, feita pelos próprios integrantes	Individual e assíncrona, feita pelos próprios integrantes

PÓS PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	Realizada por alunos do curso de Produção Fonográfica da Fatec Tatuí	Realizada por profissionais parceiros	Realizada por profissionais parceiros
PRÉ-EVENTO	Inscrições	Inscrições e coleta de material lírico no formulário de inscrições	Inscrições
	Produção e compartilhamento do material didático com o público-maker		
	Ensaaios		
TRANSEVENTO	Dia da gravação	Acampamento de composição <i>online</i> e oficinas	Live de abertura e acampamento de composição <i>online</i>
PÓS-EVENTO	Pós-produção audiovisual	Produção e compartilhamento do material didático com o público-maker	Produção e compartilhamento do material didático com o público-maker
		Período de gravações	Período de gravações
		Pós-produção audiovisual	Pós-produção audiovisual
	Lançamento e divulgação do vídeo final	Lançamento e divulgação do vídeo final	Lançamento e divulgação do vídeo final
LANÇAMENTO	Dia 01/12/2018, em mídia digital.	Dia 18/12/2020, em mídia digital.	Dia 17/12/2021, em mídia digital.

Fonte: adaptação de Bulim e Moreira (2021a, p. 387)

Pela tabela, podemos perceber que há várias características semelhantes, como o objetivo do projeto, as parcerias necessárias para sua realização e alguns dos processos da mecânica do evento, são consistentes. Contudo, a migração para o ambiente *online* gerou alguns contrastes no panorama geral do Soma, e elencamos aqui alguns deles.

O primeiro, e talvez aquele que mais chama atenção, é a adesão ao evento. Enquanto a primeira versão do Soma contou com 120 pessoas, as versões “*Camp*” não atingiram 20% dessa adesão. Atribuímos a isso alguns fatos. O primeiro é a localização: Tatuí é uma cidade com um grande número de estudantes de música e produção musical, por abrigar o renomado Conservatório Dr. Carlos de Campos e o curso de Tecnologia em Produção Fonográfica da Fatec. Assim, um evento presencial com uma proposta inédita foi muito bem aceito, e o volume de inscrições foi grande. O segundo fato é o de que fazer uma gravação audiovisual em casa requer alguns equipamentos e conhecimento sobre como operá-los e, apesar de fazer parte da proposta do evento oferecer as oficinas sobre esse assunto para auxiliar os

participantes, alguns não chegam nem mesmo a se inscrever no evento por essa limitação tecnológica. A parte técnica do Soma Rock 2018 foi toda subsidiada pela própria Fatec, com seus equipamentos, professores e alunos trabalhando em conjunto para a realização do evento. Os músicos inscritos deveriam apenas se preocupar em aprender o arranjo proposto e comparecer com seu instrumento no dia da gravação. Através desses fatos, podemos tentar argumentar sobre a taxa de adesão, porém existem diversos outros fatores que podem contribuir, como a própria pandemia e o impacto que ela teve na saúde física e mental dos músicos, além do financeiro e do emocional. Cada um lidou com isso de uma maneira diferente: os participantes do evento acharam válida a ideia de reunir-se com outros músicos e criarem algo juntos, outros, que talvez participassem de um evento assim em outro contexto, não.

Outro contraste saliente é o volume de acessos ao conteúdo final. Aqui encontramos dois pontos que nos ajudam a entender tal diferença. O primeiro é a divulgação e os apoios que a primeira versão teve: além de a própria Fatec, o Soma de 2018 conseguiu parcerias e patrocínios que viabilizaram investimentos em campanhas de divulgação na Internet, além de matérias na imprensa. Já as versões subsequentes foram todas realizadas sem nenhum patrocínio ou ajuda de custo, com investimento zero em divulgação. O segundo ponto é o da obra utilizada. É inegável que quando falamos da canção “*Brasil*”, de Cazuza, estamos falando de um *hit*, nacionalmente conhecido e consagrado, assim, a aceitação pública e o apelo comercial do produto final da primeira versão do evento é maior do que as duas canções autorais e alternativas compostas pelos participantes.

Podemos observar que, apesar das diferenças e das dificuldades enfrentadas na adaptação frente à situação pandêmica e à falta de um suporte institucional nas versões de 2020 e 2021, o evento buscou preservar seus princípios e enaltecer o fazer musical coletivo. Vale ressaltar que como não havia mais vínculo institucional na segunda e na terceira versão do evento com a Fatec, o grande percentual de estudantes que participaram da primeira edição em 2018, agora egressos, profissionais ou músicos da cena independente, puderam se reencontrar e se atualizar. O Soma Rock teve que adaptar-se para sobreviver em meio ao caos pandêmico. Mesmo que a leitura dos números indique uma queda no alcance do projeto, ou mesmo uma baixa na adesão participativa, os princípios essenciais que caracterizam o Soma não só como um evento musical, mas como uma ideia, um projeto, foram preservados.

Por último, podemos observar a diferença na cronologia dos processos nas

etapas do pré-evento, transevento e pós-evento. Enquanto no pré-evento da primeira edição constavam todas as ações de inscrições, definição do repertório, arranjo e ensaios, o pré-evento das edições *online* apenas continha o período de inscrições e questões organizacionais da equipe, com a ligeira diferença que, na edição de 2020 o formulário de inscrição continha um campo no qual os participantes podiam escrever um texto livre sobre o que estavam sentindo naquele momento, que poderia ser utilizado como material para desenvolvimento da letra da canção no acampamento, já na edição de 2021 isso não ocorreu. A diferença maior está no transevento: o foco da edição de 2018 é realizar a gravação conjunta, pura e simplesmente, o que já era um grande desafio, pelo número de integrantes da banda, da equipe técnica e depender de questões climáticas e logísticas para que tudo ocorresse da melhor maneira possível. Já o transevento das edições *online* compreende o acampamento de composição e as oficinas, e o desenvolvimento do arranjo e gravações são deslocados para o pós-evento. Nessa última etapa, então, em todas as edições ocorre a pós-produção do material audiovisual, seu lançamento e divulgação.

