

**UNIVERSIDADE TIRADENTES  
DIRETORIA DE GRADUAÇÃO  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**MATHEUS ALMEIDA CORDEIRO**

**“WELCOME TO BIOPHILIA”: UM ESTUDO DA NARRATIVA  
TRANSMÍDIA APLICADA AO CONTEÚDO MUSICAL**

**Aracaju - SE**

**2018**

**MATHEUS ALMEIDA CORDEIRO**

**“WELCOME TO BIOPHILIA”: UM ESTUDO DA NARRATIVA  
TRANSMÍDIA APLICADA AO CONTEÚDO MUSICAL**

Monografia apresentada à Universidade Tiradentes  
como requisito parcial para obtenção do grau de  
Bacharel em Comunicação Social com Habilitação  
em Publicidade e Propaganda.

**ORIENTADOR**

Prof. Me. Cleon Menezes do Nascimento

**Aracaju - SE**

**2018**

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Ana Lúcia Almeida e Cleomárcio Cordeiro (*In memorian*), por me concederem o dom da vida.

A todos os meus familiares, em destaque aos meus avós Maria de Lourdes Almeida e José Leite (*In memorian*), pelo estímulo e incentivo a seguir meus propósitos, independente da opinião alheia.

Às minhas irmãs Vyvyanne Almeida e Yasmim Buriti, pelo carinho fraterno e suporte emocional.

Ao meu padrasto Mário Buriti, pela sua disposição a me ajudar (juntamente com a minha mãe e minha avó) no ingresso ao Ensino Superior.

Às tias (e tio) Marluce Almeida, Marleide Almeida, Márcia Fernanda Almeida e Fábio Henrique Almeida, a quem posso contar em todos os momentos.

Aos meus primos, Flávia Ellen Almeida, Felipe Almeida e Enzo Almeida, pelos laços estreitos.

À minha prima (em especial) Sílvia Regina Almeida, por também oferecer aporte para minha entrada à universidade.

Aos meus amigos Carlos Lima, Klinsman Barros, Aline Kelly Oliveira, Joseane Oliveira, Thaise Borges, Luciana Silva, Liliane Custódio, Lucineide Rodrigues, Hugo Rodrigues, Jailson Rodrigues, Gislane Lima, Whendel Silva, Luana Oliveira, Jamiris Oliveira, Renata Santos, Mariana Gois, Bruno Santos, Dayane Leandro, Rayani Couto e Harrison Sousa, pelos momentos tão benéficos em minha vida.

À Dra. Cristine Porto, por ter acreditado em meu potencial como iniciante científico e pela transmissão de seu conhecimento.

Ao meu orientador Cleon Nascimento, pelas suas contribuições pertinentes e por me acompanhar até a reta final desta pesquisa.

## RESUMO

A presente pesquisa propõe um estudo do uso estratégico de transmídiação narrativa aplicada ao conteúdo musical convencional, a partir da análise do projeto musical “*Biophilia*” (2011) da artista islandesa Björk, lançado nos formatos convencional e aplicativo interativo. Para a realização desta, foi realizada uma busca de cunho predominantemente qualitativo, através de consulta bibliográfica exploratória, seguido da observação prática da obra musical em suas duas versões como estudo de caso. O estudo aqui debruçado partiu do pressuposto de que *Biophilia* estaria se utilizando da técnica de Narrativa Transmídia, a fim de transcender a experiência de consumo musical para além do habitual, trabalhando as temáticas de suas canções como histórias imersivas, numa plataforma de interface digital e multissensorial. Selecionado por atender as pretensões da pesquisa, foi debruçado como amostra para um dos eixos principais de discussão: o que se refere à aptidão de utilizar a tecnologia digital, cujo potencial é engessado pelo rótulo de distribuição, como aporte criativo no conteúdo musical que amplia sua experiência através de um meio no qual a linguagem é culturalmente conhecida pelos ouvintes, no cerne digital.

**Palavras-chave:** Narrativa Transmídia. Música. Tecnologia. Biophilia.

## **ABSTRACT**

The present research proposes the study of a strategic use of transmedia storytelling applied to conventional musical content, based on the analysis of the musical project "Biophilia" (2011) by the Icelandic artist Björk, released in conventional format and interactive application. For the accomplishment of this, a predominantly qualitative research was carried out, through an exploratory bibliographical consultation, followed by the practical observation of the musical work in its two versions, as a case study. The study was based on the assumption that Biophilia would be using the technique of Transmedia Storytelling in order to transcend the experience of musical consumption beyond the usual, working on the themes of their songs as immersive stories in a platform of digital and multisensory interface. Selected for meeting the pretensions of the research, it was used as a sample for one of the main discussion axes: what refers to the aptitude to use the digital technology, whose potential is reduced to the purpose of distribution, as creative contribution in the musical content, amplifying its experience through a medium in which language is culturally known by listeners.

**Keywords:** Transmedia Storytelling. Music. Technology. Biophilia.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Estrutura da etapa "Geração" da <i>Interactive Storytelling</i> .....	29
Figura 2 – Capa do <i>Biophilia</i> Álbum.....	58
Figura 3 – Tela inicial do <i>Biophilia App</i> .....	58
Figura 4 – Interface da Galáxia-Mãe .....	89
Figura 5 – Segunda interface da Galáxia-Mãe .....	89
Figura 6 – Ciclo experiencial dos modos internos.....	116

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Distribuição: <i>Biophilia</i> Álbum (faixas e suas respectivas temáticas).....	86
Tabela 2 – <i>Biophilia App</i> : distribuição temática e representação dos personagens .....	94
Tabela 3– Sequências de consumo dos modos internos ( <i>Biophilia App</i> ).....	117

# SUMÁRIO

<b>1 – INTRODUÇÃO.....</b>	<b>4</b>
<b>2 – CIBERCULTURA .....</b>	<b>8</b>
2.1. O Indivíduo .....	8
2.2. O Âmago Digital .....	11
2.3. A Emancipação das Mídias.....	17
<b>3 – NARRATIVA TRANSMÍDA .....</b>	<b>22</b>
3.1. O Mecanismo de Expansão.....	22
3.2. <i>Interactive Storytelling</i> .....	27
3.3. <i>Transmedia Music Storytelling</i> .....	33
<b>4 – CENÁRIO MUSICAL DIGITAL.....</b>	<b>37</b>
4.1. A Indústria Fonográfica na Cultura Digital .....	37
4.2. O rótulo "distribuição" na música .....	49
<b>5 – ESTUDO DE CASO: BIOPHILIA EM NARRATIVA TRANSMÍDA .....</b>	<b>54</b>
5.1. Histórico e Discografia .....	54
5.2. <i>Welcome To Biophilia</i> .....	56
5.3. Metodologia .....	60
5.4. <i>Biophilia</i> Álbum.....	61
5.5. <i>Biophilia App</i> .....	87
5.6. <i>Biophilia</i> Álbum X <i>Biophilia App</i> : Veredito .....	121
<b>6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>124</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>127</b>
<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>130</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>132</b>
ANEXO I – Narração introdutória ( <i>Biophilia App</i> ).....	132
ANEXO II – Canções-aplicativo: modos internos.....	133



## 1 – INTRODUÇÃO

Uma metáfora que ilustraria a relação entre a cultura tecnológica digital e o indivíduo, no sentido mais simplista, seria a de um convite constantemente enviado para ele, solicitando que adapte a sua casa, localizada em um ciberespaço, a cada vez que um novo dispositivo for acrescentado à cultura em que vive. Significa dizer que ele precisa familiarizar-se continuamente com a linguagem das plataformas que surgem, conforme vão se tornando mais sofisticadas e íntimas na sociedade a qual integra se não quiser viver à margem da “cultura de convergência” (JENKINS, 2009).

Os elementos a ele interligados – e por ele consumidos – seguem a mesma dinâmica. Reestruturam suas formas a partir da nova linguagem do dispositivo estabelecido, agora comum e usado por seu consumidor, a fim de que seu conteúdo se torne versátil e disponível nas diversas mídias. “O digital é o meio das metamorfoses”, assim salienta Lévy (2000, p. 68). E tais mudanças, em sua maioria, são regidas por fins mercadológicos, visto que a cultura contemporânea é caracterizada por estender o rótulo “produto” sobre aquilo que não é, em primeiro plano, de natureza comercial como os elementos de cunho intelectual, cultural e artístico.

O cenário musical, especificamente, exemplifica esta tese da adaptação por modificar os formatos de distribuição e comercialização de seu produto (música) ao longo do tempo, no propósito de impulsionar o consumo na “zona quente”, cujo público potencial tende a se encontrar em maior número. Hoje, esta zona tem registro na Internet, acumulando cerca de 3,2 bilhões de usuários conectados, segundo a União Internacional das Telecomunicações (UIT) em 2015<sup>1</sup>. O conteúdo musical está hospedado para acesso em plataformas online de transmissão de áudio, conhecidas como “*Streaming*”, por meio de computadores, *notebooks*, *tablets* e *smartphones*.

Porém, a transição dos formatos não deve ser entendida sob a perspectiva de substituição dos meios tecnológicos anteriores ou tradicionais pelos recentes. Trata-se, sim, de uma convergência: uma coexistência desses meios que operam entre si, na distribuição de um mesmo produto. Abandonou-se apenas a centralização do conteúdo em apenas uma mídia – ou formato – exclusiva para a veiculação de dado conteúdo. As músicas disponibilizadas nos *streamings* coexistem com as mesmas nos formatos CD, MP3, Vinil e Fita Cassete. A convergência na lógica de distribuição seria, portanto, um “*mix*” de modelos cujo mesmo

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/05/mundo-tem-32-bilhoes-de-pessoas-conectadas-internet-diz-uit.html>>. Acesso em 07 de out. 2017.

material é adaptado e que colabora mutuamente no ciclo de consumo do elemento, na indústria fonográfica.

A familiarização das tecnologias influencia na adaptação da maneira como dado produto é consumido, pelo fato destas também influírem no reajuste de nossa cultura. E a capacidade de compreender as linguagens específicas da mídia, conseguida através do uso e da interação, implicam em oportunidades dos provedores que fornecem o produto, a fim de tornar a experiência imersa e, em algumas situações, de expandir sua proposta além do convencional usando as especificidades da mídia. Tal prática (mais comum em franquias de filmes, games, quadrinhos, séries e *reality shows*) atende por nome de “Narrativa Transmídia”.

Em seu sentido íntegro, Narrativa Transmídia é conceituada por Jenkins (2009, p. 384) como “[...] histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma contribuindo de forma distinta para a nossa compreensão de um universo”. Significa dizer que as mídias, massivas ou restritas, anteriores ou recentes, são escolhidas sob o critério de potencial penetrativo que portam, considerando as restrições de seu formato, para construir uma história diferente umas das outras sobre um mesmo conteúdo, mas que se complementam. Tudo isso, visando não apenas o consumo que o público-alvo representará em cada plataforma, mas também conferir a ele uma participatividade e engajamento que não são vistos no modelo de mídia tradicional.

Retornando ao *locus* musical, apesar das plataformas tecnológicas midiáticas modificarem a engrenagem do “fazer música” – principalmente as digitais – ainda é translúcida a permanência da lógica restrita à distribuição/adaptação sobre elas. Mas, e se um artista fizesse uso desses mecanismos para uma finalidade artística e interativa? Utilizasse essa familiarização entre pessoas conectadas com a linguagem das tecnologias, agregando-as (ou apenas uma) ao conceito criativo de seu projeto, de modo a tornar seu conteúdo extenso e dinâmico, além do que a versão convencional pode oferecer? São indagações que associam o emprego da narrativa transmídia à conjectura do “fazer música” além da experiência audível e visual, mas também interativa e participativa.

É dentro desta nuance que o material aqui desenvolvido em pesquisa, predominantemente exploratória/descritiva, envereda. Firme no propósito de analisar a narrativa transmídia em uma aplicação mais íntima no território musical, âmbito muito pouco explorado nesta temática (mas não inexistente), visto que abordagens do conceito são mais tangíveis e volumosas em estudos do universo das franquias televisivas e do cinema, especificamente.

O objeto estabelecido para esta pesquisa paira sobre a órbita de discussão levantada até o momento. Lançado em 2011, "*Biophilia*" (One Little Indian/Warner/Universal Music), oitavo álbum de estúdio e projeto musical da cantora islandesa Björk Guðmundsdóttir – artisticamente, apenas como "Björk" – se trata de um material fonográfico peculiar por convergir música com tecnologia digital, internet e interatividade em favor da tese cujo álbum é pautado. Tudo dentro da perspectiva de tornar a experiência de consumo musical habitual do que seria seu projeto em versão convencional, em algo inusitado dentro de um "universo" estendido e moldável das letras das canções, sob a forma de aplicativo interativo (este desenvolvido em parceria com a *Apple*).

A pesquisa, a partir deste ângulo, tem como delimitação o estudo de um possível uso estratégico de narrativa transmídia no álbum da artista alternativa, considerando seus dois formatos lançados: padrão e aplicativo. Imerso no conceito temático e seus respectivos procedimentos de aplicabilidade, reluz a problemática que torna movente o estudo: Teria o álbum "*Biophilia*" da cantora Björk se utilizado de narrativa transmídia para uma nova experiência de consumo musical? Isto é, o álbum ao ser lançado em versão aplicativo (*App Album*), estaria fazendo uso dos conceitos que dão forma à transmidiação narrativa para transcender a prática habitual de como a música é consumida? Eis o eixo de inquietação crucial que permeia a proposta.

Os objetivos partem do viés que se estende desde a observação da possível estratégia de narrativa transmídia no álbum, às subsequências complementares que se referem ao estudo do tema, do âmbito fonográfico com suas particularidades de lançamento de material, e a mediação destes com a dinâmica da transmidiação narrativa no campo musical, por meio objeto em foco.

Em instância abrangente, o objetivo geral consiste em: Analisar a estratégia utilizada via narrativa transmídia do álbum "*Biophilia*" da cantora Björk. As ramificações específicas incluem: a) Estudar o cenário musical e entender as particularidades de lançamento de um álbum na indústria fonográfica; b) Conceituar a narrativa transmídia e sua metodologia; c) Apresentar a aplicação da narrativa transmídia dentro do cenário musical, através do álbum *Biophilia*.

O percurso que administra a pesquisa é disposto em campos distintos de abordagem, gerenciadas por uma pesquisa bibliográfica de caráter extenso. No segmento "Cibercultura", é abordada a explanação do âmbito de relação entre o sujeito e a cultura digital, com ênfase na linguagem dos dispositivos como transformadores das instâncias individuais, coletivas, nas relações de consumo e na descentralização midiática. Os estudos de Lévy (2000), Santaella

(2008; 2010; 2011), Lemos (2010) e Castells (1999) são autores visitados a fim de estabelecer o primeiro eixo de projeção do material.

A partir do cerne "Narrativa Transmídia", são delimitadas noções iniciais da convergência midiática, assim como os modelos de transmidiação narrativa e seus subprodutos engajados no âmbito interativo e musical. Nesta esfera, os produtos teóricos de Jenkins (2009), Gosciola (2012; 2014), Pozzer (2005) e Ribeiro (2015) configuram-se como aportes no desenho da aura deste segundo polo de abordagem.

No que diz respeito ao "Cenário Musical Digital", Cardoso Filho e Jeder Júnior (2006), Gohn (2001), Brittos e Oliveira (2006), Paulino e Kafino (2011), Hershman (2011) e dentre outros estudiosos do ramo ou afins, são escalados na síntese da indústria fonográfica e seu desenvolvimento tecnológico até a era digital, além da aspiração referente ao uso dos dispositivos como recursos criativos e não somente distributivos.

O segundo campo se debruça integralmente a conhecer o projeto *Biophilia* e seus formatos padrão (lista de faixas) e o aplicativo (compilado de canções-aplicativo interativas e interfacetadas a partir das composições das faixas convencionais). Para o processo exploratório/descritivo, foram obtidos, sob meios legais, o álbum em sua versão convencional através da plataforma *iTunes Store* e sua versão aplicativo na loja virtual *Apple Store* – ambas de domínio *Apple* – por meio de um aparelho smartphone.

Em continuidade, foi executada a análise descritiva e interpretativa de conteúdo segundo Bardin (2011) dos dois formatos do projeto, considerando os critérios de adaptação da concepção criativa das canções do formato padrão, no aplicativo, de modo compreender, através dos estudos teóricos, se foi exercida (ou não) a estratégia de narrativa transmídia na perspectiva de promover um consumo musical da obra, além do habitual.

A relevância pode ser aplicada à pesquisa (e ao seu objeto, por conseguinte), por esta ser pautada dentro de uma temática íntima na área de formação ao qual este material é dirigido. Segundamente, por ser um projeto de cunho original e obediente aos critérios científicos de produção, visando mostrar uma ótica peculiar a respeito do emprego de mídias – até então vistas potencialmente como distribuidoras do conteúdo – para contar uma história com roupagem imersa.

*Biophilia*, ao relacionar a tecnologia digital interativa do *app*, torna-se válido como objeto, pois atende a necessidade desta pesquisa no propósito de compreender a narrativa transmídia como estratégia voltada para o seu conteúdo, instigando a participação dos ouvintes a fazerem mais do que simplesmente ouvir música, ao convergir com um canal culturalmente conhecido e utilizado por eles.

## 2 – CIBERCULTURA

Este capítulo se dirige à explanação do sujeito e as transições que ocorrem, conforme as tecnologias influenciam a matriz social e cultural através da história, atribuindo foco à Cibercultura como principal amostra deste cenário. Serão explanados conceitos técnicos sobre o âmago digital e seus dispositivos, discorrendo a respeito da interface, processo de familiarização e assimilação de linguagem cibernética pelo indivíduo, o câmbio entre o ser e a técnica, a “projeção de si” e do que consome, assim como a emancipação das mídias ocasionada pela cibercultura, expondo o novo retrato da relação entre as *mass media* (mídias de massa) e as mídias digitais.

### 2.1. O Indivíduo

O indivíduo, enquanto ser pertencente a um contexto – mais precisamente a um contexto de eixo social – manifesta, dentre as suas capacidades, o potencial de adaptação quando exposto às transformações e aglutinações da cultura no *locus* que integra.

“Cultura”, conforme ressalta Campomori (2008, p. 75) *apud* Porto (2011, p. 96), é uma “[...] palavra que a priori remete à nossa relação com mundo, à civilização, ao conjunto de padrões de comportamento, crenças, conhecimentos, costumes etc.”. A cultura aqui ilustrada é pontuada na perspectiva dos hábitos, valores, assimilados por um todo em um mesmo convívio, que regem a conduta de vida e comportamento daqueles que têm vínculo ao seu seio, no sentido mais básico.

A partir desta nuance, a tese de adaptação do indivíduo às mudanças em sua cultura – mencionada no primeiro momento – adquire tangibilidade quanto a sua origem, uma vez que essa capacidade individual-coletiva se dá pelo fato de a cultura que o rege ser apta a assimilar as aglutinações e transformações, somando-as ao seu corpo em longo prazo. O indivíduo, uma vez integrante de uma sociedade, tem acesso à cultura e se torna anexada a ela e suas possíveis metamorfoses, pois esta possui “uma relação íntima com a matriz social, sendo, portanto, dois tocantes complementares”, parafraseando Ullmann (1991, p. 84).

A aquisição da habilidade adaptativa confere à cultura e aos seus subsidiários o título de metamórfica, significando dizer que ela assume formas plurais a cada contato com vertentes culturais externas. O trajeto até o presente momento não exala ineditismo, trata-se

de um retrato do que é estabelecido como "aculturação". Sobre este termo, Ullmann (1991, p. 313) discorre que:

É um processo no qual duas culturas, geralmente uma delas sendo doadora e a outra, receptora, num contato bastante prolongado ou permanente, sofrem influxo recíproco. Em termos mais simples, dir-se-ia que a aculturação consiste na adaptação de uma cultura à outra, num ou vários traços.

A aculturação põe à prova a perspectiva de sinergia entre determinada cultura e outra, assim como as suas conjunturas específicas. Acopla também a desenvoltura de incorporar tocantes divergentes ou afins que as culturas em câmbio contêm, ou em ótica mais inflexível, de "digeri-los", um módulo mais lento do processo de assimilação.

A quebra de fronteiras geográficas e físicas tornou o terreno mais propício ao constante fluxo de entrada e relacionamento entre diversas torrentes culturais, formadoras de suas respectivas sociedades e indivíduos. Isso acarretou, em sua maioria, que as comunidades estabelecessem estreitamentos favoráveis para tornar comum a aculturação, assim como na outra face despertou a resistência das mais conservadoras, que percebem a tendência como uma maneira de sobrepor ou erradicar a sua cultura de origem. Mas, ao mesmo tempo, permitiu trocas de conhecimentos que deram origem a novos arranjos no que diz respeito à técnica.

O rompimento dessas demarcações físicas também possui uma profunda relação no palco da conexão entre o indivíduo e a técnica (termo utilizado para se referir as tecnologias e seus produtos). Lemos (2010, p. 17) delimita que em "[...] cada época da história da humanidade corresponde a uma técnica particular." Isso quer dizer que cada período histórico da humanidade, compreende a dinâmica de domínio e/ou desenvolvimento de um aparato tecnológico formidável e saciador como resposta para alguma necessidade presente na época. Não apenas tecnologias feitas para uma demanda, mas também projetos aspiracionais que tomaram forma em desfechos sucessores.

E dentro desta ramificação histórica, as sociedades modificaram suas formas de realizar tarefas, assim como o seu comportamento em projeção individual-coletiva a partir da finalidade de uso da técnica. Pode-se dizer que ela é uma matriz potencial para a aculturação, que, por sua vez, caracteriza as transformações das sociedades, reflexo da visão simbólica assumida pelos indivíduos em torno das tecnologias dominadas por eles, ainda que estas sejam suportes secundários, porém influentes no destino do cerne social (CASTELLS, 1999 p. 44).

As tecnologias e os produtos oriundos de seu âmago, conforme a história prosseguia, revelavam sua vocação para o universal, de abranger outros terrenos e não se restringir apenas

ao *locus* em que foram originadas. Dentro do choque de culturas e estágios de rearranjo destas, se constituiu em um campo aberto e fértil onde a técnica foi desenvolvida, aprimorada e perpetuada em outras óticas e múltiplos fins.

Tratando-se dos ares do século XX, momento marcado pelo advento das tecnologias digitais e sua simbiose com as tecnologias de comunicação – este ponto registrado a partir de 1975 – (LEMOS, 2010), tem-se o indício dos maiores passos em relação à forma de manusear a informação. E, em plano secundário, como isto acarretou no desprendimento da visão reducionista da tecnologia apenas como um suporte técnico e mediador, para uma relação mais humanizada e de instância simbólica com os indivíduos que a utiliza.

Nesta metade da década de 70 (LEMOS, 2010), a mescla de propriedades dos polos da telecomunicação analógica e a informática promoveu a criação do computador, máquina multifocal que apresentava o englobamento de atividades e capacidades de formatação de mensagens e informações. Tratava-se do início da popular “Revolução Digital”, uma vez que tal aparato detinha uma configuração multifuncional, isto é, o desempenho de múltiplas funções referentes à prática de criação, difusão e processamento do produto “informação” sob a forma dados digitais. Sobre o impacto desta nova formatação, Lemos (2010, p.73) discorre que:

Esta revolução digital implica, progressivamente, a passagem do *mass media* (cujo os símbolos são a TV, o rádio, a imprensa, o cinema) para formas individualizadas de produção, difusão e estoque de informação. Aqui a circulação de informações não obedece à hierarquia da árvore (um-todos) e sim à multiplicidade do rizoma (todos-todos).

A proposição de “um-todos” para “todos-todos”, ilustra com precisão a configuração que a técnica – no molde digital – é pautada. A partir do momento em que a máquina “computador” concentrava em um único âmago (seu corpo técnico) funções que permitem plurais modos de se trabalhar mensagens, acarretou em uma remodelação na maneira como estas informações e conteúdos eram transmitidos anteriormente.

Estendida até o momento presente, com a Internet (seu principal combustível), onde a tecnologia digital passou por processos de aperfeiçoamento técnico-estético, performance de uso, desmembramentos de formatos e sustentando o *status* de “acessível” – presente nos lares e nas mãos – vem à tona o conceito da remodelagem cultural. Por também possuir o selo de integrante na órbita da técnica, também acarreta em si o potencial de modificação social-comportamental dos seus adeptos. Agora, a tecnologia digital somada ao campo da comunicação, amplifica o efeito mutacional nas sociedades em projeção global.

Hoje, o conceito de ruptura das barreiras assume roupagens mais sofisticadas e imersas no viés técnico. Através dos dispositivos tecnológicos digitais (computadores, *notebooks*, *tablets*, *smartphones*, *smart tvs*), e principalmente da internet, os limites geográficos não apenas são retirados, como o espaço entre culturas, sociedades e pessoas transcende para uma plataforma intangível, mas de impactos concretos (LÉVY, 2000). Por intermédio da tecnologia, as culturas coexistem com um fenômeno de mesmo caráter, porém desterritorializado e comum aos usuários em escala universal: a “Cibercultura”.

## 2.2. O Âmago Digital

O novo modelo de sociedade globalizada é disposto após a integração da tecnologia ao panorama cotidiano dos indivíduos, mais especificamente aqueles que têm acesso aos dispositivos que permitam a conectividade. Ao mencionar tecnologia e os dispositivos de mesma índole, não se trata dos meios de comunicação de massa (TV, rádio, telefone, cinema, imprensa). Apesar de suas respectivas contribuições nas primeiras “grandes investidas” da relação indivíduo-máquina, é preferível remeter às tecnologias digitais e plataformas midiáticas interativas, visto que estas representam o nicho tecnológico da abordagem em questão.

A cultura forjada na relação entre a rede interligada de tecnologias, internet e indivíduos conectados é nomeada de “Cibercultura”, teoria desenvolvida pelo estudioso francês Pierre Lévy, em sua obra detentora do mesmo título. Lévy (2000, p.17) delimita a cibercultura como um “dilúvio” cultural oriundo da expansão das tecnologias de cunho telecomunicacional e da internet, o pilar principal do fenômeno.

No sentido sucinto, cibercultura compreende a intensificação do uso dos aparatos tecnológicos digitais – e da rede – pelos indivíduos (agora “usuários”), de modo que tais suportes se convertem em canais responsáveis pelo desenvolvimento da comunicação, produção intelectual, reprodução de valores, assim como pontos de vista subjetivos no espaço conectado, em escala cultural.

Os campos que discorrem sobre o fenômeno determinam que dentro do manto cibercultural, se encontra a extensão onde aqueles em *status* “online” encontram campo para realizar o câmbio de culturas, conhecimento e conteúdo. O “Ciberespaço”, assim conhecido, é o âmbito-matriz onde os usuários fazem uso e vivenciam a cibercultura de maneira plena. “O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o



universo oceânico de informações que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo" (LÉVY, 2000, p. 17).

A órbita entre o plano cibercultural e ciberespacial representa, em suma, o núcleo, a fonte, o coração de todo o contexto da cultura global (ressaltando a internet como a principal atriz e genitora). Tendo dentre as características a incapacidade de ser mensurada e totalizada, é moldável e constantemente apta à expansão conforme o ritmo de uso, para quaisquer finalidades, se torna assíduo.

Dentro deste vendaval de transformações via conexão, os usuários assumem uma postura comportamental-individual mais ativa em relação ao modelo tradicional acerca da comunicação e informação. Duas lacunas primordiais compreendem estágios responsáveis pela intensidade da reconfiguração, sendo representadas pela “mobilidade” e a “ubiquidade”. Ambas constituem um câmbio complementar entre si, significando dizer que é a existência de uma, de certa forma influência advento da outra.

Por "mobilidade", inconsistentes e variadas interpretações são feitas. No sema da geografia dos transportes, previsto em Kellerman (2006, p. 6-19) *apud* Santaella (2010, p. 109), a mobilidade é entendida como "[...] a habilidade de mover-se entre diferentes lugares de atividade". De fato, o termo abarca em seu sema a perspectiva de transitar entre instâncias diferentes, cujas especificidades e funcionalidades são múltiplas. Porém, esta ótica é muito restrita e limitada ao limiar físico, quando se pretende buscar uma "tradução" para as configurações ciberculturais.

Lemos (2008, p. 98) *apud* Santaella (2010 p. 110) propõe três faces pertencentes à mobilidade: "a mobilidade física/espacial (locomoção, transportes), a mobilidade cognitiva/imaginária (pensamento, religiões, sonhos) e a mobilidade virtual/informacional". Sendo esta última o foco proporcional para saciar o anseio por esclarecimento, se debruça no ambiente da mobilidade virtual e física, que, dentre os estágios desempenhados por ambas, tem-se a síntese da "complementaridade" e da "adição", nas quais se "dispõe suas conjunturas funcionais e seus respectivos potenciais, de modo a criar formas plurais de mobilidade", parafraseando Santaella (2010 p.111).

Com isso, é traçado o eixo com as tecnologias móveis – principais símbolos do conceito de mobilidade – uma vez que sua estrutura física e intangível é resultado desta complementaridade e adição dos meios e as conjecturas que portam. Detentoras de uma gama de aplicações e programações diferentes (tese multitarefal) dentro de sua "tela" – denominada "interface" (JOHNSON, 2001) – possuem a habilidade de transitar em fluxos constantes por cada uma desses campos e utilizar suas funções em qualquer ocasião.

A partir do momento em que deslocar-se entre as mídias presentes na interface dos dispositivos, permite o indivíduo ter acesso a todas as funções dos dispositivos, fazendo uso simultâneo de cada uma destas, ocorre a denominada "ubiquidade". Segundo Santaella (2010, p.17) a terminologia tem como conceito "[...] o compartilhamento simultâneo de vários lugares". Trata-se de um constante fluxo comunicacional dentro de um *locus* (interface-ciberespaço).

É frequente a associação equivocada da ubiquidade com a onipresença, embora a primeira abarque o cunho da comunicação associada durante o deslocamento entre plataformas, enquanto a segunda cobre esse deslocamento e permite a continuidade dos afazeres pelo usuário, ainda que esteja em lugares diversos. Ainda em Santaella (2010, p. 17), é esclarecido que a ubiquidade

[...] destaca a coincidência entre deslocamento e comunicação, pois o usuário comunica-se durante seu deslocamento. A onipresença, ao contrário, oculta o deslocamento e permite ao usuário continuar suas atividades mesmo estando em outros lugares.

Porém, ambas advêm dos traços da mobilidade, sendo complementares e produtos da flexibilidade em transitar sobre vários caminhos dentro de um nicho único e multifocal (o dispositivo).

Na espiral cibercultural, o indivíduo é dotado de autonomia por deter em seu domínio, dispositivos que o permitem adentrar na conexão com a rede, que, por sua vez já é caracterizada como erradicadora de barreiras e entraves que tornam a comunicação estática, unilateral e apenas receptiva (uma ressalva ao modelo das mídias de massa). Nesse sistema, o usuário tem liberdade para receber a mensagem e emitir aquilo que interpretou, isto é, decodificou através da plataforma. E não apenas a liberdade de absorver informação, mas de emitir aquilo que compreendeu sobre a mensagem, complementando-a e compartilhando-a para as comunidades, ou seja, núcleos de sujeitos que possuem afinidade com o mesmo gênero de informação, formando assim uma cadeia colaborativa e construtiva de conteúdo.

Intitulada "Inteligência Coletiva" (LÉVY, 2000), se trata de uma essência-espaço onde a circulação do saber e da informação é constantemente estimulada e alimentada por aqueles anexados ao ciberespaço, dispostos a participar e a realizar trocas. Sua estrutura é formada pelos "hipertextos", classificados por Lemos (2010, p. 130) como:

[...] informações textuais, combinadas com imagens (animadas ou fixas) e sons, organizadas de forma a promover uma leitura (ou navegação) não-linear, baseada em indexações e associações de ideias e conceitos, sob a forma de *links*.

Os hipertextos operam na lógica interativa e moldável pelo usuário, implicando em dizer que estes podem expandi-los e reconfigurá-los, conforme a sua necessidade. Tal

dinâmica de moldagem livre da informação hipertextual é conhecida na cibercultura como "*cultura remix*" (LEMOS, 2010): os integrantes do campo digital estão sempre rearranjando as estruturas dos conteúdos dos hipertextos, dando-lhes aspectos e vertentes variadas, como um "*remix*" de algo existente. Tem-se nessa explanação, a aptidão da "aura" da cibercultura como principal quesito movente para o alavancamento do câmbio de conhecimento.

Sob a sombra de toda essa atmosfera de semblante utópico – porém real e presente na sociedade contemporânea – reluz ao cenário uma condição inicial de demasiada importância, no sentido do indivíduo ser integrante e instalar sua "residência" na esfera cultural digital: a familiaridade com linguagem. Isto é, conhecer a linguagem específica da cultura, das técnicas e suportes que ela faz uso, a fim de torná-la comum ao seu repertório e, por fim, incorporar-se a ela após o seu domínio.

*A priori*, independente das formas (rústicas ou sofisticadas) que a linguagem possa apresentar, todas portam a mesma característica primordial: não é uma técnica inata do indivíduo. Logo, a linguagem é um método que é assimilado e dominado por ele em longo prazo por meio de instrumentos pedagógicos, e pela relação social com o grupo ao qual pertence e sua respectiva cultura regente. Segundo Santaella (2008, p. 127), é "[...] através da linguagem que o ser humano se constitui sujeito e adquire significância cultural". Isso quer dizer que ao dominar a linguagem, os indivíduos se tornam legitimamente seres pertencentes a um conjunto cultural.

No caso da linguagem digital, é aplicada a mesma lógica. O domínio dela consiste em compreender a dinâmica de uso dos dispositivos, ou seja, tornar-se íntimo da técnica para usá-la em sua totalidade e ao plano ao qual se dirige. Nesse ponto, é fundamental entender a convergência das linguagens. Com base na linguagem escrita e oral aprendidas desde a formação, o indivíduo tem o auxílio para decodificar a de caráter tecnológico e compreender seu funcionamento, uma vez que a linguagem digital é a projeção das linguagens oral e escrita (assim como de outros formatos) tradicionais nos dispositivos.

Para se ter noções encorpadas sobre o âmbito da linguagem disposta na matriz ciberespacial, é pertinente conhecer primeiro o quesito mediador entre o indivíduo-usuário e o dispositivo que o torna anexado ao seio cibercultural. A interface, tal elemento citado, representa o posto de "*link*", elo entre o aparato técnico e o usuário, mas que não propõe um contato brusco e direto nas extremidades entre o humano e o cibernético. Johnson (2001, p.24) estabelece que "Interface" é descrita como:

[...] a palavra se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas

partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão, não por força física.

Ou seja, a interface consiste no campo intermediário que exerce a função de evitar a colisão retilínea entre os universos "A" (o usuário) e "B" (o dispositivo tecnológico), dotados de suas respectivas estruturas específicas e semânticas. No idioma cibernético, trata-se da tríade do relacionamento entre o *Hardware-Software-Usuário*, uma somatória da ênfase técnica de Johnson (2001) com os princípios de linguagem digital de Santaella (2010). A interface se trata do *software*, que abrange o campo dos programas, instruções e condutas de cunho informático.

Extensão imaterial dos componentes de natureza física, o *hardware* (dispositivo), por sua vez, atua como facilitador da assimilação dos usuários através do suporte técnico-tangível, na perspectiva de tornar fluida a conexão com o *software*, sem ruídos ou complexidades principalmente no que diz respeito à linguagem presente na interface.

Sabe-se que o indivíduo e a máquina são dotados de fundamentos totalmente distintos e de metodologias opostas, quando pensados sem a inclusão do “mediador” (a interface). O usuário é a categoria de indivíduo que se conecta à rede e aos subprodutos, por meio de uma plataforma de acesso. Mas, acima de tudo, é um ser humano que carrega em si um conjunto de assimilações simbólicas, linguísticas adquiridas a partir da condição de experimentação e vivenciação, no qual constrói sua dinâmica de decodificação e interpretação dos elementos posicionados à sua frente.

Desse modo, o ser humano – o usuário – desempenha o processo de entendimento individual acerca das coisas, de acordo com suas condições aprendidas e desenvolvidas em coletivo social, conforme a sua cultura. Por meio dos símbolos da linguagem, o sujeito interpreta o mundo conforme os moldes da cultura a qual vive, rearranjando Ullmann (1991, p.85).

O computador, exemplo de contexto mais firme que Johnson (2001) tinha no período de sua reflexão sobre tecnologia e interface, ainda é consistente para se tomar como exemplo hoje, pois sua arquitetura é provida de uma linguagem encorpada em “zeros e uns”, cruamente matemática e lógica, que não seria assimilada confortavelmente pelos usuários em sua totalidade. E é para isso que a interface é de tarja essencial, pois é preciso de um suporte que adapte a linguagem cibernética técnica para algo dentro da linguagem humana dos usuários, de modo a criar um ponto de encontro comunicável e sem atritos. Nessa lógica de pensamento, Johnson (2001, p. 24) explana que:

Os seres humanos pensam através das palavras, conceitos, imagens, sons, associações. Um computador que nada faça além de manipular sequências de zeros e uns não passa de uma máquina de somar excepcionalmente ineficiente. Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também representar-se a si mesmo ao usuário, numa linguagem que este compreenda.

Os dispositivos tecnológicos digitais têm a interface como o alicerce para representar a si mesmos na linguagem do usuário, dentro de um parâmetro intuitivo que promova a associação das suas funções e ferramentas, tornando ele ciente de suas respectivas finalidades. Uma ilustração da interface intuitiva são os ícones gráficos que representam imagetivamente elementos familiares ao repertório do usuário, fazendo com que este interprete, decodifique e assimile que aquele programa/aplicação desempenha aquilo que o objeto ilustrado graficamente faz no cenário real.

Por exemplo, se a interface contém um programa que é representado pelo ícone de um envelope, logo o usuário interpretará que aquele programa/aplicação desempenha a função de enviar mensagens (e-mail ou outros mecanismos de envio de mensagens de texto); um ícone que representa fones de ouvido, logo pode ser associado a um programa/aplicação relacionado à música.

Os usuários vivenciam e interagem com uma extensão de sua linguagem, construída durante seu desenvolvimento no *locus* real, na atmosfera digital. A linguagem digital é um compilado de linguagens externas dentro de uma roupagem técnica, incorporadas nos formatos da interface e do dispositivo portador. Eles estão conhecendo aquilo que já conhecem, porém, disposto no terreno tecnológico como recurso semântico que melhora a performance de uso e integração.

Os procedimentos que tornam o indivíduo-usuário familiarizado se dão por meio dos princípios de interatividade e da imersão. Sobre panorama da interação, Primo (2011, p. 56), se distanciando dos moldes tecnicistas e de definições reducionistas, se dirige à raiz de significado literal da palavra, principalmente seu prefixo, o “entre”, abordando que sua concepção parte do viés relacional, do laço interno “entre” os interagentes (o sujeito e a plataforma técnica) em nível de comunicação interpessoal, compondo um processo integrado e não de cunho segregado das partes.

Interagir acarreta na ênfase da aprendizagem e assimilação das plataformas e formas linguísticas, mas que não se limita apenas ao contato simplista com objeto (dispositivo). É um viés processual: conhecer o aparato do objeto, para depois tornar a linguagem comum ao seu repertório, de modo a tornar-se apto para realmente exercer a verdadeira essência da interação

na cultura digital, que é o uso, a participação, a moldagem do conteúdo e informação que esses meios possibilitam acesso.

A imersão é o segundo estágio e está inter-relacionado à interação. Compreende a etapa mais complexa do relacionamento e indica a assiduidade do uso das técnicas e do consumo do conteúdo fornecido por elas, refletindo, por conseguinte, no engajamento, o "sentir-se incluso e pertencente" ao objeto que agora domina. "Através da imersão, podemos nos sentir parte deste mundo, sendo este o sentimento de pertencimento a uma realidade" (LE MOS, 2010, p. 156).

O uso do termo "familiarização" não é usado aleatoriamente, pois é de feitio humano desenvolver tal sentimento, assimilar que está inserido no universo daquilo que domina. Compartilhar linguagens em comum, talvez justifique a sua imersão e, por conseguinte, a projeção de si. O ranço técnico dos dispositivos pode estabelecer uma segregação entre indivíduo e máquina, por reluzir à ideia de automação. Porém, a partir da interface – que caracteriza o estágio da tecnologia em face inteligente e interativa – o diálogo com as telas suaviza a percepção ferrenha do usuário e a máquina em visão técnica, tornando a relação mais simbólica por proporcionar a autonomia para o usuário, e projetar seus hábitos no nicho.

### **2.3. A Emancipação das Mídias**

Entre galáxias do paradigma digital, das linguagens e interfaces, é demasiadamente importante submergir na ótica que está diretamente ligada à própria natureza multifocal que os dispositivos digitais concentram, como parte da convergência. Considerar que a tecnologia, por incorporar à sua interface linguagens externas, já familiares à cultura dos indivíduos em escala global, tornará palpável a compreensão de que a multifocalidade de tais aparatos sempre demonstrou aspiração aos princípios da convergência midiática.

Desde o advento do computador, o caráter multitarefal – de possuir um conjunto de funções concentradas em sua estrutura – já expunha, pela sombra da praticidade, a aptidão de impacto no molde fragmentado "por unidade" e concentrado de se ter acesso e consumir determinado conteúdo. O modelo tradicional, ilustrado pelas mídias massivas, seguia a engrenagem do poder de veiculação da "mídia única": cada mídia massiva detinha a exclusividade inviolável para veicular determinado conteúdo, significando dizer que outras não poderiam executar tal proeza, visto que tal material era modelado sob medida e unicamente para cada uma delas, conforme Lemos (2010).

Esse senso de propriedade e controle da mídia exclusiva, também tinha sustento por questões técnicas, pois, o conteúdo ao ser trabalhado para uma mídia "x", seguiria sua linguagem padrão que, por sua vez era pertencente a um canal físico e tecnológico (a mídia propriamente dita) encarregado da transmissão.

Portanto, para ter acesso às informações e consumi-las em cada instância exclusiva, seria necessária a obtenção dos aparelhos individualmente. Isso acarretava em uma prática cuja mobilidade era de performance engessada e de pouca velocidade. O deslocamento para o acesso de um conteúdo nas mídias isoladas – de caráter físico – apresentava pouco teor de praticidade, principalmente quando se tratava da interface. Tinham-se vários equipamentos para várias formas de se ter um conteúdo, mas também com interfaces físicas distintas que proporcionavam uma desenvoltura complexa e demorada de uso. Se uma pessoa, por exemplo, estivesse assistindo um programa na TV, mas desejasse ouvir uma programação de música no rádio, ela primeiro deveria possuir o equipamento e, em seguida, deslocar-se até onde ele está disposto e entrar em contato com a sua interface física (botões) para ligá-lo e sintonizá-lo na estação desejada.

Esta reta se deteriorou conforme os indivíduos foram aderindo à cultura digital e incorporando os dispositivos em suas conjunturas de vida. As tecnologias de inteligência recolhem, nas suas órbitas, interfaces com compilados de programas/aplicações que disponibilizam aos usuários conteúdos de várias vertentes e linguagens, antes segregadas e detentoras de exclusividade em um único espaço. As mídias são digitalizadas e acopladas em um mesmo *locus*, cuja linguagem é uma somatória de outras linguagens, formando um sistema híbrido, ou melhor, “cíbrido” (SANTAELLA, 2011). Em outras palavras, as *mass media* (LEMOS, 2010) não detêm mais o privilégio de ter um conteúdo veiculado apenas em seus espaços isolados, pois agora esse controle se descentralizou e aglutinou-se num âmago digital que segue a perspectiva de convergência.

A convergência é um termo amplamente provido de sentidos, conforme o contexto. Mas se referindo à convergência midiática, é configurada como o processo de mistura entre as mídias, estimulada pela força de influência do processo de digitalização (SANTAELLA, 2010). Com a progressão da cultura digital, proporcionadora da inclusão das linguagens externas para a estrutura binária dos dispositivos, as mídias tradicionais, que antes necessitavam de meios distintos de transporte, encontram-se fundidas e conectadas em um mesmo ponto comum de encontro.

Esta proposição de um "ponto de encontro comum" é a aura mais simples e palpável da convergência, nesse panorama. O indício de convergência já tinha o seu pilar de apoio

nesse âmbito, desde que as tecnologias digitais passaram a conciliar – para não dizer "misturar" – as informações sonoras, imagéticas, textuais com os programas e aplicações informáticas em sua interface. Tal sistema trata da noção popular das tecnologias de inteligência, que é a multimídia. Portanto, a multimídia é a “cúpula favorável” para a formação e desenvolvimento da convergência midiática.

Adiante, mais além dos trechos delineados, a convergência midiática, enquanto habitante do plano digital, tende a assimilar as feições da recombinação de seus componentes – no caso as mídias e suas peculiaridades – para arranjos mais complexos e cada vez mais estreitos de contato. Conforme a informação/conteúdo se torna aberta para a aplicação de reconfigurações, oriundas da união do hipertexto, abrem-se as portas para a "hipermídia". Santaella (2010, p. 86) estabelece que o termo se manifesta quando a informação se apresenta "[...] numa mistura de texto, imagens fixas ou animadas, 2-D ou 3-D, vídeos, sons, ruídos, gráficos, sinais e quaisquer outras misturas de signos e linguagens." Ou seja, a hipermídia consiste na participação conjunta dos potenciais de cada mídia e sua linguagem particular, com a modalidade de linguagem semântica e construtiva (hipertexto), transcendendo para um novo tipo de linguagem de aspecto híbrido e complementar.

O fenômeno da hipermediação tem endereço na hibridização midiática. A dinâmica de aglutinação das capacidades, de maneira coerente entre as mídias envolvidas, são os requisitos que caracterizam essa ramificação da diversificação formadora de um único bloco de linguagens. Elas (as linguagens das mídias) "[...] trocam suas propriedades, criam novas estruturas e interagem em um nível muito profundo, como explana Santaella (2010, p. 91). E falando nessas trocas e rearranjos, é quase fora de cogitação não associar aos pilares da "remixagem" própria da cibercultura (LEMOS, 2010). A cibercultura tem a propensão a dar novas formas às suas partes, para a informação e também ao conhecimento. E, uma vez que todo o contexto de convergência e hibridização midiática ocorre no seu nicho, é de praxe que estes polos dançam conforme a música que toca em sua morada.

Sobre esse panorama de convergência e hibridez, anexando com as mídias de massa tradicionais, se faz necessário pontuar nuances que equivocadamente são levantadas ao se tratar do tradicional e o digital. Apesar de a cultura digital e seus aparatos terem se estendido vorazmente em comparação às mídias e tecnologias tradicionais, não significa dizer que tal voracidade fomenta a erradicação desses meios antecessores. Nesse sentido, aflora a diretriz de consumo e o indivíduo que se projeta no espaço onde a convergência ocorre, uma vez que ela também acaba por revelar lógicas de força econômica.



Devido à adaptação do indivíduo-usuário à arquitetura da cultura digital, e o “apanhado” de formatos concentrados dentro um canal interativo, ubíquo e moldável, ele passou reproduzir seus hábitos de consumo dentro do canal cibercultural. As múltiplas mídias engajadas em sinergia de suas linguagens (sonora, visual, textual, entre outras), são as mesmas linguagens que os produtos da indústria cultural usam como suporte em seu conteúdo. A linguagem sonora tem a música como exemplo; a visual, filmes, animações e séries; textual, por sua vez, revistas, livros e jornais.

As mídias tradicionais de massa eram responsáveis pela comercialização e distribuição destes produtos, sendo a sua maioria em formato tangível (físico). Com a hibridização midiática da tecnologia digital, o indivíduo, já familiarizado em uma zona de conforto multimídia ao seu alcance (no caso aquele que possui acesso aos atributos tecnológicos desse contexto), tornou-se o principal motor para as empresas estimularem a migração de seus produtos para a órbita cibercultural, a fim dar continuidade à engrenagem do consumo nesse *locus*. Tudo aquilo que é classificado como produto, tende a modificar sua forma de distribuição e comercialização para os seus consumidores, a fim de que a relação de consumo não encontre entraves, conforme eles se tornem mais imersos e adeptos em outras plataformas desprezadas do molde convencional.

O que deve ser visto com atenção neste cenário, é a versatilização – para não dizer “metamorfose” – dos elementos consumidos e, principalmente, das mídias envolvidas que dão o suporte para o câmbio de consumo. Essa tendência, por muito tempo, encontrou resistência no campo mercadológico, mas não significa que ela tenha sido erradicada. Talvez a insegurança se devesse pelo fato da internet e seus mecanismos escaparem de qualquer mensuração, de não ser quantificada de maneira prática em um modelo fixo, dando a entender que investir nessa modalidade fosse um “tiro incerto”, ainda que estivesse às claras.

O que é perceptível nesse cenário presente é a lógica de consumo que segue o fenômeno da liberação do polo de emissão (LEMOS, 2010), cujo cerne refere-se à reconfiguração de módulos das mídias e práticas a ela vinculadas, sem “aniquilar” seus portadores antecessores. No relevo em abordagem, o conteúdo/produto não é mais domínio de um único formato exclusivo de veiculação, significando dizer que as práticas de distribuição, comercialização – e até mesmo a produção do conteúdo – são híbridas, em coerência com o nicho em que está vinculada.

Desde já, é demasiadamente importante clarificar que as mudanças dos formatos não devem fomentar a ideia de que as práticas recentes se sobrepõem às formas anteriores e tradicionais. Pensar em “convergência” é o ideal para o contexto. Assimilar que ambas as

metodologias são complementares e coexistem na mesma cultura de consumo, e que cada uma contribui em seu nicho e especificidade, é o percurso mais lúcido para entender essa frente. Em formatos tradicionais ou digitais, as mídias são complementares e viáveis na disponibilização do mesmo produto para todos os tipos de público-alvo<sup>2</sup>, e, portanto, movimentam o ciclo de consumo da indústria cultural.

E nesse “acender de luzes”, outro ramo floresce a partir do câmbio da convergência midiática e o consumo. Uma vez que a coexistência dos modelos é comprovada e prossegue atuante, se desenvolve perspectiva do uso da mobilidade do consumidor para o contexto das categorias midiáticas, em busca de estimular o acesso a um conteúdo presente em diferentes formatos e em diferentes polos de emissão. A convergência também se debruça no cerne do conteúdo, fragmentando-o e originando peças que, quando juntas, ampliando o seu universo.

---

<sup>2</sup>“Todos os tipos de público-alvo” no que diz respeito àqueles que possuem acesso a tais meios digitais e conexão a rede, uma vez que ainda existe um grande contingente de indivíduos excluídos desse contexto (4 bilhões de pessoas, segundo dados da União Internacional das Telecomunicações – UIT, em 2015). Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/05/mundo-tem-32-bilhoes-de-pessoas-conectadas-internet-diz-uit.html>>. Acesso em 07 de out. 2017.

### **3 – NARRATIVA TRANSMÍDA**

O presente capítulo desenvolve um cenário sobre os efeitos da descentralização midiática, derivada da cultura digital, e como isto influenciou na forma de manuseio dos conteúdos de entretenimento dentro desta configuração. Com isso, será abordada a utilização do método milenar de contar histórias pelas mídias (*Storytelling*) e sua evolução no viés participativo e engajado (Narrativa Transmídia), a ênfase interativa das narrativas em interface virtual (*Interactive Storytelling*), Narrativa Transmídia Musical (*Transmedia Music Storytelling*) e amostras da tendência de mesclagem midiática sobre o conteúdo musical convencional adotada por artistas, na perspectiva de ampliar a experiência de consumo fonográfico para além do habitual.

#### **3.1. O Mecanismo de Expansão**

O quadro situacional da distribuição de conteúdo entre as mídias observadas em tempo presente é demarcado pelo aspecto descentralizado e híbrido, que caracteriza a fragmentação da exclusividade midiática na veiculação de determinado conteúdo. A indústria midiática e a cultura de consumo assumido por ela, não mais tem o fluxo de conteúdo dependente apenas a um único suporte de veiculação.

O pós-internet possibilitou a obstrução do modelo, fazendo-o ceder espaço para formas plurais e viáveis de disponibilizar o mesmo conteúdo em locais diferentes, dentro da rede. Ao passo em que isso acarreta em um dano não muito agradável para as mídias que antes concentravam o controle de distribuição (as ditas “tradicionais”), ao mesmo tempo é encontrado conforto, uma vez que a fragmentação pela cultura digital deu luz à compreensão de que a internet é um suporte potencial proporcionador de alternativas que, quando somadas, surtem um benefício mais engajado e imerso no que diz respeito à experiência do consumidor com o conteúdo do seu interesse.

A metamorfose ressaltada, ao alterar a técnica de distribuição – assim como a produção conteudal – marca, por conseguinte, a prática comportamental do consumidor. Enquanto na tese tradicional da mídia exclusiva, o indivíduo mostrava-se mais receptor e pouco instigado a participar ou contribuir, no modelo fragmentado, assume uma postura ativa e receptora-emissora expansiva, sendo responsável por intervir e acrescentar algo ao conteúdo que consome. "Se os consumidores antes eram tidos como passivos, os novos consumidores

são ativos”. [...] Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos”. (JENKINS, 2009, p. 47).

A descentralização dividiu os caminhos ao que antes tinha um destino certo e fixo para ser encontrado. Porém, tais caminhos foram traçados para que a prática não se tornasse árdua ou propícia ao alheamento. O consumidor, sujeito que transita entre os múltiplos polos midiáticos em busca de conteúdo e informação de sua preferência, se encontra nesse “*mix de navegação*”, envolto numa relação de consumo que engloba um elemento culturalmente conhecido como “gancho” de estímulo: as histórias (DOMINGOS, 2008).

As histórias se constituem elementos culturalmente conhecidas pelos indivíduos, estando manifestadas e presentes em qualquer sociedade. As narrativas, formas como popularmente também são conhecidas, compreendem uma prática milenar ainda em exercício, porém, com orientações e suportes distintos. Barthes (1971, p. 20) *apud* Domingos (2008, p. 94), abre o leque contextual a respeito das histórias (narrativas) e seu posicionamento na matriz sociocultural:

A narrativa está presente em todos os lugares, em todas as sociedades; não há, em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas por homens de culturas diferentes, e mesmo oposta: a narrativa ridiculariza a boa e a má leitura: internacional, transhistórica, transcultural, a narrativa está aí, com a vida.

A estrutura das histórias também é demarcada pelo relevo emocional, assim como é dotada de potencial criativo e imaginativo que permite entreter, ao mesmo tempo em que estimula a imersão, projeção, identificação ou simplesmente situar acerca de um universo. No processo de narração, seus atributos se configuram como suporte de contato entre o autor e aquele que é exposto ao conteúdo. Portanto, a narração, a “*contação de histórias*” é o canal que confere às histórias tangibilidade e cunho comunicacional. Sobre esta técnica, Rodrigues (2005, p. 4) *apud* Mateus et al. (2014, p.56), delinea a seguinte explanação:

A contação de histórias é atividade própria de incentivo à imaginação e o trânsito entre o fictício e o real. Ao preparar uma história para ser contada, tornamos a experiência do narrador e de cada personagem como nossa e ampliamos nossa experiência vivencial por meio da narrativa do autor. Os fatos, as cenas, e os contextos são do plano do imaginário, mas os sentimentos e as emoções transcendem a ficção e se materializam na vida real.

Com as adaptações tecnológicas advindas da cultura digital, as formas de narração tornaram-se sofisticadas e versáteis, usando da tecnologia, a linguagem das “telas” para exercer sua dinâmica. Descentralizou-se a concentração da narração via meios tradicionais (oralidade, livro, jornal, cinema, rádio e televisão), e a prática obteve suporte na linguagem das plataformas conectadas e interativas, trazendo consigo reformulações e novos empregos à

técnica (atribuindo ênfase ao uso dela no marketing). “Não só as narrativas existentes são inumeráveis, como são inumeráveis os seus tipos, bem como as suas funções” (DOMINGOS, 2008, p. 94).

As mídias nessa configuração assimilaram a arte antiga de contar histórias, vestindo-a de acordo com os seus critérios técnicos e estéticos específicos. Em destaque àquelas interligadas à indústria do entretenimento, estas usam desse recurso para amplificar a captação de atenção do público para o produto/conteúdo que produzem. A técnica de contar histórias nessa conjectura é conhecida pelo termo “*Storytelling*”, junção das palavras inglesas “*story*” (“história”) e “*telling*” (“contar”). Porém, embora seja uma expressão que abrange o ato de contar histórias em si, no âmbito do entretenimento e das mídias, seu sentido é diferenciado e pautado na disposição das histórias em viés comercial-experiencial sobre um produto em cada ponto midiático previamente pensado.

Disponer o conteúdo sob a forma de uma história, desdobrada em pontos midiáticos diferentes (mas complementares ao universo temático), torna o público suscetível a querer se inteirar daquilo que ela narra, na medida em que também suaviza a lógica de consumo que há por trás, tornando o envolvimento entre ele e a marca/produto, uma relação de instância emocional e afetiva.

Essas mesmas propriedades são aplicadas no seio das mídias e da rede, porém, nos trajes da perspectiva de consumo e na linguagem de cada mídia onde a história é acoplada. Essa distribuição de narrativas em cada plataforma midiática torna o núcleo universal da história progressivo e expansivo, impulsionando o público exposto ao que está sendo contado, a consumi-la em todos os espaços, mídia por mídia. Tal tendência é enraizada no que se entende por “Narrativa Transmídia”.

Henry Jenkins (2009, p. 138) entende que a narrativa transmídia é uma história desenvolvida “[...] através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”. Isso significa dizer que, em cada mídia onde a história é veiculada, é oferecido um desdobramento inédito e diferente sobre ela, que contribui para a expansão de seu universo narrativo e do consumo em cada plataforma, no percurso. Gosciola (2014, p. 9), propõe a seguinte conceituação:

[...] a narrativa transmídia é basicamente uma história, mas o que a diferencia de outras histórias é que ela é dividida em partes que são veiculadas por diferentes meios de comunicação, cada qual definido pelo seu maior potencial de explorar aquela parte da história.

Ambas as colocações são convergentes, em torno do viés da disposição de uma história em solo de mídias diferentes, sobre as quais são geradas novas narrativas com traços

advindos de seu núcleo global (“história-mãe”), sendo este aspecto o ponto de encontro das partes que formam o universo narrativo (conjunto da obra).

A orientação da técnica é de veia econômica, que se utiliza do potencial captativo que a arte de contar histórias representa, para estabelecer vínculos afetivos entre o consumidor com o material, o que implica em dizer que isso motivará o consumo calculado no processo. “[...] há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia. [...] há um forte interesse em integrar entretenimento e marketing, em criar fortes ligações emocionais e usá-las para aumentar vendas” (JENKINS, 2009, p.148).

O fundamento estratégico que narrativa transmídia assimila em sua prática, é o uso da capacidade de penetração que cada mídia possui, para usar em favor da expansão da história. E, considerado que cada mídia distinta compreende um grupo de consumidores distintos, a narrativa transmídia visa atingir, por meio do conteúdo narrado, essa pluralidade de consumidores “a partir da gestão da forma como ele ressoa em cada um dos formatos”, parafraseando Jenkins (2009, p. 139).

O termo deixa em evidência que não necessariamente existe uma dependência entre as histórias para se inteirar do universo contado. Uma estratégia de transmidiação narrativa de cunho pleno é aquela cujo acesso, seja por qualquer mídia ou suporte, tenha o caráter autônomo, isto é, que não seja obrigado a acessar o produto-história em uma ordem pré-determinada (JENKINS, 2009). Se uma franquia de filme, por exemplo, lança um *game* cujo contexto seja distinto do que está presente no filme, não será necessário ver o filme antes para entender ou afeiçoar-se ao jogo.

Essa dinâmica de independência dos desdobramentos de uma história é entendida por Gosciola (2014, p. 10-11), na perspectiva de um “controle de dosagem”, por parte da narrativa principal. Segundo ele, a história central disposta em narrativa transmídia não deve contar tudo, mas apenas o suficiente para que a audiência a compreenda. Isso age no estímulo da curiosidade dele, e assim o jogo de narrativas desmembradas se torna eficaz e movente, uma vez que, para compreender os detalhes da história principal, o público acabará por migrar entre as plataformas onde cada “peça” narrativa está presente:

[...] as partes são definidas pela sua qualidade narrativa, isto é, escrita a história - ou a grande história, ou a história completa -, primeiramente é identificado o seu enredo mais importante. Em seguida, relacionam-se as ações determinantes dessa trama de modo que, independentemente das outras partes da grande história, elas deem conta de contar a história. (GOSCIOLA, 2014, p. 10-11)

O autor ainda esclarece que as histórias devem ser separadas de forma cautelosa e coerente. As fragmentações da história principal, em si, não significam cortes bruscos e,

portanto, devem transparecer isso ao público consumidor, apresentando fluidez, independência e completude nos seus respectivos eixos de narrativa. Em um projeto transmídia “[...] a separação das partes da história completa não pode ser feita de modo arbitrário ou aleatório, o ideal é que seja estudada de modo a manter íntegra aquela parte até os seus últimos filamentos narrativos que assim a caracterizam” (GOSCIOLA, 2014, p. 9).

É elucidado, no que se refere ao mecanismo de migração do consumidor em busca das histórias entre as plataformas, que o contato entre ele e as narrativas não ocorre de modo distante ou apenas contemplativo, mas imerso e envolvido. Aspiração prevista em Gosciola (2012, p. 2), o indivíduo, uma vez configurado como usuário e consumidor dos desdobramentos de um universo narrativo, é um "vivenciador". Nomeado com tal título, significa dizer que ele “[...] faz parte da história enquanto participa, tentando desenvolver certos enigmas ou identificar certos vínculos entre narrativas aparentemente desconexas ou até mesmo recriá-las e ampliá-las”. Por isso, é essencial que as histórias sejam fluidas e completas em seu foco narrativo, a fim de que este vivencie sem entraves e conecte-se aos seus cernes que, por sua vez, o encaminha para a compreensão do “todo” da história.

O ideal é que o público se engaje e migre de uma mídia para outra, em busca de absorver cada contexto diferente sobre o mesmo universo, pois, isso surte em uma imersão e profundidade afetiva que eleva o ritmo de consumo para um grau assíduo. E, para que isso venha a ocorrer, é essencial que haja independência nas narrativas e abordagens diferentes, uma vez que a redundância condena a estratégia ao fracasso. Sobre a autonomia das histórias, Jenkins (2009, p. 138) frisa que:

Cada produto determinado é um acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais o consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia.

É frustrante para o alvo saber que os caminhos narrativos entre as mídias o levam a andar em círculos. Logo, passará a fomentar que não há benefício algum em captar a mesma informação e transitar pelas plataformas, e, em projeção coletiva, a frustração pode refletir na diminuição do trânsito migratório, que por sua vez diminuirá a rentabilidade mídia-por-mídia, tornando-se um prejuízo ou fracasso. Redundância ou uma simples reprodução homogênea da mesma história em suportes diferentes não é narrativa transmídia, e sim “Crossmedia”.

Por este tema, Finger (2011, p. 124) define que se trata de “[...] um processo de difusão de conteúdo em diversos meios. O material não necessariamente deve ser idêntico, muitas vezes, o que é divulgado em uma mídia completa o que está presente em outra”. Este procedimento consiste no precursor da narrativa transmídia, o que salta a percepção de

similaridade entre as duas práticas. Porém, a Crossmedia, diferente da Transmídia, não porta aptidão de conferir desdobramentos diferentes em torno de um conteúdo ou uma história nas mídias diferentes em que são depositadas. Em todas as mídias, o mesmo material narrativo é disposto, sendo de cunho heterogêneo apenas a linguagem do meio usado.

Utilizar várias mídias e tecnologias, por si só, não garante que a distribuição de conteúdo seja narrativa transmídia. Narrativa Transmídia significa contar histórias diferentes por meios de mídias distintas que contribuem para extensão do material, e convença o público-alvo de que vale a pena se deslocar de sua "zona de conforto" para se inteirar daquilo que lhe é de interesse.

### ***3.2. Interactive Storytelling***

Levando em conta a adequação das histórias a patamares sortidos, abordados dos moldes da narrativa transmídia, faz-se importante neste estudo, compreender a instância da transmidiação em solos interativos e dinâmicos, no qual o conteúdo historiado e o público consumidor (também usuário) assumem níveis de envolvimento assíduos e engajados. O *Storytelling*, uma vez desenvolvido em interfaces e atributos gráficos, assume, dentro da linguagem do nicho, o aspecto moldável, expansivo e comunicante, digitalmente. Nessa configuração, a técnica passa a ser entendida como “*Interactive Storytelling*” ou “Narrativa Interativa de Histórias” (POZZER, 2005).

Termo comum no ramo da computação gráfica, dos *games* e das aplicações, parte do tocante da prática de criação de uma história, dentro da arquitetura virtual. Os elementos característicos de uma narrativa (enredo, personagens, tempo, espaço) operam como roteiro que auxiliam na representação e disposição dela própria na estrutura digital, onde cada pormenor de seu corpo conteudal tomará forma e se tornará um objeto interativo. A *Interactive Storytelling* nos moldes do referido autor (2005) pode atuar como a extensão de um conteúdo de outra plataforma midiática distinta (Ex: um filme que se torna um jogo / aplicativo) ou partir de uma iniciativa isolada, isto é, em único formato midiático (somente um jogo / aplicativo).

A estrutura que rege a criação de histórias interativa no espaço virtual se utiliza de uma metodologia processual que, segundo Pozzer (2005, p. 39) atesta a coerência, a qualidade participativa e imersiva da conjuntura global da narrativa. Os estágios de “Geração”, “Interação” e “Exibição” representam a tríade que administra os aparatos técnicos



encarregados de concretizar a narrativa, delimitar seu foco e mecanismos de relacionamento com o usuário a partir da concretização via interface gráfica. As três etapas são executadas previamente, antes de o público fazer uso.

Por “Geração”, entende-se o contexto das delimitações básicas dos elementos a serem desenvolvidos na história. Nas linhas do autor em DeBruce (2005, p. 39), a etapa se refere “[...] à forma como a história é gerada, ou seja, como se dá a criação da estrutura que vai guiar aspectos mais gerais, como personagens, ações, objetos e relacionamento”.

Também devem ser incluídos no leque, as regras, os eventos e os tipos de cena cujo conteúdo narrado ganhará forma. No mais, pode-se dizer, em colocação simplista e resumida, que a etapa de Geração é o polo responsável pelo desenvolvimento de um roteiro com todos os pormenores que a história irá abarcar.

No que diz respeito à criação desse roteiro, é atribuído à figura do autor o título de responsável por desempenhar a fase denominada “pré-processamento”, na qual é dedicada integralmente a realizar a delimitação de cada elemento do universo narrativo que o usuário irá interagir. Essa perspectiva de construção prévia pelo autor é produto da ótica de Grabson [entre 2000 e 2004], o qual propõe que os dispositivos não são providos de potencial para criar – por si mesmos – histórias com riqueza de detalhes e dinamismos convincentes, transparecendo de certa maneira que, apesar de tais plataformas possuírem sofisticadas semânticas, estas ainda detêm aspirações estáticas da automatização que não as tornam aptas para construir narrativas de forma autônoma.

Segundo ele, a figura do(s) autor(es) é essencial para garantir a coerência e o teor interativo da história. E não apenas isso, a presença do “autor-usuário” representa um atributo crucial para dar a ela maior fluidez e toque humanizado – uma vez que a criação do universo narrativo é propensa a alterações e testes para verificação de viabilidade do conteúdo. Sobre essa projeção, Grabson [entre 2000 e 2004] previsto em Pozzer (2005, p.41) estabeleceu uma hierarquia processual e seus agentes que regem o percurso da geração das histórias, no qual prioriza a figura do(s) autor(es) e a instância a ser desempenhada por ele(s) (pré-processamento):

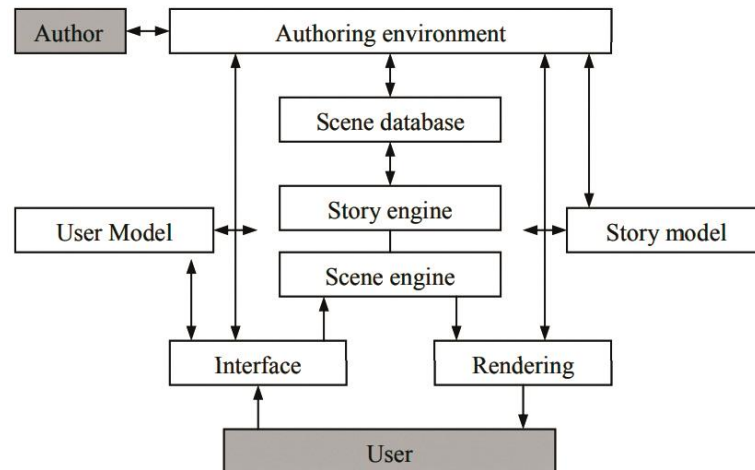


Figura 1 – Estrutura da etapa "Geração" da *Interactive Storytelling*. / Fonte: Reproduzido de Pozzer (2005, p. 41), previsto em Grabson [entre 2000 e 2004] (p. 338).

O diagrama (Figura 1) oferece a representação do roteiro acerca da narrativa, que trata da síntese de estabelecimento prévio dos dados estruturais da história, e o formato de interface delimitado para projetá-la na plataforma/dispositivo onde o usuário irá ter acesso e consumi-la. É demasiadamente importante observar que o usuário não estabelece domínio de autoria sobre a história ou potencial de alterar sua estrutura, a partir do momento em que entra em contato com ela. Seu processo de interação com o conteúdo é direcionado dentro dos planos já delimitados pelo(s) autor(es) – os que concentram o aval de rearranjar os elementos gerais da narrativa – e se dá de acordo com a maneira como ele manuseia tais aparatos e mecanismos pré-definidos, para direcioná-la a sua maneira.

Dentro desse panorama de delimitação do que o usuário pode interagir com os atributos gerais da história na plataforma, não se deve interpretar como uma limitação, ou questionar se a interatividade não está sendo exercida em sua totalidade por não ceder o domínio total a ele. Para clarificar a questão da delimitação do espaço de interação, será utilizada uma metáfora de uma casa de aluguel e os móveis contidos nela: imagine que a casa é o recipiente – que desempenha o papel de universo da história criada pelo(s) autor(es) e posicionada para a interação – e todos os móveis e objetos presentes nela são os elementos internos da história.

Considere também que o usuário é o locatário da casa e dos objetos, tendo liberdade de posicioná-los da maneira que lhe convém, mas dentro dos limites da estrutura da casa (pois não pode alterar sua estrutura). Logo, assim a interatividade funciona: apresenta um *locus* global de estruturas pré-estabelecidas, onde a liberdade de manuseio dos elementos internos

da história pelo usuário está concentrada dentro das fronteiras, mas que permitem que ele direcione os objetos à sua maneira, impulsionando a dinâmica de contato e mobilidade.

“Interação”, segundo tocante da matriz, se refere às instâncias de “Direcionamento” e “Modelo” da história. Nesse parâmetro, é trabalhada a gestão dos atributos internos da história e como usuário se relaciona com cada um destes. Nas palavras de Pozzer (2005, p. 40):

Estabelece como se dá a interação entre usuário, história (enredo) e personagens. Também é responsável pelo gerenciamento das ações dos personagens autônomos (agentes), de modo a manter a história coerente. Está intimamente relacionado como elemento que controla a IA<sup>3</sup> e o nível de autonomia e decisão que cada agente pode desempenhar.

Esse nível considera a maneira como os objetos representados da história implicam na dinâmica da interação e no nivelamento de imersão pelo usuário, uma vez estando em contato com o conteúdo narrado. Na conjectura de Grabson [entre 2000 e 2004], adotados pelo referido autor (2005, p. 43), a etapa da interação é provida de dois eixos de abordagens atrelados aos elementos que constituem o nicho da narrativa, oferecendo óticas distintas sobre o poder de interação do usuário dentro das configurações da história. Estes dois eixos de abordagem seguem orientações referentes aos enredos (*plot-based*) e personagens (*character-based*).

A abordagem no âmbito dos enredos (*plot-based*) é demarcada por certa inflexibilidade, no que diz respeito à liberdade de interação do usuário sobre o enredo da história. A premissa é desenvolvida na perspectiva de controle dos elementos pelo(s) autor(es), significando dizer que o ritmo de interação do usuário não deve implicar em pontos de fuga que desviem o trajeto focal da narrativa. É determinado para ele a não permissão de modificar nenhum aparato, porém, lhe é permitido realizar interferências leves no trânsito entre os elementos já estabelecidos. Dentro dessa configuração, existe uma metodologia configurada como "nós", pontos interligados entre si que possuem conteúdos localizados referentes às passagens da história. Segundo Pozzer (2005, p.43):

Geralmente faz-se uso de uma estrutura de nós, dispostos em forma de um grafo ou rede, onde cada nó tem, como conteúdo, um evento da história, informação sobre um personagem ou uma posição discreta no ambiente. Existem conexões entre os nós que, ao serem percorridos, definem o formato da apresentação da narrativa.