Embora menor e mais contida do que suas antecessoras, essa versão foi igualmente desafiadora, uma vez que buscamos com este evento compartilhamentos, trocas, novos aprendizados e estabelecimento de novas relações e parcerias entre músicos, compositores e artistas da cena musical independente, sem restrições de participação. Um espelho que reflete a sinergia entre a tecnologia, a inteligência coletiva e a música.

4.5 Retomando conceitos

4.5.1 Sobre música, tecnologia e inteligência coletiva

O conceito de inteligência coletiva, proposto por Pierre Lévy (2007), pode ser relacionado com o acampamento de composição musical *online*, conceituado como um espaço virtual de colaboração no qual músicos, compositores e produtores se reúnem para compor, produzir e gravar uma obra em conjunto. De acordo com Lévy, a inteligência coletiva se refere a uma forma de conhecimento que emerge da colaboração e da participação ativa de indivíduos em comunidades virtuais, em que o compartilhamento de informações e a construção de conhecimento ocorrem de forma descentralizada e distribuída. Dessa forma, o acampamento de composição musical *online* inserido no Soma Rock Camp II, é um exemplo de comunidade virtual em que

a inteligência coletiva pode ser aplicada, pois permite que músicos de diferentes lugares e estilos colaborem entre si, compartilhando ideias, técnicas e conhecimentos para produzir música de forma conjunta.

O acampamento de composição musical *online* pode ser relacionado ao conceito de "espaço do saber" de Lévy, que se refere a um ambiente de produção e compartilhamento de conhecimentos, no qual diferentes saberes e experiências são integrados e colaboram entre si. No *camp*, os participantes são convidados a compartilhar suas vivências e perspectivas pessoais na criação das músicas, o que permite a integração de diferentes saberes musicais e culturais. Além disso, o espaço virtual do acampamento possibilita a conexão entre pessoas de diferentes regiões e países, o que amplia ainda mais o potencial de trocas e aprendizados.

De maneira análoga, também podemos relacioná-lo com a "Cultura da Convergência" de Henry Jenkins (2009), que descreve as mudanças nos modos de produção, circulação e consumo de conteúdos culturais na era digital. O acampamento de composição musical *online* se insere nessa cultura, na medida que possibilita a convergência de diferentes mídias e linguagens musicais, permitindo a criação de novas sonoridades e formas de expressão. Além disso, a colaboração e a interação entre os participantes, que compartilham suas experiências e perspectivas pessoais na composição das músicas, também são características da Cultura da Convergência, que valoriza a participação e a colaboração em rede. Assim, o *camp* se relaciona tanto com o conceito de espaço do saber de Pierre Lévy quanto com a Cultura da Convergência de Henry Jenkins, visto que promove a colaboração e a convergência de diferentes saberes e linguagens musicais na criação de novas obras musicais

Isso tudo corrobora a ideia do Soma Rock como um experimento prático da ação da inteligência coletiva conceituada por Pierre Lévy. O Soma Rock Camp II foi um evento desenvolvido através da Internet, que reuniu músicos e profissionais correlatos de maneira geograficamente descentralizada. Em um ambiente virtual, os indivíduos (participantes do evento) colaboraram entre si na criação de um único produto (composição da canção), indo ao encontro às posições de Lévy. Também de maneira semelhante ao que acontece nos *fandoms* descritos por Mascarenhas e Tavares (2010), o acampamento de composição é um espaço de colaboratividade de sinergia entre os indivíduos, ponto catalisador da atuação da inteligência coletiva.

A cultura dos *fandoms* e a colaboração entre músicos independentes compartilham semelhanças. Ambos são caracterizados por uma forte comunidade de

fãs e colaboradores que se unem em torno de um interesse comum, seja uma obra específica ou um gênero musical. Essa comunidade constantemente se comunica e compartilha informações em plataformas digitais, criando uma rede de colaboração e engajamento. A colaboração entre músicos independentes muitas vezes se dá de maneira informal e descentralizada, similar à forma como os *fandoms* operam. Além disso, em ambos os casos, a colaboração é baseada em uma ética de trabalho colaborativo e compartilhamento de recursos. Músicos independentes compartilham seus conhecimentos e recursos para ajudar uns aos outros a produzir e distribuir música, enquanto os *fandoms* frequentemente criam e compartilham *fanfics*, *fanarts* e outras criações inspiradas em seus artistas favoritos. A cultura dos *fandoms* e a colaboração entre músicos independentes são exemplos de como uma forte comunidade de fãs e colaboradores pode se unir em torno de um interesse comum e colaborar de maneira informal e descentralizada para criar e distribuir conteúdo criativo.

Quando se trata de um produto feito de maneira colaborativa, como uma música coletiva, a colaboração é um elemento chave para a produção e a finalização do produto, uma vez que os diferentes participantes contribuem com suas perspectivas e habilidades para a construção do trabalho final. Além disso, a colaboração em projetos coletivos pode permitir a criação de trabalhos que refletem a diversidade de perspectivas e experiências dos participantes. A colaboração também pode ser uma forma de construir relações de confiança e respeito entre os participantes, o que pode contribuir para a realização de novos projetos no futuro e pode ser uma forma de valorizar e fortalecer a cena musical independente, ao permitir a construção de redes de colaboração e apoio mútuo entre os artistas envolvidos.

No entanto, a colaboração também pode ter desdobramentos negativos. Por exemplo, as diferenças criativas e musicais entre os músicos envolvidos podem gerar conflitos e desentendimentos, o que pode prejudicar o processo de produção da música coletiva. Além disso, a colaboração pode envolver a divisão dos direitos autorais e financeiros da música coletiva, o que pode gerar disputas e insatisfações entre os músicos envolvidos. É importante destacar que os impactos e desdobramentos da colaboração dependem em grande parte da forma como ela é conduzida e dos acordos estabelecidos entre os músicos envolvidos. Quando a colaboração é realizada de forma transparente, respeitosa e com acordos claros sobre a divisão dos direitos autorais, os aspectos positivos tendem a superar os negativos, como foi observado durante a realização do Soma Rock Camp II: uma vez

estabelecidas as referências artísticas que a composição seguiria, e também os aspectos burocráticos sobre os processos de produção, a colaboração entre os participantes fluiu sem empecilhos.