A distribuição fragmentada em pontos que se encontram, acaba por exprimir a ideia de interação baseada na proposta de migração. Ou seja, transitar entre pontos indica que há um processo interativo cujo usuário desempenhará, estimulado pelo desejo de se inteirar de todos os elementos do enredo da história. O usuário se encarregará de ligar esses pontos ao se

---

<sup>3</sup> Automação Imersiva (do inglês “*Immersive Automation*”).

mover dentro da narrativa, formulando seu conjunto universal conforme progride e assimila um dado localizado em um local já percorrido, de acordo com o seu ritmo e preferência de percurso. A autonomia sutil dele, nesse modelo, se refere ao direito de escolha do ponto de partida para chegar a um mesmo fim, já estabelecido pelos genitores (autor (es)) desde o início.

A segunda orientação, ambientada nos personagens (*character-based*), se trata de um sistema de tarja flexível em relação à proposição anterior. Enquanto na abordagem focada em enredos, a autonomia de interação é concentrada em elementos construídos previamente e impassíveis de remodelações, o viés dos personagens proporciona maior suscetibilidade para modificar os aparatos diretamente ligados ao enredo da história.

Sua metodologia opera paralelamente com postura comportamental de interação dos personagens (nomeados como "agentes"), os quais possuem autonomia. Esses personagens agentes são os usuários que concentram – a partir da dinâmica interativa – a possibilidade de rearranjar e abrir desdobramentos distintos em torno da história em que participam, dando ênfase à chamada "narrativa emergente".

Essa liberdade escancarada pode converter-se em problemáticas, dentre elas, a da interferência negativa acerca do enredo e do significado da estrutura global da história. Como salienta Pozzer (2005, p. 44):

"[...] a história é criada à medida que os personagens interagem entre si e com o mundo, cujas ações são fortemente influenciadas pela interação do usuário. Apesar de permitir um nível de interatividade muito mais fino, pode tornar a interação um tanto trabalhosa e complexa."

Dependendo da usabilidade do usuário, este pode desfocar a essência do roteiro cuja narrativa toma como guia. Com isso, formalidades são delineadas a fim de que ele tenha liberdade de contribuir nas ramificações da história, mas sem deixá-las alheias ou desviadas de sua linha lógica. Nesse cerne, Cavazza (2002) cuja ótica também é assimilada por Pozzer (2005, p. 45) estabelece que, para fazer a mediação entre a autonomia do usuário de reconfigurar a história contada e a preservação do foco global da essência narrativa, é necessário inserir dois procedimentos de interação: a interação física com os objetos virtuais da cena e a presença de mensagens linguísticas instrutivas para fins de coerência no manuseio da história.

Sobre o método que alude à interação física direta com os objetos virtuais da cena, este trabalha na premissa na qual "[...] o usuário pode alterar a configuração de objetos (adição, remoção ou deslocamento) que tem influência na tomada de decisões dos personagens para a realização de determinadas ações". A matriz estratégica da técnica se encarrega de manter a

autonomia do usuário, permitindo que ele participe, acople e modifique os aparatos que envolvem a desenvoltura do personagem e seus atos no contexto da história.

Quanto à prática que engloba a presença de mensagens linguísticas instrutivas, esta modalidade recorre como ferramenta de controle do comportamento autônomo do usuário, a presença de mensagens informativas sobre missões que devem ser seguidas, a fim de que objetivos sejam cumpridos. "Estas mensagens podem ser instruções para a realização de ações diretas ou dicas do comportamento mais adequado no dado momento", assim salienta Pozzer (2005, p.45). O elemento comum entre os dois parâmetros, é a ideologia de manter a fidelidade da história sem a alteração brusca que possa vir a ocorrer com ação interativa do usuário.

Recobra-se a importância de conservar a conjuntura global da narrativa em *status* coerente e atraente, sem desdobramentos que transpareçam fuga e aleatoriedade. Faz-se importante ressaltar que o usuário não é visto como um indivíduo proporcionador da desordem, e que "reprimir" sua liberdade é a maneira cabível para seguir a lógica da história pré-estabelecida pelo (s) autor(es). A justificativa se aloja no que tange à produtividade e à fluidez da interação dentro de um âmbito narrativo centrado e não disperso, pois, uma vez que o usuário se depara com o alheamento dos aspectos da história, a probabilidade de seu engajamento ser menor e ruidoso é maior.

A "Exibição", terceiro e último pilar que rege o *Interactive Storytelling* proposto por Pozzer (2005, p. 40), corresponde à "[...] forma de representação gráfica da história, ou seja, a transformação das abstrações das estruturas internas dos personagens em ações realistas dentro de um espaço gráfico, comumente 3D". Essa etapa se dirige à tangibilidade dos aparatos da história dentro da interface, responsáveis por representar os desdobramentos narrativos: personagens (caso a narrativa possua), espaço, tempo e conflitos. As presenças destes últimos pontos consistem em estimular a imersão e projeção do usuário dentro do ambiente cujo decorre o que está sendo contado.

O estágio abrange a virtualização dos objetos narrativos e seus estreitamentos dentro do *locus*, automaticamente se convertendo em âmbitos interativos e manipuláveis. Reúne os aspectos prévios da etapa de "Geração" e os mecanismos de restrições do teor moldável previstos na fase de "Interação", a fim de desempenhar a função de plataforma e interface gráfica onde ganha corpo a história e suas sequências internas. Em resumo, a "Exibição" toma como missão a construção do planejamento da história dentro da interface, na sua linguagem específica e no dispositivo (mídia) que porta esses atributos, julgados aptos para dispor a interação com o público e a narrativa.

### 3.3. *Transmedia Music Storytelling*

Enquanto no modelo universal da narrativa transmídia, as mídias são descentralizadas e os públicos fragmentados, tal panorama exigiu a implantação de novas formas de tratar um mesmo conteúdo de forma plural em cada uma das instâncias, por meio da tendência *storytelling* (contar histórias). Uma vez que o âmbito fonográfico faz parte da cadeia de valor e de consumo – assim como também utiliza das plataformas midiáticas como suporte – ele tende a se tornar viável e potencial para assimilar a dinâmica de consumo sob a forma de uma história que transita entre tais objetos.

Assim como a conjuntura universal, a “Narrativa Transmídia Musical” (“*Transmedia Music Storytelling*”) é de plano estratégico, versado nos moldes do marketing para estimular o público ao consumo musical por meio de um elo afetivo estreito. Porém, ao passo que é natural a prática conter uma lógica de consumo, também atribui cor à reflexão da nova metodologia de se fazer música, e a gestão dos mecanismos que tornem a interação com os produtos fonográficos engajada e imersa por meio de narrativas em suportes variados.

A configuração expansiva da filosofia digital, novamente é retratada como estopim para modificação da forma tradicional que antes os produtos culturais seguiam paulatinamente. Segundo Ribeiro (2015, p. 15), a “[...] proliferação e democratização das tecnologias de partilha de dados fez com que os papéis tradicionais da cadeia de valor se alterassem e, até, em muitos casos se suprissem, provocando a [...] desintermediação do mercado musical”.

Por “*Transmedia Music Storytelling*”, Ribeiro (2015, p. 5) atribui em tom simplista e sugestivo, como “a aplicação de estratégias transmedia ao mercado da música”. Mas não de atendo somente a esta colocação, a teoria conta com o apoio complementar que compreende a forma prática de aplicação da transmídia na matriz fonográfica. A vertente “*Transmedia Music Canvas*” (TMC), ainda em Ribeiro (2015, p. 2), é explanada como

[...] uma ferramenta de apoio à promoção musical para novos artistas, capaz de dotar os seus utilizadores com os utensílios necessários à construção de uma estratégia *transmedia music*. Este tipo de estratégias é aqui compreendido como um pacote de diversos produtos e serviços de promoção – imagem fotográfica da banda, *design* do *booklet* do álbum, vídeos promocionais e telediscos, gestão de redes sociais e imprensa, aplicações móveis para a banda, videojogos, *fanzines*, *merchandising*, ou outros – que, partindo de uma linha narrativa ou de *storytelling* base, acompanham o período pré, lançamento e pós-lançamento de álbuns, e são distribuídos de forma contínua, coerente e estratégica por várias plataformas mediáticas.

À primeira vista, a técnica parece ser feita exclusivamente para artistas em situação ascendente, mas o mesmo mecanismo também pode surtir em indicativos eficazes, para aqueles cujo seu nome (marca) já detém nível segmentação consolidado ou considerável na

indústria. Na segunda, é possível obter a relação do compilado de mídias alternativas que o artista interessado pode se apropriar, aplicando suas respectivas linguagens, especificidades e capacidades de penetração nos públicos que concentram para a realização da estratégia transmidiática em seu material/projeto.

Nesse âmbito, a narrativa transmídia levanta a tese do intermédio técnico focado para a extensão do conteúdo em plataformas plurais, e não somente como uma distribuição vulgarmente atrelada à divulgação "atira para todos os lados", na esperança de atingir a maior quantidade possível da fatia de público em cada mídia. Retomando a ótica de Gosciola (2012), faz-se necessário a formação de um público vivenciador, que se identifique, se interesse e que mergulhe na essência dos conteúdos.

O *locus* musical abriga ramos narrativos desde o seu formato convencional, através das letras, sendo qualificados para a projeção da transmídiação narrativa no seu formato, visto que, por possuir conteúdo, automaticamente se torna apto para possibilidade de fragmentação e construção de outros desmembramentos. Ribeiro (2015, p. 30), situa que:

[...] os álbuns se revelam como ferramentas de excelência para a construção narrativa, uma vez que permitem uma evolução da história, não só dentro do próprio álbum de canção em canção, como entre álbuns, onde cada álbum acrescenta um patamar com novos elementos narrativos e desenvolvimento da ação.

O álbum é provido de uma tese que rege as canções (principalmente os ditos "conceituais") que é pouco explorada – e por que não ofuscada – pela lógica somente auditiva (lista de faixas) e visual (videoclipes), implantada pelo rótulo unilateral de distribuição. A não exploração da interatividade que as mídias portam para expandir o conteúdo – e a tese dos álbuns musicais – acaba por tornar o consumo estagnado se for considerado o estado multifacetado que os indivíduos-usuários se encontram, desprendidos e aptos a consumir conteúdo de seu interesse em qualquer suporte.

A partir dessa fresta, sobressaltam amostras de captação dos sujeitos enquanto usuários por artistas/ bandas, fomentando a lógica transcendente acerca da experiência de consumo musical. Aspirações no uso de mídias para conferir uma nova face complementar ao material musical e propostas de interação não passivas entre a música e sujeito-alvo, demarcam a aptidão do nicho artístico-musical em utilizar-se de plataformas externas ao modo convencional, a fim de proporcionar materiais convergentes e híbridos que suavizam a estática do rótulo “distribuição” em vigor no plano musical-tecnológico.

Já nos primeiros anos da década de 80, é detectado um projeto musical convergente que compartilha da corrente expansiva do conteúdo-tese musical, oferecendo um desdobramento distinto a partir da linguagem do aporte escalado para projeção. “*The Wall*”

(1982)<sup>4</sup>, longa-metragem baseado no álbum portador do mesmo título lançado em 1979, pela banda britânica “Pink Floyd”, consiste em um material regido pelos temas presentes nas faixas do álbum, debruçando-os como roteiro sonoro-conceitual em torno de uma narrativa visual diferente, ampliada e com personagens que personificam o conteúdo das canções. Mesclando conflitos externos com tensões sociais, constitui-se um produto audiovisual hoje conhecido como “*Visual Album*”.

“Gorillaz”<sup>5</sup> banda inglesa formada em 1998, compreende uma amostra peculiar ao adotar como estética criativa em torno do virtual, sendo pioneiros do gênero no ramo musical mundial. Originada a partir da parceria entre Damon Albarn (vocalista da banda alternativa “Blur”) e Jamie Hewlett (criador do quadrinho “*Tank Girl*”), a banda opera com personagens animados que representam cada integrante da banda (Murdoc: baixista, “2D”: vocalista, “Noodle”: guitarrista e Russel: baterista) com características e perfis comportamentais caricatamente humanizados. A formação debruça o conteúdo musical por meio do álbum convencional, desenho animado (em inatividade), quadrinhos, performances ao vivo por meio de animações em telões, assim como videoclipes.

A banda inglesa “Radiohead”<sup>6</sup>, em 2008, utilizou-se da aspiração da transcendência experiencial de consumo musical, ao estabelecer uma proposta interativa com seu público, permitindo que estes pudessem remixar uma de suas canções presente no álbum “*In Rainbows*”, lançado em 2007. A faixa, intitulada “*Nude*”, foi disponibilizada na loja virtual “iTunes” em formato fragmentado de subfaixas, contendo cada passagem instrumental utilizada na gravação original da canção. Realizando o *download* das partes, o público pode retrabalhar a estrutura, sequências e modulações sonoras, permitindo que seja realizado um *remix* totalmente diferente, ou apenas um rearranjo moderado da versão original, de acordo com o gosto do atuante. A banda ainda propôs o compartilhamento dos resultados em seu sítio oficial, no qual todos os *remixes* seriam ouvidos e os melhores, anexados em um “Top 10”.

Outro exemplar versado no aporte interativo-tecnológico é a banda norte-americana “OK Go”<sup>7</sup>. A referida formação lançou um videoclipe intitulado “*All Is Not Lost*” em 2011, que permitia o usuário digitar mensagens que seriam projetadas na tela pelos elementos presentes do vídeo (dançarinos e os próprios integrantes da banda, em constante

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-272/>>. Acesso em 1 de abril de 2018.

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://omelete.com.br/musica/artigo/na-montanha-dos-gorillaz/>>. Acesso em 1 de abril de 2018.

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Musica/0,,MUL384512-7085,00-RADIOHEAD+CHAMA+FAS+PARA+REMIXAR+NOVO+SINGLE.html>>. Acesso em 1 de abril de 2018.

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/950520-ok-go-lanca-clipe-interativo-que-forma-mensagens-personalizadas.shtml>>. Acesso em 1 de abril de 2018.



reposicionamento corporal, formando cada letra), quando clicado o botão “OK”, presente na interface. O projeto foi desenvolvido em parceria com a empresa “Google”, por meio da linguagem de marcação hipertextual “HTML5”, disponibilizado exclusivamente para o navegador “Chrome”.

Dentro dessa gama ilustrativa, são adquiridas percepções e indicativos que tangibilizam a iniciativa de incorporar múltiplas facetas de linguagens – e seus dispositivos midiáticos correspondentes – na linha lógica de conferir um consumo da música, mas com o auxílio de representações e contextos diferentes (porém afins) que ampliam a tese contida em cada álbum (aqui vista como “aura-mãe”) e as faixas separadamente (aqui entendidas por “subconjuntos narrativos”).

Assim, torna-se fluido o entendimento do emprego estratégico de transmediação narrativa em solo musical, aflorado pelo reflexo influente da convergência midiática e descentralização dos meios advinda pela cultura digital, reluzindo a possibilidade de utilizar plataformas externas para exercer trabalho sobre o conteúdo fonográfico, assim como é visto abundantemente das franquias cinematográficas, das séries, quadrinhos e *reality shows*.

## **4 – CENÁRIO MUSICAL DIGITAL**

Neste capítulo, será discorrido o processo de “metamorfose” da indústria fonográfica, conforme tecnologias e dispositivos midiáticos foram acoplados na forma de comercializar, distribuir e fazer o produto música. Princípios de convergência entre os formatos tradicionais e os digitais após o advento da internet e a cultura digital, assim como a aspiração da música interativa por meio das plataformas vistas apenas para a distribuição de seu conteúdo, também serão objetos no eixo de discussão.

### **4.1. A Indústria Fonográfica na Cultura Digital**

Antes de adentrar nas premissas digitais acerca da indústria musical – em torno de seus mecanismos e produtos – é oportuno discorrer a respeito da presença conjunta dos elementos de cunho tecnológico na prática de se fazer música ao longo do tempo. O berço das mutações ocorridas no cenário musical tem a matriz técnica como seu paralelo, assim como o seu papel de remodeladora dos hábitos até então ditos como tradicionais. Uma vez considerando que a música é constituída como elemento pertencente à indústria cultural, que por sua vez integra o esqueleto social, sua estrutura acaba por ser exposta duplamente aos raios influentes acerca do contexto transformador de tal cerne. Assim como as sociedades progrediram aliadas e sob o intermédio técnico nas lacunas históricas, é possível associar a disposição desta tese de suporte técnico na matriz fonográfica.

A indústria fonográfica, em si, tem em seus arquivos o apoio das tecnologias como catapultas para a sua disseminação, que é provida e regida pelas lógicas mercadológicas da indústria cultural, caracterizada pela disposição das vertentes culturais como "produtos" para o consumo popular. Conforme salienta Cardoso Filho e Jeder Júnior (2006), é indissociável a afinidade do produto música – em parâmetro massivo – e os dispositivos tecnológicos na perspectiva de torná-la conhecida pelo público e ser percebida como tendência de consumo.

Do gramofone ao fonógrafo, do fonógrafo ao rádio e toca-discos – panorama citado pelos autores (2006) – os aparatos técnicos compreendiam os suportes responsáveis pela transmissão dos conteúdos musicais e desenvolvidos proporcionalmente de acordo com a linguagem característica (sonora) do formato que o produto fonográfico se apresentava no mercado. Nesses retratos, os dispositivos de veiculação sonora fomentavam o viés bilateral de foco, uma vez que, enquanto tecnologia debruçada para a indústria tem de maneira inata a

finalidade de impulsionar o consumo, promovia a proposição retilínea "consumo do suporte para consumo do material fonográfico".

Dessa forma, o desenvolvimento dos aparelhos de reprodução sonora surtiu no marco da popularização da música e sua difusão no seio popular, assim como o firmamento do viés comercial que tal produto fonográfico adquiriu graças ao intermédio técnico como amplificador e alavancador de seu conteúdo. A indústria fonográfica remodela, a partir desse ato, as matrizes de distribuição, formatação e veiculação do produto música de acordo com o ritmo de ascendência midiático, assim como as particularidades técnicas e semânticas que esses aparatos midiáticos – que distribuem direta ou indiretamente tal produto – concentram.

Essa breve narrativa dedica-se apenas à ótica dos dispositivos tecnológicos como suporte de difusão, acerca da música. Por detrás de toda a vestimenta técnica de emissão, a face influente da tecnologia sobre as etapas do “fazer música” se estendeu a ponto de englobar, pela sua perspectiva de suporte, a forma de produção do conteúdo musical. Têm-se aí os polos da projeção tecnologia-música: a etapa inicial da visão do aporte tecnológico para distribuição via aparelhos, e a do suporte íntimo na metodologia de produção musical, como também nos traços externos de suas demandas que direcionam o roteiro do conteúdo a ser projetado pelos dispositivos.

Os recortes propostos até então têm maior visibilidade e maior predomínio no âmbito musical midiático, especificamente no sentido de alcance massivo. Conhecido por "*Mainstream*" (“fluxo principal”), conceituado por Cardoso Filho e Jeder Júnior (2006, p. 14) como o bloco que “[...] abriga escolhas de confecção do produto reconhecidamente eficientes, dialogando com elementos de obras consagradas e com sucesso relativamente garantido”, acaba por mostrar de forma nítida o debruçamento das plataformas midiáticas em paralelo com todo o organismo do “fazer música” da indústria fonográfica. Isso é reforçado pelo fato de a vertente ser a “classe” mais íntima dos meios de comunicação de massa (TV, Rádio, Cinema e a Internet, no final do século XX em diante).

É viável afirmar que na instância midiática da música, é onde se identifica maior aptidão e gama da tecnologia como uma ferramenta multifocal em torno dos produtos fonográficos, usada para plurais facetas em torno da engrenagem popular, uma vez que o *mainstream* alude ao apelo de mídia dos aparatos técnicos para reforçar ações de venda (em ressalva ao marketing e divulgação).

Ainda em Cardoso Filho e Jeder Júnior (2006. p. 3), é exposta a crescente influência da cultura tecnológica no cenário musical e suas camadas de proximidade com o público. Fundamentando-se na conjuntura de Simon Frith (1996), discorrem que o modelo do

sociólogo propõe três blocos históricos cujo representam as etapas de produção, circulação e consumo do produto música. São, respectivamente, os estágios: "folk", "artístico" e "pop".

O estágio “folk” compreende o momento em que “[...] a música é produzida e armazenada através do corpo (humano ou dos instrumentos) e executada mediante performances”. O campo “artístico” representa a etapa na qual “[...] a música pode ser armazenada através das notações e partituras (que concede uma produção e existência ideais à obra) e caracteriza as peças da música erudita”. O estágio “pop”, por sua vez, ilustra o pilar em que ela (a música) “[...] é produzida mediante um diálogo com a indústria fonográfica, armazenada em fonogramas e executada mecanicamente ou eletronicamente para o consumo de um público extremamente amplo”.

O que está parcialmente detectável nessa tríade é o percurso das tecnologias em cada polo. Desde a tecnologia instrumental/artesanal previsto no momento folk, o uso da tecnologia impressa das partituras na fase artística e o aporte da música via tecnologias midiáticas – assim como recursos eletrônicos – do desdobramento pop, as técnicas se apresentam cada vez mais íntimas e participantes na matriz produtos fonográficos, além de desempenhar funções comunicacionais afins em torno deles. Os autores ainda frisam que essa projeção não se trata de uma sequência substitutiva dos modelos, afirmando que ambas vivem e se encontram no mesmo espaço da indústria.

Em extensão da etapa pop, Cardoso Filho e Jeder Júnior (2006, p. 4) determinam que ocorre uma ruptura entre os produtores e os consumidores de música, devido à forma como ela assume processos de produção e distribuição mais ampla via tecnologia. Isso, segundo eles, definiu o uso de estratégias dos aportes midiáticos para promover proximidade entre estes dois polos no câmbio de consumo musical, o que surtiu no advento da modalidade “álbum”, que conceituam como “[...] um produto musical com mais de quarenta minutos que possui uma ligação entre suas diversas faixas, composto por capa e encarte e apresenta-se como uma espécie de obra musical”.

A partir dessa aspiração, nos ares do século XX, os formatos tecnológicos de gravação sonora adquiriram maior aptidão em quesitos de desenvolvimento e aprimoramento com o passar das décadas, conferindo maneiras mais sofisticadas e imersas no âmbito técnico. Gohn (2001, p. 5) traça o parâmetro cronológico em torno das tecnologias de produção, distribuição e execução do produto musical desse período:

Durante a década de 20, o fonógrafo acústico se tornou elétrico, e no final dos anos 40, com o processo de microsulcos desenvolvido pela Columbia Records e pela RCA, surgiu o disco moderno (LP). Até aquele momento, os discos de 78 rpm (rotações por minuto) eram o padrão, com um tempo máximo de gravação de 3 minutos em cada lado. Com o LP de 33 ½ rpm, esta duração aumentou para 23

minutos. Também existiam discos de 45 rpm, com a duração de 4 minutos em cada lado.

Adiante, o segundo bloco de transição de formatos delineado pelo autor, é ilustrado pela Fita Cassete (inserido pela Philips Company, em 1963); o CD (*Compact Disc*) em 1977, "embaixador" da tendência digital no mercado, suportando 74 minutos – sem interrupções – em um único formato; *Digital Audio Tape* (DAT) em 1987 e os dois formatos *Digital Compact Cassette* (DCC) e *Mini Disc* (MD) em 1991. Porém, a recepção do formato CD, conferiu a esta sua permanência de circulação.

Até, esse diagrama, o aporte desempenhado por esses dispositivos se resumia ao posto de "suporte de performance", significando dizer que seu princípio era integralmente dedicado a oferecer mais qualidade técnica e portabilidade, de forma a acompanhar a tendência de praticidade assimilada pelos consumidores. Mas, se tratando de inferência inovadora na produção musical, esta é fixada a partir do desenvolvimento dos sequenciadores, *samplers* e sintetizadores. Esses ilustraram a ascendência das gravadoras digitais.

A respeito dessa tríade, Gohn (2001, p. 6) explica, primeiramente, que sequenciadores são aparatos cuja estrutura que

[...] permite o armazenamento de informações musicais. Neles são gravados sinais que controlam sintetizadores (ou qualquer outro aparelho que responda àqueles sinais), fazendo-os cumprir uma determinada tarefa, como executar uma nota, utilizando um timbre escolhido, com um certo volume e ataque, etc.

Os sintetizadores se dirigem à finalidade de "[...] sintetizar sons, e assim oferecem um controle total sobre timbres". E os *samplers*, por sua vez, permitem "[...] gravar um timbre e reproduzi-lo em qualquer altura, ampliando as possibilidades do sintetizador ao infinito". Em suma, ambos fazem parte de uma cadeia processual que contribui para o todo, que seria a produção do conteúdo musical.

Até esse eixo da música, a tecnologia e as mídias apresentavam concentrações do produto música somente nos formatos físicos, que necessitam de um aparelho cuja interface seja adequada e apropriada para a execução do produto e seu formato. Porém, quadros foram reestruturados após a aproximação da cultura digital e conectada via rede, a partir da migração do século XX para o XXI. O fenômeno da digitalização, caracterizado pela virtualização de arquivos físicos para versões intangíveis na linguagem dos dispositivos dessa frente (LEMOS, 2010), ocasionou o processo de descentralização do suporte físico e tangível da linha mercadológica tradicional.

Uma vez que a internet se constituiu âmbito das transformações culturais, assim como formadora de uma corrente cultural própria, as práticas tradicionais de consumo que

precederam a sua segmentação no seio popular, também sofreram aglutinações e reestruturações de seus processos na cadeia mercadológica. Considerando o ato de consumir produtos de qualquer natureza – inclusive àqueles que não necessariamente são produtos declarados em primeiro plano, como elementos intelectuais e artísticos – é lúcido salientar que o processo é propenso a modificações, conforme o indivíduo-consumidor se intimiza com a plataforma universal conectada, onde os modelos padrão de comercialização e distribuição tradicional tendem a tornar-se parcialmente eficazes para a nova configuração.

A indústria musical reflete, assim como em outras indústrias, as novas exigências comerciais em torno do seu produto (música), impostas pela cultura digital. Tal reflexo remete à questão da virtualização do conteúdo e, principalmente, na forma como é disponibilizado para o fim básico de consumir.

Se o produto "música" é de natureza intangível, é porque a internet, genitora da nova cultura, é de caráter intangível. Para o modelo tradicional da indústria musical e suas vertentes específicas (fonográfica e discográfica), isso acarretou na alteração da maneira como a música sempre foi comercializada, cujo formato, de maneira mais "segura", tinha clareza quanto aos roteiros de distribuição e a previsão das "zonas quentes", onde o público potencial tinha acesso ao material sonoro em maior escala. As gravadoras multinacionais, conhecidas por "majors", segundo Brittos e Oliveira (2006), se depararam com a descentralização da gestão financeira e domínio acerca dos produtos musicais, conforme aborda Paulino e Kafino (2011).

A partir deste cenário, ascendem aspectos característicos da tendência "Cauda Longa", que consiste na descentralização do foco em torno dos "hits" – produtos e mercados da tendência dominante presente no pico da "curva de demanda" – e direcionamento nos nichos fragmentados posicionados na cauda desta curva de demanda, impulsionando seu alongamento (ANDERSON, 2006, p. 50). Contextualizando ao ramo musical, se trata do processo de desconcentração da matriz fonográfica *mainstream* (bem como seus mecanismos técnicos de produção, distribuição, acesso), e aptidão para atuação nos ramos externos, repartidos e segmentados.

Fenômeno diretamente ligado aos efeitos da internet, genitora do rearranjo em torno do produto musical – e das relações técnicas integrantes do seu eixo – a Cauda Longa, em solo fonográfico, reflete as lacunas da obstrução de uma plataforma principal veiculadora de música, e na multifocalidade de pontos para acesso e consumo pelo usuário. Acopla a tese da descentralização e liberação do polo de emissão oriunda da Cibercultura, para fundamentar a dinâmica de dispersão do filtro da cadeia popular de demanda, significando dizer que o usuário para ter acesso e apreciar o produto "música" não está restrito apenas a um *locus*,

fornecedor (mídias de massa tradicionais), apresentando variedade no catálogo de opções para navegação via rede em buscas de gêneros mais específicos, não presentes no fluxo principal dos *hits*.

Imersa nesses parâmetros técnicos de penetrante influência na cultura de mercado, Anderson (2006, p. 52-54) salienta que a referida teoria é provida de três grandes forças que lhe conferem a existência e aptidão movente. Trata-se de uma tríade que compreendem os estágios da democratização das ferramentas de produção, democratização da distribuição e ligação entre oferta e demanda.

A força correspondente à democratização das ferramentas de produção é versada na perspectiva da elevação do potencial de criação/produção de materiais e conteúdos em ampla escala pelos usuários, por meio do acesso às tecnologias digitais. Tal polo refere-se à possibilidade do sujeito de produzir materiais próprios de valor, através do suporte dos dispositivos que utiliza, tornando difusa a prática que antes era restrita a pequenas parcelas de profissionais. “Hoje, milhões de pessoas têm a capacidade de produzir pequenos filmes ou álbuns e publicar seus pensamentos para todo mundo” (ANDERSON, 2006, p. 52). Este plano surte na maior oferta de bens e variedade em nichos desconcentrados, provocando o alongamento da cauda.

Sobre a democratização da distribuição, esta se dirige à ótica da atribuição ao sujeito produtor de material próprio, o posto de distribuidor de seu conteúdo, por meio da internet. Isto, por conseguinte, acarreta na diminuição dos custos de acesso, surtindo no aumento das vendas. Segundo Anderson (2006, p. 53):

A internet simplesmente torna mais barato alcançar mais pessoas, aumentando efetivamente a liquidez do mercado na Cauda, o que, por sua vez, se traduz em mais consumo, elevando efetivamente o nível da linha de vendas e ampliando a área sob a curva.

A praticidade proporcionada pela internet na obtenção dos materiais/conteúdos refletiu no formato físico e seu caráter de concentração em pontos físicos de venda. Uma vez que o mesmo produto se encontra disponível na plataforma *online*, ocorre um deslocamento de preferência para esta modalidade de consumo. Porém, esta mesma conjuntura favorece o modo físico através da possibilidade do público consumidor alcançar um mercado de mesmo porte, porém em sítios eletrônicos, como o “eBay” (ANDERSON, 2006, p. 53).

Ligação entre oferta e demanda, por sua vez, apreende o estágio de tornar os bens desenvolvidos conhecidos entre os consumidores, impulsionando a demanda para cauda. A dinâmica desta força tende a se manifestar sobre formas diversas, seja por recomendações de músicas em plataformas de vendas do gênero, buscas em navegadores ou a pela prática de

propaganda “boca a boca” em *sites*, blogs ou relatos de outros clientes. Tais módulos operam na função de minimizar os “custos de busca”, cujo Anderson (2006, p.54), nas terminologias econômicas, define como “[...] qualquer coisa que interfira na descoberta do que se tem em mira”. Em síntese, trata-se de uma prática que visa proporcionar objetividade na busca do produto/conteúdo desejado pelos consumidores.

A partir da imersão sobre a Cauda Longa, frisa-se novamente sua atuação paralela aos fenômenos de emancipação e descentralização na matriz da comercialização/distribuição, naturais da Cibercultura. As forças compatibilizam com a prática de criar e veicular conteúdo (aqui em questão a música), de forma independente para nichos afins e com públicos afins.

O quadro derivado deste contexto atenta ao crescimento da prática em ala externa à esfera massiva do *mainstream* e a lógica comercial por ele adotada, deslocando sua atenção restrita a únicos pontos exclusivos, para vários âmbitos e plataformas separadas na internet, que, quando somadas, o saldo de lucro para a indústria fonográfica é equivalente ou superior ao modelo tradicional dos *hits*. A cauda, correspondente à expansão do consumo em âmbitos desconcentrados, apresenta constante horizontalidade de crescimento, significando a aderência da modalidade difusa e filtrada de consumo do produto música.

O formato físico (em tese mais próxima ao contexto temporal, o CD), mas deve-se incluir o Vinil e a Fita Cassete, que, após o mesmo conteúdo presente nessas mídias transcender para formas intangíveis (MP3, WAV, FLAC, entre outros) na rede, tornou-se imprevisível e incerta a dinâmica de consumo musical – mas principalmente a de remuneração – uma vez que o “dilúvio conteudal” e o potencial de reprodutibilidade da internet tornaria o retorno financeiro cada vez menor e fragmentado.

Até esse arco, as vendas na forma física, de certa forma, era um amparo tangível para o controle de resultado e eficácia promocional pela comunidade industrial musical. O público não se configurava fragmentado em escala tão complexa, como é percebido hoje na internet. Mais do que isso, o fato do material tangível ser convertido em material digital na plataforma, influenciou o ritmo do *download* gratuito, dando corpo à pirataria e distribuição ilegal sem remuneração aos responsáveis legítimos pela produção do conteúdo. A internet era percebida, portanto, como uma contracultura ameaçadora e incerta à indústria musical tradicional por sua imaterialidade, e por possibilitar a apropriação e reprodução que atribuíam retorno financeiro desproporcional.

E referente à discussão em torno da pirataria e apropriação indevida, surgida nesses primeiros instantes da relação tradicional-digital, tem-se um caso ilustre em torno da dinâmica de compartilhamento de música via rede que abalou e remodelou profundamente a maneira



como a comercialização e consumo musical eram feitas. Trata-se do serviço Napster, plataforma *online* fundada em 1999 que permitia o compartilhamento de músicas no formato virtual MP3, para *download* gratuito.

A referida plataforma disponibilizava um acervo de músicas no qual os usuários poderiam ter acesso e salvá-las em seus computadores sem nenhum custo. Sua prática era pautada na dinâmica “*peer-to-peer*” (“ponta a ponta”), que se trata de “[...] um formato de rede de computadores em que a principal característica é descentralização das funções convencionais de rede, onde o computador de cada usuário conectado acaba por realizar funções de servidor e de cliente ao mesmo tempo”<sup>8</sup>. Dessa maneira, os usuários não apenas poderiam baixar, mas contribuir para a expansão do acervo presente no sistema. Na resolução de Soares (2008, p. 29-30), o câmbio participativo do *Napster* ocorria da seguinte maneira:

Sempre que um *download* era feito, o arquivo resultante era gravado justamente na pasta compartilhada do usuário, aquela cujos arquivos ficariam disponíveis para que outros usuários pudessem acessar e baixar. Quanto mais músicas alguém obtivesse, mais arquivos poderia disponibilizar a outras pessoas, a não ser que fosse modificada a configuração do *software*. Por consequência, a tendência dessa poderosa rede era sempre crescer, tornar-se maior e mais eficiente quanto mais adeptos conquistasse.

Observando sua ascensão em saldos numerosos, a indústria fonográfica viu-se ameaçada pela lógica de compartilhamento do sistema, uma vez que os níveis de venda dos álbuns começaram a decrescer, e os lucros tornaram-se incertos já que na plataforma tais materiais eram obtidos e consumidos gratuitamente, assim como compartilhados exponencialmente. Uma vez que o *Napster* distribuía os álbuns faixas separadas (*singles*) produzido pelas gravadoras – principalmente as *majors* –, estrariam infringindo a lei do *Copyright* (direito autoral) dos responsáveis pela produção do material musical, enquadrando sua prática como ilícita e incentivadora da pirataria. Sua ficha recolhe histórico de processos com gravadoras e artistas, dentre eles a *A&M Records*, a banda *Metallica*, a cantora *Madonna* e o *rapper* *Dr. Dre* (SOARES, 2008, p. 30).

Apesar de conter a distribuição indevida que violava as leis dos direitos autorais, a plataforma também fornecia acesso a produtos fonográficos dentro dos princípios de *copyright*, assim como gravações caseiras de artistas rotulados como independentes, surtindo em uma ferramenta de divulgação desses trabalhos. Também, era uma alternativa para ter acesso às obras não comercializadas ou que já não estavam mais em circulação em alguns países, conforme explanação prevista na autora em questão (2008, p.30).

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/torrent/192-o-que-e-p2p-.htm>>. Acesso em 6 de abril de 2018.

Pode-se dizer que o serviço (assim como o impacto que causou na indústria fonográfica), influenciou no surgimento de plataformas lícitas dirigidas a distribuição, obtenção e consumo *online*, retomando sua proposta como modelo e a cultura de consumo que construiu, alinhando-as ao pacto de remuneração e respeito dos direitos autorais dos artistas, produtores e das gravadoras. Assim, é marcado o contexto da ótica convergente da indústria sobre o potencial de lucro no âmbito digital, como as lojas virtuais e os serviços de *Streaming* (que serão explanados a seguir).