O evento também demonstra a cumplicidade entre as mídias e tecnologias com o fazer musical. Como descrito por Laat (2015) e Oliveira (2013), as plataformas de troca de mensagens, compartilhamento de arquivos e videochamadas utilizadas no evento (WhatsApp, Discord, Google Drive) permitiram criar um ambiente propício para a colaboração, não substituindo, mas mostrando uma alternativa aos acampamentos tradicionais que ocorrem em grandes estúdios e hotéis alugados por gravadoras. Podemos observar, através da Figura 8 apresentada, que o fluxograma da produção musical descrito por Bennett (2010) se preserva: mesmo de maneira remota, o acampamento gera uma Demo, que é então arranjada, gravada, editada, mixada, masterizada, registrada e lançada. Todos esses processos são padrão da indústria fonográfica e costumam ocorrer em um único ou poucos estúdios, contratados pelas gravadoras responsáveis pelo projeto. Dessa maneira, através das tecnologias e mídias disponíveis, o Soma Rock Camp II como experimento foi capaz de ratificar a migração dos procedimentos presenciais concebidos em sua versão de estreia para o ambiente *online*, de maneira que toda a pré-produção do evento pode ser realizada de maneira remota, geograficamente descentralizada. Os processos de produção musical feitos em estúdio durante o transevento, puderam também acontecer de maneira remota, uma vez que todos aqueles que participaram ativamente desses processos foram devidamente instruídos. As tecnologias também são protagonistas e tornam tudo isso possível: o poder de compartilhar informações em tempo real, faz com que os músicos independentes, mesmo com poucos recursos, sentissem segurança suficiente para realizar a sua própria gravação audiovisual em casa e compartilhá-la com a produção, que poderia reuni-las em um único clipe final. Assim, o fazer musical colaborativo trabalha em via de mão dupla com as novas mídias e tecnologias.

Nesse contexto, conforme descreve Angulo (2017), a tecnologia pode oferecer novas possibilidades de interação, permitindo que as pessoas se conectem de maneiras diferentes. No caso da criação artística em plataformas de *meeting*, essa imersão interativa pode permitir que os músicos se conectem de forma colaborativa, mesmo que estejam em locais geográficos diferentes. Através da tecnologia, é possível que os músicos se sintam imersos em uma experiência compartilhada, possibilitando uma criação artística orgânica e coletiva. Essas ferramentas podem ser

vistas como uma forma de estreitar as relações entre os músicos e de estimular a colaboração na criação artística, permitindo uma experiência compartilhada mais intensa e enriquecedora. Um exemplo de como a tecnologia pode permitir a criação de novas formas de colaboração criativa é a ação de compositores que não se conhecem trabalhando juntos em um evento de acampamento de composição musical online, como foi o caso do Soma Rock Camp II. Com o uso de plataformas digitais de comunicação, como videoconferência e compartilhamento de arquivos, os compositores podem se conectar e trabalhar juntos. Essa forma de colaboração pode levar a uma troca de ideias e perspectivas únicas, que podem enriquecer a criação musical resultante. Além disso, a colaboração entre compositores desconhecidos pode levar a uma diversidade de estilos musicais e influências, criando uma mistura única de ideias musicais que não seria possível sem a colaboração. Os músicos independentes, como enfoque dessa pesquisa, podem se beneficiar da interatividade oferecida por essas ferramentas e da linguagem não-verbal da música para construir uma criação musical coletiva mais intensa e rica em significado. Dessa forma, a imersão em plataformas de *meeting* para criação musical pode ser vista como um exemplo de como a tecnologia pode ser usada para estimular a colaboração e a criação em uma era de mídias interativas, tal como abordado por Lévy em seu conceito de inteligência coletiva.

Assim dito, a produção de um evento musical baseado na colaboratividade dentro do ciberespaço de Lévy pode ser relacionada à contracultura, uma vez que ela frequentemente valoriza a participação coletiva e a criação colaborativa como formas de resistência aos valores e padrões culturais dominantes. Isso pode incluir a criação de músicas que expressam um ponto de vista político ou social, ou simplesmente a criação de uma música que reflita a cultura e as experiências de um grupo específico. A colaboração entre músicos, compositores e outros artistas pode levar a um processo criativo diversificado e inclusivo, que reflete as múltiplas perspectivas de uma comunidade, como podemos inferir da obra “*Breve*”, criação do Soma Rock Camp II. A ocupação do espaço *online*, visto como local de resistência à cultura dominante, oferece um espaço seguro e acessível para a expressão criativa e a participação coletiva. A colaboração entre membros da comunidade para organizar esses eventos pode fortalecer a coesão social e criar um senso de pertencimento para os participantes, fortalecendo a cena de músicos independentes. O caráter independente do Soma Rock traça um contraste com os acampamentos de composição tradicionais organizados pelas grandes gravadoras, descritos pela Canadian Musician (2015), por

Cobo (2018) e experienciados por Anderson (2020), como ações cuja intenção é escrever o próximo *hit* de um artista do *mainstream*. O Soma busca fortalecer o contato e traçar novas redes entre profissionais do mercado musical independente, uma contraposição às práticas tradicionais, novamente podendo ser enquadrado como contracultura.