Com os reflexos da dispersão dos produtos musicais estabelecida pela rede, no molde de venda tradicional, aos poucos foi saltando ao primeiro plano a convergência, ao invés da aversão e resistência à cultura digital. As motivações econômicas são, na maior fatia, o maior propulsor das adaptações dos conteúdos e materiais interligados aos indivíduos, a cada nova frente cultural e tecnológica. A internet, cujas sociedades aderiram ao contexto de vida, é agora a "zona quente" favorável para o consumo do produto musical.

Ao passo em que o público é descentralizado na área, quando adeptas a uma plataforma exclusiva para o consumo de um produto que é de seu interesse, torna-se um nicho com previsão de engajamento e retorno financeiro mais elevado que o esperado no método tradicional. A partir desse ponto de virada, emergem os serviços anexados ao novo paradigma. Plataformas que possuem a finalidade de distribuir (vender) o produto música, mas garantindo o retorno devido por isso.

Um exemplo que mostra a nova postura de distribuição e comercialização, é o sistema "*iTunes*", domínio da empresa *Apple*, de vendas musicais por assinatura. Como salienta Nicolau Netto (2009, p. 137) *apud* Lima (2011, p. 5):

Somente a partir do *iTunes*, as vendas passaram a ser contabilizadas pela indústria fonográfica. Na esteira do *iPod*, surgiram outros tocadores portáteis e lojas de arquivos musicais. A venda legal de música por assinatura foi outra vertente decorrente da digitalização da cadeia musical, constituindo-se em um modelo baseado na "cobrança de mensalidade fixa que dá o direito ao assinante "baixar" o número de faixas que desejar – a partir de uma loja virtual contratada. (NICOLAU NETTO, 2009, p.137) *apud* (LIMA, 2011, p. 5)

Ao incluir o tocador portátil "*iPod*", faz-se importante mencionar o suporte tecnológico e sua linguagem de funcionamento como oportunidade para construir a ponte entre o consumidor e o produto. Uma vez que a cultura digital impulsiona – através do uso assíduo da tecnologia – o domínio da linguagem para desempenhar funções no ciberespaço, a portabilidade torna mais confortável e recorrente no hábito de consumo musical. Hoje, com incorporação dos *smartphones* multifacetados e dos aplicativos móveis, a ponte está firmada e

em estado consistente, como também está ao alcance do público assinante, para o acesso a qualquer momento.

Agora intitulado como "*Streamings*", "forma de armazenamento e distribuição de dados multimídia na nuvem, substituindo o uso de memória física" (GOMES, et al., 2015, p. 2), as plataformas prosseguem com a estratégia de estar disponível no "habitat" do público-alvo e cada vez mais se tornam humanizadas e personalizadas, ao promover a colaboração dele na construção de conteúdo voltado para a sua medida e gosto (ressalva as "*playlists*"). Os exemplares maiores do segmento (*Spotify*, *Apple Music* e *Deezer*) movimentam esse ciclo de vendas digitais, sendo o número de usuários pagantes, respectivamente, 60<sup>9</sup>, 30<sup>10</sup> e 9<sup>11</sup> milhões registrados em 2017.

O consumidor apresenta-se livre e seletivo, o que acaba refletindo no ritmo de desfrute dos conteúdos, em comparação ao modelo pré-estabelecido de faixas em formato físico, cujo não oferecia possibilidade de escolha, apenas a opção de comprar o material em determinada mídia de preferência. Em torno dessa frente comportamental, consegue ser observado que:

A partir desse formato digital, o consumo de músicas dentro de um álbum está sendo substituído pela preferência por um consumo por unidade. Em outras palavras, as pessoas parecem não querer mais ter de pagar por uma sequência de canções imposta previamente, como acontece em um CD, representando assim uma negação à ditadura do álbum comercial. (CARVALHO; RIOS, 2009, p. 76)

Porém, o impacto da cultura digital nas engrenagens da indústria musical não alimenta a perspectiva predatória e substitutiva dos formatos físicos convencionais pelos *streamings* e vendas digitais isoladas. Ao passo que as práticas se tornam pouco penetrativas e obsoletas diante de um novo modelo, o fato é que ambas coexistem, vivem no mesmo ambiente. Apenas atingem públicos com preferência de mídias distintas, pois, um mesmo segmento pode abrigar nichos de consumidores diferentes que optam por acessar o mesmo conteúdo, em suportes variados. Enquanto há demanda, há movimentação para atendê-la em sua especificidade e preferência.

A descentralização ainda pode ser entendida como um momento em que a internet e seus dispositivos proporcionaram a produção musical nas mãos das gravadoras detentoras de grandes suportes tecnológicos e fatias de mercado na indústria. Assim como a tecnologia pode ser usada para fins midiáticos, esta também confere aos detentores de seus aparatos, a

---

<sup>9</sup>Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/spotify-chega-a-60-milhoes-de-usuarios-pagantes.html>>. Acesso em 6 de abril de 2018.

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://macmagazine.com.br/2017/09/28/apple-music-chega-a-30-milhoes-de-assinantes-pagos/>>. Acesso em 6 de abril de 2018.

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://br.reuters.com/article/internetNews/idBRKCN1BM2IG-OBRIN>>. Acesso em 6 de abril de 2018.

possibilidade de autonomia e a produção independente de produtos musicais, como no caso a internet e seus elementos interfacetados. A música uma vez virtualizada, apreende a característica de livre moldagem da conjectura ciberespacial da rede, abrindo margem para remodelagens e rearranjos para a criação de novos materiais sonoros, o que caracteriza a cultura da liberdade de alteração, recombinação e da mistura de elementos, a "Cultura Remix" (LEMOS, 2010).

Uma representação dessa "remixagem" de conteúdos em solo digital, são os DJ's, figuras que se multiplicam apoiadas no suporte da tecnologia virtual e da rede que popularizaram a música tecno e dance/eletrônica. Lemos (2010 p. 252) transcreve um relato de um representante da classe dos DJ's, cujo retrata o papel de criador de novos produtos sonoros, a partir de sua visão sobre produtos já existentes. "DJ Spooky" tal representante, define que o indivíduo desse contexto tem a finalidade de:

[...] reinterpretar o som...colocando a sua presença nele. Você é uma espécie de destruidor do objeto recebido da cultura corporativa, colocando a sua própria visão nele. Ao invés de ser um consumidor passivo que apenas recebe, você começa a transmitir.

Nesse tocante, o desfecho da tecnologia digital instalada na matriz musical pós-cultura digital, levanta discussão sobre a autoria do usuário ou músico-usuário, na dinâmica de criação de seu material autoral remixado ou original (album, EP, *single*). A influência dos DJ's impulsionou a cultura *remix* em torno da música, dando-lhe o poder de veiculação e promoção de seus trabalhos por meio da internet, o que levanta nessa configuração, ramificações que são oriundas no *underground*, cenário antônimo do *mainstream*, dentro do espaço conectado, ainda que esta terminologia não se dirija inteiramente a esse contexto remixagem de músicas já criadas.

Definido por Cardoso Filho e Jeder Júnior (2006, p. 9) como "[...] "obra autêntica", "longe do esquemão", "produto não-comercial"", o *underground* se trata de uma esfera que apreende a ênfase mais restrita e não utilizadora do apelo midiático para alcançar grande escala de consumo do produto música ou apreender consumidores de forma massiva, como previsto no *maistream*. Os procedimentos de produção e divulgação dos materiais musicais são feitos de maneira alternativa, que em sua maioria carregam os rótulos de "não comercial", "criativo" e "autêntico" em torno da aura dos conteúdos sonoros, que se dirige a públicos segmentados, sendo, portanto, um âmbito que não se apropria de moldes ou tendências prontas determinadas pelo mercado de consumo cultural popular. Faz-se importante salientar que o *underground* data do mesmo período do *mainstream*, não sendo produto dessa

tendência proporcionada pela cibercultura, mas sim, apenas mais um aderente à dinâmica e prática.

Na pauta, a cultura digital e seus dispositivos disponibilizaram uma zona e ferramentas para essa modalidade de produção/veiculação para os artistas *undergrounds* (também rotulados como “*indies*”, “independentes”), que utilizam da liberdade de emissão de conteúdo, sem entraves burocráticos característicos do modelo tradicional massivo e concentrado do mercado, de modo que possam usá-la como alternativa e espaço de desenvolvimento para o consumo pelos públicos usuários afins. Também proporcionou visibilidade aos artistas iniciantes, aumentando a popularidade e interesse em seus trabalhos. A artista britânica Lily Allen por meio da plataforma *MySpace*, os canadenses The Weekend e Justin Bieber através do *Youtube* utilizaram desses canais para divulgarem suas canções ou *covers* de músicas de outros artistas, conseguindo notoriedade e apoio de gravadoras como mérito.

Em ressalva às três forças moventes do fenômeno “Cauda Longa” e sua dinâmica de fragmentação em nichos segmentados (ANDERSON, 2006), o *underground*, consiste no principal representante do alongamento da cauda do mercado fonográfico, descentralizando o posto dos *hits* concentrados no cenário *mainstream*. Os múltiplos canais e recursos para a criação, distribuição e divulgação de música em orientação independente (aspectos regenciais de tais forças da teoria) contribuíram para a expansão do espaço de artistas deste viés, que, por sua vez, ampliaram o “leque da variedade” de acesso e a múltiplos gêneros musicais com seus respectivos simpatizantes.

Para entender a existência entre dois polos de venda de música em movimento no mesmo espaço cultural, é ideal que seja considerado o fato de que o estágio sendo vivenciado no presente está situado no coração da “cultura da convergência”. Caracterizada pelo estreitamento entre o indivíduo e as tecnologias digitais, que proporciona a descentralização das mídias e o conteúdo reproduzido nelas, Jenkins (2009, p. 43) declara que a convergência midiática é mais complexa e não se limita somente à técnica. E, na medida em que novas tecnologias surgem, elas remodelam (a nível cultural) os mercados e as formas como o conteúdo era consumido anteriormente. “A convergência das mídias é mais do que uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos.” (JENKINS, 2009, p. 43).

Esse ponto coloca em pauta a façanha da indústria musical, de equilibrar a forma de venda física com a digital do mesmo produto, atuando em conjunto. A prevalência das duas ocorre por questões de demanda. Não se referindo ao quantitativo de contribuição que oferecem – já que as vendas em solo digital são mais volumosas – a existência mútua é

presente justamente porque há procura pelos nichos distintos do mercado musical, pelo mesmo conteúdo, só que disposto em formatos distintos (tangíveis ou digitais). E, como qualquer demanda, ela indica previsão de um possível consumo e, portanto, merece atenção e investimento.

Em quantitativos sobre a venda nas duas modalidades, segundo relação da Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI) elaborada em 2015<sup>12</sup>, a receita teve como percentual 45% dedicado às vendas digitais e 39% referente às vendas físicas. O levantamento transparece que, apesar das vendas digitais concentrarem a maior parcela, as vendas físicas encontram-se logo à sua sombra, significando que a comercialização em mídia tangível não é obsoleta ou ultrapassada, pelo contrário, sua demanda é consistente e fornece suporte à indústria. Neste semblante da materialidade, se faz pertinente abordar o quadro dos colecionadores, indivíduos que possuem apreço pela formatação tangível dos álbuns musicais por uma questão de valor simbólico e estético. Os *boxes*, “edições de luxo” (“*deluxe*”) contendo fotos, pôsteres, aromas na embalagem ou encarte, adesivos, dentre outros artefatos, são elementos de chamada para o público desta vertente.

Por fim, a coexistência entre os meios modernos e os tradicionais não se projetam na premissa de uma "cadeia predatória", visto que a disputa entre eles é de índole amistosa e colaborativa em prol do fluxo da cadeia de consumo de material fonográfico. O lembrete da cultura de convergência jenkiana (no viés econômico) torna vívida a nuance da colaboração de cada potencial dentro de seu alcance, para circulação do polo mercadológico observado. Isso agrega força ao argumento de que o trabalho conjunto pode ser empregado como um "*mix*" de plataformas relacionadas no mesmo âmbito e entre si.

#### **4.2. O rótulo "distribuição" na música**

Dentro de todo o arco entre a música e a transcendência de sua forma, como também a tendência a se tornar mais expansiva e fluida que a sua versão material no parâmetro digital, é irrefutável o fato de que ela se tornou íntegra pela adaptação – sua e do público potencial – da linguagem cultural digital.

Assim como o indivíduo, ao tomar para si características de outra cultura, remonta àquela a qual pertence desde o berço e passa a vivê-la em um novo contexto versátil e híbrido, a música repete o mesmo feito, pois, uma vez que também é uma parte de uma cultura, ela

---

<sup>12</sup>Disponível em: <<http://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2016/04/receitas-digitais-do-mercado-de-musica-passam-vendas-fisicas.html>>. Acesso em 7 de abril de 2018.

busca formas de versatilização quando ocorrem transformações comportamentais e tecnológicas, em escala expansiva.

Os intermédios eletrônicos digitais permitem a interação, a imersão e participação naquilo que obteve via consumo. Através de um aplicativo de *streaming* o indivíduo cria sua própria lista de reprodução com diversos artistas e gêneros, acessa plataformas de compartilhamento de vídeos e assiste videocliques (outra vertente tecnológica que influenciou a indústria musical), dentre outras ilustrações. No mais, a tecnologia fornece – independente da interface utilizada – uma distribuição de torrents de conteúdo para o usuário e em sua “zona de conforto portátil”. Mas esse é o tocante-chave que se pretende imergir: a distribuição.

Atribuindo profundidade à modalidade *streaming* na música, esta exemplifica, em suas propriedades, a lógica de distribuição prática e provida da disponibilidade de acesso em qualquer momento dos produtos fonográficos. Sua estrutura é reflexo da tendência “*Cloud Computing*” (“Computação na Nuvem”), no qual a plataforma oferta bibliotecas musicais de plurais gêneros e gostos, podendo ser acessada independente de onde o indivíduo se localize ou o dispositivo que esteja (considerando claro, que este tenha compatibilidade). Seu grande diferencial é tornar fluido o consumo, sem a necessidade baixar os materiais ou ser restrita a uma tecnologia (dispositivo específico).

Por estar disponível na plataforma virtual, também acopla a questão de convergência entre as tecnologias para o seu acesso, e na forma de consumo musical no contexto atual. Uma vez considerando que os dispositivos tecnológicos novos ou tradicionais aprimorados com funcionalidades recentes, possuam o acesso à conectividade e sincronização de arquivos, estes podem desempenhar um trajeto para chegar ao mesmo fim (apreciar música), pois se constituem como intermediários para a plataforma disposta em nuvem. Dessa maneira, a técnica, aliada à necessidade e adaptação, promove o estreitamento entre os dispositivos.

O que se tem em evidência é a clarificação de que a técnica não se comporta como um fim, restrita apenas a um dispositivo capaz de emitir o conteúdo musical, mas sim, um aporte que se relaciona com outras técnicas do mesmo segmento. Esta projeção “técnica para a técnica” consiste no diálogo e interação entre os meios afins, amplificando e/ou complementando o mecanismo de consumo, ao invés de sobreposição. Por exemplo, se um som automotivo possui a capacidade de acessar às *playlists* do *Spotify* de um indivíduo, esta tecnologia pode ser de interesse dele. A computação em nuvem é deslocada no âmbito virtual, significando dizer que pode se manifestar em qualquer suporte técnico que possua porte e compatibilidade à sua linguagem.

As projeções estudadas em torno das tecnologias digitais partem de um mesmo ponto em comum, que se trata das tecnologias como facilitadoras de todo o processo manual realizado pelo ser humano e daquilo que é de seu interesse consumir (informação, entretenimento, arte, cultura). Porém, no panorama musical, é estática a maneira como a tecnologia acaba sendo empregada para o conteúdo sonoro, restringindo-a a condição de distribuidora na maior parte do momento. E dentro do mesmo cenário, reside também o engessamento da música na lógica do distribuir.

Com a oportunidade que o domínio da linguagem e técnica pelos indivíduos representa, a música perdura na dinâmica do "distribuir-ouvir" e também do "ver", em ressalva aos videoclipes. Versáteis são os meios, porém, a finalidade é a mesma identificada nas linhas tradicionais.

O horizonte aqui visado é de usar o teor interativo das plataformas digitais não apenas como fornecedoras de material fonográfico, mas usada na construção do universo do conteúdo que a música contém e seu compilado (álbum). Grande parte dos álbuns contém um princípio narrativo, uma espécie de temática, cujo ele se desenrola através de cada faixa e que pode ganhar roupagem imersa, interativa e participativa de seu universo, ao adicionar uma mídia e sua linguagem peculiar interativa, sobre o projeto.

A partir da consideração do fato dos dispositivos digitais e as plataformas de rede remodelarem as estruturas antes tradicionais em torno da música, perspectiva oriunda da adaptação do indivíduo-usuário com as linguagens das interfaces (SANTAELLA, 2010), a lógica de consumo promoveu o acompanhamento da familiarização de seus consumidores, a fim de promover continuidade ao ciclo de consumo e, dentre cerne, se encontra a música. Porém, as afinidades com os suportes midiáticos alcançaram instâncias derivadas do debruçamento dos aparatos tecnológicos digitais, na essência criativa como também na produção do próprio conteúdo, obstruindo a ideia unilateral de transporte desses atributos, na indústria cultural.

Sobre esse andamento, Lévy (2000, p.32) contextualiza a evolução dos graus de influência e operação das tecnologias sobre a música, indo de sua matriz técnica de suporte na gravação, para os aspectos mais íntimos relativos à produção dos materiais sonoros. Segundo ele, “[...] a digitalização se difundiu primeiro na produção e gravação de músicas, mas os microprocessadores e memórias digitais tendiam a tornar-se a infraestrutura de produção de todo o domínio da comunicação”.

Esse domínio acerca da comunicação pode ser entendido na questão do conteúdo como o estopim para o ingresso mais íntimo em torno do conceito interno do produto música.



E somada ao interesse dos artistas em compreender os mecanismos da tecnologia dispostos na prática musical, que lhe proporcionada autonomia artística e de produção (PAULINO; KAFINO, 2011), reluz a aptidão à experimentação, em sua maioria, do ramo independente (*underground*), ilustrado pelo nicho de artistas pertencente aos gêneros *Indie* e Alternativo.

Gilberto Gil<sup>13</sup>, um dos grandes expoentes da música brasileira, enquanto ocupou o cargo de Ministro da Cultura, discorreu em 2007 sobre a influência das plataformas digitais de rede, e como estas podem ser vistas como ferramentas para criação de novas artes, remetendo ao sentido da hibridez que o cenário digital em si, proporcionou nas engrenagens da indústria cultural, além de outros:

O uso pleno da Internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e, portanto, a nossa cultura, e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte.

O que Gil afirma no sentido da criação de novas vertentes artísticas faz linkagem com o quadro da cultura *remix* de Lemos (2010), no sentido em que um produto pode receber múltiplos desdobramentos e, como resultado, se obtém novos produtos distintos entre si a partir da fragmentação de sua estrutura. O papel dos criadores independentes na música, os "DJ's", são praticamente uma metáfora a todo aquele que converge e molda as novas formas de música, e reconhece que a tecnologia pode ser usada como uma ferramenta em torno do núcleo contencional da música, convergindo suas propriedades para multifacetá-la e ampliar o horizonte de seu formato de origem, como sempre fez o paradigma cultural digital.

Apesar de soar utópica a proposta de sinergia, o conteúdo fonográfico recolhe poucos exemplares, onde pode ser citado o projeto interativo "*The Nacional Mall*", da banda americana "Bluebrain"<sup>14</sup>: uma espécie de "álbum-aplicativo" que, por meio de um *smartphone*, as faixas são ouvidas somente enquanto o usuário estiver localizado no parque "*Nacional Mall*", em Washington. Porém, apesar de a parcela de materiais do gênero ser restrita, revela um saldo positivo na perspectiva de aspiração estratégica das mídias nesta premissa de eixo mais criativo da música.

Dentre essa explanação criativa-interativa, têm-se a incorporação dos videogames com a música, como exemplo da aspiração da transcendência do conteúdo musical que ultrapassa a barreira do "ver" e do "ouvir". Herschman (2011, p. 107), faz um apontamento do potencial

---

<sup>13</sup> Disponível em: <http://www.rizomas.net/cultura-escolar/producao-dos-alunos/utopia-e-cotidiano/134-cultura-digital.html>. Acesso em 8 de abril de 2018.

<sup>14</sup> Disponível em: [https://olhardigital.com.br/noticia/banda\\_lanca\\_album\\_que\\_so\\_pode\\_ser\\_tocado\\_com\\_app\\_de\\_geolocalizacao/18229](https://olhardigital.com.br/noticia/banda_lanca_album_que_so_pode_ser_tocado_com_app_de_geolocalizacao/18229). Acesso em 8 de abril de 2018.

imersivo do videogame no âmbito musical (tanto o *underground* quanto o *mainstream*), em um contexto em que o público se encontra estreitamente ligado e procurando tecnologias comunicativas que o envolvam de forma engajada:

[...] há dúvida de que os videogames mobilizam segmentos significativos de público – cada vez mais acostumado e que busca novas tecnologias de comunicação que propiciam experiências de interatividade (criando ambientes de imersão, escapismo e/ ou fruição) – e representam uma atividade cada vez mais importante para a indústria da música independente e do *mainstream*.

O autor, também traz à tona a popularidade que os *games* assumiram nas últimas décadas, frisando sua importância nas estruturas socioculturais e, principalmente, econômicas. O barateamento dos custos de obtenção dos *hardwares* e *softwares* dos jogos foi o pivô de sua popularidade, a ponto de sua linguagem ser empregada na esfera da aprendizagem, da comunicação e do lazer (entretenimento) (HERSCHMAN, 2011, p.107-108).

Com isso, a música, assim como todas essas lacunas, também é um nicho favorável para o uso das propriedades dos *games*, assim como as dos aplicativos (*apps*) para estender conteúdos de seus produtos sonoros. Uma amostra mais íntima desta configuração, trata-se do jogo “*Guitar Hero: World Tour*”, cujo foi lançado em outubro de 2008, o qual permitia que o usuário desenvolvesse músicas próprias e as compartilhasse para os demais membros, via rede. Conforme a delineação do autor em debruce, (2011, p. 122), o *game* “[...] permite que o usuário crie as suas próprias canções e as compartilhe com a comunidade *online*. Segundo Huang, da Red Octane, mais de 141 mil músicas já foram criadas e cadastradas na rede (somente através do *Guitar Hero* até 2008)”.

E a partir dessa projeção, é fomentada a ideia da interatividade como transcendência da experiência de consumir a música, partindo do pressuposto de proporcionar aos consumidores a vivenciação ampla e multissensorial em torno dela, através de dispositivos que já estão familiarizados com a linguagem e interface, por fazerem uso assíduo (*smartphones*, *tablets*, *notebooks* e computadores, como exemplificação).

## 5 – ESTUDO DE CASO: BIOPHILIA EM NARRATIVA TRANSMÍDIA

Neste capítulo, será desenvolvido o processo de análise do projeto musical *Biophilia* (2011) da cantora Björk, considerando seus dois formatos disponibilizados (álbum convencional e aplicativo), no propósito de verificar se a obra utilizou-se da técnica de Narrativa Transmídia (JENKINS, 2009; GOSCIOLA, 2012; 2014), para transcender a experiência de consumo musical para além do habitual. Histórico da artista e disposição dos métodos, etapas da análise dos formatos, são integrantes deste nicho, consistindo na etapa de ênfase prática do estudo.

### 5.1. Histórico e Discografia

Nascida em 21 de novembro de 1965, em Reykjavík, na Islândia, Björk Guðmundsdóttir – artisticamente apenas "Björk"<sup>15 16</sup> – é uma cantora, compositora, instrumentista, produtora musical e atriz influente, principalmente no que diz respeito aos seus trabalhos e projetos em torno da música, seu nicho mais íntimo e sobre o qual sua carreira é construída.

Pertencente ao gênero alternativo, como elemento característico do nicho, apresenta os traços de experimentações e ênfase artística-criativa em torno da produção de seus conteúdos sonoros. Entre a vastidão de seus materiais, aqui são recolhidos apenas as principais obras e cenários de seu percurso, mas que são enfáticos em expor a transição da artista em torno de temáticas e, principalmente, de sua relação íntima com a tecnologia.

Suas impressões artísticas referentes ao contexto musical se manifestaram desde a infância. Aos 11 anos de idade, aprendeu a tocar flauta e gravou seu primeiro álbum, o homônimo "Björk" (1977) que trazia gravações de influência setentista do gênero folclórico de nomes conterrâneos, como também ingleses e americanos (a exemplo The Beatles e Steve Wonder). Em 1978, aos 12 anos, formou sua primeira banda "Exodus".

Anos depois, imersa no gênero punk que se expandiu em no território islandês, fundou o grupo "Tappi Tíkarrass", cujo tempo em que esteve em atividade, rendeu dois álbuns de estúdio. "Kukl" seria o seu terceiro vínculo com uma banda, formada três anos depois (em 1984), na qual debutou com o disco "*The Eye*", pela gravadora inglesa "*One Little Indian*". Após o segundo material dessa formação "*Holidays in Europe*" produzido no ano seguinte, obteve notoriedade e indicadores de um possível sucesso comercial, rendendo ao grupo uma

---

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://jovempanfm.uol.com.br/artistas/artista/bjork.html>>. Acesso em 11 de Abril de 2018.

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://miojoindie.com.br/cozinhando-discografias-bjork/>>. Acesso em 11 de Abril de 2018.

turnê na Europa. Anos depois, mudou seu nome para “*The Sugarcubes*”, o mais relevante projeto em grupo feito pela islandesa e mais associado a ela, quando consultado seu histórico em bandas.

Em 1993, Björk deixa The Sugarcubes para seguir carreira solo, lançando o álbum “*Debut*” (*One Little Indian/Elektra Records*), no mesmo ano. Demarcado pelo flerte com funk, jazz, *offbeat*, *acid dance*, *trash metal* e ópera, o referido trabalho lhe conferiu os primeiros êxitos em popularidade e vendas no *mainstream*. Três faixas do disco alcançaram o topo das paradas musicais (*music charts*): “*Human Behaviour*”, “*Big Time Sensuality*” e “*Venus As a Boy*”. Em 1995, a islandesa lança seu segundo e mais exitoso disco (em moldes comerciais) de sua carreira. “*Post*” (*One Little Indian*) firmou seu nome nas tabelas musicais na década de 90. Regado na linha alternativa de mistura de gêneros distintos como *trip hop*, jazz, eletrônica e dance alternativo, detém hits como “*Army of Me*”, “*Hyperballad*” e “*It's Oh So Quiet*”. “*Homogenic*” (*One Little Indian/Polydor K.K.*), terceiro projeto de estúdio (1997), é considerado tanto pelo público, quanto pela crítica especializada, o melhor material de sua carreira. Traz os seus primeiros contatos com a influência tecnológica como eixo criativo para debruçar suas canções, que recolhe auras da eletrônica, *art pop* e música experimental.

Nos primeiros passos do novo milênio, Björk entrega em 2001 “*Vespertine*” (*One Little Indian*), álbum de cunho orquestral, intimista e erótico, além de representar a nova face da artista em caráter inventivo, performático e artístico em escala mais complexa. Em 2005, “*Medúlla*” (*One Little Indian/Elektra Records*) a cantora posiciona o vocal como o principal instrumento, em modulações experimentalistas, orgânicas, versadas em temas confessionais, românticos e de linhas politizadas. “*Volta*” (*One Little Indian*), produzido em 2007, estabelece retorno à sonoridade eletrônica somando com a influência tribal africana e *World Music*. No ano de 2011 com “*Biophilia*” (*One Little Indian/Warmer/Universal Music*), apreendeu um projeto ambicioso e autêntico, lançando um álbum-aplicativo (*App Album*) em parceria com a *Apple*, no qual o ouvinte tem acesso a conteúdos interativos construídos a partir das canções, as quais remetem aos fenômenos naturais e cósmicos como conceito.

“*Vulnicura*” (*One Little Indian*) de 2015 traz um material sensível e de cunho explícito acerca de seu divórcio e sentimentos acoplados a esse processo de separação, embalados por forte predomínio orquestral em sintonia com o *eletronic dance music*. O álbum também se utiliza de recursos digitais e multissensoriais na tese artística, apropriando-se do suporte da realidade virtual na estética visual do trabalho. Inclui-se em tese adicional, a inserção da

exposição "*Björk Digital*"<sup>17</sup>, em 2015, do Museu de Arte Moderna (MoMa) em Nova Iorque, EUA. Tendo como foco o conjunto da obra artística da cantora em plataformas interativas e de alta tecnologia, o evento expira envolvimento e fascínio pela tecnologia assumida por Björk, usando o suporte destas para imersão e experiência sensorial durante o percurso entre os objetos referentes a cada fase de sua carreira.

O álbum mais recente até o momento é "*Utopia*" (*One Little Indian*) de 2017, que compreende um contexto simbólico-atmosférico dirigido ao romantismo e fantasia, assim como metafórico ao representar a natureza animalesca fértil da artista, em busca de um parceiro para um "acasalamento cósmico". São também utilizadas plataformas de tecnologia e efeitos especiais digitais, a fim de contribuir para a atmosfera "utópica" em que as canções se debruçam.

## **5.2. *Welcome To Biophilia***

Lançado em 11 de outubro de 2011, pelos selos das gravadoras *One Little Indian*, *Warner Music e Universal Music*, "*Biophilia*" constitui o oitavo projeto musical (e álbum de estúdio) da cantora alternativa islandesa Björk Guðmundsdóttir – artisticamente, apenas como "Björk" – que traz em seu contexto o flerte íntegro do material fonográfico convencional com as plataformas digitais, que contém em seus aparatos técnicos a proposta inata da interatividade. Esse câmbio tem forma palpável uma vez que o material foi disponibilizado não apenas em formato convencional (compilado de faixas audíveis distribuídas em modo físico e digital), mas também na forma de aplicativo dinâmico no qual as faixas do álbum são interfacetadas e jogáveis.

Conhecida por sua peculiaridade e propensão ao experimentalismo, Björk apresenta em todos os seus registros musicais a pluralidade sonora, assim como a diversidade de abordagens que regem os desdobramentos de seus produtos fonográficos. Uma vez categorizada como pertence ao nicho alternativo musical, que sustenta o rótulo da liberdade criativa e da experimentação em relação ao cenário comercial *mainstream*, cuja produção se utiliza da experimentação em condições controladas cautelosamente prevendo seu impacto no ritmo de venda, a islandesa no projeto em questão tem seu material mais ambicioso. Enquanto sua expressão se restringia entre as canções e videoclipes, nesse panorama, se debruça

---

<sup>17</sup> Disponível em: <http://www.portalfamosos.com.br/visionaria-bjork-e-a-primeira-artista-a-lancar-um-album-completamente-em-realidade-virtual/>>. Acesso em 11 de Abril de 2018.

também nas tecnologias digitais em sua concepção artística-criativa em torno de um tema mais complexo.

Faz-se necessário – antes de enveredar nas duas naturezas que o projeto possui – compreender o conceito que administra o universo do conteúdo dos dois polos. *Biophilia* é um material artístico, cujo fio criativo constrói uma atmosfera que condensa leis naturais, fenômenos físicos, o universo e teoria musical, percorridas coerentemente entre as letras das canções. Em trecho audível presente em seu site oficial<sup>18</sup>, a islandesa descreve o conceito de sua obra no seguinte aspecto:

[...] para mim, o projeto é uma continuação de “Volta” e considerando que “Volta” é mais sobre antropologia, esse é meio sem humanos e mais próximo dos planetas, como também dos átomos, simpatizando-os esteticamente com o movimento e a física do som, e como as notas em um espaço se comportam, como elas refletem nas paredes e entre os objetos, semelhante à forma como os planetas e as coisas microscópicas funcionam (tradução do autor).

Sua conjectura temática é, em síntese, de viés científico e em certos reflexos, didático, uma vez que a abordagem adotada por Björk ao explicar os aspectos regenciais, possui uma entonação descritiva e travestida de associações entre as propriedades de tais elementos com os aspectos humanos, o que traz à tona a reflexão anciã da conexão do indivíduo como ser pertencente ao universo e à natureza.

Cada faixa possui micro-histórias (micro-universos temáticos) que compõem o conjunto da tese do álbum, cujo título etimologicamente é sugestivo ao entrelaçar os termos oriundos do grego “*Bio*” (“vida”) e “*philia*” (“amor”), atribuindo um sentido artístico do trabalho sob a ótica de um amor ao mundo natural, sentido pela humanidade de forma universal, sobre os fenômenos e às formas de vida.

O pacote musical-interativo, disposto nas duas formas (edição padrão e interativa), é anexado no que diz respeito às suas propriedades, considerando que ambas as plataformas se desdobram sobre o mesmo roteiro estrutural, ilustrado pela lista de faixas (*tracklist*) e os respectivos temas que elas enfatizam. No total, *Biophilia* acopla dez canções responsáveis por construir a sua tese, embora sejam ofertadas quatro faixas adicionais em sua versão estendida. Porém, a observação é dirigida apenas às dez faixas-padrão – visto que estas são debruçadas no contexto convencional-interativo.

No que diz respeito à sua versão de natureza padrão, o álbum tem o material distribuído sob os formatos físico (Vinil e CD) e digital (*download* legal em MP3, FLAC, WAV e reprodução via *streaming*), com duração de 49 minutos e 37 segundos (Figura 2). Sua

---

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://bjork.com/home#/past/discography/biophilia>>. Acesso em 12 de abril de 2018.

ênfase permeia a distribuição para o consumo integralmente audível dos conteúdos, uma vez que seu formato é pautado unilateralmente neste tipo de linguagem. Esse modo midiático abriga as canções “Moon”, “Thunderbolt”, “Crystalline”, “Cosmogony”, “Dark Matter”, “Hollow”, “Virus”, “Sacrifice”, “Mutual Core” e “Solstice”<sup>19</sup>.



Figura 2 – Capa do *Biophilia* Álbum / Fonte: shop.bjork.com

Manifestado em sua faceta móvel (aplicativo), *Biophilia* consiste na projeção engajada das dez faixas previstas na edição padrão, em aplicações tridimensionais, interativas e moldáveis através do toque (*touchscreen*), que tem sua interface tecida a partir da abordagem temática contida nas letras das canções. E, trazendo novamente em primeiro plano a aura do projeto musical (o universo, a natureza e a música), o aplicativo tem a sua representação ambientada visualmente – e auditivamente – de uma órbita de corpos celestes, que desempenha a função de “aplicativo-mãe” que abriga o compilado de “canções-aplicativo” no seu espaço.



Figura 3 – Tela inicial do *Biophilia App*/ Fonte: Adaptado de *Biophilia App*.

<sup>19</sup> Disponível em:< <https://itunes.apple.com/us/album/biophilia/468271934>>. Acesso em 12 de abril de 2018.

Dedicado inicialmente para disponibilização apenas em dispositivos de bandeira *Apple* (*iPhone*, *iPad* e *iPod Touch*), em momento presente, também encontra-se disponível para acesso nas plataformas usuárias do sistema *Android*. As estruturas das aplicações individuais dentro do “aplicativo-mãe” oferecem múltiplas funções, envolvendo tutoriais, vídeos contendo as letras das canções (*lyric videos*) simuladas na interface da aplicação, tutoriais e descrições iniciais sobre o que se trata cada música-aplicação, antes de iniciar a interação.

Tal modalidade do projeto, idealizada e construída em parceria com empresa de tecnologia *Apple*, juntamente com um corpo de profissionais remetentes às áreas de design, musicologia, ciência e programação. Sob a gestão administrativa do artista interativo – e versado em multimídia – Scott Snibbe, o referido esclarece o viés tecnológico sobre o qual o conceito musical do álbum ganha forma, dentro da linguagem dinâmica da plataforma digital:

*Biophilia* é uma exploração multimídia de música, natureza e tecnologia por Björk: o primeiro *app album* do mundo. Composto por um conjunto de músicas originais e obras de arte interativas, educacionais e artefatos musicais, *Biophilia* é lançado como uma experiência no aplicativo que é acessado através de uma galáxia tridimensional que acompanha a música tema “Cosmogony” do álbum. Cada experiência no aplicativo é inspirada e explora as relações entre as estruturas musicais e os fenômenos naturais, do atômico ao cósmico. Você pode usar *Biophilia* para fazer e aprender sobre música, para descobrir sobre fenômenos naturais, ou apenas para apreciar a música de Björk (tradução do autor)<sup>20</sup>.