Ademais, em conformidade com Costa (2012), o acampamento de composição *online* pode ser visto como um exemplo de desestratificação, ao permitir que os músicos participantes rompam com as regras e normas da indústria musical e criem novas possibilidades de colaboração e produção musical. De acordo com Deleuze, a estratificação ocorre quando os elementos de uma dada realidade são organizados em camadas ou estratos, que estabelecem regras e normas para o funcionamento dessa realidade. Já a desestratificação é o processo de rompimento com essas regras e normas, permitindo a criação de novas possibilidades e formas de organização. No contexto do acampamento de composição *online*, podemos entender que os músicos participantes, ao colaborarem entre si, estão desestratificando o processo de produção musical. Livres de quaisquer regras ou “fórmulas” de produção musical, que muitas vezes limitam a criatividade e a experimentação, os músicos estão explorando novas possibilidades de colaboração e produção musical e rompendo com as estruturas hierárquicas da indústria fonográfica. Além disso, a desestratificação pode permitir que os músicos explorem novas possibilidades de criação musical, a partir da mistura de diferentes estilos, influências e perspectivas, aspectos observáveis na somatória entre o processo e a criação da obra do produto tecnológico durante o Soma Rock Camp II.

Durante o acampamento de composição musical *online*, foi possível observar a utilização da música como linguagem comunitária, uma vez que as diferentes perspectivas musicais dos participantes são integradas de forma colaborativa e em constante evolução. Essa abordagem se alinha com as ideias de Pierre Lévy, que defende a criação de espaços do saber colaborativos, nos quais a produção do conhecimento é feita em rede e em constante transformação. Além disso, a utilização da música como linguagem comunitária se relaciona com a ideia de Quaranta (2013) de que a música é uma forma de comunicação que transcende barreiras linguísticas e culturais, permitindo a integração de diferentes perspectivas musicais em uma única obra. No acampamento de composição musical, essa abordagem se materializa na criação de uma obra coletiva que reflete as diferentes perspectivas dos participantes. Além disso, a música é vista por Lévy como uma linguagem não-verbal que tem o

poder de comunicar sentimentos e ideias de forma direta, sem a necessidade de palavras, e pode ser utilizada para construir conexões emocionais entre as pessoas, permitindo que elas se conectem e colaborem de maneira mais intensa.

O processo de composição no acampamento *online* do evento Soma Rock se alinha com a corrente conteudista de Quaranta (2013) devido ao seu foco na produção de conteúdo autêntico e relevante. Os participantes são incentivados a explorar suas experiências pessoais e a expressá-las de forma criativa em suas composições musicais. Cada participante traz suas próprias vivências, perspectivas e habilidades musicais para o grupo, o que enriquece a produção musical e permite que novas sonoridades e abordagens sejam exploradas. Além disso, a colaboração entre os participantes não se limita apenas à criação das músicas, mas também inclui a divisão de tarefas e responsabilidades na produção e gravação do material. Dessa forma, o processo de composição no acampamento do evento destaca a importância da colaboração e da valorização das diferenças individuais no fazer musical coletivo. Esse processo se encaixa na abordagem conteudista de Quaranta (2013), que defende a importância do conteúdo significativo e relevante na aprendizagem e no desenvolvimento humano.

Similarmente, durante o processo do acampamento musical do Soma Rock Camp II, ficou evidente que, em meio a um período tão delicado, a colaboratividade é palavra-chave. Ideias nunca são descartadas de imediato, sem ao menos testar, seja ela lírica, melódica ou harmônica. Cada um traz um ponto de vista, uma jornada, uma maneira de lidar com a situação vivida que acarreta em um espaço de diálogo e respeito mútuo no qual, além do “dever” de criar uma canção inédita, há a responsabilidade emocional e criativa sobre a obra criada, sob a perspectiva de alguém que estava presente em todos os momentos.

4.5.2 Sobre seus desdobramentos e questões de autoria

Os desdobramentos do acampamento começam já no registro da obra composta. No caso do Soma, todos os compositores foram creditados de maneira igualitária, com percentuais idênticos, e não em diferentes proporções como ocorre com composições do *mainstream*, de maneira que todos os que participaram da composição são devidamente creditados como autores. A questão autoral abrange muitos outros aspectos além do trazido aqui, mas acreditamos que essa medida, conforme explicita concretamente a Figura 7 pode responder, ainda que parcialmente,

aos questionamentos de Rüdiger (2013), de que uma produção de inteligência coletiva pode ser caracterizada como “sem sujeito” ou, nesse caso, sem autor. A divisão dos percentuais de autoria numa composição coletiva pode ser uma questão complexa e gerar discussões e conflitos entre os participantes. A autora Denham (2015), defende que é importante estabelecer desde o início do processo de composição uma clara divisão de responsabilidades e autoria entre os participantes, levando em consideração a contribuição de cada um para a criação da música. No caso do evento *Soma Rock Camp II*, em que os participantes trabalharam coletivamente na composição das músicas, a escolha de compartilhar a autoria igualmente entre todos os envolvidos foi uma forma de evitar conflitos e garantir que todos se sentissem valorizados e reconhecidos pelo seu trabalho. Essa decisão também está alinhada com a sugestão de Denham de que, em casos de composições coletivas, uma solução viável é compartilhar a autoria igualmente. No entanto, é importante ressaltar que a divisão de autoria em uma composição coletiva pode variar de acordo com as particularidades de cada caso, e é fundamental que os participantes discutam e acordem a divisão de forma transparente e democrática para evitar conflitos futuros.

Até o momento de escrita desta dissertação, o impacto financeiro direto do evento é nulo, uma vez que ele não ocorre por meio de patrocínios, parcerias ou apoios culturais de qualquer origem, e têm nulas suas receitas e *royalties* provenientes da execução pública ou por meio de lojas de *streaming* da obra. Contudo o impacto social é, *a priori*, imensurável, uma vez que se espera que os contatos catalisados e a rede de colaboradores gerada no evento perdurem e gerem novos frutos, novas composições, novos fonogramas, para além do escopo do evento.