Referindo-se ao aspecto de “aprender sobre música”, emitida por Snibbe, se faz necessário discorrer sobre a proposta pedagógica que *Biophilia* porta em sua proposta, principalmente em sua face *app*. Nikki Dibben (2011, p. 9), musicóloga que integrou a equipe de produção dos materiais, aborda a função da ênfase audiovisual do compilado de aplicações como suporte de assimilação em torno das peculiaridades e especificidades temáticas que as músicas projetam, dispostas na plataforma:

As relações audiovisuais nos aplicativos de música têm um propósito pedagógico chamando a atenção para características musicais particulares de canções individuais que funcionam como análogos sonoros de fenômenos naturais; ao contrário, fenômenos naturais são usados como metáforas para processos musicais.

Ao que tudo indica, conforme as descrições, a obra *Biophilia* se dirige na perspectiva de propor um convite experiencial que perpassa pelo caminho audível e visual-interativo, a fim de que o usuário se aprofunde no conceito criativo, assim como assimile a ênfase técnica em torno da raiz musical/instrumental das canções.

---

<sup>20</sup> Disponível em: < <https://www.snibbe.com/apps#/biophilia/>>. Acesso em 12 de abril de 2018.



### 5.3. Metodologia

Considerando que o projeto musical *Biophilia* (2011), corresponde ao objeto de análise deste estudo, o procedimento adotado para comprovação de um possível uso estratégico de narrativa transmídia na obra (a partir de seu formato convencional e aplicativo), consistiu na análise de conteúdo por categorização, segundo a ótica de Bardin (2011, p. 201), que discorre que esta modalidade funciona

[...] por operações de desmembramento do texto em unidades, em categorias segundo reagrupamentos analógicos. Entre as diferentes possibilidades de categorização, a investigação dos temas, ou análise temática, é rápida e eficaz na condição de se aplicar a discursos diretos (significações manifestas) e simples.

De vertente exploratória/descritiva, a pesquisa operou em dois polos isolados de atuação metodológica, cuja lógica foi coerente acerca das duas instâncias em que a obra foi disponibilizada. Esses dois estágios corresponderam, respectivamente às nuances: a) Análise descritiva e interpretativa das letras das canções do *Biophilia* convencional (álbum com faixas audíveis); b) Análise descritiva e categórica do conteúdo das canções-aplicativo presentes no *Biophilia app*, a partir do produto interpretativo das letras, obtido no primeiro estágio.

No que diz respeito à análise descritiva e interpretativa das letras, a etapa se dirigiu à análise de contextos das amostras traduzidas das dez canções do formato convencional do *Biophilia*, com o propósito de compreender e obter ciência das mensagens conotativas e do contexto artístico que elas exprimem, isoladamente.

A segunda remessa, se pautou na análise dos conteúdos do *Biophilia* versão aplicativo, sendo executada com o auxílio do produto obtido na fase de interpretação das canções, atuando na finalidade de compreender a disposição destas como roteiros na construção de suas interfaces interativas, no referido formato.

De natureza categórica, as dez aplicações foram observadas individualmente, sendo descritas e interpretadas em nível técnico (recursos gráficos, visuais e audíveis, táteis) e semântico (relação do contexto ambiente das canções na criação de suas versões interativas), regido pelos quesitos "Interdependência Temática", "Proposta de Interação e/ou Participação na Temática".

A categoria de "Interdependência Temática" averiguou se as teses presentes nas letras assumiram desdobramentos distintos ou amplos, na sua adaptação para a plataforma e linguagem digital. "Proposta de Interação e/ou Participação", por sua vez, apreendeu a identificação de incentivos de autonomia criativa e engajamento do usuário, em torno da ação

de moldagem ou alteração dos objetos correspondentes a cada canção-aplicativo e sua temática específica.

Sendo remetente aos requisitos que conferem uma história temática o título de Narrativa Transmídia (JENKINS, 2009; GOSCIOLA, 2012; 2014), tais categorias foram dispostas nesse eixo, almejando coerência com o propósito deste estudo em julgar se houve a manifestação estratégica da técnica no projeto *Biophilia*, e se esse mecanismo foi utilizado como recurso provedor da experiência de consumo musical além do habitual, isto é, limitada somente ao audível (faixas) e visual (videoclipes). Em adição, foi acoplado dentro das categorias determinadas, impressões oriundas do esquema de *Interactive Storytelling* proposto por Pozzer (2005), considerando suas vertentes “Geração”, “Interação” e “Exibição”.

#### **5.4. *Biophilia* Álbum**

Conforme previsto e delimitado na matriz metodológica, a análise desenvolvida nesta seção configurou a etapa metodológica “A”, que compreende a análise descritiva e interpretativa das letras das dez canções presentes na versão convencional do projeto musical *Biophilia*.

O roteiro de análise partiu de uma sequência meramente ilustrativa (sem impor a disposição como um padrão a ser seguido) consistindo na disposição: *Moon – Thunderbolt – Crystalline – Cosmogony – Dark Matter – Hollow – Virus – Sacrifice – Mutual Core – Solstice*, sendo avaliadas individualmente em cunho descritivo-interpretativo verso por verso. Ao final de cada processo, serão delineadas conclusões que definem o conceito e temática que cada canção aborda. As traduções coletadas para a observação analítica do gênero foram colhidas no sítio eletrônico “Letras.mus.br”<sup>21</sup>

Em apanhado, este ponto partiu do viés de compreender os núcleos narrativos das canções, seus objetos-personagens, se a relação entre as canções é independente na assimilação do todo conceitual, isto é a “aura-mãe” que o *Biophilia* toma como espírito criativo, e se as faixas forem consumidas em outros percursos podem acarretar em entendimentos distintos sobre os contextos temáticos.

---

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://www.lettras.mus.br/bjork/discografia/biophilia-2011/>>. Acesso em 15 de abril de 2018.

## Canções

A análise de viés descritivo-interpretativo dos versos presentes em todas dez canções do material convencional (exceto a faixa “*Dark Matter*”, cuja não possui letra), seguiu um trajeto que consistiu primeiramente na contextualização do conceito de cada faixa, pela musicóloga e integrante da equipe de produção do *Biophilia* Nikki Dibben. Algumas faixas podem conter adicionalmente explicações da intérprete proprietária da obra (Björk), como respaldo às palavras de Dibben, ainda que esta tenha sido encarregada de delinear as ideias das músicas para inteirar os sujeitos em exposição com os materiais. Em segunda parte, fez-se observação interpretativa dos conjuntos narrativos das letras<sup>22</sup>, no propósito de verificar paralelos do produto obtido com as impressões oficiais do álbum dispostas previamente em cada seção das canções.

### **Moon (Lua)**

A canção “*Moon*”, segundo observação de Nikki Dibben (integrante da equipe de produção do projeto *Biophilia*), estabelece que esta “[...] contempla o renascimento emocional e explora as conexões entre os ciclos das fases lunares, seu efeito nas marés e os ritmos biológicos humanos” (tradução do autor)<sup>23</sup>. Nas entrelinhas conceituais de Björk, a “[...] cada lua nova, completamos um ciclo e oferecemos renovação – assumir riscos, conectar-nos com outras pessoas, amar, dar. O simbolismo da lua como o reino da imaginação, melancolia e regeneração é expresso na canção” (tradução do autor)<sup>24</sup>. Em absorção de tais descrições, abaixo se encontra a delimitação analítica:

*Como se viessem as mornas mãos dos deuses  
E gentilmente colhessem minhas pérolas de adrenalina  
Pusessem-nas em suas bocas  
E enxaguassem todo o medo  
Nutrindo-as com saliva*

Em sua primeira passagem, a letra da canção ambienta o sujeito receptor para o discurso poético e lírico sobre os fenômenos naturais das fases lunares e do amanhecer, observáveis na Terra. O sujeito emissor se posiciona no enunciado como contemplador dos dois fenômenos que, em abstração, identifica similaridades dos processos com seus conflitos

---

<sup>22</sup>As letras das canções aqui apresentadas já estão traduzidas. As versões originais encontram-se disponíveis em: <<https://www.letras.mus.br/bjork/discografia/biophilia-2011/>>. Acesso em 15 de abril de 2018.

<sup>23</sup> Previsto em “*Moon*” (*Biophilia App*).

<sup>24</sup> Disponível em <<http://www.bjork.fr/Moon>>. Acesso em 15 de abril de 2018.

internos e estados de espírito, sendo detentor de fases como a Lua, que se vai a cada novo amanhecer.

“*Como se viessem as mornas mãos dos deuses*”, primeiro verso, alude ao advento dos primeiros momentos do amanhecer, representado como mãos mornas de divindades, indicando uma forma abstrata de se referir aos primeiros raios de sol que anunciam a estação matutina. “*E gentilmente colhessem minhas pérolas de adrenalina*”, se dirige à transição da noite para o dia, ancorando o trabalho de coleta às “mãos divinas” (os raios solares), que levam consigo os elementos visíveis apenas à noite, elemento característico da luz solar que oculta a visibilidade dos corpos celestes.

“Pérolas de adrenalina” é a representação elíptica das fases da Lua, de forma fragmentada, assim como os conflitos internos do emissor, uma vez que este identifica similaridades das fases do “eu” e as fases manifestadas pelo corpo celeste. O emprego do termo adrenalina é totalmente direcionado ao interior do emissor, às fases lunares do “eu”, onde ocorrem os conflitos que lhe geram inquietações existenciais. Trata-se de um “[...] hormônio neurotransmissor que prepara o corpo para uma situação de luta ou fuga diante de um perigo, seja ele real ou imaginário”.<sup>25</sup> Isso, portanto, significa dizer que ao contemplar etapas da Lua, o sujeito emissor identifica pontos em comum com as diversas mudanças de estado de espíritos, causados pela adrenalina que os conflitos internos estimulam.

“*Pusessem-nas em suas bocas*” / “*E enxaguassem todo o medo*” / “*Nutrindo-as com saliva*”, finalizam a proposição exprimida no primeiro verso, dando continuidade à metáfora humanizada da vinda do dia sobre a noite e a lua. Ao colher as pérolas de adrenalina, o emissor revela a entrega, a abdicação de seus conflitos, medos e inquietações subjetivas para o dia que se inicia, tendo a sensação de que todos eles se dissiparam, “enxaguados” com a saliva das “bocas das divindades matutinas”, responsáveis pela purificação e apascentamento das fases do seu “ser”.

*Agora já rejuvenesci e descansei*  
*Agora já rejuvenesci e descansei*

O segundo recorte da letra consolida a hipótese da purificação e renovação do interior do emissor, que as entidades do raiar do dia instauraram. Novamente é detectada a sua comparação com o corpo lunar, reluzindo que sua lua interna repousou, agora que a manhã se

---

<sup>25</sup> Disponível em: <[https://www.areah.com.br/vibe/hormonios/materia/86448/1/pagina\\_1/os-efeitos-da-adrenalina-no-corpo.aspx](https://www.areah.com.br/vibe/hormonios/materia/86448/1/pagina_1/os-efeitos-da-adrenalina-no-corpo.aspx)>. Acesso em 14 de abril de 2018.

fez. Renovou-se para um novo ciclo outra vez, que se iniciará quando anoitecer, e com ela, uma nova fase, novos conflitos a serem “lavados” depois.

*Como se o passatempo mais saudável  
Fosse correr o risco de morte  
E renascer outra vez*

O terceiro verso complementa a interpretação assumida pelo emissor sobre essa dinâmica, como um processo aceitável de autodestruição e reconstrução, assumido respectivamente pela noite e pelo dia, onde o “risco de morte” frequente, dá lugar a um novo recomeço e assim sucessivamente, como um ciclo de vida transitório e inacabável.

*Nascido e feliz  
Nascido e feliz  
Nascido e feliz  
Nascido e feliz*

A quarta passagem, é expressa o regozijação do emissor, em celebração de sentir-se novamente restaurado, renascido e liberto das cargas emocionais, assim como dos conflitos existenciais, transparecendo traços de esperança em meio ao ciclo mutável de seu ser e do universo, das suas fases e das fases lunares, em amplo aspecto.

*A melhor forma de recomeçar  
É errar feio  
Errar em amar  
Errar em ceder  
Errar em criar um curso  
E então realinhar-se por inteiro  
E voltar ao princípio*

O quinto fragmento, faz alusão a uma espécie de “mantra” sobre o recomeço a partir do erro, por parte do emissor. Falhar bruscamente nos segmentos mais distintos da sua existência integra a ênfase construtiva e otimista, de reestruturar-se e realinhar-se em meio às fases e os fardos árdus que acarretam, conforme decisões equivocadas possam ser tomadas. O emissor estabelece, nessa etapa, a substituição dos medos e a autocobrança diante dos erros cometidos, pela serenidade da certeza de que novamente outro dia lhe será dado, assim como outra fase para sua lua interna, formando as “pérolas de adrenalina”. Demarca-se neste ponto, a maturidade diante das instabilidades emocionais.

*Arriscar é o fim de tudo e o começo de tudo  
Arriscar é o fim de tudo e o começo de tudo*

O sexto e último verso conclui a tese de transformação e transição internas do emissor que associa suas facetas subjetivas às fases mutáveis da Lua, visíveis na Terra. Dentro da aptidão de assumir riscos, de adentrar em cada faceta de seu ser e as controvérsias que acoplam, é uma etapa que pode conferir o determinismo pessimista da presença de um fim irreparável após frustrações, como também indicar formas de começar um novo curso após a clarificação e o retorno da sensatez de um novo enxágue das pérolas, pelos deuses do dia seguinte, livrando dos receios que impedem o renascimento da Lua a cada noite.

Em síntese, a letra da canção “*Moon*”, transita metaforicamente pelo fenômeno natural e cósmico referente ao do corpo celeste lunar, com base criativa descritiva e associativa, anexando a característica deste de se dispor em fases, para exprimir a temática de reconstrução cotidiana universal, com traços de índole humanizada. Em paralelo com a proposição de Nikki Dibben e Björk, notou-se similaridade íntegra entre os elementos e contextos retratados na canção.

### **Thunderbolt (Relâmpago)**

Sobre a estrutura de “*Thunderbolt*”, Dibben expõe a seguinte descrição sobre a carga temática da canção em sua análise musical:

“*Thunderbolt*” é saturada de palavras como saudade, desejo, ânsia, necessidade, fome e pedidos. Björk pede pelos choques do relâmpago, para que as ondas batam nela, para que a tempestade a reanime – estar em “intimidade universal” com as poderosas forças da natureza em seu anseio por milagres. (tradução do autor)<sup>26</sup>

A partir deste quadro informativo, tem a seguinte delimitação analítica acerca da letra da faixa:

*Agitando à beira da água  
Espuma fria sobre meu galho  
Minha mente a girar  
Divagando sobre o desejo*

O título, cujo tem como tradução “Relâmpago”, em primeira instância, é de cunho misterioso dentro do contexto, implicando em dizer que a relação título-letra não se manifesta desde o início. No verso de início, o emissor constrói uma descrição que traz a cena cujo se encontra a margem de um ambiente onde existe água, e que este a agita, a movimento.

---

<sup>26</sup> Disponível em: < <http://www.bjork.fr/Thunderbolt> >. Acesso em 15 de abril de 2018.

Em narração sensorial, relata que em seu “galho” – provavelmente uma alusão a algum membro do seu corpo – está coberta pela espuma dessa margem de temperatura fria, e sobre esse ambiente se põe a pensar de maneira profunda, condicionada pelo um desejo interno. Tem-se nesse panorama, um momento de abstração do sujeito emissor.

*Faria eu, poderia eu ou teria eu frequentemente  
Desejando milagres  
Faria eu, poderia eu ou agora teria eu frequentemente  
Desejando milagres  
Desejando milagres*

A partir da cena construída, o refrão alude à reflexão interna do emissor, que dispõe a questionar se estaria alimentando o desejo por milagres. Em repetições que transmitem um momento de devaneio ou epifania, continua a inquietação que representa abstração interna.

*Ninguém imagina o choque que eu preciso  
E eu mesmo nunca saberei  
Das mãos de quem humilde e profundamente  
Estes presentes perigosos como os meus vêm*

O segundo recorte continua com o diálogo interno que o emissor desenvolve, quando é detectado o primeiro ponto de ligação com título que a canção detém. Ao afirmar que ninguém faz ideia do “choque” que ele necessita, torna-se possível interpretar que se trata de uma alusão ao desejo de obter um lapso de razão, de esclarecimento em sua mente. Porém, ao mesmo alega que também não saberá que choque precisa, fazendo com que o argumento sobre a teoria do “choque-razão”, permaneça como uma suposição.

A motivação da desorientação do emissor se dá pelo fato dos “presentes perigosos” que são entregues por mãos humildes, que em aspecto geral remete às dúvidas e pensamentos inquietantes que sua mente “recebe” por meio de algum contato místico, mas que se trata de uma representação abstrata de seu estado de reflexão.

*Meu gene romântico é dominante  
E ele anseia pela união  
Intimidade universal  
Todos se envolvem*

A ênfase mística exprimida adquire maior palpabilidade no terceiro recorte, no qual o emissor comunica o desejo de unir-se, de se fazer íntimo com o universal para pertencer ao “todo”, interligar-se àqueles que também pertencem ao ciclo cósmico. Tem-se a discurso de

que tal necessidade de pertencer ao universo é algo que está presente em seu gene, seu DNA, transparecendo que de alguma forma é conectado com o plano por meio dele.

*Ondas golpeando irregularmente  
Vento inflexível no meu rosto  
A tempestade vem  
Tire essas imundícies de cima de mim!*

A partir do quarto verso, a tese do choque como elemento provedor de um esclarecimento ou resposta, novamente é prospectado. As passagens descritas remetem ao prenúncio de uma tempestade, ao alegar que as ondas se apresentam agitadas e de ritmo irregular, o vento de cunho denso entra em contato com sua face. Com a ânsia de que o evento ocorra, ordena que lhe purifique, que “tire as imundices de cima dele”, fazendo menção à purificação e limpeza de sua mente inquieta.

*Todas as partes do meu corpo são uma só  
Quando o relâmpago atinge minha espinha  
A aurora faiscante  
Corre por dentro de mim  
Revivendo meu desejo  
Inviolável*

No último trecho, finalmente é validada a projeção do “choque”. O emissor transmite que tempestade se deu início, e que fora atingido por um relâmpago que lhe trouxe um “estado de graça”. É percebido que a descarga elétrica ecoa por entre o seu corpo, fazendo-o sentir mesclado, como se todas as partes de seu corpo se tornassem um único sistema sensorial. A dinâmica do relâmpago, como uma “aurora faiscante” que o encobre, reaviva a vontade inviolável de se conectar o universo, exprimindo que este vê o fenômeno elétrico como um “sinal cósmico” que o conecta ao “todo”.

Desse modo, “*Thunderbolt*” porta a tese criativa da relação entre o ser e os fenômenos naturais, imergindo na atribuição destes últimos (simbolizados pelo relâmpago) como “sinais de conexão”, que estimulam o desejo natural – e afirmado como genético – do ser humano de pertencer a universo, o ponto onde tudo se conecta. Isso, portanto, é interligado à linha de Dibben, no sentido místico de anexar-se ao fenômeno elétrico e ser parte do cósmico, sua ânsia.



## Crystalline (Cristalino)

Segundo Dibben, em “*Crystalline*”, Björk nesta canção “[...] explora similaridades espaciais e estruturais em cristais e música, usando-as para expressar mudanças entre estados emocionais fechados e abertos, o efeito de se conectar com outras pessoas, mundos internos e externos” (tradução do autor)<sup>27</sup>. Neste plano, criou-se o seguinte polo de análise sobre a letra:

*Sob nossos pés  
Cristais crescem como plantas  
(Ouça como eles crescem)  
Estou cego pelas luzes  
(Ouça como eles crescem)  
Do centro da Terra  
(Ouça como eles crescem)*

O título do registro, a princípio, demonstra dualidade de interpretação sobre do que se trata o conteúdo presente em sua letra. Segundo definição prevista no dicionário Aurélio de língua portuguesa<sup>28</sup>, o termo “Cristalino”, significa “aquilo que tem a natureza do cristal”, “que é límpido como cristal”. Porém, a partir do primeiro recorte, é possível perceber que a temática trata sobre o objeto sólido tridimensional, encontrado em estado bruto na natureza.

Na passagem em questão, transparece a reflexão de certo grau sensorial, sobre a presença de cristais que se desenvolvem (“*Crescem como plantas*”) no centro da Terra. Regida pela melodia que alude a cristais sendo martelados, é proposto um convite imperativo (“*Ouça como eles crescem*”) para sentir ou imaginar os cristais se desenvolvendo no interior do planeta. Enquanto o “convite” se repete, o emissor explana “*Estou cego pelas luzes*”, indicando que está conseguindo sentir, enxergar tais cristais e que estes lhe ofuscam a visão imaginária, fazendo referência ao potencial que possuem de reflexão de luz.

*(Cristalino)  
Nebulosa interna  
(Cristalino)  
Rochas crescendo em câmera lenta  
(Cristalino)  
Eu domino a claustrofobia  
(Cristalino)  
E exijo as luzes*

---

<sup>27</sup> Previsto em “*Crystalline*” (Biophilia App).

<sup>28</sup> Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/cristalino>>. Acesso em 15 de abril de 2018.

O segundo verso, que compreende o refrão, representa o ápice da extasia do emissor, ao imergir na proposta de ouvir imaginar o crescimento dos cristais. A repetição constante da palavra “Cristalino” exprime reforço ao encantamento dele após conseguir perceber os objetos, fazendo observações que intercalam cada momento em que o termo retorna.

Tais apontamentos indicam um avanço mais profundo na interação do emissor com elementos cristalinos. “*Nebulosa interna*” / “*Rochas crescendo em câmara lenta*” / “*Eu domino a claustrofobia*” / “*E exijo as luzes*” traçam um percurso retilíneo de “escavação sensorial” ao centro da Terra, começando pela exuberância estética dos cristais, que o instiga a imergir em escala mais elevada. Conforme isso ocorre, vai adquirindo conhecimento do crescimento deles e dos compostos rochosos durante a exploração, a ponto de não sentir o incômodo claustrofóbico dos “túneis” que produziu motivado na ambição de obter mais “luzes” (os cristais).

*Nós imitamos a abertura  
Daqueles que amamos  
Encaixamos nossa generosidade  
Equilibramos o fluxo  
Com nossos corações  
Esculpimos quartzos  
Para alcançar amor.*

O terceiro trecho o emissor levanta uma projeção comparativa do ato de desbravar sensorialmente o interior da Terra na busca pelos cristais, na relação com sentimentos entre indivíduos, aliados pelo vínculo amoroso. Sensorialmente é reproduzido o ato de aprofundar-se no interior dos indivíduos amados, a fim de estabelecer vínculo entre os “cristais internos”, que são os sentimentos em comum (“*Encaixando nossa generosidade*”).

Com os laços estabelecidos por meio de aprofundar-se no outro, é salientado no contexto a promoção do equilíbrio que isso instaura entre aqueles envolvidos afetivamente no câmbio, surtindo em uma sincronização dos cristais (os corações) que atuam em conjunto, esculpindo os minerais como o “quartzo”<sup>29</sup> – uma ilustração para os vínculos internos – para se conseguir a gema mais preciosa: o amor. Em síntese, o emissor discorre que, semelhantes à Terra, os indivíduos são uma espécie de “matéria-prima experimental” para os outros, enveredando uns aos outros em busca dos cristais (os sentimentos) com a perspectiva de lapidá-los e promover o amor recíproco e mútuo.

---

<sup>29</sup> Cristal encontrado em abundância, semelhante a pedaços de vidro quebrado.

*Octágono, polígono  
Assoviam um órgão  
Ramos sônicos  
Zumbido murmurante  
Galáxias cristalizantes  
Espalham-se como meus dedos*

Na quarta estação da letra, o emissor se dedica a descrever as propriedades geométricas comuns entre elementos caracterizados como cristalinos (“*Octógono, polígono*”), dispondo de um teor sinestésico, entre o aspecto visual dos cristais e a imaginação de sons que a extasia o faz perceber. Transparece que as estruturas particulares dos objetos cristalinos despertam sensorialmente associações de sons conhecidos pelo emissor (“*Assoviam um órgão*” / “*Ramos Sônicos*” / “*Zumbido murmurante*”) com a similaridade do reflexo luminoso dos minerais que, segundo o contexto, lembram galáxias quando concentradas seus dedos (“*Galáxias cintilantes*” / “*Espalham-se sobre meus dedos*”).

*É a faísca que você se torna  
Quando domina a ansiedade  
Faísca que você se torna  
Domina a ansiedade  
Faísca que você se torna  
Quando você domina a ansiedade  
Faísca que você se torna  
Quando você domina a ansiedade*

O quinto recorte (último), o emissor traz a finalização de seu processo de envolvimento e transições entre associações, variações e percepções acerca dos cristalinos. Uma vez imerso nas galáxias octogonais e poligonais reluzentes, o indivíduo se torna uma “faísca” (“*É a faísca que você se torna*”) – aqui entendida como os reflexos de relance que os cristais revelam quando manuseados diante da luz – quando a ansiedade, representada pelo desejo de se aprofundar em busca dos cristais (minerais e humanos) é saciada, dominada (“*Quando você domina a ansiedade*”). Em outras palavras, quando o indivíduo se incorpora ao cristal.

Portanto, a canção “*Crystalline*”, concentra como pilar criativo uma estrutura que tem início de uma curiosidade e fascínio sobre os cristais, até associações com as relações humanas e os sentimentos com tais objetos que crescem sobre as rochas, se estendendo até as galáxias. O mineral é desempenhado como um artefato terrestre que liga o emissor a conhecer seu mundo, seus semelhantes, a si mesmo e o universo. Na projeção de Dibben como portavoza da ideia de Björk, observou-se que análise condiz com a metáfora das conexões por meio

do elemento cristalino para o “câmbio” entre os sentimentos dos sujeitos (mundo interno) e os mundos externos, que seriam a ênfase do plano cósmico,

### **Cosmogony (Cosmogonia)**

Sobre as impressões conceituais de "*Cosmogony*", Dibben salienta que a faixa “[...] incorpora a harmonia dos sistemas musicais e planetários. É uma canção inspirada na maravilha do cosmos e na questão de como o universo se formou” (tradução do autor)<sup>30</sup>. Segundo Björk, a canção aborda nos quatro versos que possui, teorias sobre a origem do universo. “O primeiro verso é o mito da criação nativa americana, o verso seguinte é o mito da criação sânscrito, o terceiro verso é o mito da criação aborígene e o quarto verso é a teoria do Big Bang” (tradução do autor)<sup>31</sup>. Nisso, foi tangibilizada a referida análise à frente:

*Corpos celestes  
Rodopiam ao meu redor  
Me fazem pensar*

A canção em pauta, cujo título, segundo o dicionário Aurélio<sup>32</sup> refere-se à “descrição hipotética da criação do mundo”, tem como verso inicial, o refrão que instaura uma postura introspectiva e sujeita a reflexões a partir de descrição uma cena, cujos corpos celestes estabelecem rotação em torno de si. Fazendo a soma do significado do título, juntamente com a passagem introdutória, é reluzido à percepção que se tratará de uma abordagem sobre a origem do universo. O emissor se posiciona como uma órbita de corpos celestes, que podem ser metáforas para as múltiplas teorias sobre a origem de “tudo”, lhe pondo no exercício constante de pensar.

*Naquela época, diziam que  
Nosso universo era um mar vazio  
Até que uma raposa prateada e seu astuto amigo  
Começaram a cantar uma canção que se tornou  
O mundo que conhecemos*

O primeiro verso põe em relevo uma primeira proposição mítica, utilizada para explicar a existência do mundo. Nesse plano, o universo era descrito como um “mar vazio” e que o universo fora criado a partir de uma figura animalésca (uma raposa prateada) e um

---

<sup>30</sup> Previsto em “*Cosmogony*” (*Biophilia App*).

<sup>31</sup> Disponível em: < <http://www.bjork.fr/StreetDate-Radio-com-11-nov>>. Acesso em 15 de abril de 2018.

companheiro, a partir do ato de cantar uma música. Tal teoria é baseada no mito das tribos indígena norte-americano intitulado “O Coiote e a Raposa Prateada” (MILLS, 1993). Após a exposição de informação, os corpos celestes do refrão movimentam em sua órbita pensante, fazendo-o pensar.

*Naquela época, diziam que  
Nosso universo era um ovo preto como carvão  
Até que o Deus que nele vivia irrompeu  
E da casca quebrada  
Ele fez o que se tornou  
O mundo que conhecemos*

No segundo recorte, o emissor se dirige à segunda corrente teórica mitológica sobre a origem do universo. Dessa vez, o universo era descrito como um ovo de coloração escura semelhante ao mineral carvão, cujo reservava em seu interior, o Deus criador. Tal entidade irrompeu, libertou-se, despertou, e a partir dessa ruptura, criou-se o mundo que é conhecido hoje, mito esse previsto no sânscrito – língua antiga Hindu – conhecido na cosmologia como “O Ovo Cósmico”<sup>32</sup>. Mas uma vez, os planetas rodopiam para uma nova explanação pelo emissor.

*Naquela época, diziam que  
Nosso universo era uma terra interminável  
Até que nossos ancestrais acordaram  
E antes que se pusessem de volta a dormir  
Eles esculpiram a terra que se tornou  
O mundo que conhecemos*

O terceiro recorte, o mito da criação universal parte da premissa de que os ancestrais (interpretados como entidades espirituais superiores), uma vez adormecidos, acordaram e construíram o plano correspondente ao mundo antes de repousarem novamente. A mitologia narrada é pertencente à cultura aborígine australiana<sup>33</sup>. O refrão se apresenta para outra corrente.

*Naquela época, diziam que  
Nosso universo nem estava ali  
Até que ocorreu uma repentina explosão  
Então houve luz, som*

---

<sup>32</sup>Disponível em: <<http://muitoalem2013.blogspot.com.br/2015/02/o-ovo-cosmico.html>>. Acesso em 15 de Abril de 2018.

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://jornalggn.com.br/blog/luisnassif/os-mitos-sobre-a-origem-do-universo>>. Acesso em 15 de Abril de 2018.

*Matéria e tudo o que se tornou  
O mundo que conhecemos*

O quarto verso, representando o final da narração da cosmogonia, o emissor discorre sobre que antes do universo, havia somente um espaço vazio (vácuo). Após uma explosão repentina, criaram-se os elementos luz, som, matéria e outras composições que aludem ao universo que se configura em momento presente. A conjectura faz menção à científica “Teoria do Big Bang”<sup>34</sup>, gerada em 1931.

Em conclusão, a faixa “*Cosmogony*” porta como andamento temático a adoção de uma postura narrativa executada pelo emissor, estabelecendo desdobramentos contemplativos e informativos sobre teorias de polo cultural e científico, como explicativa plausível e verídica para origem do universo e tudo o que nele permeia. Os planos criativos de Dibben e Björk, em suma, regenciam a coerência com a disposição interpretativa dos versos.

### **Dark Matter (Matéria Escura)**

[A canção não apresenta letra, sendo de cunho instrumental, com modulações vocais (coro)].

### **Hollow (Buraco)**

Em “*Hollow*”, Dibben explana que a faixa discorre sobre “[...] DNA, ancestrais e a imagem da conexão biológica que remonta o tempo passado” (tradução do autor)<sup>35</sup>. Orientado por tal descrição, à frente tem-se a seguinte linha analítica sobre os versos da canção em questão:

*Buraco  
Meus antepassados têm acesso  
Buraco  
Eu estou caindo no abismo  
Buraco  
À procura de algumas respostas*

O título que nomeia essa canção, em primeira observação, confere um significado avulso. Porém o significado “buraco”, ganha forma mais consistente a partir do primeiro

---

<sup>34</sup>Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Espaco/noticia/2015/03/teoria-do-big-bang-pode-ser-extinta.html>>. Acesso em 15 de Abril de 2018.

<sup>35</sup> Previsto em “*Hollow*” (*Biophilia App*).

verso, no qual o sujeito emissor aborda um “processo de ação” ou desdobramento sequencial de uma cena, onde este se encontra imergindo por meio de um canal em busca de respostas.

Tal canal é também retratado como um “abismo” no qual está caindo e, por conseguinte, indo mais fundo, indo adquirir tais resoluções de suas possíveis dúvidas não mencionadas. A menção “*Meus antepassados têm acesso*”, em primeiro momento pode associar que a “missão” assumida pelo emissor, gira em torno da sua linhagem familiar. Frisa-se aqui, o emprego constante do termo “Buraco” (“*Hollow*”) desempenhando o papel de intercalar cada sequência relatada, como também pode significar uma extrema profundidade sem fim que o canal/abismo tem, por dotar essa característica.

*Gerações de mães navegando  
De alguma forma, todas elas eram  
companheiras de barco*

Nesse desbravamento, a hipótese da linhagem genealógica é apontada como válida. Nesse segundo verso, é retratado “gerações de mães que navegam”, indicando que o emissor está visitando as mulheres mães de sua linhagem genética. Reluz que se trata de uma viagem temporal na árvore genealógica dos antepassados.

Em seguida, identifica-se que ambas, apesarem de serem de linhas temporais, gerações diferentes, ambas eram “companheiras de barco”. O “barco” pode ser interpretado como a função cultural das mulheres exercerem o papel de perpetuadoras de suas linhagens familiares, indicando, portanto, que independente de viverem em tempos distintos, de alguma forma elas são companheiras por tomarem tal responsabilidade para si mesmas.

*Buraco  
O chão está se abrindo  
Engole  
A mim*

Tem-se nessa terceira passagem, a reafirmação de que a viagem temporal por meio de uma linha genética consome o emissor, de modo que se tona inevitável fugir da experiência. É inevitável não querer conhecer a história dos seus entes passados, que por consequência, é a sua história. A fissura do chão – o buraco – não possui um limite ou um fim, erradicando todas as alternativas de fuga.

*O tronco de DNA  
Agora vem adiante  
Todas as espécies*

O quarto verso, relata a visualização de um “tronco de DNA”, que pode ser deter o significado de referência à árvore genealógica, diagrama que contém a linha de cruzamento entre os integrantes da família. Mais à frente, é emitido que está se aproximando de “todas as espécies” – que seriam todos os seus antepassados – o que talvez possa indicar que o percurso profundo possa estar chegando ao destino pretendido pelo emissor.

*Como uma conta a um colar*

*Me atrela*

*A esta corrente*

*Eu sou parte dela*

*O colar eterno*

*O colar eterno*

Comparando a linhagem familiar como um colar repleto de contas, onde cada conta (adorno) é um integrante antepassado da família, quinto recorte ressalta o sentimento de pertencimento é alimentado pelo emissor, que lhe desperta o desejo de integrar ao “colar”, ser uma conta no objeto que metaforiza a corrente familiar. Por fim, é emitido que o seu anseio foi saciado, ao reafirmar que é parte dela (da corrente familiar), integrando o colar.

*Jóias atrás de jóias atrás de jóias atrás de*

*Jóias atrás de jóias atrás de jóias*

Na sexta passagem, tem-se a reflexão descritiva da sequência das gerações, configuradas como jóias que são precedidas por outras jóias, que ilustram a percurso temporal das gerações do mais antigo ao mais atual. Com isso, é constituído o “colar eterno de DNA” que liga o passado, presente futuro da árvore genealógica, de acordo com o contexto.

*Eu anseio por pertencer*

*Deixe-me pertencer*

No último verso, é feita uma reprodução do que poderia refletir um estado de contemplação e extasia, em querer reafirmar-se membro de sua linhagem, ainda que o contexto indique que ação já foi concretizada. Perdura a repetição da “solicitação de aceite” pelos seus antepassados, exprimindo o apeço afetivo que é fazer parte daqueles que compartilham o mesmo material genético.

Desse modo, conclui-se que a letra da canção “*Hollow*”, compreende como tema, uma jornada via tubos do DNA do próprio emissor, onde metaforicamente têm acesso e visita seus entes que formulam e compõem a corrente de contas sem fim de uma matriz familiar. Neste



apanhado, a conexão remontada por Dibben sobre a ancestralidade, a figura do DNA, e os anexos de cunho biológico são harmônicos diante da percepção aqui desenvolvida

### **Virus (Vírus)**

Dentro do nicho temático de “*Virus*” – conforme regência de Dibben – se trata de uma “[...] canção de amor descrevendo a paixão e a perigosa relação entre um vírus biológico e o hospedeiro” (tradução do autor)<sup>36</sup>. Com base nesse panorama, obteve-se a seguinte observação analítica:

*Como um vírus precisa de um corpo  
Como o tecido mole se alimenta de sangue  
Algum dia te encontrarei, um dia estarei lá  
Ooo-ooo-ooo-oooh*

A partir do título determinado para direcionar o sujeito espectador à mensagem da letra, detecta-se o uso metafórico e abstrato da ação parasitária e infecciosa que o vírus tem por natureza, como ilustração de um contexto humanizado. No primeiro verso, o sujeito emissor faz uma exposição de informações sobre a ênfase parasitária de um vírus em relação a possuir um hospedeiro, assim como funções microscópicas de um organismo (“*Como um vírus precisa um corpo*” / “*Como o tecido mole se alimenta de sangue*”). Em seguida, tais explanações são posicionadas para exemplificar e firmar uma necessidade de índole afetiva de vincular a alguém ou a algo, aplicando ao desejo interno do emissor, como um ato de um parasitário de um vírus.

*Como um cogumelo em um tronco  
Como a proteína se transforma  
Eu bato em sua pele, e já entrei  
Ooo-ooo-ooo-oooh*

Associações que exemplificam junção do vírus ao hospedeiro, são dispostas para dar palpabilidade da intenção do emissor de se alojar naquilo que deseja intensamente (“*Como um cogumelo em um tronco*” / “*Como a proteína se transforma*”). E, de acordo com o contexto, o contato próximo entre ele e o objeto/pessoa em vista foi estabelecido, conseguindo penetrar em seu hospedeiro (“*Eu bato em sua pele, e já entrei*”).

*A combinação perfeita, você e eu*

---

<sup>36</sup> Previsto em “*Virus*” (*Biophilia App*).

*Eu me adapto, contagiante  
Você se abre, diz que sou bem-vinda*

Após a sua inserção como ação de um parasita viral, o emissor exalta o teor do sucesso alcançado ao conquistar seu objetivo. Nisso, o discurso dessa passagem assume um caráter intimista – e de certa forma erótico – onde ocorre uma remodelação da prática parasitária do vírus, em que a célula do hospedeiro, ao tentar reagir para defender-se da invasão do parasita, acaba causando reações físicas no corpo, indicando alerta. Em tese contrária o indivíduo “contaminado” pelo vírus (o emissor), acaba por demonstrar consentimento e passividade em recebê-lo. Tem-se aí um hospedeiro que deseja ser possuído pelo parasita amoroso, baixando as defesas como sinal de “boas-vindas”.

*Como uma chama procura explosivos  
Como a pólvora precisa da guerra  
Eu me refestelo dentro de ti, é você quem me hospeda  
Ooo-ooo-ooo-oooh*

Realizando o uso de comparativos de elementos que estão propícios a se relacionados para se realizar algo, é percebida uma inversão de papéis entre o que emite e seu parceiro (a). Apesar de estar metaforicamente incorporado ao seu hospedeiro, este é quem hospeda o emissor, elucidando que a natureza viral de seus sentimentos o possuiu por completo. Ele é o intruso dentro de seu próprio corpo.

*A combinação perfeita, você e eu  
Você não resiste  
Ao meu encanto cristalino, você não resiste*

A submissão, nesse quinto recorte, é o elemento mais marcante. A reafirmação do emissor de que ambos (ele e o hospedeiro) são uma “combinação perfeita”, novamente é salientada, juntamente com a passividade do segundo citado, cujo cede à “hipnose” e controle que é exercido sobre ele, a ponto de não tentar resistir ao “encanto cristalino” do seu vírus amoroso.

*Como um vírus, caçador paciente  
Estou esperando por você, estou faminta por você  
Ooo-ooo-ooo-oooh*

A projeção da sexta passagem aborda o desejo intenso de um encontro, usando o emprego do termo “faminto”, para fixar o desejo de acoplar-se ao hospedeiro passivo e exercer sua dominação de forma avassaladora e com alto grau de expansão, como um vírus.

*Meu doce inimigo  
Meu doce inimigo  
Meu doce inimigo*

O último verso, o emissor exprime a romantização da relação antagônica entre o vírus (corpo intruso) e a célula (amostra microscópica que representa o hospedeiro), mostrando que, apesar das tentativas de conflito na prática parasitária, o corpo hospedeiro também esconde o desejo de se submeter à infecciosidade do sentimento fomentado pelo emissor. “Um doce inimigo” que sente prazer em experimentar a invasão de seu ser.

Em conclusão, a letra de “*Virus*”, se constrói na finalidade conteudal de associar os aspectos científicos em tono de um microrganismo parasita, como exemplificação para o ato humanizado de relação física e emocional entre dois indivíduos em um vínculo de contato. A tese de Dibben, que se refere à aplicação metafórica e emocional entre estes elementos, encontram parâmetros íntegros de sintonia temática.

### **Sacrifice (Sacrifício)**

“*Sacrifice*” tem seu núcleo definido por Dibben como uma representação “[...] inspirada por exemplos de rituais de acasalamento de animais e sacrifícios femininos, as letras de Björk instigam o ouvinte a reconhecer o sacrifício feito pelas mulheres por causa do amor” (tradução pelo autor)<sup>37</sup>. Inteirado nesse tocante informativo, foi desenvolvida a seguinte análise interpretativa:

*Por que você não dá espaço a ela?  
Respeite as necessidades dela  
Eu sinto que você a comprime  
Num pequeno espaço*

A relação título-letra, a partir do primeiro recorte, alude a um retrato de possessividade, no qual o emissor se coloca como observado, sem indícios de que seja ele o responsável por tal ação. Porém, este realiza interferência na cena, questionando e alertando o possível autor da postura, sobre o quanto exerce pressão (*Por que você não dá espaço para ela?* / “*Respeite as necessidades dela*”). Posteriormente, intervém explanando sua percepção sobre a situação (“*Eu sinto que você a comprime*” / “*Num pequeno espaço*”).

*Com clarividência*

---

<sup>37</sup> Previsto em “*Sacrifice*” (*Biophilia App*).

*Ela sabia o que você precisava  
E ela te deu  
Agora as vontades dela são reprimidas  
Flechas na carne*

No segundo fragmento, o emissor se insere totalmente do quadro situacional em decorrência. Firme no ato de aconselhar transparece estar em diálogo com o personagem que realiza a proeza de “sufocar” alguém (cujo aparenta ser um personagem feminino pelo uso do pelo uso do termo “ela”). De maneira abstrata (“*Com clarividência*”) ele descreve que a personagem feminina tinha ciência de uma necessidade que o personagem possessivo possuía, e que, de bom grado, lhe cedeu (“*Ela sabia do que você precisava*” / “*Ela te deu*”).

Porém, sua atitude teve uma consequência (“*Agora as vontades dela são reprimidas*”) o que faz uma ancoragem com título “Sacrifício”, reluzindo que a letra se trata do ato da personagem feminina de ceder sua liberdade, no propósito de satisfazer a necessidade – não revelada até então – do indivíduo abusivo. Em sentido figurativo, o resultado do sacrifício surtiu a personagem o efeito de ser atingida por “flechas de carne”, remetendo ao seu ato de “abrir mão de si” pelo outro.

*Quando ela encontrou o amor em ti  
Sua natureza baixou a cabeça  
Ela se rendeu  
Renunciou o mundo por você  
Agora ela está envenenada pelas exigências  
Que você não pode dar*

No terceiro verso, o emissor relata uma projeção na qual são explicados os motivos que fizeram a personagem feminina a realizar o ato de se sacrificar. Os elementos dispostos em seguida, apontam que se trata sobre amor, sendo esse o “combustível” que a movimentou para a realização do ato (“*Quando ela encontrou o amor em ti*” / “*Sua natureza baixou a guarda*” / “*Ela se rendeu*” / “*Renunciou o mundo por você*”). A intensidade do sacrifício é configurada como uma atitude tão intensa, que ela se encontra presa dentre uma série de exigências do personagem abusivo, que estão além do seu alcance (“*Agora ela está envenenada pelas exigências*” / “*Que você não pode dar*”). Nessas últimas palavras, o emissor conscientiza o indivíduo possessivo, afirmando que o mesmo não conseguiria cumprir as exigências se fosse o seu caso.

*Por que este sacrifício?  
Agora ela se arrepende de tudo  
Uma reação tardia*

*Quando ela deixou seu ofício voluntariamente  
Para o seu ninho, para o seu amor  
Você entendeu?*

A partir do quarto fragmento, o emissor exprime uma indagação que questiona a necessidade da existência desse sacrifício por parte dela (*“Por que este sacrifício?”*). Logo após relata o resultado que a pressão das exigências do personagem a sobrecarregaram, fazendo-a se sentir arrependida pela decisão tomada (*“Agora ela se arrepende de tudo”*).

Com isso, o emissor afirma que a manifestação de arrependimento foi tardia, após abdicar de sua conjuntura de vida para seguir os preceitos dele, por amor (*“Uma reação tardia” / “Quando ela deixou seu ofício voluntariamente” / “Para o seu ninho, para o seu amor”*). Com tom de alerta, o emissor busca tentar fazer o personagem abusivo se inteirar do que propôs a amada (*“Você entendeu?”*).

*Aprecie*

O quinto verso, enfaticamente usa de um imperativo para que o indivíduo possessivo reveja sua atitude (Aprecie!). Mas não se trata de apreciar na perspectiva de olhar com admiração o sacrifício da amada, e sim, de refletir sobre todo o quadro de sobrecarga que causou, por sua cobrança unilateral. “Reflita!”, assim soa a palavra no contexto.

*Construa uma ponte até ela  
Dê um toque  
Antes que seja tarde  
Diga a ela as palavras  
Que a farão brilhar*

Com isso, o sexto trecho é demarcado pela orientação do emissor para com o personagem problemático, a fim de que este atribua um valor melhor para sacrifício realizado pela personagem feminina, sua amada. Promove uma ação que resulte em uma aproximação, uma vez que salta à percepção que a indiferença exalada pelo indivíduo instaura o afastamento dela (*“Construa uma ponte até ela” / “Dê um toque” / “Antes que seja tarde” / “Diga a ela as palavras” / “Que a farão brilhar”*). Consistem em “dicas” simples que crie um vínculo comunicativo que demonstre correspondência ao feito da amada, evitando que ela se frustrasse diante da frieza, e se torne radiante por estar sendo reconhecida pelo o que fez.

*Diga que a ama*

No sétimo verso, o emissor destaca a principal medida para fortalecer o vínculo amoroso, indicando que este seja a alternativa “chave” para salvar a relação. “Diga que a ama!”. Reluz também o aspecto simplista do termo, propondo que não se faz necessário grandes atitudes para chegar ao objetivo delimitado.

*Sua generosidade transparecerá  
No volume do brilho dela*

Oitavo e último recorte da canção, o emissor explica o efeito que será causado a se o personagem abusivo – agora situado e sensibilizado – disser que ama sua parceira. Ele se mostrará gentil para com ela, e identificará isso na “luz radiante” que a cerca - termo empregado metaforicamente se dirigir ao estado de alegria que ela assumirá, diante das palavras – (“*Sua generosidade transparecerá*” / “*No volume do brilho dela*”).

Diante da interpretação discorrida, conclui-se que a letra da canção exercita criativamente o mecanismo íntimo da relação entre os sexos (feminino e masculino) observada por Dibben. Se for levado em conta o conceito previsto no álbum, pode-se detectar uma metáfora que alude ao contexto da banalidade pelo homem, diante do sacrifício da mulher, ato presente desde os primeiros traços históricos. O sacrifício é a ação que representa a figura de uma mulher apaixonada pelo homem, a ponto de ceder à liberdade de seu ser de forma pacífica e consensual para suas finalidades excusas, sem a retribuição devida pelo amado.

### **Mutual Core (Núcleo Mútuo)**

“*Mutual Core*” tem como descrição por Dibben, como uma música que “[...] busca um terreno literal e emocional – o “Núcleo Mútuo”. A distância geográfica, o processo geológico e a atividade geotérmica tornam-se uma metáfora para o apego humano” (tradução do autor)<sup>38</sup>. Tendo essa proposição como elemento norteador, colheu-se o seguinte panorama sobre a letra da canção:

*Eu me mesclo em meio  
Às placas tectônicas  
Do meu peito  
Você sabe que dei tudo de mim*

---

<sup>38</sup> Previsto em “*Mutual Core*” (*Biophilia App*).

O título em paralelo com a primeira passagem da canção revela o emprego de um fenômeno natural como metáfora a uma expressão humana. O emissor relata que estabelece uma mescla às “placas tectônicas” de seu peito, fazendo uma comparação entre o coração com tais aparatos geológicos. Ao mesmo tempo em que a associação é feita, também expressa que tal mescla lhe rendeu muito esforço, frisando que deu tudo de si nesse processo.

*Numa tentativa de unir nossos continentes  
Para alterar os deslocamentos sazonais  
Para formar um núcleo mútuo*

O referido verso, segundo eixo da letra, prossegue com ilustração do coração como placas tectônicas, alegando que tal mescla tem a finalidade de unir os “continentes” de ambos (ele e o sujeito ao qual dirige o diálogo), sendo essa colocação interpretada como ato de unir seus corações para formar um único “núcleo mútuo”, portador do sentimento que possuem. Tem-se aí, a clarificação da ancoragem título-letra.

*Tão rápido quanto o crescimento das suas unhas  
A Dorsal Meso-atlântica é levada pela corrente  
Para neutralizar a distância  
Você sabe que dei tudo de mim*

A partir do fragmento de ordem três, o emissor discorre, comparativamente, que sua tentativa de movimentar as placas tectônicas (os corações) e unir os continentes (seus corpos), tem a mesma velocidade do processo de crescimento das unhas. Citando a Dorsal Meso-atlântica <sup>39</sup>, que se trata de uma ilha de cadeias montanhosas provindas afastamento de placas mencionadas no contexto, firma que seu ofício de juntar-se ao personagem em interação é igual à correnteza que junta as placas tectônicas de tais montanhas. Novamente, revela seu empenho, o quanto está dando tudo de si.

*Você consegue ouvir o esforço  
Dos conflitos magnéticos?  
A mistura das colunas  
Para formar um núcleo mútuo?*

Adiante, no quarto verso, o emissor pergunta se o indivíduo em câmbio de mescla ouve o esforço (as placas tectônicas se moverem). Também pergunta se ele consegue perceber os conflitos de índole magnética que a aproximação gera, para concluir o objetivo de formar o

---

<sup>39</sup> Disponível em:< <https://www.infoescola.com/geologia/dorsal-meso-atlantica/>>. Acesso em 16 de abril de 2018.

“núcleo mútuo” de si mesmos. O contexto tende a exprimir a ideia de que a dinâmica encontra-se próxima de ocorrer.

*Esta erupção desfaz a inércia  
Você não sabia que eu tinha isso em mim  
Negou o seu amor, uma cápsula inutilizada  
Eu não sabia que você tinha isso em você  
Você escondeu a chave para nossa continuidade  
Eu não sabia que você tinha isso em você  
Esta erupção desfaz a inércia  
Você não sabia! Você não sabia!*

O refrão confere em si o ápice de toda a proposta descrita até agora (a da junção, da mistura de ambos, seus continentes e placas tectônicas). O emissor descreve em tom árduo a brusca colisão entre ambos, revelando algo inesperado que alterou o ritmo de mescla do sentimento. O imprevisto se trata de uma erupção vulcânica, comum devido ao efeito sísmico (abalos) das placas tectônicas postas em choque, que no contexto pode ser associado a não correspondência do sentimento que o emissor tem para com o sujeito em que se relaciona.

A erupção é a metáfora para o sentimento de raiva, ressentimento do emissor que pode ser justificado pela negação do amor que o próprio indivíduo sente (ou seja, mentindo para si mesmo), preferindo recusar a sintonia que sente com emissor. Este valida a linha lógica traçada, afirmando que o personagem escondia a “chave para a continuidade” da interação amorosa, e isso provocou a fúria, a erupção que “desfaz a inércia” (o equilíbrio).

*Aquilo a que você reluta persiste  
A nuance cria o calor  
Para neutralizar a distância  
Eu sei que destes tudo de si*

No quinto verso, tem-se a retratação do discurso do emissor com o personagem, dizendo que “aquilo” cujo tenta reprimir, isto é, o sentimento por ele, perdura e continua estimulando o calor que remete ao desejo de aproximação para suprir a distância. Em seguida, reconhece o empenho deste em tentar realizar a união entre ambos.

*Ofertou-me harmonia  
Se as coisas fossem à sua maneira  
Minha placa Eurasiática coligada  
Formando um núcleo mútuo*

O último trecho da letra delinea que o personagem ofereceu a proposta de mescla, porém, sob critérios pré-estabelecidos por ele, para que a aproximação ocorresse fluidamente.



A partir disso, o emissor aponta o tipo de “placa tectônica” (seu coração e amor), sendo ele como a Euroasiática<sup>40</sup>, conhecida por fazer parte das “catorze principais placas tectônicas em que é dividida a litosfera terrestre”. A dimensão de seu coração e do sentimento amoroso compreendia tal placa, era a própria estrutura.

Com base no cenário descrito, “*Mutual Core*” traz como conceito a construção de uma relação amorosa, a partir do retrato de um fenômeno geológico (junção das placas tectônicas), e o processo de colisão do desentendimento pela não correspondência de sentimento, ocasionando uma “erupção” seguida do afastamento do contato dos corpos. O retrato de Dibben sobre a metáfora do apego humano, por meio da ilustração dos elementos naturais usados na canção, estabelece elo de correspondência entre o panorama conseguido.

### **Solstice (Solstício)**

A referida canção, na ótica analítica de Dibben, remete sugestivamente ao fenômeno Solstício, que “[...] celebra a luz e as mudanças das estações produzidas pela inclinação da Terra em sua órbita ao redor do Sol” (tradução do autor)<sup>41</sup>. Assim, nesta passagem, gerou-se a análise a seguir:

*Quando seus olhos repousam na esfera  
Que paira sobre o terceiro ramo de uma estrela  
Você lembra por que escureceu  
E por que está clareando de novo*

Em andamento ao que indica o título da faixa em observação, conteúdo paira em torno da discussão sobre o “Solstício”<sup>42</sup>. Conceituada como um fenômeno que “[...] marca o início do verão ou do inverno [...] onde a luz solar reflete com maior intensidade em um dos hemisférios”, o emissor aborda uma aura de mistério sobre o evento astronômico.

Nas primeiras expressões (“*Quando os seus olhos repousam na esfera*” / “*Que paira sobre o terceiro ramo de uma estrela*” / “*Você lembra por que escureceu*” / “*E porque está clareando de novo*”), é representada uma cena onde os olhos do receptor observam a Terra (esfera), localizada no terceiro ramo de uma estrela (que seria o Sol). Em seguida, é dito que o receptor sabe que o posicionamento da Terra em relação ao Sol promove escuridão e luz no globo, remetendo ao fato deste saber sobre o fenômeno do Solstício.

---

<sup>40</sup>Disponível em: <[http://www.wikiwand.com/pt/Placa\\_Eurasi%C3%A1tica](http://www.wikiwand.com/pt/Placa_Eurasi%C3%A1tica)>. Acesso em 16 de Abril de 2018.

<sup>41</sup> Previsto em “*Solstice*” (*Biophilia App*).

<sup>42</sup>Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/solsticio/>>. Acesso em 16 de Abril de 2018.

*A Terra (assim como o coração)  
Recosta em sua cadeira  
E dessa forma viaja por toda uma órbita  
Imersa na escuridão*

No segundo verso, o planeta Terra e coração (em aparato geral que corresponde aos habitantes do planeta), se inserem na metáfora acerca do Solstício, onde ambos transitam pela a órbita, mergulhados no lado escuro de um dos hemisférios, devido ao fenômeno. Viajam recostados em uma “cadeira”, que simboliza o campo gravitacional em torno do globo.

*Pérola bruta na palma negra como o céu  
Chama solar cintilante*

O recorte correspondente à terceira passagem da letra descreve a Terra como uma “pérola bruta”, que se encontra em uma “palma negra como o céu”, sendo uma ilustração mística para a imensidão do universo, cuja cor é escura em seus arredores. A viagem do mundo e do coração na escuridão simboliza a procura a luz solar, o que permite a associação dessa jornada ao movimento de rotação da Terra em torno do Sol. O que determina a distribuição de luz e escuridão, assim como o Solstício, é esse movimento exercido pelo planeta. Em resumo a rotação é uma metáfora que representa a procura do globo pela luz.

*Você se lembra  
Que você mesmo é um portador de luz  
Recebendo radiação dos outros.*

O quarto ponto da letra, aborda o conhecimento do observador de o convite para refletir que ele é como um catalizador de luz dos aparatos celestes, que toda a luz que possui, é resultado de “absorção” dos elementos do universo. E sobre o tocante de que recebe “radiações dos outros”, isto se refere sentimentos dos seus semelhantes que vivem ao seu redor, no planeta.

*Chama solar cintilante  
Pérola bruta  
Na palma da mão*

Última estação da letra demarca o novo emprego da caracterização em formato de “pérola bruta” – antes utilizado para se dirigir a Terra – para o Sol, indicando o retorno de luz ao hemisfério imerso na escuridão. Aqui é exprimida a visão do Sol pela Terra, pelo o observador que nela habita, onde este a tem na palma de sua mão, em tese abstrata.

Assim, “*Solstice*”, usa como artifício criativo o fenômeno de distribuição de luz e escuridão entre os hemisférios, desempenhado pelo Solstício. Nesse panorama, demonstra a metáfora abstrata da conexão entre o indivíduo e o universo, mas principalmente com o Sol, pondo a reflexão de que ele é um catalisador do que é emanado pelo corpo celeste e pela radiação – que se tratam dos sentimentos – dos seus semelhantes. Tal descrição é compatível com a delimitação da musicóloga Dibben, em torno do objeto “Solstício” e sua prática.

## Resultado

Em respaldo, *Biophilia* constituiu-se portador de dez faixas musicais construídas individualmente em temas específicos sobre fenômenos naturais, cósmicos e as características em comum destes com comportamentos desempenhados pelos seres humanos, postas em prática por meio da metáfora como recurso estético presente nas letras. Assim, apreende-se o mecanismo temático das canções do álbum a partir da seguinte projeção (Tabela 1).

Tabela 1 – Distribuição: *Biophilia* Álbum (faixas e suas respectivas temáticas)

TÍTULO DA CANÇÃO	ELEMENTO NATURAL/CÓSMICO
MOON (LUA)	FASES LUNARES
THUNDERBOLT (RELÂMPAGO)	RELÂMPAGOS
CRYSTALLINE (CRISTALINO)	ESTRUTURA DOS CRISTAIS
COSMOGONY (COSMOGONIA)	TEORIAS SOBRE A ORIGEM DO UNIVERSO
DARK MATTER (MATÉRIA ESCURA)	MATÉRIA ESCURA
HOLLOW (BURACO)	DNA
VIRUS (VÍRUS)	VÍRUS
SACRIFICE (SACRIFÍCIO)	RELAÇÃO ENTRE OS SEXOS
MUTUAL CORE (NÚCLEO MÚTUO)	PLACAS TECTÔNICAS

SOLSTICE (SOLSTÍCIO)	INCLINAÇÃO DA TERRA E GRAVIDADE
----------------------	---------------------------------

Fonte: (elaborado pelo autor)

Com base na proposição, detém-se o indicativo relacionado à independência das teses e seus respectivos “elementos-personagens”. Discorrer sobre os diversos elementos naturais e cósmicos, implica, em lógica simples, de que as faixas são desprendidas umas das outras, e, portanto, não estabelecem elos de dependência entre si, significando dizer que não é necessária a delimitação de uma ordem específica para extrair seus significados ou sentidos. A narrativa musical é de característica “fechada”, isto é, construída de maneira autônoma em seu próprio núcleo, tendo seu exclusivo “início-meio-fim” dentro dos limites da linguagem e tempo da plataforma em que é reproduzida.

O ponto único de convergência que possuem é justamente a tese pré-estabelecida do álbum – ou seja – a “aura-mãe” pensada na etapa anterior a produção do material. Ponto de convergência que não propõe dependência entre as faixas, por estar incluso em cada uma delas, mais um roteiro em que cada uma discorre em estética metafórica sobre o fenômeno pertencente que integra a aura-mãe, o todo conceitual. Em resumo são mini teses de núcleos narrativos próprios, que separadamente compõem a essência geral do *Biophilia*, através da linguagem específica da tecnologia utilizada.

Nesse viés, em suma, *Biophilia* Álbum, compreendeu o mecanismo complexo e autônomo que cada canção manifesta dentro da esfera sonora, assegurando sua independência temática dentro de um ponto de convergência universal que recolhe os eventos narrativos isolados (as “partes”) na perspectiva de formar a essência pós-consumo de todo o conteúdo da obra (o “todo”). Adicionalmente, apesar de o álbum convencional possuir um ordenamento das faixas, a *tracklist* não representa, em si, um percurso obrigatório para obter um melhor entendimento sobre do que ele trata. Quaisquer sejam as sequências, o ouvinte assimilará o que cada micronarrativa da faixa aborda, visto que são emancipadas.

### **5.5. *Biophilia* App**

A esta etapa analítica, que representa a matriz “B” do pilar metodológico, compreende o debruce prático em torno da observação das dez canções que constituem o projeto musical *Biophilia*, nesse cerne, versadas na linguagem digital do formato aplicativo. Apesar de tal versão não possuir uma ordem pré-estabelecida como a sua versão convencional audível,

optou-se por seguir a sequência ilustrativa prevista na Etapa “A” (*Moon – Thunderbolt – Crystalline – Cosmogony – Dark Matter – Hollow – Virus – Sacrifice – Mutual Core – Solstice*) como ilustração para analisar – em instância descritiva sobre a interface e funções – (em primeiro momento) e nas categorias “Interdependência Temática”, “Proposta de Interação e/ou Participação” as quais são critérios que definem um produto usuário de transmidiação narrativa.

## **Prelúdio**

Ao realizar o primeiro contato com o aplicativo, o usuário depara-se com uma introdução sobre todo o conceito que o projeto *Biophilia* traz como espírito temático e ideia por meio dos dez aplicativos. Durante a explanação, uma estrutura gráfica tridimensional que se assemelha uma constelação com pontos maiores é explorada, apresentando os pontos luminosos individualmente, com movimentos de cena dinâmicos e em extrema movência. Após o término, a estrutura volta ao sua tamanha normal e habilitada para ser manuseada pelo atuante (Anexo I).

## **A Galáxia-Mãe**

*Biophilia* neste viés – em quesitos estruturais, estáticos e interfaciais – consiste em um compilado de dez micro aplicativos isolados, reunidos por uma plataforma mãe que apreende e reúne tais aparatos, exercendo, portanto, a função de “receptáculo”. Sua interface inicial (Figura 4) é representada digitalmente por um encadeamento de redes que formam uma estrutura ligando dez pontos luminosos que correspondem às dez canções-aplicativo. Esteticamente a conjuntura é associada a uma galáxia, quando se considera que o projeto tem como um dos eixos temáticos o universo e o cosmo.

Uma vez desenvolvido para a plataforma de dispositivos cujas telas são sensíveis ao toque (*touchscreen*), a interface galáctica reage aos toques podendo realizar rotações dos elementos gráficos num ângulo de 360°, uma vez que o formato se utiliza da tridimensionalidade (3D). A conjuntura do toque também promove as funções de aproximação da estrutura (*zoom*), aproximação de determinado ponto luminoso (canção-aplicativo) quando este é selecionado, além de reação aos movimentos de “agite” e inclinação do aparelho, que resulta na mudança do ângulo visual.

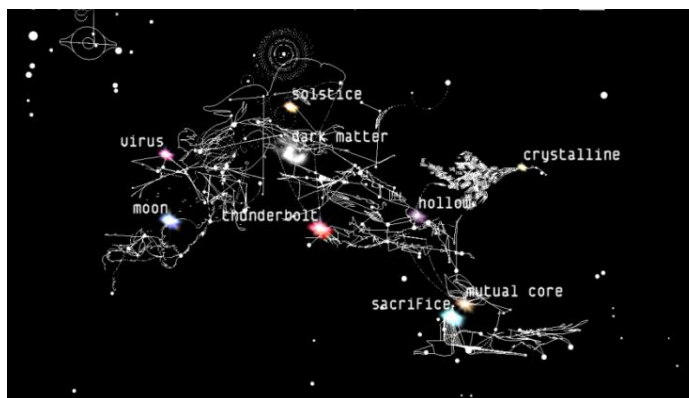


Figura 4 – Interface da Galáxia-Mãe / Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

A seção inicial também dispõe de dois menus para seleção das canções aplicativos: a versão galáxia-mãe flutuante – para aqueles que desejam um *select mode* (modo de seleção) de cunho temático e interativo – e a versão flutuante com os títulos das músicas, para aqueles que desejam um acesso mais direto e objetivo sobre elas (Figura 5).

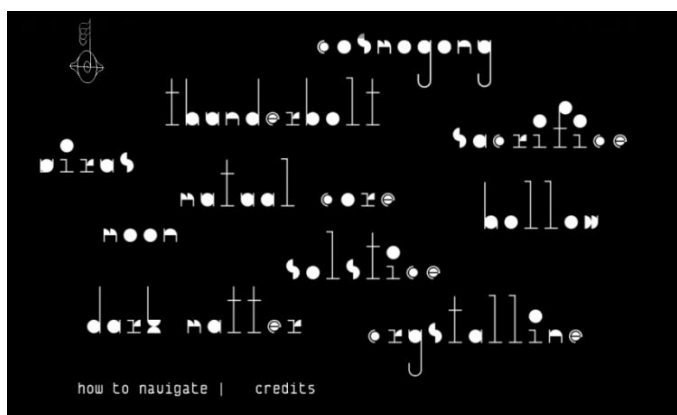


Figura 5 – Segunda interface da Galáxia-Mãe (modo padrão)/ Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

Em função específica relativa à música nessa interface inicial, opera na função de ambientar o usuário à atmosfera cósmica, utilizando como trilha de fundo, sons que aludem ao vácuo espacial, exprimindo no combo visual, auditivo e tátil, a sensação de estar diante de uma órbita. Desde o momento inicial, o aplicativo recomenda previamente que se utilizem fones de ouvido melhor performance de uso (“*headphones recommended*”). Isso é sugerido pelo aplicativo, uma vez que é acreditado que os fones de ouvido transmitem maior imersão no viés sonoro. Porém, caso não se queira utilizar o acessório, os sons poderão ser reproduzidos externamente por meio das saídas acústicas do dispositivo.

A matriz sonora também acompanha as dinâmicas de toque, que vai se modificando na medida em que se aproxima da galáxia, e, principalmente, quando é escolhida uma aplicação. Quando isso ocorre, é transitado o som do vácuo para a canção (de forma sobrepostas) que

corresponde ao ponto luminoso que foi escolhido, e a música toma forma e volume maiores quando a faixa-aplicativo é definitivamente selecionada, em seu menu interno.

De acordo com sua respectiva temática, a forma de representação pode ser variável de aplicativo para aplicativo, uma vez que cada faixa-aplicativo possui seu roteiro e estética individuais. Porém apresentam essas funções como *layout* (estrutura) principal, assim como uma descrição sobre a ideia da canção, pela musicóloga Nikki Dibben, cuja integrou a equipe de criação do projeto musical.

## **Modos Internos**

A análise foi pré-definida em quatro categorias principais que correspondem às cinco funcionalidades presentes nas aplicações das faixas de forma fixa. Tais categorias – aqui nomeadas como “Modos Internos” (ver Anexo II) – constituem-se como etapas encarregadas de expor e oferecer uma faceta diferente do conteúdo central canção-aplicativo, dentro de sua interface própria ao ser selecionada. Foi observado que estes modos internos compreendem níveis de imersão distintos no qual o usuário pode extrair, desde sínteses informativas sobre a letra e processo teórico-musical da canção posta em aplicativo, a projeções animadas passivas que aliam letra e música, e também módulos práticos, interativos e participativos (estas, de antemão, os que detêm maior potencial imersivo).

Estes modos são dispostos nas seguintes micro funções: Play, Animação, Letra e Score. Cada uma delas podem ser visitadas e manuseadas sem a presença de uma ordem específica pré-estabelecida, significando dizer que é uma plataforma livre para estabelecer percursos conforme o gosto ou interesse pelo usuário. Percursos diferentes implicam em roteiros de assimilações variados por ele, mas que de forma convergente surtem na proposta primal que é a compreensão do todo tanto em tese interna (compreender a canção-aplicativo em seus múltiplos modos), quanto externa (entender em escala ampla o conceito da galáxia-mãe a partir da experiência entre suas interfaces internas). Em ressalva, há um quinto modo interno (Créditos) que, por apenas delinear a equipe de desenvolvedores dos objetos, não se constitui palpável para o trajeto analítico aqui disposto.

## **Modo Play**

Este modo em descrição consiste num *locus* que abriga a disposição de estruturas que representam os personagens temáticos da canção convencional, sobre o qual o usuário atuante

o manuseia via extensão tátil. Na maioria das faixas-aplicativo observadas, o Modo Play abriga um subconjunto de outros elementos que respaldam seu nicho particular, que são o “Modo Instrumental” e o “Modo Canção”. O primeiro corresponde ao manuseio dessa estrutura que representa o personagem da canção, como um instrumento que reproduz o mesmo som do que foi utilizado na música convencional, no qual ele pode tocar e extrair melodias diferentes ou criar arranjos distintos.

O segundo, por sua vez, a presença da estrutura instrumental do objeto-tema, é preservada. A instância apresenta a canção original como regência sonora de fundo, que pode variar de uma simulação passiva da música tocada no instrumento dinâmico (o usuário apenas visualiza a dinâmica) a uma simulação ativa (toca o instrumento temático, contribuindo com seus arranjos criados em tempo real, anexando-as à canção em execução).

A respeito deste modo, abrangendo todo o seu corpo peculiar, notou-se que se trata da micro função mais completa e independente dos modos internos, assim como o mais exercitante da participação e colaboração do sujeito em torno do conceito musical convencional, aliado à projeção criativa à sua formatação em plataforma digital. Ao portar a uma representação gráfica estrutural do personagem temático e fornecer modos que permitem alterar, visualizar ou visualizar e alterar os ritmos da canção-tema, o usuário é exposto a uma profundidade experiencial e narrativa liderada por ele.

Este panorama é visto em Gosciola (2012) como a dinâmica narrativa de “vivenciação”, ao qual o sujeito “faz parte da história ao participar de seu contexto”. O Modo Play proporciona maneiras autônomas e pseudo-passivas que inteiram o usuário, colocando-o como um atuante direto dentro do desdobramento em que está localizado, através dos modos “Instrumental” e “Canção”. Em projeção ampla, seu caráter interativo o direciona a ênfase de participante e colaborador da história, estimulando a expansão desta pela experiência de contato com a história nesta modalidade, sendo estes caracteres tocantes da profundidade do conjunto narrativo universal da canção, em releitura de Jenkins (2009).

### **Exceção no Modo Play**

Durante a observação analítica, identificou-se que existe em uma faixa específica não portadora do Modo Play, e, por conseguinte, de uma plataforma ativa versada no manuseio instrumental ou reestruturador de sua melodia nativa. “Cosmogony”, faixa que representa este caso de exceção, tem como substituto o modo “Intro”, que como o termo sugere, busca apenas contextualizar, introduzir acerca de algo. Em disposição posterior, esta faixa-aplicativo terá a



sua conjuntura peculiar discorrida, assim como o teor de imersão e contribuição para a galáxia.

### **Modo Animação**

A modalidade animada, em tese, debruça a função audiovisual do conteúdo musical convencional, isto é, uma espécie de “*lyric video*”: um vídeo com animações harmonizadas em que se passa a letra da canção (através de legendas) para entreter o usuário, ao mesmo tempo em que este visualiza a música e seu conteúdo particular. Sua modalidade é pautada na prática de consumo do material convencional, mas acompanhada do aporte visual dentro do aplicativo.

No semblante estrutural, os aspectos deste modo orbitam no propósito de atuar como um produto complementar de experiência passiva e expositiva em quesitos de informação e entretenimento estático em torno da música-tema. Na observação das propriedades que concentra, se trata de um modo unilateral, restrito a somente proporcionar ao sujeito uma exposição ao material, sem nenhuma possibilidade de estimular ou propor participação em sua interface onde seu desdobramento atua.

É pertinente incluir nesse plano, a questão da similaridade parcial entre este e o “Modo Canção”, micro função do “Modo Play”. Porém, considerando que este módulo é provido da perspectiva interativa/participativa e detentor de uma interface desenvolvida com base no objeto-tema da canção, a diferença entre sua seção “Canção” e o Modo Animação é estabelecida, visto que sua estética audiovisual é homogênea em todos os modos internos e não alude ao elemento temático na representação *in loco*.