No que diz respeito à produção de eventos musicais em meio à pandemia, pode-se observar na prática, através do desenvolvimento do produto tecnológico, as adaptações e novos meios de produção estudados durante essa pesquisa. O mercado musical sofreu um grande impacto pelas medidas restritivas, consequência da pandemia. Logo, oferecer um espaço de reencontro para músicos e profissionais da área vai de encontro com o Noletto (2020), quando discorre que a união e colaboração entre os atores do setor independente pode ser uma relação de simbiose. O Soma Rock, desde a sua gênese, não foi, nem se propôs a ser, uma alternativa financeira para os músicos desse mercado, mas funcionou como um catalisador de encontros e potenciais parcerias entre músicos e profissionais do audiovisual que puderam colaborar no evento e estabelecer contatos que podem, eventualmente, frutificar novos trabalhos. Isso ratifica a ideia trazida por Ferreira (2020) da reformulação dos

eventos musicais na pandemia através da utilização das mídias e das tecnologias como aliadas no fomento ao fazer musical coletivo, na medida em que o Soma Rock, conceitualmente concebido antes da pandemia, reformulou-se através dessas ferramentas em prol do seu propósito.

O processo de colaboração e construção coletiva de conhecimento, pode ser especialmente relevante para músicos independentes que enfrentam desafios relacionados à falta de recursos e apoio financeiro para a produção de suas músicas, intensificados durante a pandemia. Nesse sentido, eventos como o Soma Rock permitem que esses músicos possam se conectar com outros artistas, produtores e compositores, e assim, colaborar em um ambiente de compartilhamento de conhecimento e recursos, de forma que juntos possam produzir músicas de alta qualidade, além de ganhar visibilidade e audiência. A inteligência coletiva, nesse contexto, pode ser vista como uma forma de empoderamento para a classe de músicos independentes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento do Soma Rock Camp II como um produto tecnológico que compreende um processo de produção de evento e a criação de uma obra audiovisual, pudemos observar que um dos pontos de destaque é o acampamento de composição musical *online* como uma forma de aplicação da inteligência coletiva, em que a participação e colaboração de diferentes indivíduos resulta em um produto final diversificado. Nesse sentido, o acampamento se assemelha ao conceito de espaço do saber proposto por Lévy, no qual o conhecimento é produzido e compartilhado de forma colaborativa e integrada.

Assim, para além de um evento pontual, a terceira edição do Soma se firma como uma comunidade independente, uma vez que enxerga novos contatos concretos e uma rede de profissionais da música e do audiovisual que continuam, até a redação deste trabalho, fazendo contato entre si, seja esse contato pessoal ou profissional. A colaboração também pôde permitir o aprendizado e o compartilhamento de conhecimentos musicais e técnicos, o que enriquece o trabalho de cada envolvido e fortalece a cena musical independente como um todo, criando conexões e parcerias que podem contribuir para a valorização e a legitimação desse tipo de produção cultural. Em resumo, a produção de um evento musical baseado na colaboração pode estar relacionada à contracultura de várias formas, incluindo a valorização da participação coletiva, da criação colaborativa e da resistência aos valores culturais dominantes.

Esse estudo de caso buscou compreender melhor como e por quê músicos independentes colaboram entre si, dentro do contexto no qual o evento Soma Rock está inserido, analisando através da ótica da inteligência coletiva, das novas mídias e tecnologias, e da música. Assim, através da revisão de literatura e da experiência relatada, buscou-se entender como as ações presentes durante o Soma Rock podem responder essa questão. A presente dissertação é o registro de um trabalho contínuo de construção e reinvenção de um evento musical concebido como Trabalho de Graduação do curso de Produção Fonográfica da Faculdade de Tecnologia de Tatuí e encontra no curso de Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design da UNESP a oportunidade de desenvolver-se como trabalho de pós-graduação e produto tecnológico através da viabilização do Soma Rock Camp II. O objetivo principal do projeto Soma, em todas as edições, foi

reunir a maior quantidade de músicos possível, para que em sinergia, pudessem executar uma performance ímpar, seja com uma canção já gravada (“Brasil”, em 2018) ou com criações autorais (“Barlavento” em 2020, “Breve” em 2021). Contudo, o acampamento de composição *online* implementado nas versões remotas do evento depois da pandemia, mostrou-se um laboratório experimental prático da inteligência coletiva, e demonstrou a associação das novas mídias e tecnologias e do fazer musical.

A migração e adaptação de um evento musical concebido em uma mecânica essencialmente presencial para o ambiente remoto expôs contrastes importantes entre as edições, principalmente quanto à aderência ao projeto. A reunião presencial em um ambiente amigável à união de músicos vivenciada em Tatuí, deu suporte e foi responsável para que o Soma Rock ocorresse da maneira que foi. Já em um cenário pandêmico, de incertezas e inseguranças, a adesão a um evento *online* que ocorre em vários dias de maneira imersiva é bem menor em relação à estreia. Isso também fica evidente quando olhamos para os números que refletem a diferença de popularidade entre os vídeos das três edições.

Em relação à questão de autoria, levantada durante esse trabalho, qualquer tentativa de solucioná-la ou respondê-la seria insuficiente. O que tentamos fazer ao explicar o procedimento de registro da obra musical “Breve” é exemplificar uma distribuição das porcentagens de autoria de maneira igualitária, recomendação justa quando se trata de criações de um coletivo. Há ainda muito espaço a ser explorado nesse âmbito, o que pode nortear futuros trabalhos que se proponham a investigar com profundidade questões específicas sobre direito autoral.

Espera-se que esse trabalho possa contribuir com a comunidade da música e do audiovisual, exemplificando uma reinvenção de atuação profissional para a área, ato que se fez necessário para enfrentar as dificuldades e incertezas que acometeram esse mercado durante o período pandêmico. Porém, também esperamos que a interdisciplinaridade do projeto valha de inspiração para comunidades além da música, apresentando um formato possível para um evento de reunião imersiva de pessoas com um objetivo comum, seja ele o desenvolvimento de um produto, processo ou ideia, de quaisquer áreas do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Donny. From Song Camps to Singles: the power of co-writes & collaboration. **Canadian Musician**, Canadá, v. 42, n. 5, p. 1-2, set. 2020.

ANGULO, Andrea. Música y mediación tecnológica: nuevas dinámicas de producción y consumo cultural. **Index, Revista de Arte Contemporáneo**, Equador, v. 3, p. 40-46, 2017. Semestral.

BARÃO VERMELHO. **O poeta está vivo**. Rio de Janeiro: WM Brazil, 2012. (4 min). BARRETO, Alê. (2018). **Aprenda a Organizar um Show**. Ed. Imagina.

BATERAS 100% BRASIL (Brasil). **O PROJETO**. 2022. Disponível em: <https://www.baterasbrasil.com.br/website/#works-wrapper>. Acesso em: 23 jun. 2022.

BENNETT, Joe. Collaborative Songwriting: the ontology of negotiated creativity in popular music studio practice. **Journal On The Art Of Record Production**, Bath (Inglaterra), v. 5, 2011. Disponível em: <http://researchspace.bathspa.ac.uk/864/>. Acesso em: 30 jun. 2022.

BENNETT, Joe. Songwriting, Digital Audio Workstations, and the Internet. **The Oxford Handbook of the Creative Process in Music**, 2018. doi:10.1093/OXFORDHB/9780190636197.013.28.

BRASIL. Lei nº 14.017, de 29 de junho de 2020. Brasília, DF.

BULIM, Felipe Aparecido; MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho. SOMA ROCK: MÚSICA, TECNOLOGIA E NOVAS PERSPECTIVAS EM SE PRODUZIR EVENTOS NO AMBIENTE DIGITAL. In: MARTINS, Alice; VIOLA, Natalia; SARZI, Regilene (org.). **Debates sobre Arte e Estética**. Aveiro: Ria Editorial, 2021a. p. 374-401.

BULIM, Felipe Aparecido; MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho. SOMA ROCK: OS DESAFIOS NA PRODUÇÃO DE UM EVENTO MUSICAL ENVOLVENDO UMA BANDA ÍMPAR. In: ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO (ENEPE), 14., 2021, Presidente Prudente. **Anais do ENEPE 21**. Presidente Prudente: Unoeste, 2021b. p. 2705-2705.

CAGE, John. **4'33"**. Estados Unidos da América: S.I., 1952.

CANADIAN MUSICIAN. Hitmakers Meet At Second Merge Songwriting Camp: changes. **Canadian Musician**, Canada, p. 14-14, 2015.

CAZUZA. **Brasil**. Rio de Janeiro: Philips, 1988. (3min).

COBO, Leila. Sony's Secreto Sessions: inside the songwriting summits making hits for sony's latin roster. **Billboard**, Estados Unidos da América, v. 130, n. 27, 8 dez. 2018.

COSTA, Rogério Luiz Moraes. A livre improvisação musical e a filosofia de Gilles Deleuze. **Per Musi**, [S.L.], n. 26, p. 60-66, dez. 2012. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1517-75992012000200006>.

DATA SIM. **Impactos do Coronavírus no mercado brasileiro de música**. 2020. Disponível em: <https://datasim.info/pesquisas/acesse-relatorio-sobre-impactos-do-coronavirus-no-mercado-brasileiro-de-musica/>

DE CARÍSIO, Lucas Borges. **Os impactos da pandemia no setor de produção musical em Uberlândia/MG com base na lei Aldir Blanc**. 2021. 17 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021.

DELEUZE, Gilles ; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. v.2, São Paulo, Editora 34, 1997.

DENHAM, Jasmine. Everything I Learned As A Songwriter Came From Co-Writing. **Canadian Musician**, Canadá, p. 58-58, 2015.

FERREIRA, Bruno. **Música enfrentando a COVID-19: uma análise da cena musical do Vale do Paraíba durante a pandemia**. 2020. 39 f. TCC (Graduação) - Curso de Estudos Latino-Americanos Sobre Cultura e Comunicação, Escola de Comunicação e Artes (Eca), Universidade de São Paulo (Usp), São Paulo, 2020. Disponível em: http://celacc.eca.usp.br/sites/default/files/media/tcc/2021/01/musica_enfrentando_a_covid_19_uma_analise_da_cena_musical_do_vale_do_paraiba_durante_a_pandemia.pdf. Acesso em: 18 jun. 2022.

FLORIPA MANHÃ (Florianópolis). **Orquestra de Baterias de Florianópolis terá ação online no próximo domingo**. 2020. Disponível em: <https://floripamanha.org/2020/08/orquestra-de-baterias-de-florianopolis-teracao-online-no-proximo-domingo/>. Acesso em: 22 jun. 2022.

GALVÃO, Maria Cristiane Barbosa; RICARTE, Ivan Luiz Marques. REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA: conceituação, produção e publicação. **Logeion: Filosofia da Informação**, [S.L.], v. 6, n. 1, p. 57-73, 15 set. 2019. Logeion Filosofia da Informação. <http://dx.doi.org/10.21728/logeion.2019v6n1.p57-73>.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017. 128 p.

HELLER, Alberto Andrés. **John Cage e a poética do silêncio**. 2008. 173 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Literatura, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/91918>. Acesso em: 10 jun. 2022.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua**: Acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal. Rio de Janeiro, 2019.

IPEA (Brasil). Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) (org.). **O mercado de trabalho no setor cultural: a influência da pandemia de Covid-19 nos seus fluxos e estoques**. 2022. Por Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. Disponível em:

https://www.ipea.gov.br/porta/images/stories/PDFs/conjuntura/220127_cc_54_nota_7_cultura.pdf. Acesso em: 18 jun. 2022.

JACQUES, Tatyana de Alencar. **Bandas de Rock Independente: Redes Globais e Apropriações Locais**. Enfoques, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2008

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009. 428p.

LAAT, Kim de. "Write a Word, Get a Third". *Work And Occupations*, [S.L.], v. 42, n. 2, p. 225-256, 12 jan. 2015. **SAGE Publications**.
<http://dx.doi.org/10.1177/0730888414562073>.