Portanto, a seção “Animação”, acopla a função de mecanismo de imersão e de informação conteudal convencional, podendo ser enquadrada como reforço contextual para o usuário, como também de entretenimento, caso este queira apenas apreciar a canção (finalidade de entretenimento). Acima de tudo, é uma parte, um desdobramento, que a seu modo integra o corpo geral da narrativa. E uma vez sendo parte, esta influi no desenvolvimento do conhecimento do todo, conforme a proposição jenkinsiana (2009) e a vivenciação processual de Gosciola (2012).

## **Modo Letra**

A referida modalidade representa outra configuração de imersão complementar passiva e estática sobre a canção-aplicativo. Responsável por acolher na sua interface as letras da canção convencional promove ao usuário o acesso íntegro do conteúdo literal disposto na canção, a fim de que assimile o sentido da temática abordada como eixo ou, em simples tese, aprenda os versos para fins de acompanhamento.

A partir da análise da interface, percebeu-se que sua funcionalidade é constituída como parte na construção da percepção do conjunto (JENKINS, 2009), além de atributo na vivenciação experiencial em torno da narrativa (GOSCIOLA, 2012). Estabelece similaridade com o Modo Animação por também apresentar as letras, mas não é visto como redundância a sua presença, se considerar o fator “preferência” de observar os versos isolados da regência melódica, apenas para conhecer os elementos descritos e absorção da ideia via expressão textual.

## **Modo Score**

O modo interno “Score” em terreno teórico ilustra a seção de imersão, com o diferencial de ser orientado para o viés teórico-musical. Disposto em vídeo animado não interativo, acopla partituras contendo todos os elementos de linguagem musical (notas, tempo e a letra disposta na sequência destas) regidas pela canção em modo instrumental (sem instâncias vocais) executada em coerência com percurso da estrutura.

Observou-se que sua função, palpável na proposta de vivenciação das partes de Gosciola (2012) e estas partes como o complemento do conjunto universal (JENKINS, 2009), o referido modo atua no semblante convencional acerca da canção, aplicando sua contribuição na imersão do usuário sobre processo de desenvolvimento da música, da construção ancorada entre melodia e letra. Mesmo não portando o teor interativo, acrescenta o desdobramento distinto de cunho informativo – e transparentemente pedagógico – que orienta o sujeito a entender as propriedades técnicas que dão tangibilidade ao modo audível convencional canção-tema (semelhante aos modos “Animação” e “Letra”). E para os entendedores do ramo musicista e/ou instrumental, a experiência pode ser mais profunda, proporcionando o ensino da execução da trilha.

## Canções-Applicativo

Em respaldo teórico, *Biophilia* configura-se detentor de dez mini aplicações isoladas, reunidas que aludem às dez faixas da versão “álbum convencional” e seus respectivos aspectos estéticos que compõe suas narrativas de núcleo isolado e próprio. Entretanto, a roupagem destas canções apresentam conjecturas diferentes – principalmente no tocante à linguagem, por ser de ênfase visual e multissensorial – no qual a construção da interface gráfica é originada.

Ao explorar o aplicativo, verificou-se que este não tem um vínculo obrigatório de representar literalmente todos os universos isolados das canções nas versões de dimensão digital. Sua metodologia é seletiva dentro de cada atributo que as faixas abordam, mas sem se encarregar de acoplar todo o corpo estético e metafórico das letras, sendo, portanto, realizado recortes dos personagens centrais enxutos, para usá-los como referencial criativo no desenvolvimento de suas interfaces isoladas.

Neste panorama, o mecanismo do *Biophilia App* destaca os elementos-atores previstos em cada canção (fenômeno natural ou cósmico), sua metáfora principal (as propriedades, as dinâmicas e a manifestação desses fenômenos que coincidem com o comportamento humano), para construir a área experiencial a ser manuseada pelo usuário. Porém, indo além da versão convencional de representação das narrativas, o aplicativo adiciona à camada criativa o relevo da técnica e teoria musical na representação dos objetos interativos. Ou seja, os objetos protagonistas, a metáfora destes com os elementos humanos são regidos pela estética instrumental, encarregada de palpabilizar o relacionamento entre o usuário e a ideia.

Assim, o diagrama do projeto musical em instância de aplicativo digital dispõe de lacunas que compreendem a mesma projeção lógica do álbum, porém com a inclusão do elemento instrumental na composição da interface. Em delineamento, consistem em: a) aura-mãe (conceito universal e ponto de convergência dos subconjuntos); b) microuniversos narrativos (relativo às faixas e suas temáticas exclusivas); c) representação gráfico-interativa instrumental (a disposição dos elementos protagonistas no viés instrumental).

**Tabela 2 – *Biophilia App*: distribuição temática e representação dos personagens**

<b>AURA-MÃE</b>	<b>FAIXAS</b>	<b>SUBCONJUNTOS NARRATIVOS</b>	<b>REPRESENTAÇÃO GRÁFICA- INSTRUMENTAL</b>
-----------------	---------------	------------------------------------	--

ELEMENTOS NATURAIS/ CÓSMICOS	MOON (LUA)	FASES LUNARES	HARPA LUNAR DE PÉROLAS
	THUNDERBOLT (RELÂMPAGO)	RELÂMPAGOS	CORDAS DE RELÂMPAGOS
	CRYSTALLINE (CRISTALINO)	ESTRUTURA DOS CRISTAIS	CRISTAIS FLUTUANTES
	COSMOGONY (COSMOGONIA)	TEORIAS SOBRE A ORIGEM DO UNIVERSO	GALÁXIA-MÃE (INTRODUÇÃO)
	DARK MATTER (MATÉRIA ESCURA)	MATÉRIA ESCURA	ÓRGÃO DE PONTOS GRAVITACIONAIS
	HOLLOW (BURACO)	DNA	CORDAS DE REPLICADOR GENÉTICO
	VIRUS (VÍRUS)	VÍRUS	VÍRUS E CÉLULAS HOSPEDEIRAS
	SACRIFICE (SACRIFÍCIO)	RELAÇÃO ENTRE OS SEXOS	TECLADO DE NOTAS
	MUTUAL CORE (NÚCLEO MÚTUO)	PLACAS TECTÔNICAS	TECLADO DE PLACAS TECTÔNICAS / NÚCLEO TERRESTRE
	SOLSTICE (SOLSTÍCIO)	INCLINAÇÃO DA TERRA E GRAVIDADE	HARPA DE PLANETAS EM ORBITA (FORMATOS “RADIAL” E “ÁRVORE”)

Fonte: (elaborado pelo autor)

Sendo todo este panorama referente ao Modo Play das canções-aplicativo – modo interno destinado a exercer a projeção dos elementos temáticos em todas as dez faixas versadas como aplicativo – obteve-se um apanhado descritivo e interpretativo da interface, representação do objeto personagem, recursos internos (instruções e micro funções como os modos “Instrumental”, “Canção” ou outros modos específicos) no intuito de delinear a forma

como os elementos protagonistas se apresentam em suas respectivas faixas, assim como seu teor artístico-metafórico na plataforma.

## **Moon (Lua)**

### **Modo Play**

No modo principal do menu interno da canção, a faixa consiste em uma aplicação de caráter interativo, onde tem como finalidade tocar um objeto musical peculiar em representação gráfica, mas que remete a uma harpa. Descritivamente, o objeto (Anexo II) trata-se da mescla criativa de um colar de pérolas que se parecem luas minúsculas, entrelaçado a um suporte cuja silhueta tem similaridade com a coluna vertebral humana, só que modificada de forma abstrata. Acima dessa estrutura, encontra-se a representação da Lua, a qual desempenha o papel da “cabeça” do corpo.

O objetivo proposto pela aplicação é de que se toque as pérolas, girando-as, a fim de que estas sigam a nova ordem traçada pelo contato do usuário, modificando as notas da melodia original da canção, que continua tocando sua versão padrão até que haja a intervenção. A Lua central é encarregada de ajustar o fluxo de movimento das pérolas, surtindo na modulação dos tons.

Para que isso ocorra, é recomendado pelos tutoriais que a gire, assim ela manifestará suas fases cujas, respectivamente tem um fluxo mais amplo ou restrito de toque das pérolas. Se a lua estiver na fase cheia, todas as pérolas estarão habilitadas para serem tocadas e terem as notas modificadas em sua totalidade; caso esteja nas fases crescente e minguante, metade das pérolas é desabilitada, não sendo permitidas suas alterações; quando o corpo celeste está totalmente envolvido pela escuridão (o que seria um eclipse), todas as notas são desabilitadas por completo, representando o momento em que a melodia deixa de ser tocada e a estrutura se torna estática.

Esse módulo de aplicativo oferece recursos que permitem o contato com a melodia e sua alteração, que torna a performance de uso contínua, e lúdica. Eles operam basicamente na oferta de opções de reiniciar para as predefinições da aplicação para uma nova alteração de fluxo melódico (opção “*Clean*”), armazenar as novas melodias criadas a partir do molde original em um banco de memória (opção “*Save*”), carregar as melodias personalizadas salvas para ouvi-las posteriormente (opção “*Load*”) e ouvir a canção original pré-estabelecida, que se trata da área onde se pode fazer as alterações (opção “*Song*”).

## **Categoria I - Interdependência Temática**

Em “*Moon*”, identifica-se que sua manifestação em formato aplicativo – e por consequência a sua linguagem – recobra a temática da letra que a canção porta como artifício de criação de sua interface interativa. Em relação ao produto obtido da análise interpretativa íntegra do conteúdo da canção em versão convencional, é perceptível que o desenvolvimento dos aparatos digitais se apropria de "recortes" do principal eixo narrativo e de cunho descritivo que a letra salienta, como ponto de debruce para a construção gráfica da interface.

A essência narrativa e descritiva detectada na referida canção, foram as passagens que metaforizam a Lua e suas fases "como pérolas de adrenalina". Daí tem-se o eixo de conceito para a ênfase criativa e estética de sua versão aplicativo. Nesta modalidade, no Modo Principal de seu menu interno, o recorte metafórico é projetado na figura surreal da harpa cósmica envolta de pérolas pequenas ligadas a uma linha flexível que é regida pela Lua central que, por sua vez, controla o ritmo e a quantidade de pérolas que podem ser tocadas e reproduzir notas conforme que muda de fase.

Em apanhado geral, esse ponto narrativo previsto na canção, assim como ela própria inclusa na interface, representa a base, a aura que rege o desdobramento distinto do seu viés canção aplicativo, de certo modo independente, uma vez que, a partir da essência dos elementos pertencentes ao conjunto universal da narrativa da canção, é delineada uma adaptação que mantém os elementos principais para uma roupagem nova, mas com perspectiva diferentes e não dependentes em escala literal de tudo que é declamado na letra.

O panorama pode ser aplicado à estrutura de *Storytelling* Interativo oriunda de Pozzer (2005) especificamente nos tocantes de Geração e Exibição (a aba Interação pertencente à teoria será discorrida à parte na categoria seguinte). Considerando que a etapa de "Geração" apreende a fase o pré-estabelecimento dos elementos básicos que farão parte da história interativa, na relação letra da canção e a canção-aplicativo, *Moon* em versão *app*, destaca os personagens principais da canção convencional – a Lua com suas fases e as "pérolas de adrenalina" – como princípio-chave para a execução das ações estendidas. Em "Exibição", que aborda a fase projeção gráfica e estética do que foi delimitado na fase de “Geração”, os elementos globais da temática da canção (a Lua, suas fases e as pérolas) são dispostos juntamente com sua roupagem visual e sensorial de acordo com o roteiro atrelado à linguagem digital da plataforma (no caso a harpa óssea lunar com pérolas sensíveis ao toque).

A prática de tocar o instrumento peculiar no aplicativo, não é uma prática descrita ou constada na letra da canção. É algo externo que também faz parte da concepção do projeto

*Biophilia* como um todo: aliar a prática musical/instrumental no seio temático e metafórico das canções. Com isso, o trecho principal da letra e arranjos como um todo do *Biophilia* convencional, desempenham o ofício de essência inspiracional para o desenvolvimento de uma narrativa que pode tomar rumos diferentes a partir do uso de seus objetos gráficos e sonoros, sendo a temática, portanto, independente, porém vinculada ao universo geral do conceito de sua faixa em formato musical.

## **Categoria II - Proposta de Interação e/ou Participação na Temática**

A canção-aplicativo uma vez de cunho digital e sensorial, acaba por transparecer aptidão de proporcionar envolvimento entre o usuário e a plataforma interfacetada em que ela é disponibilizada. De fato, as veias interativas e participativas estão presentes no nicho, sendo os principais quesitos da proposta em torno do desdobramento na linguagem do formato. Recorrendo a lacuna "Interação" da teoria de Pozzer (2005), que se refere ao momento é determinado o nível de envolvimento ativo entre o usuário e os aparatos internos da interface do aplicativo, a possibilidade de exercer interação e participação é permitida de maneira flexível e configurada autônoma.

Porém, a autonomia não é entendida aqui como liberdade total para alterar a lógica e o roteiro temático da aplicação e sua dinâmica. Assim como previsto na proposição de Pozzer, o aplicativo contém instruções, mensagens que norteiam – ao mesmo tempo em que estabelece limitações para fins de coerência – o atuante para que realize sua desenvoltura livre, mas sem alterar ou modificar estruturalmente a interface. A perspectiva de interação/participação é identificada na liberdade do usuário intervir no ritmo melódico original, modulação das notas das pérolas e a escolha do limite de movimento destas a partir da rotação da lua central do instrumento. Resultando em melodias distintas e personalizadas oriunda dessa autonomia, esta projeção reforça a proposição de independência expansiva cujo aplicativo é versado.

### **Tunderbolt (Relâmpago)**

#### **Modo Play**

A aplicação que confere esse estágio da canção-aplicativo apreende na interface uma projeção estética que consiste em um grande espaço de fundo preto, de aspecto vazio que remete a um ambiente limpo para realizar uma ação livre via toque. Em visita à aba de

instruções é possível obter clarificações sobre a proposta do aplicativo, seu eixo temático e procedimentos básicos de usufruto da plataforma. Segundo elas, por meio do toque se manifestam resultados que são distintos em questão de níveis, variando de acordo com a expansão dos dedos sobre a tela do dispositivo.

Para que uma ação ocorra, é preciso que se toque o espaço limpo para criar feixes elétricos (relâmpagos) ou somente faíscas pequenas, que são acompanhadas pelo som ruidoso característico de elementos constituídos de matéria elétrica (Anexo II). Sobre os distintos níveis de ação e resultado oriundos dos dedos em contato com a interface, o simples toque isolado que resulta nas pequenas faíscas representa o nível menor de resposta. O resultado se torna amplo quando se desliza o dedo, criando linhas elétricas mais extensas, que continuam sendo desenvolvidas enquanto o movimento de toque é exercido.

A estrutura das linhas elétricas varia em quesitos de flexibilidade e dureza, alta e baixa concentração das descargas conforme são traçadas no espaço. Se por exemplo a for traçada uma linha (flexível ou dura) não sobreposta por outra linha, a linha apresenta concentração baixa e difusa; se possuir sobreposição de linhas uma por cima da outra, sua concentração é alta e, por consequência, o ruído elétrico se torna mais alto. Porém, isso se refere a um retrato estético que a dinâmica tátil proporciona.

Porém, a ênfase central não se limita apenas à construção de linhas, mas na manifestação sonora que elas emitem, uma vez tracejadas. Elas atuam como percursos melódicos que, enquanto sozinhas, não transmitem som algum além do característico dos impulsos elétricos. Para extrair notas, que por sinal preservam a natureza elétrica ruidosa sendo apenas contida e harmônica, é necessário que dois dedos percorram a linha desenvolvida para que arpejos<sup>43</sup> sejam tocados. O uso de mais de dois dedos em posição afastada implica em arpejos mais complexos, e se movimentadas – veloz ou lentamente – será possível alterar as notas e suas modulações. Quando os arpejos são executados, notas são visíveis reafirmando a execução, além de níveis numéricos nas laterais, aludindo ao valor de cada descarga harmônica.

É importante salientar que as linhas elétricas se dissipam conforme outras linhas de eixo separado são criadas posteriormente. Para que tenham maior tempo de permanência, basta ir às configurações no menu interno da faixa-aplicação, na aba "Tempo de desaparecimento do relâmpago" onde é permitido que se mantenham por dez segundos após a criação de outros feixes elétricos.

---

<sup>43</sup> (*mús*) Acorde em que as notas são tocadas em modulação continuada ou sequente.



Em aspecto estrutural, o módulo principal dispõe de dois modos dinâmicos: o *Instrumental Mode* (Modo Instrumental) e *Song Mode* (Modo canção). Toda a explanação feita até agora, corresponde ao Modo Instrumental, onde a construção de rai, arpejos e modulações de nota não tem uma melodia regente de fundo, sendo, portanto, uma experiência isolada de contato dos feixes elétricos como instrumento. O Modo Canção, por sua vez, se utiliza do mesmo espaço vazio para os desenhos melódicos e suas modificações, porém sobre a música original da canção-aplicativo, onde os feixes de relâmpagos construídos se mesclam com os moldes originais.

### **Categoria I - Interdependência Temática**

A referida faixa em faceta digital, em paralelo com a interpretação de sua letra no álbum fonográfico, toma para si o recorte do sujeito principal ilustrado que dá forma à canção. O relâmpago, elemento totalmente constituído de eletricidade é o ator que rege a projeção do conceito nas engrenagens da interface digital no aplicativo, atribuindo ênfase ao Modo Principal e suas duas modalidades subsequentes (Modo Instrumento e Modo Canção). Ambos apresentam a mesma faceta estética e funcionalidade em torno de tal matéria elétrica, consistindo em utilizá-lo como instrumento e extrair notas, sendo distanciado na questão de se ater aos elementos metaforizados presentes na letra da canção como matéria-prima para a criação da plataforma. O sujeito "Relâmpago" é o objeto único termo em comum entre o conteúdo convencional e o aplicativo, que, por sua vez, tem seu eixo temático de proposta também vinculado à aura universal do objeto, que se refere ao uso do elemento da natureza abordado, como objeto para se desenvolver a técnica e teoria musical.

No âmbito de Pozzer (2005) a etapa "Geração" consiste no uso do objeto protagonista "relâmpago" para desenvolver previamente o roteiro de seu papel como recurso instrumental na narrativa do aplicativo. Em "Exibição" a interface é construída graficamente e sensorialmente para realizar a criação do relâmpago (e suas propriedades estéticas características) pelo toque e explorar sua natureza instrumental com o suporte de ícones que remetem as notas e teorias musicais realizadas. Em suma, a independência é percebida, por seguir uma lógica de roteiro autônoma, mas com dependências oriundas do conceito ou personagem previsto na canção-tema.

## **Categoria II - Proposta de Interação e/ou Participação na Temática**

A dinâmica de interatividade e participação do usuário como agente interventório é detectada na conjuntura do material. A autonomia que o atuante desempenha na criação livre dos feixes elétricos – independente de seu tamanho, concentração ou flexibilidade – é direcionada no princípio de manter coerência da ideia de imersão a ser transmitida com o conteúdo, tarefa realizada pela figura das mensagens de instrução.

Estes traços que correspondem à etapa "Interação", tanto no Modo Instrumental (mais livre e sem a canção original) quanto no Modo Canção (também livre, mas pautado em criar melodias novas que se mesclam a da canção original) conferem ao usuário uma desenvoltura de uso ativo diante dos elementos frisados essa categoria, assim como reafirma independência guiada pela ideia universal da canção temática.

### **Crystalline (Cristalino)**

#### **Modo Play**

A aplicação principal correspondente a esta faixa concentra atributos gráficos que compõe a interface, que se trata do percurso de um pequeno cristal flutuante dentro de um túnel cuja estética é ilustrada por linhas de aspecto visceral e estrutural (Anexo II). Ainda que não seja exercida nenhuma ação sobre o objeto, este pode seguir seu fluxo de forma autônoma, porém aleatória sem o controle do atuante em contato, para realizar a propostas que surgem durante a excursão.

Sobre essas mensagens, de cunho apenas orientador, sem imposição de um padrão a ser seguido, elas consistem em apenas duas que se manifestam na própria área de ação no início da dinâmica. A primeira informa que é preciso inclinar o cristal para capturar os cristais posicionados nas paredes do túnel em constante movimento e a segunda, se refere ao momento ápice da experiência, onde o cristal se depara com múltiplos túneis de cores variadas que levam a caminhos distintos, onde a mensagem enfatiza para inclinar o cristal para dentro do túnel de sua preferência a fim de construir sua própria versão da música tema, que está sempre tocando enquanto o cristal transita (Anexo II).

Na ordem, a instrução revelada em primeiro momento expõe a ênfase técnica de manuseio junto com a primeira proposta. Inclinar o dispositivo é o movimento

corriqueiramente usado para que o cristal se mova e capture os cristais alojados nas laterais dos túneis, fazendo que se juntem e formem uma estrutura cristalina maior que a versão inicial.

A segunda recomendação se dirige à escolha de um dos túneis – por meio da inclinação – onde esta entrada possui trechos da música *Crystalline* que criam uma nova ordem diferente dos versos contido nela. Entrar sempre no túnel da mesma cor (roxo, por exemplo) pode implicar na probabilidade de repetição dos versos e do contato com a mesma estrutura do túnel. A ideia é adentrar nas passagens diversas passagens para reestruturar a sequência dos versos.

Dentre os túneis, se atribui destaque ao de cor vermelha, que representa o ápice da canção por transportar o cristal para uma atmosfera cósmica, diferenciando-o em relação aos demais que preservam a estrutura de túnel rústico (Anexo II). Indo em seu caminho, a canção tende a ser concluída com mais rapidez, revelando o tamanho que o cristal flutuante assumiu no decorrer na experiência, que pode ser salvo no banco de memória da própria aplicação, com a finalidade de fazer coleções (Anexo II).

Manifestado sob dois módulos, a aplicação principal oferece a experiência dinâmica (que representa toda a explanação feita) e o modo canção, que corresponde a uma simulação - não dinâmica - da canção e do percurso entre os túneis, sem a presença do cristal flutuante. De certa maneira, corresponde a um tutorial audiovisual do conceito aplicado no modo interativo.

### **Categoria I - Interdependência Temática**

Em “*Crystalline*”, no plano digital a faixa-aplicativo toma como elementos regenciais o sujeito abordado na letra da canção (cristais) e a metáfora em torno do enveredamento nas camadas profundas da Terra, em busca de encontrá-los, apreciar seus mecanismos de crescimento conectar-se com eles e, por fim, às suas galáxias cintilantes" como atributos na construção da interface. Nesta, o roteiro consiste no elemento protagonista (Cristal) percorrendo um túnel que vai se tornando mais fundo, com cristais nas laterais que se acoplam ao principal, se tornando maiores e se depara com túneis que transportam a outros caminhos, sendo um deles o universo galáctico.

Assim, é traçado o ponto temático comum do trecho da canção como essência criativa principal para a sua versão digital interativa. Na projeção de Pozzer (2005), esta explanação corresponderia, respectivamente, às lacunas "Geração" (a partir da delimitação do molde temático e dos objetos metaforizados como personagens) e "Exibição" (na disposição gráfica e sensorial da aura temática destacada para o desdobramento).

Em observação, é percebido um nível de independência de caráter parcial entre a letra da canção em relação ao seu debruce no, significando que o nível de desdobramento do aplicativo é expansivo em pequenas escalas, sendo limitada a alteração dos versos das canções por meio da escolha dos túneis para continuar a exploração.

## **Categoria II - Proposta de Interação e/ou Participação na Temática**

O mecanismo de interação e participação do usuário se configura presente e acerca da plataforma. A autonomia é manifestada através da opção de escolha dos túneis principais nos momentos de ápice do percurso do cristal flutuante, dando liberdade para que o atuante escolha o caminho de sua preferência, e, por conseguinte, construa sua própria versão da canção-tema em constante reprodução no fundo. Também é vista na postura de navegação, onde este pode adquirir cristais de variáveis tamanhos, conforme o ritmo de captura – via inclinação do dispositivo – dos aparatos posicionado nas laterais de cada túnel e faça coleções.

O aplicativo, conforme o mecanismo de Pozzer (2005) referente ao tocante "Interação", abriga a gestão de controle e estabelecimento de notificações que mantém o usuário no fluxo temático aplicado como proposta, mas sem limitá-lo na experiência e na sua decisão de escolher as entradas ofertadas. Em conclusão, a interatividade e participação são tocantes presentes, porém, assim como a independência temática, é de caráter parcial, principalmente que modo instrumental porta a desenvoltura livre, enquanto a versão canção consiste apenas em uma simulação na mesma interface, porém sem perspectiva de envolvimento ou intervenção, transparecendo apenas como suporte de imersão.

## **Cosmogony (Cosmogonia)**

### **Modo Intro**

O módulo principal desta canção-aplicativo apresenta conjuntura à parte. Enquanto as demais faixas interativas possuem o viés mais prático, sua interface detém o potencial interativo, porém regido pela perspectiva introdutória sobre toda a aura do aplicativo *Biophilia*. A disposição de seu eixo temático consiste em uma “*intro*” (Anexo II) que remonta o discurso narrado sobre o conceito do referido projeto musical, ao mesmo tempo em que se aproxima da galáxia-mãe e exhibe todos os corpos celestes luminosos principais (as canções-

aplicativo) e depois devolve ao menu galáctico principal, para escolher outras aplicações, outras faixas interativas (Figura 6). A faixa-aplicativo também apresenta o “Modo Canção” no qual a galáxia-mãe é percorrida, tendo a canção como regente na dinâmica (Anexo II).

O que a torna diferente das demais conjunturas, é pelo fato desta ser a "porta de entrada" para todas as demais seções do aplicativo em semblante total. Ela exerce a função de órbita sonora da galáxia-mãe, restringindo-se a essa finalidade que não erradica seu dinamismo. O som de fundo que remete ao vácuo do universo são recortes dos coros da canção em formato audível, reforçando seu papel de condutora temática inicial.

### **Categoria I - Interdependência Temática**

“*Cosmogony*”, por se tratar de uma aplicação introdutória e de ênfase informativa, significando dizer que não há iniciativa temática em torno da letra, que trata sobre as diversas teorias míticas e científicas sobre a origem do universo. Sua temática é independente de sua versão convencional, que também está presente no primeiro uso do aplicativo *Biophilia*, narrando seu conceito e proposta para o usuário. Pode-se dizer que seu conceito de sua interface, é de "receptáculo" do modo de seleção dos demais aplicativos, ilustrados pela galáxia-mãe, independente no Modo Principal (na seção "Intro"), mas presente na simulação audiovisual no Modo Canção, onde perpassa toda galáxia-mãe e seus corpos celestes luminosos, ao mesmo tempo em que o ouvinte tem acesso à explanação da letra.

Dentro das aspirações do modelo de Pozzer (2005), esta “*tour*” pela galáxia mãe, promove aproximação coerente com a essência criativa presente na letra da canção, que simula um percurso por entre as correntes teóricas que discorrem sobre a origem do universo. Este ponto, portanto, correspondente aos modos “Geração” (a delimitação da experiência como uma viagem por entre a galáxia-mãe) e “Exibição” (a representação estética e sensorial de tal estrutura galáctica a ser percorrida para explanação do tema). Nesse plano, é notada a independência temática e o desdobramento expansivo do conteúdo da canção convencional, sendo disposta e contextualizada na interface.

### **Categoria II - Proposta de Interação e/ou Participação na Temática**

A interatividade e/ou participação do usuário na desenvoltura de intervir ou modificar o conteúdo, é tratada também à parte na sua plataforma. Em questões de autonomia, esta é presente, mas não de maneira livre em quesitos modulação ou alteração das

estruturas da canção-aplicativo. A canção aplicativo é o próprio *select mode* (modo de seleção), a galáxia-mãe que expõe um "catálogo" das outras faixas de roupagem interativa, onde o atuante é livre em mover, aproximar ou rotacionar a galáxia para escolher a canção de sua preferência, sem ser imposta uma ordem visto que cada uma delas tem sua construção particular ( correspondente à etapa “Interação”). Portanto, a interatividade se resume na livre escolha e criação de seu roteiro de visita das canções-aplicativo, da independência conferida ao atuante em torno da navegação da galáxia-mãe.

## **Dark Matter (Matéria Escura)**

### **Modo Play**

A modalidade dessa aplicação abriga na interface gráfica, um campo de fundo escuro com a disposição de pontos brancos reluzentes envoltos vários micro pontos (também brancos) que podem ser entendidos como estrelas ou poeira estelar (Anexo II). Detentor de dois tipos internos de uso – sendo eles o Modo Instrumental e o Modo Canção – ambos agem na proposta de tocar tais de pontos, a fim de extrair sons e combinações melódicas em harmonia. A expressão sonora que os objetos reproduzem se assemelha à mesma do instrumento "Orgão", onde há variações das notas em cada ponto que formam uma sequência interligada entre os elementos.

Dentro dessa cadeia melódica, as estrelas em volta da conjuntura começam a girar em torno dos objetos que criaram a ação, aludindo que a sequência desencadeia uma força gravitacional que surte na captação dos corpos celestes em torno de sua "órbita sonora". Quando as combinações ficam muito próximas, é emitida uma nota freneticamente que provoca desordem na harmonia e equilíbrio das estrelas, sendo necessária a mudança da ordem, conseguida através da desabilitação das áreas concentradas em demasia e habilitação de outras.

No que se refere ao Modo Instrumental, este polo tem a ênfase mais livre sobre a forma de tocar a estrutura de pontos e conectar as notas e modular estas. Possuindo quatro níveis (onde “um” representa o nível "Fácil" e “quatro” o estágio "Difícil") torna desvolta a prática de tocar o órgão cósmico sem nenhum controle pré-estabelecido ou direcionado por uma melodia estática. No Modo Canção, por sua vez, a melodia original da canção tema rege a dinâmica do toque com combinações, usando uma abordagem lúdica de reprodução das

sequências previamente delimitadas para que o atuante memorize e as reproduzam de maneira correta.

Enquanto isso ocorre, informações sobre as notas tocadas aparecem (assim como no Modo Instrumental) em cores que correspondem às linhas que conectam as combinações, tornando o atuante inteirado acerca dos tipos de notas que estão sendo executadas por ele. Também possui quatro níveis que podem ser escolhidos acordo com a preferência, onde cada estágio possui maior complexidade e velocidade na exibição dos padrões a serem memorizados e repetidos.

### **Categoria I - Interdependência Temática**

O referido material possui conjectura particular no seu eixo temático uma vez que não utiliza recortes ou passagens da letra como véu criativo para desenvolver sua ênfase dinâmica, isso porque a canção original não possui letra, apenas cores em harmonia em modulações diferentes. Então, o referencial criativo tem norteamento na essência geral da obra e das impressões de Nikki Dibben no menu inicial da canção, que remetem a "Matéria Escura", que é conhecida no ramo da astronomia como a substância presente em todo o universo, sendo seu principal composto, de caráter invisível que exerce influência gravitacional em torno dos corpos celestes visíveis.

Esse tocante é, por fim, seu ponto seu referencial criativo. O elemento-sujeito, a Matéria Escura, é representado pela figura de um órgão formado por pontos brancos que reproduzem notas e melodias que atraem as estrelas em torno da concentração sonora (simulando que órgão de pontos é a matéria escura e que a melodia se trata do campo gravitacional que atrai as estrelas). Nas entrelinhas de Pozzer (2005), a etapa "Geração" compreenderia as delimitações do elemento-ator (Matéria Escura), e seu delineamento estético com base no eixo criativo de dispô-lo como um instrumento musical. A etapa "Exibição" seria encarregada da projeção das descrições visuais e sensoriais para construir a interface de contato.

Nesse caso, a partir do eixo criativo, é desenvolvida uma roupagem diferente e expansiva da ideia, regida pela associação fenômeno cósmico com elementos musicais, sem apegos literais ou seguimento paulatino em seu desenvolvimento.

## **Categoria II - Proposta de Interação e/ou Participação na Temática**

Em seu manuseio prático, são identificadas as finalidades de interação e participação sobre a interface da faixa-aplicativo. Nos dois modos (Instrumental e Canção), ambos oferecem o manuseio livre dos instrumentos e realizar sequência de pontos que correspondem a notas que constroem melodias diferentes em relação à melodia original. Na perspectiva do campo "Interação" de Pozzer (2005), o mecanismo de instrução, principalmente no modo canção, é instaurado em cunho mais frequente para o manuseio mais coerente em torno do conceito, onde é estabelecido que será preciso memorizar uma sequência de pontos, para extrair o som e movimentar corretamente a órbita dos corpos celestes no cerne da Matéria Escura, separadas em quatro níveis de complexidade das sequências. Em suma, os blocos em observação nessa categoria são palpáveis e proporcionam autonomia disciplinada que dá suporte a expansão da temática em solo digital.

### **Hollow (Buraco)**

#### **Modo Play**

No nicho destaque da canção-aplicativo em questão, a interface se tem debruça em dois pilares internos que simulam a estrutura do DNA em viés microscópico. Em primeira face, é exercido o Modo Filme (Anexo II), no qual, regida pela música-tema, é realizada uma exploração a nível microscópico de alta resolução sobre as estruturas sanguíneas, as estruturas celulares (membrana plasmática, citoplasma e núcleo) e a dinâmica do material genético e seus aparatos. Realizado em parceria com a *National Geographic*, responsável por analisar células da própria artista responsável pelo projeto. Em suma, o material audiovisual corresponde a um “*tour*” pelas DNA humano, de modo que o atuante compreenda sobre suas propriedades.

Após a conclusão do Modo Filme, automaticamente é iniciado o Modo Máquina (Anexo II), que apreende a ênfase prática que tem como proposta, segundo as orientações dessa modalidade, tocar enzimas que se encontram soltas e em movimento no fundo da interface, a fim de que estas sejam incluídas na fila de replicação de DNA, elemento central da dinâmica. É esclarecido que cada enzima, ao ser selecionada para inclusão, deposita diferentes módulos de tempo ao ritmo do corpo de replicação de material genético, e para dar continuidade aos movimentos do replicador, há uma lista sequencial das enzimas que devem



ser tocadas e inclusas na estrutura. Para manusear a velocidade da estrutura, deve-se utilizar a função deslizante de regulação presente abaixo, juntamente com o painel de informações dos batimentos por minuto do ciclo.

### **Categoria I - Interdependência Temática**

“*Hollow*” na sua estrutura de aplicativo utiliza o elemento central percorrido na versão canção convencional. As propriedades acerca do DNA é ponto escalado como elemento central para o "desenrolar" da temática. Em segunda associação entre o conceito da letra e a face digital, é apropriada a metáfora da viagem entre o "abismo" (a estrutura genética), surtindo na proposta de viagem através das peculiaridades microscópicas do DNA para se aprofundar na questão da linhagem, dos antepassados, do "colar de pérolas" (cordão de replicante catalizador de enzimas participantes do ciclo de produção do material genético).

Nas bases de Pozzer (2005) A "Geração" compreenderia a fase de criação do conceito de percurso via DNA e seus aparatos microscópicos, enquanto a "Exibição" a representação estética visual e sensorial característica das estruturas genéticas, delimitando assim a interface. Em conclusão, a expansão da temática regida pelos elementos centrais previstos na canção é identificável, por transcender e tornar palpável a dinâmica de "exploração da linhagem" em viés detalhado e de múltipla função de manuseio.

### **Categoria II - Proposta de Interação e/ou Participação na Temática**

Os elementos interativos e participativos são palpáveis e frisados na plataforma. Detentor de dois modos (“Modo Filme” e “Modo Máquina”) é trabalhada a imersão do usuário na matriz conceitual microscópica. Principalmente no modo máquina, é permitido – por meio do toque – inserir enzimas no cordão replicante para que este funcione e execute sua função com velocidades e batimentos por minuto regulados. Informações e representações gráficas de orientação são percebidas (como a sequência de enzimas que devem ser captadas para promover o equilíbrio), configurando a etapa "Interação" assegurando o foco da perspectiva da aplicação, ao mesmo tempo em que confere à atuante autonomia. Esse fator oferece suporte à expansão da temática, reafirmando essa natureza "independente-dependente".

## **Virus (Vírus)**

### **Modo Play**

A aplicação principal da canção aplicativo "*Virus*" é representada em sistema duplo de modos em seu âmbito interno. No que se refere à interface, esta pode ser representada como uma projeção microscópica de um agrupado de células humanas, em movimentos lentos indicando atividade, que inclusive podem ter seu núcleo movido entre os limites do revestimento celular. Com a música-tema como som regente, aos poucos se aproximam pequenos corpos de coloração verde vibrante, que vão se alojando na membrana plasmática da célula: são os vírus em seu ato parasitário e as células são seus hospedeiros.