Lei n. 14.017, de 29 de junho de 2020 (2020). Dispõe sobre ações emergenciais destinadas ao setor cultural a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020. Brasília, DF: D.O 123 (1), 1. <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-14.017-de-29-de-junho-de-2020-264166628>

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LONG, Paul; BARBER, Simon. Voicing passion: the emotional economy of songwriting. **European Journal Of Cultural Studies**, Reino Unido, v. 18, n. 2, p. 142-157, 30 dez. 2014. SAGE Publications.
<http://dx.doi.org/10.1177/1367549414563298>.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. **Em Aberto**, v. 5, n. 31, 1986.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 8. ed. São Paulo: Atual, 2017.

MASCARENHAS, Alan; TAVARES, Olga. A inteligência coletiva do fandom na rede. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 12., 2010, João Pessoa. **Anais [...]**. Campina Grande: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010. p. 1-10. Disponível em:
<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/r23-1409-1.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2022.

MATOS, Marcela. **Projeto Bateras 100% Brasil convida toda a família para grande evento de baterias no Memorial da América Latina**. 2021. Disponível em: <https://saopauloparacrianças.com.br/projeto-bateras-memorial-america-latina/>. Acesso em: 22 jun. 2022.

MINAYO, Maria Cecília de S. ; SANCHES, Odécio. Quantitativo-qualitativo: oposição ou complementaridade? **Cadernos de Saúde Pública [online]**. 1993, v. 9, n. 3, pp. 237-248. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/csp/a/Bgpmz7T7cNv8K9Hg4J9fJDb/abstract/?lang=pt#>>. Acesso em: 31 Jul. 2022.

MORAIS, Gustavo. **FATEC Tatuí reúne 80 músicos em iniciativa de combate à AIDS**. 2019. Em: CifraClub News. Disponível em: <https://m.cifraclub.com.br/blog/fatec-tatui-reune-80-musicos-em-iniciativa-de-combate-a-aids-vem-ver/>. Acesso em: 25 jun. 2022.

NSC TV (Florianópolis). G1. **Orquestra de Baterias reúne 200 músicos em Florianópolis**. Disponível em: <https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2021/12/13/orquestra-de-baterias-reune-200-musicos-em-florianopolis.ghtml>. Acesso em: 22 jun. 2022.

NOLETO, Rafael da Silva. **Pandemia de lives: sobre Covid-19 e música no Brasil**. In: Miriam Pillar Grossi; Rodrigo Toniol. (Org.). Cientistas sociais e o Coronavírus. 1ed. São Paulo: ANPOCS; Florianópolis: Tribo da Ilha, 2020. p. 401- 404. Disponível em: <http://anpocs.org/index.php/ciencias-sociais/destaques/2458-livro-cientistas-sociais-e-o-coronavirus-ebook-download-gratuito>. Acesso em: 26 de jan. de 2022.

OLIVEIRA, Francisco Zmekhol Nascimento de. **A escrita rítmica de Olivier Messiaen e seus desdobramentos em outros aspectos de sua prática composicional**. 195 f. Dissertação (Mestrado em Música) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003.

ONERPM (São Paulo). **Saiba como se inscrever na primeira edição do Rockin'1000 Brasil**. 2022. Disponível em: <https://blog.onerpm.com/parcerias-pt/saiba-como-se-inscrever-na-primeira-edicao-do-rockin1000-brasil/>. Acesso em: 22 jun. 2022.

PLAYING FOR CHANGE. **About Us**. 2022. Disponível em: <https://www.playingforchange.com/pt/about>. Acesso em: 22 jun. 2022.

PORTAL DA CULTURA (Florianópolis). **Orquestra de Baterias acontece no dia 5 de dezembro**. 2021. Secretaria Municipal da Cultura, Esporte e Lazer. Disponível em: <https://www.fundacaofranklincascaes.com.br/orquestra-de-baterias-acontece-no-dia-0512>. Acesso em: 22 jun. 2022.

PRADO, Carol. (Brasil). G1 (ed.). **8 das 10 lives mais vistas em 2020 são brasileiras; Marília Mendonça ganha de BTS e Andrea Bocelli**. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2020/12/02/8-das-10-lives-mais-vistas-em-2020-sao-brasileiras-marilia-mendonca-ganha-de-bts-e-andrea-bocelli.ghtml>. Acesso em: 18 jun. 2022.

QUARANTA, D. Composição Musical e Intersemiose: processos composicionais em ação. **Revista Música Hodie**, Goiânia, v. 13, n. 1, 2013. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/musica/article/view/25825>. Acesso em: 2 ago. 2022.

ROCKIN' 1000 (Itália). **History**: the long and thrilling road. The Long and Thrilling Road. 2021. Disponível em: <https://www.rockin1000.com/it/history>. Acesso em: 22 jun. 2022.

RÜDIGER, Francisco. **As Teorias da Cibercultura**: perspectivas, questões e autores. 2. ed. Porto Alegre: Editora Salina, 2013. 319 p.

ROCK N' MOB (Rússia). **What is this?** Disponível em: <https://rocknmob.com/>. Acesso em: 22 jun. 2022.

SAD, Marina. **Playing for Change e a inteligência coletiva**. 2016. Em Blog da disciplina Literacia das Mídias e das Artes, oferecida pelo Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Disponível em: <https://literaciesufjf.wordpress.com/2016/11/05/playing-for-change-e-a-inteligencia-coletiva/>. Acesso em: 03 jul. 2022.

SAMPAIO, Rf; MANCINI, Mc. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, [S.L.], v. 11, n. 1, p. 83-89, fev. 2007. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1413-35552007000100013>.

SÃO PAULO (Estado). Lei nº 12544, de 30 de janeiro de 2007. Declara como Capital da Música o Município de Tatuí. **Diário Oficial - Executivo, 31/01/2007**. São Paulo, SP, 30 jan. 2007. p. 1.

TODA PALAVRA (Niterói). **Playing for Change Day at Home 2020 faz chamada para artistas voluntários**. 2020. Disponível em: <https://www.todapalavra.info/single-post/playing-for-change-day-at-home-2020-faz-chamada-para-artistas-voluntarios>. Acesso em: 22 jun. 2022.

UNESCO (Brasil). **Pesquisa de Percepção dos Impactos da Covid-19 nos Setores Cultural e Criativo do Brasil**. 2020. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375069?posInSet=13&queryId=341e9048-f941-45cf-8445-efdb43251ed0>. Acesso em: 18 jun. 2022.

VALÉO, Taíla Aschkar. **O que foi o Soma Rock Camp 2020?** 2021. Em: Soma Blog. Disponível em: <https://somarockbrasil.wordpress.com/2021/10/07/o-que-foi-o-soma-rock-camp-2020/>. Acesso em: 03 jul. 2022.

WALLIS, Adam. **266 musicians perform quarantine cover of Linkin Park's 'In the End'**. 2021. Em: Global News - Entertainment. Disponível em: <https://globalnews.ca/news/7148831/linkin-park-cover-in-the-end-coronavirus/>. Acesso em: 22 jun. 2022.

YIN, Robert K.. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001. 223 p.

ANEXO 1: Autorização de identificação**AUTORIZAÇÃO**

Eu, Arthur de Oliveira Gomes, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento "Soma Rock Camp II", para a pesquisa intitulada "Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva" e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tencologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 17 de Setembro de 2023



Arthur de Oliveira Gomes

AUTORIZAÇÃO

Eu, Felipe Wagner Gomes Pereira, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento "Soma Rock Camp II", para a pesquisa intitulada "Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva" e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tencologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 20 de Fevereiro de 2023



Felipe Wagner Gomes Pereira

AUTORIZAÇÃO

Eu, Gabriel de Góes Vieira, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento “Soma Rock Camp II”, para a pesquisa intitulada “Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva” e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 22 de fevereiro de 2023



Gabriel de Góes Vieira

AUTORIZAÇÃO

Eu, Gabriel Pereira Pranches, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento "Soma Rock Camp II", para a pesquisa intitulada "Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva" e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tencologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 15 de fevereiro de 2023

A handwritten signature in black ink, reading 'Gabriel Pranches', written over a horizontal line.

Gabriel Pereira Pranches

AUTORIZAÇÃO

Eu, Jaquie Rodrigues Livino de Carvalho, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento “Soma Rock Camp II”, para a pesquisa intitulada “Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva” e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tencologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 23 de Fevereiro de 2023



Jaquie Rodrigues Livino de Carvalho

AUTORIZAÇÃO

Eu, Julia Madalena Santos, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento “Soma Rock Camp II”, para a pesquisa intitulada “Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva” e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tencologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 15 de fevereiro de 2023

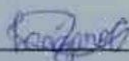


Julia Madalena Santos

AUTORIZAÇÃO

Eu, Lázaro Cordeiro, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento "Soma Rock Camp II", para a pesquisa intitulada "Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva" e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), campus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 23 de fevereiro de 2023



Lázaro Cordeiro

AUTORIZAÇÃO

Eu, Marjorie Maximiano, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento “Soma Rock Camp II”, para a pesquisa intitulada “Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva” e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tencologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 16 de fevereiro de 2023

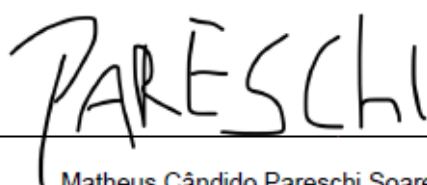


Marjorie Maximiano

AUTORIZAÇÃO

Eu, Matheus Cândido Pareschi Soares, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento “Soma Rock Camp II”, para a pesquisa intitulada “Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva” e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 16 de fevereiro de 2023



Handwritten signature of Matheus Cândido Pareschi Soares in black ink, written over a horizontal line.

Matheus Cândido Pareschi Soares

AUTORIZAÇÃO

Eu, Matthew Ramon Cossero-Frew, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento "Soma Rock Camp II", para a pesquisa intitulada "Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva" e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tencologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 22 de fevereiro de 2023

Matthew

Matthew Ramon Cossero-Frew

AUTORIZAÇÃO

Eu, Robson Ângelo da Silva, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento “Soma Rock Camp II”, para a pesquisa intitulada “Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva” e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, ²³ de Fevereiro de 2023



Robson Ângelo da Silva

AUTORIZAÇÃO

Eu, Rodrigo Barros Mariano, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento “Soma Rock Camp II”, para a pesquisa intitulada “Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva” e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tencologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 15 de Fevereiro de 2023



Rodrigo Barros Mariano

AUTORIZAÇÃO

Eu, Taíla Aschkar Valéo, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento "Soma Rock Camp II", para a pesquisa intitulada "Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva" e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tencologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 22 de Fevereiro de 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Taíla', is written over a horizontal line.

Taíla Aschkar Valéo

AUTORIZAÇÃO

Eu, Yula Eduarda Ribeiro da Silva, DECLARO que TENHO CIÊNCIA E AUTORIZO como manifestação explícita de minha vontade, a DIVULGAÇÃO DO MEU NOME COMPLETO e MATERIAL AUDIOVISUAL enviado aos organizadores do evento “Soma Rock Camp II”, para a pesquisa intitulada “Soma Rock: diálogos entre música, tecnologia e inteligência coletiva” e seus produtos (dissertação de mestrado e produto tecnológico), conduzida pelo Sr. Felipe Aparecido Bulim, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação denominado de Mestrado Profissional em Mídia e Tencologia (PPGMiT), vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), câmpus de Bauru – SP, sendo orientado pela professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira.

Bauru, 15 de fevereiro de 2023

Documento assinado digitalmente
 YULA EDUARDA RIBEIRO DA SILVA
Data: 16/02/2023 13:04:28-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Yula Eduarda Ribeiro da Silva