Na primeira versão, o "Modo Canção" (Anexo II), se debruça em mostrar a dinâmica dos vírus em torno da célula-alvo principal (como ponto de partida) em que aos poucos vai invadindo seu revestimento e despejando seu material infeccioso no núcleo, fazendo-a se deteriorar, perder a cor e desaparecer. Com isso, os agentes infecciosos que se reproduziram dentro do corpo celular, se dispersam e prosseguem com o mesmo ciclo nas demais células menores. É interessante observar que em certos momentos, enquanto todo o processo se desenrola que os núcleos das células se transformam em bocas de traços femininos (que seriam da intérprete) reproduzindo o coro presente na canção.

O Modo Instrumental (Anexo II) tem a veia mais prática em torno da interface, no qual, a partir do toque, as células reproduzem um elemento sonoro que constrói uma canção personalizada. Nesse estágio, as células possuem grupos de cores distintas (roxas, vermelhas e rosas) além dos próprios vírus, que também executam sons de "cintilar", quando selecionados. Um grupo corresponde aos coros, outros a batidas de percussão, outros quando ativados uma única vez, tem os núcleos dispostos em rotação que se torna a base melódica da canção, totalmente diferente da versão original.

### **Categoria I - Interdependência Temática**

“*Virus*” no panorama aplicativo estabelece no seu âmbito de interface, destaque dos sujeitos centrais de abordagem (o vírus e a célula hospedeira) da letra da canção e a metáfora de sua relação de amor romanticamente destrutiva. Sendo essa a sua aura criativa usada para debruçar a construção de seu *locus*, resulta na proposta de observar a dinâmica parasitária

exercida pelo organismo viral sobre as células-alvo, assim como a projeção de teoria musical e ênfase instrumental sobre as estruturas tais estruturas orgânicas em foco.

Em viés teórico de Pozzer (2005), a lacuna “Geração” corresponde à delimitação do conceito em torno da relação entre os elementos célula hospedeira e vírus parasita, enquanto a que compreende a etapa “Exibição”, seria a representação de ordem estética e sensorial ambientada nas características e cunho microscópicos em que esses aparatos se apresentam em condição real. Nesse ponto, é destacada a independência da temática e sua expansividade em torno de elevar a ambientação da letra em outro nivelamento acoplando a matriz musical no contexto.

## **Categoria II - Proposta de Interação e/ou Participação na Temática**

Os espíritos de interação e participação são consistentes e tangíveis na área de ação. Manifestado em dois modos (Canção e Instrumental) ambos os sujeitos-atores são alteráveis via toque do usuário – principalmente no segundo modo citado – no qual os organismos celulares e os vírus desempenham o ofício de instrumentos que, quando acionados, formam uma melodia nova com modulações e notas variadas. De caráter autônomo, o atuante pode criar a seu modo arranjos personalizados por meio das expressões sonoras que cada objeto porta dentro da interface, sem a presença da canção original regendo (esta apenas no modo canção).

A delimitação de regras para proporcionar direcionamento coerente dentro dos limites temáticos (referente ao bloco “Interação”), encontra-se anexado na esfera da canção-aplicativo. Sem interferir na postura independente acerca das funcionalidades, apenas para a clarificação do conceito, encaminha o indivíduo a debruçar-se na ideia de imergir na dinâmica metafórica do amor-vírus e transformá-lo em objeto melódico. Adicionalmente, esse panorama contribui como reforço da expansividade do conceito musical nessa nuance digital.

### **Sacrifice (Sacrifício)**

#### **Modo Play**

A sessão aplicativo principal da canção é oferta com apenas um modo único para manuseio. Descritivamente, a plataforma interfacetada monta uma espécie de "teclado musical" com um conjunto de notas vocais da intérprete e instrumentais, ilustrados por letras

que remontam um alfabeto, mas sem todas as letras que este contém (Anexo II). Sem a presença de instruções, por exalar uma finalidade intuitiva de associação, consiste basicamente, por meio do toque, realizar o dígito da nota instrumental ou vocal, para construir uma sequência melódica, um arranjo diferente de maneira livre. Como um teclado, também possui as opções de excluir uma nota digitada indesejavelmente, espaço que alude a pausa entre uma sequência sonora e outra.

Os conjuntos da sessão ofertam recursos que permitem o armazenamento das sequências criadas no banco de memória da própria ala interna, para reprodução posterior, como também capturas de tela (*screenshots*) da área de trabalho da aplicação, sendo enviadas automaticamente para a galeria do aparelho em uma pasta nomeada *Biophilia*,

### **Categoria I - Interdependência Temática**

O cerne de “Sacrifice” revela uma estrutura diferenciada e isolada da do conceito ou aura presente nas letras de sua versão convencional. Sua conjuntura é versada integralmente na engrenagem musical e sua concepção teórica, disposta em teclas que correspondem a notas distintas e passagens vocais da intérprete. Na plataforma de Pozzer (2005), os estágios “Geração” e “Exibição” correspondem respectivamente à delimitação da proposta musical como elemento principal da proposta e a projeção estética do objeto que representa o instrumento musical (teclado). Em conclusão sobre a expansão da temática, esta é confirmada por deter um desdobramento conceitualmente diferente das margens de abordagens da sua canção.

### **Categoria II - Proposta de Interação e/ou Participação na Temática**

Os polos correspondentes à Interação e Participação do usuário, consegue ser exercitados de forma fluida e presente. O usuário tem liberdade e autonomia para fazer arranjos variáveis e modulações de notas e sequências vocais personalizadas através da interface instrumental. Com a presença padrão das instruções (ênfase do tocante “Interação”), garantem foco e prevenção da aleatoriedade da proposta temática, concentrando a liberdade de uso dentro dos moldes construídos previamente, concentrando em – aparato geral – a expansividade da temática além do que a concepção musical aborda.

## **Mutual Core (Núcleo Mútuo)**

### **Modo Principal Play**

A matriz de tal canção aplicativo manifesta duas naturezas modulares em que se pode explorar. A representação via interface trata de duas estruturas simétricas formadas por um conjunto de placas (tectônicas) empilhadas uma em cima da outra, que esteticamente revelam texturas e cores distintas. Entre elas, há uma estrutura de cordões que ligam os dois lados, porém, este é provido de resistência de aproximação, isto é, a aproximação das placas não ocorre de modo simples, exigindo que sejam movidas pelo toque do atuante entre as laterais do quadro de ação, a fim de que tal força de resistência seja fragilizada e torne possível a junção dos polos (Anexo II).

No Modo Canção, é frisada a parte simulatória da canção, sem dinamismo exceto pelas respostas das placas quando tocadas, que reluzem como sinalização de que foram selecionadas. Enquanto a canção é executada no fundo, as estruturas de placas tectônicas fazem movimentos de "vai e vêm" em busca de aproximação, as placas reagem sincronizadamente com a melodia e entre si, como se fossem teclas de um órgão em harmonia. Quando a passagem do refrão ocorre, a interface se transita para uma espécie de núcleo terrestre em formato de elipse, com camadas e o ponto central de cor vermelha, que corresponde à zona magmática. Esse núcleo pode ser rotacionado pelo toque.

No Modo Instrumental, de cunho mais interativo, conforme as instruções indicam, deve-se empurrar os dois objetos para superar a resistência e também tocar as placas empilhadas (descrita como "estratos" na aplicação), ação esta que possibilita a mudança das notas. Isso ocorre quando os dois corpos desprezam a força de resistência e se juntam, onde o atuante pode deslizar os dedos entre os dois pilares simultaneamente, extraíndo som. Após a separação, nenhuma mudança ou extração de nota pode ser realizada, ficando em silêncio (não há a canção original ou qualquer melodia regendo).

Sobre a resistência, esta pode ser regulada no menu interno, que pode variar entre "nenhuma resistência", "resistência leve", "média resistência", "resistência pesada" e "resistência total", no qual esta última torna praticamente impossível superar a força de resistência entre os corpos. A sessão principal também contém um setor à parte, intitulado "Dentro do Núcleo" (Anexo II), que se trata da simulação descrita em momento anterior da esfera nuclear terrestre, em rotação regida pelo toque e embalada pelo refrão da canção-tema.

## **Categoria I - Interdependência Temática**

A canção-aplicativo em relevo se utiliza dos recortes descritivos e metafóricos da letra, no que se refere às placas tectônicas e seu processo árduo de unificação de suas superfícies para formar um único núcleo. Sendo essa a referência de partida para desenvolver a interface digital, por meio de seu teor inspiracional, é obtido o resultado de proposta de tentar unir as duas estruturas (simétricas) por meio da tentativa de erradicar e força de resistência presentes nos cordões instalados em ambos os polos para que sejam mesclados.

Em projeção de Pozzer (2005) o bloco “Geração” é ilustrado pelo debruce dos objetos protagonistas (objetos tectônicos dispostos em posição de contato) com a aplicação destes como instrumentos (ênfase musical do projeto), enquanto o quesito “Exibição” apropria-se desse roteiro para a construção estética e sonora dos objetos, conferindo-lhe a usabilidade do conceito. Em suma, é validada a independência e expansão do conceito da letra, uma vez a abordagem é portadora de elementos adicionais (teoria musical e objetivos de interação) não identificadas na instância conteudal da canção convencional.

## **Categoria II - Proposta de Interação e/ou Participação na Temática**

Mecanismos de interação e participação integram a matriz da interface da faixa-aplicativo. Disponível em dois modos (Canção e Instrumental) além de um modo secundário adicional “Dentro do Núcleo”, ambos os objetos reagem ao toque do atuante, podendo ser movimentados para realizar a junção das placas, e por o núcleo terrestre em rotação. Regido pela música-tema original (exceto no modo instrumental), o usuário imerge no conceito da aplicação e pode utilizar as estruturas como instrumentos onde cada placa em contato representa notas que são reproduzidas quando a força das cordas de resistência é superada e se juntam, por fim. Assim, é permitido que crie – nesse modo – melodias e modulações de notas diferentes da faixa.

Por meio das instruções orientadoras, isto é, sem caráter limitante ou de ênfase controladora (dinâmica pertencente à lacuna “Interação”), é instaurada a gestão de coerência das ações do atuante, exercendo sua autonomia dentro do espaço pré-estabelecido. E esta configuração se dirige à expansão da temática, manifestando suporte uma vez que proporcionam combinações distintas em torno da essência criativa da canção convencional porta.

## **Solstice (Solstício)**

### **Modo Play**

A conjuntura primal da faixa-aplicativo detém apenas uma faceta de operação. Em explanação da matriz de interface, é delineada como uma órbita espacial cuja representa o sistema solar, onde o centro se localiza o corpo celeste Sol, principal elemento dinâmico. Em seu eixo, são identificadas linhas de cores vermelho, azul, verde e laranja que tornam a estética da plataforma de interação semelhante a um sistema radial entre um círculo gravitacional. O sistema desempenha a função instrumental de uma harpa de cordas coloridas pertencentes ao núcleo solar que podem ser estendidas até o limite do círculo orbital maior, o mais extenso em quesitos de distância na estrutura (Anexo II).

Tocando o centro solar, é obtida como reação a mudança da cor que sinaliza a habilitação de extensão de sua corda correspondente, assim como extração de círculos que se tratam de planetas que irão rotacionar na órbita, encarregados de tocar, fazer vibrar as cordas, que ao serem visitadas pelos objetos, reproduz uma cíclica e contínua de velocidades e modulações variáveis.

O toque, além de criar planetas de cores distintas de acordo com o gosto, acaba criando uma órbita para que estes girem ao redor, que pode ser localizada e pequena como também expansiva. Em caso de saturação e desarmonia da melodia originada, pressionando o planeta ou corda e arrastando-o para o sol, serão automaticamente apagados para tornar o ciclo sonoro limpo e fluido. Adicionalmente é permitido silenciar cordas e/ou linhas de determinada cor, bastando desabilitá-la no painel inferior para ocultar os objetos e tocando a área novamente, os aparatos são habilitados e voltam a reproduzir sua função.

Sobre a interface, esta, além do formato circular e radial, possui também uma versão de visualização da órbita no design de uma “árvore” (Anexo II), sendo habilitada a partir de seleção de sua aba. Nessa forma, as estrelas no fundo adquirem movimento, simulando que a estrutura esteja transitando pelo espaço. Em questões de funções extras, a aplicação oferece as opções de limpar a orbita para novo manuseio, salvar a melodia criada no banco interno de memória, gravação do procedimento de criativo em vídeo em outro banco interno de armazenamento e visualização simulatória da canção original no *locus* (Anexo II).

## **Categoria I - Interdependência Temática**

Em “*Solstice*”, apropria-se da essência da letra da canção-tema, no que diz respeito ao fenômeno do solstício e a dinâmica de inclinação da Terra ao redor do sol que promove a sua manifestação e a disposição de luz solar entre os hemisférios. Porém, indo além dos elementos abordados na letra, é desempenhada uma concepção estética e sensorial na criação da interface radial que alude ao fenômeno, porém pautando-o na metáfora musical, como um instrumento (harpa). Nas entrelinhas de Pozzer (2005) o quesito “Geração” é exemplificado pela delimitação prévia do objeto-ator (o solstício) e a essência criativa de sua plataforma no molde musical. O tocante “Exibição”, por sua vez, corresponde à concretização da projeção da estrutura radial correspondente ao instrumento harpa.

Sobre a independência da temática, é permitido apontar que há um desdobramento diferente em relação aos princípios pertencentes ao conteúdo da canção-tema, concentrando elementos e roupagens que se configuram autônomas perante aos elementos regentes extraídos como aura inspiracional.

## **Categoria II - Proposta de Interação e/ou Participação na Temática**

A engrenagem dos elementos interativos e participativos são detectados na interface, principalmente no “Modo Instrumental”, que confere ao atuante maior desenvoltura e independência no âmago da plataforma. O usuário tem a permissão de traçar as órbitas a partir de suas respectivas cores, selecionar os planetas que serão postos para transitar em rotação, a quantidade destes, assim como pode ocultar determinada cor de órbita que deseja tocar as cordas radiais da “harpa”. A presença de instruções-padrão que orientam o atuante no uso (tocante “Interação”), ao mesmo tempo em que informa, assegura limitação da independência de uso visando a coerência da proposta temática contida no material e oferece suporte na tese de expansão do desdobramento do conceito.

## **Resultado**

Considerando que o aplicativo é provido de modos internos e que estes, por sua vez, correspondem a camadas de imersão variadas que permeiam da ênfase colaborativa/participativa à informativa e teóricas sobre os pormenores ou partes isoladas da canção convencional e da versão em linguagem de aplicativo, obteve-se um quadro de relação



entre tais modos, que consiste em uma órbita que estabelece a relação entre esses níveis de relação dos elementos imersivos expositivos de informação com os elementos principais que caracterizam a experiência interativa e prática.

A projeção estabelece uma órbita de micro instâncias (modos “Animação”, “Letra” e “Score”) que compõem a relação secundária complementar, anexada a um núcleo principal (Modo Play e seus subconjuntos internos) que compreende o maior polo experiencial e proporcionador de contato entre o usuário e o conteúdo desdobrado na roupagem interativa. Desse modo, se tem a seguinte disposição em ciclo (Figura 3):

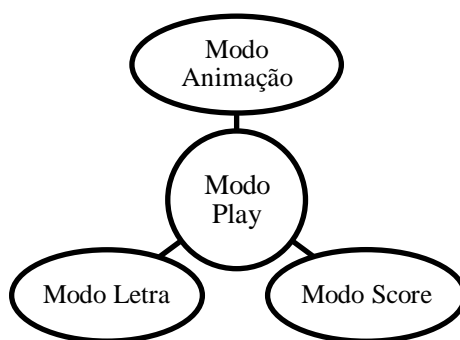


Figura 6 – Ciclo experiencial dos modos internos (*Biophilia App*)  
Fonte: elaborado pelo autor

Sobre a referida ilustração, o posicionamento do Modo Play (e os subconjuntos internos presentes nele) representa o polo de maior concentração no viés de aproximação do indivíduo com a essência, o objeto-personagem representado e a linha narrativa da canção debruçada em ótica diferenciada e artisticamente palpável em uma interface propícia ao manuseio pleno de suas propriedades. Porém, é enfático clarificar que este núcleo principal não sobrepõe ou anula as demais micro instâncias secundárias, reservadas ao respaldo dos aparatos pertencentes ao campo musical convencional, cujo está presente como elemento sonoro guia na criação das peculiaridades do *app*.

E se apropriando das entrelinhas do termo “ordem”, deve-se considerar a questão da autonomia por parte do usuário, acerca da seleção dos modos. Já que tal sujeito desempenha o papel de condutor de sua própria navegação nas interfaces, a prática de consumo tende a estar sujeita a percursos e pontos de partidas diferentes, gerando múltiplas sequências entre os quatro modos inclusos nas dez canções-aplicativo. E, nessas múltiplas sequências, processos diferentes de assimilação em progresso para o entendimento da esfera narrativa-temática da canção, assim como do conjunto universal do *Biophilia* manifestada pelo aplicativo.

Em suma, refuta-se a ótica de que é preciso uma determinada ordem padrão que deve ser seguida paulatinamente pelo usuário, para que possa entender toda a explanação temática da plataforma. Quaisquer sejam os modos visitados e percursos sejam construídos, o sujeito absorverá a ideia acoplada das faixas-aplicativo, mas com aspectos de percepção diferentes dependendo de onde iniciou a experiência.

Em exemplo contextual, ele pode iniciar em um dos modos imersivos não interativos que o faz compreender a teoria musical, ou começar pelo consumo da música convencional em animação e, a partir disto, entender a ideia da música e passar a tomá-la como guia nas demais seções seguintes. Portanto, cada objeto que se configura o primeiro ponto de contato é encarregado de guiar o usuário para as extensões seguintes e seus diferenciais de expor ao ponto em comum que os faz convergentes: a canção-tema.

Em Jenkins (2009, p. 138), esta tese remete ao pensamento “cada produto confere um acesso ao conjunto como um todo”, o que não implica em desvantagem, caso sujeito inicie pelo “Modo Letra” e outro comece pelo “Modo Principal”. Todas as quatro instâncias possuem pontos em comum que os norteiam, independente do ponto de início, pois todos manuseiam a mesma canção só que em panoramas diferentes, lógicas e propostas heterogêneas no mesmo Modo Interno.

Com base nisto, foi desenvolvido um esquema com sequências de pontos de partida que podem ser realizados pelo usuário em sua experiência de consumo do aplicativo. Se aplicando a todas as canções-aplicativo por todas possuírem modos “Principal”, “Animação”, “Letra” e “Score” (com exceção de faixa “Cosmogony”, mas que o seu modo “Intro” pode ser visto como um Modo Principal no esquema), dispõe a relação de escolha do primeiro ponto de contato, e como isto reflete na percepção do sujeito ao migrar para os outros pontos (Tabela 4).

**Tabela 3– Sequências de consumo dos modos internos (*Biophilia App*)**

<b>SEQUÊNCIAS</b>	
<b>SEQUÊNCIA 1</b>	Modo Play – Modo Animação – Modo Letra – Modo Score
<b>SEQUÊNCIA 2</b>	Modo Animação – Modo Letra – Modo Score – Modo Play

<b>SEQUÊNCIA 3</b>	Modo Score – Modo Letra – Modo Animação – Modo Play
<b>SEQUÊNCIA 4</b>	Modo Play – Modo Score – Modo Letra – Modo Animação
<b>SEQUÊNCIA 5</b>	Modo Animação – Modo Play – Modo Letra – Modo Score
<b>SEQUÊNCIA 6</b>	Modo Letra – Modo Score – Modo Animação – Modo Play

Fonte: (elaborado pelo autor)

De acordo com a Sequência 1, o usuário tem seu primeiro ponto de contato com as temáticas da canções-aplicativo, pelo Modo Play, o que lhe surtirá a assimilação da ideia da canção a partir do seu panorama interativo, participativo e colaborativo manuseando o objeto-personagem nos subconjuntos “Instrumental” ou “Canção”, se inteirando da proposta da música e da ideia moldável do elemento que ilustra o conceito criativo. No Modo Animação, consumirá passivamente o conteúdo musical e a letra, no qual pode apreciar áudio e visualmente a interface, e entender a estética artística da canção. No Modo Letra, absorverá a ênfase informativa dos versos que compõe a canção, no qual se informará isoladamente o conjunto literal da canção. O Modo Score, o fará conhecedor da matriz teórica-musical das partituras regidas pela trilha instrumental da canção, presenciando sua construção melódica.

A sequência 2, o ponto de contato primordial escolhido é o Modo Animação, no qual o sujeito terá acesso à exposição de informação do conceito criativo convencional, via simulação audiovisual da canção /letra (modo de imersão passivo). Migrando para o Modo Letra, apreciará passivamente o plano literal dos versos da canção, que lhe proporcionará a ênfase informativa da canção-tema. O Modo Score lhe apresentará a disposição das partituras que envolvem a letra captada anteriormente mais os arranjos que a administra na canção (plano informativo). No Modo Play, será vivenciada a seção interativa/participativa por meio do manuseio do objeto-personagem e a ideia em torno, que pode ser reforçada na percepção do usuário por meio de todo o repertório que conseguiu nos módulos anteriores.

Na sequência 3, a atuante parte do Modo Score, que lhe conferirá o entendimento da estrutura musical da canção em viés técnico-melódico. Em partida para o Modo Letra, será

exposto à expressão literal dos versos, que complementarará o diagrama informativo dos atributos técnicos da canção, que são de cunho passivo. A partir do Modo Animação, o sujeito compreende o apanhado dos conteúdos técnicos e aprecia seu conjunto final audível-convencional na instância audiovisual. No Modo Play, todos os recursos e conhecimentos informativos e semânticos em torno da canção, são usados como complementos perceptivos no desdobramento autônomo e moldável do objeto temático representado, e nos subconjuntos que contém.

Na Sequência 4, o usuário começa a experiência pelo Modo Play, sendo exposto ao conceito da canção através de seus subconjuntos instrumentais e musicais dispostos no objeto-personagem representado. Em progressão ao teor vivenciado imersamente, este convertido no ponto primordial de conhecimento da faixa-aplicativo, são acrescentados os moldes teóricos e técnicos que constroem a canção (Modo Score), que é concluído após a próxima etapa (Modo Letra) que apresenta os versos da canção para fins informativos de cunho literal. No Modo Animação, os elementos assimilados nos distintos desdobramentos e perspectivas, são exercidos como recursos de associação do conceito narrativo geral, durante o consumo audiovisual dinâmico da canção convencional.

Como previsto na Sequência 5, o sujeito parte do Modo Animação, no qual consome música e letra em linguagem audiovisual, fazendo de tal aparato, objeto de conhecimento do conceito presente na música-tema. Migrando para o Modo Play, este vivencia em roupagem diferente a projeção desse conceito adquirido no módulo anterior, capaz de identifica-lo conforme interage e altera o objeto-personagem representado nos moldes subconjuntais autônomos “Instrumental” e “Canção”. Na seção Letra, será respaldado o que foi experimentado até então, somando a expressão literal dos versos da canção, tendo acesso às suas descrições. Isto será complementado com o viés técnico-musical do Modo Score, que retoma o viés informativo em torno da canção convencional, concluindo o ciclo de desdobramentos diferentes da música.

Na Sequência 6, o atuante escala o Modo Letra para ser o ponto de contato inicial sobre as propriedades da canção-aplicativo. De ênfase técnica e informativa, o acesso à disposição literal e descritiva deste polo que compõe a canção convencional audível, é complementado pela segunda lacuna técnica (Modo Score), no qual compreende a distribuição das letras no formato de partitura sonoramente executável. Com a captação dos elementos fragmentados da canção convencional, esta, a partir do Modo Animação é sintetizada por portar a música em si, assim como a letra, em segmento audiovisual. Estes atributos imersivos em torno da canção, ao seguir para o Modo Play, serão recolhidos como

mecanismos de assimilação nesta modalidade interativa em torno da representação do objeto-personagem, residente da interface e seus subconjuntos autônomos.

Em aparato geral, os atributos postos em sequência podem reluzir a conhecimentos sugestivos pelos títulos dos modos, que levam ao entendimento processual dos conjuntos que formam a canção convencional (Modo Letra, Score e Animação) até a sua aplicação em desdobramento experiencial ativo e participativo (Modo Play). Logo, é retomado e justificado a proposição experiencial cíclica dos modos secundários em torno do núcleo principal, uma vez que os modos Letra, Score e Animação são atributos expositivos de informação de segundo plano sobre a canção, que surtem em auxílio perceptivo para se compreender fluentemente a lógica do flerte entre a música e interatividade da linguagem *app*.

Mas, deixa-se claro, o entendimento pode ser adquirido em momentos diversos, de acordo com a sequência adotada. Não se procura afirmar que, pelo fato de os parâmetros secundários oferecerem o complemento da canção significa que precisam ser visitados primeiro pelo usuário. Salienta-se que todos os modos internos das canções-aplicativo são de núcleos autônomos e metodologias particulares na exposição artefatos das canções-tema (elemento principal que converge as partes). Retilíneo, curvilíneo ou até mesmo aleatório, os trajetos de consumo das partes contribuirão para o conhecimento do todo da canção e do todo *Biophilia*.

Desse modo, *Biophilia App*, apresenta no seu corpo estrutural, elementos que remetem aos moldes da Narrativa Transmídia sobre os seguintes aspectos: a distribuição de partes de desdobramentos diferentes de um mesmo ponto em comum (conjunto narrativo universal); a contribuição particular de cada modo em explicar os elementos das músicas e os conceitos por trás delas; e a ênfase participativa/colaborativa do sujeito usuário sobre os modos internos de cada canção aplicativo.

Sobre o primeiro eixo, a distribuição de partes com desdobramentos distintos de um mesmo ponto comum (JENKINS, 2009), no aplicativo esta dinâmica é visível na divisão do conteúdo musical em modos internos autônomos em cada nicho das canções-aplicativo (Modo Play, Animação, Letra e Score). O segundo ponto, que alude que cada parte contém uma contribuição particular para o eixo do todo – previsto em Gosciola (2014) – corresponde no material ao oferecimento isolado de cada fator específico da música convencional e interativa (Ex: Modo Letra: distribuição textual da letra; Modo Score: relação das partituras e melodias que regem as letras; Modo Animação: simulação audiovisual das canções como um todo; Modo Play: distribuição do objeto-personagem das canções em interface instrumental moldável).

A terceira colocação, voltada para a participação do sujeito nas partes narrativas – presente nas visões de Jenkins (2009) e Gosciola (2012) – se dá pelo posicionamento de todos os modos num mesmo *locus* (menu particular das canções aplicativos), no qual a migração é mais propensa por conta da proximidade e rápida mobilidade. E, sobre a participação no cerne conteudal, este é visível no Modo Play, uma vez que os objetos-personagens são desenvolvidos de modo a serem instrumentos de passe livre para serem manuseados em tese autônoma, dando aval para a modificação das melodias originais ou criação de novas.

Assim, dentro deste contexto, torna consistente a teoria sobre a aplicação estratégica da transmediação narrativa em torno dos aparatos que envolvem o conteúdo musical convencional disposto no terreno e linguagem digital. Os dez pontos luminosos celestes, ilustrações gráficas das dez canções, se correlacionam entre si, dando sustento à galáxia-mãe (representação macro da aura-mãe, o “todo” temático projeto *Biophilia*), assim como seus quatro modos internos se complementam em suas partes diferentes, para a assimilação da narrativa experiencial identificada em cada faixa-aplicativo (representação micro da aura-mãe do material).

Adicionalmente, no que diz respeito à interface do Modo Play (aqui tendo debruce íntegro), os objetos-protagonistas extraídos de suas respectivas canção-tema, estes apresentaram em sua maioria coerência com elementos constados na expressão audível, o teor estético-artístico, mas variância de complexidade em assimilação e/ou associação da representação gráfica dos elementos interagíveis. Porém, ainda que algumas não sejam identificadas de forma intuitiva (como “Cosmogony” e “Sacrifice”), a presença de instruções e descrições prévias pela musicóloga Nikki Dibben, encaminha o usuário a fim de que este não encontre ruídos e estabeleça paralelos entre o que é retratado nas músicas e como ela é debruçada na interface.

### **5.6. *Biophilia* Álbum X *Biophilia App*: Veredito**

Diante dos planos entre os dois formatos que ilustram o projeto musical como um todo, é identificado que o comportamento e a finalidade entre ambos, reluzem ao uso da técnica de transmediação narrativa. Apesar deste conceito enfaticamente propor que essa prática consiste na disposição de uma história central (Aura-mãe) em dobramentos distintos, em mídias distintas considerando suas linguagens e formatos nativos (JENKINS, 2009), (GOSCIOLA, 2014), *Biophilia* consiste em um caso restrito em meio à pluralidade de plataformas.

Ao estabelecer a relação entre o álbum musical e o álbum aplicativo, é perceptível que ambas seguem a metodologia de polos midiáticos distintos que são complementares como um todo, sejam dentro de sua plataforma/tecnologia (independência isolada), sejam em correlação entre ambos no viés experiencial. *A priori*, nos *locus* da narrativa transmídia, é necessário de um suporte primordial – e independente – responsável por revelar a primeira faceta de uma história ou mais de uma, que se encarregará do ofício de expor o “conjunto universo” dela (ou delas): seus personagens, suas descrições ambientais e direcionamento narrativo.

A começar por *Biophilia* Álbum, sua versão fonográfica convencional ilustra este suporte primordial uma vez que dentro da linguagem e estética sonora, discorre sobre os objetos-personagens, suas mini histórias isoladas e de núcleos independentes. Em cada uma das dez faixas, é abordado um tema e o elemento-protagonista desse tema, em um espaço poético e metafórico em harmonia com melodias e arranjos que juntos, representam o todo do conceito do projeto. O cerne autônomo de seus subconjuntos narrativos é suficiente para que o material possa inteirar o ouvinte sobre as temáticas e aura-mãe da obra, considerando seu aspecto sonoro e a linguagem em que está disposta.

Em *Biophilia App*, por sua vez, é uma segunda representação da aura-mãe das subauras particulares que ela compõe. Nela, são acopladas as canções que correspondem à versão convencional sonora, juntamente com a representação exclusiva com base na sua linguagem multimídia e multissensorial que a linguagem e estética do formato *app*. Divididas em pontos celestes em uma interface similar a uma galáxia tridimensional, as canções – agora canções-aplicativo – operam em seus nichos específicos, modos internos de experiência de cunho ativo (participativo) ou passivo. E com o emprego da ênfase instrumental como elemento principal de representação gráfica e tátil (Modo Play), o usuário pode manusear a seu gosto (porém regido por instruções flexíveis) os objetos temáticos previstos em cada faixa, ao mesmo tempo em que consome a música no espaço (modos “Canção”, “Animação” e “Letra”) e compreende seu processo de composição (este por meio do modo “Score”).

Ao utilizar-se de atributos diversificados em torno da expansão da música, mais do que a forma audível pode proporcionar, e, considerando que o *app* digital tem ligação direta com o viés interativo e participativo, por manifestar a dinâmica do atuante (o usuário) sobre um dispositivo (suporte tecnológico/midiático digital) portador de uma interface (representação gráfica assimilável de elementos a serem manuseados pelo usuário) que abriga determinado conteúdo (objeto manuseado pelo usuário), esta versão de *Biophilia* levanta a segunda lacuna característica da narrativa transmídia, que é a “participação” e a “vivenciação” (GOSCIOLA, 2012). Nas entrelinhas do *app*, ao usar os instrumentos que representam os

objetos protagonistas, ele dá origem a outros módulos musicais que complementam o arranjo original ou criam outros totalmente diferentes, a partir do instrumento usado na produção da canção em estúdio.

Em apanhado, tanto *Biophilia* Álbum, quanto *Biophilia* App são lacunas de vertentes distintas na expressão de seus conteúdos. Apesar de terem a mesma composição e usar do mesmo conceito (por obviamente serem partes de projeto musical como um todo) seguem direções e manuseios de linguagens que promovem penetrações e imersões de níveis diferentes, mas que são coerentes e tangíveis no entendimento da essência criativa se forem consumidos separadamente ou em ordem diferente das faixas. Isso varia de acordo com a preferência do público, se desejam apenas apreciar a música, ou apreciá-la ao mesmo tempo em que a modificam e/ou interagem com as propriedades dela a partir de objetos multimidiáticos em instância digital. Independente de qual formato escolha, ele entenderá sobre *Biophilia* geral e especificamente.

Uma vez que compartilham do mesmo espaço temporal de lançamento, os dois materiais se comportam como duas alternativas convergentes, significando dizer que uma não erradica ou descarta a outra, pois como foi salientado anteriormente, ambas são funcionais em quesitos de preferência midiática pelo público. “Mídias diferentes, incluem nichos de público diferentes”, em resgate à ótica de Jenkins (2009). E sobre suas autonomias, mesmo partindo de um mesmo *locus*, concentram a exposição de informação completa em suas plataformas, retratando exercício de pontos distintos são produtos para o acesso da obra como um todo, refutando assim o pensamento de “desvantagem” de consumo entre as mídias (JENKINS, 2009).

Desse modo, dentro do que é entendido como narrativa transmídia por Jenkins (2009) e Gosciola (2012; 2014), o projeto *Biophilia* usou, a seu modo, o exercício da técnica ao dispor dos dois polos de composição e propriedades diferentes em linguagem para promover um consumo tanto convencional, quanto transcendente e diferenciado em torno do mesmo apanhado conceitual. Em ressalva ao modo *app*, destaque em teor de imersão e diferenciação, revelou uma tendência usada estrategicamente do apoio das tecnologias digitais para suporte criativo, e não apenas para fins de distribuição como são frequentemente dirigidas.

Portanto, o produto obtido – e aparato geral – foi a transcendência da prática do ouvir o produto música, sua experiência de consumo além do habitual, por meio da interatividade e da linguagem da instância aplicativa, representando a influência da cultura digital como aliada na construção de novas formas de se “ingerir” conteúdo musical já aforadas por outros representantes na indústria fonográfica.



## 6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o advento dos dispositivos digitais, os indivíduos e sua aptidão a assimilar traços de culturas distintas à sua de origem, acoplou em seu repertório a linguagem das tecnologias conectadas em rede, no que proporcionou a projeção de si e seus hábitos de consumo dentro de uma plataforma convergente e de plurais finalidades. Para a continuidade do consumo movente, os produtos e nichos de mercado tenderam a se adaptar à nova lógica de formatos da cultura digital, a fim de chegar até os consumidores potenciais, acarretando na simultânea presença de tecnologias para a veiculação de um mesmo conteúdo.

Esse quadro demarcou relevos de uma descentralização midiática que pode ser identificada como um terreno favorável às maneiras distintas de se trabalhar um mesmo material, considerando as peculiaridades de cada plataforma. Dentre as formas de se trabalhar o "mix" de dispositivos tradicionais e modernos, principalmente no ramo do entretenimento, a convergência é trabalhada sobre as histórias dos produtos, dispondo estas em desdobramentos distintos (mas contributivos para o entendimento do todo), conforme a lógica das mídias operadas em convergência que caracteriza a narrativa transmídia (JENKINS, 2009).

A música, nicho escolhido para exemplificar a transcendência dos formatos tradicionais (físicos) para a ênfase digital, foi debruçado neste projeto que buscou, em plano principal, recolher um exemplar do ramo fonográfico que manifestasse o uso da transmidiação narrativa em seu material, como forma de transcender a experiência de consumo para além do habitual (ouvir e ver). Sendo este exemplar o projeto *Biophilia*, da cantora islandesa Björk, a obra apresenta uma estrutura peculiar ao lançar simultaneamente um álbum convencional com uma versão do mesmo em aplicativo interativo, no qual o ouvinte-usuário imerge no conceito das canções e exerce intervenção sobre elas.

Este projeto visou construir paralelos entre os conceitos em torno de um âmagu que comprovasse a aplicabilidade da narrativa transmídia no produto "música" convencional, a partir da análise de *Biophilia* que, conforme foi observado na pesquisa, fez uso de indicativos que lhe conferiram o brasão de usuária da transmidiação narrativa em seu conjunto. O alcance do que foi almejado também proporcionou outro eixo de proposição alimentado, que diz respeito à aptidão ao uso dos dispositivos tecnológicos como integrantes num processo criativo dos objetos musicais, e não apenas como plataformas de distribuir/transportá-los.

As tecnologias digitais se localizam no ponto mais íntimo entre os diversos aparatos culturais de um modo geral, como nos produtos de mesmo cunho pautados no entretenimento

– território da indústria cultural. A linguagem que portam, a interface que possuem, são "receptáculos ativos" sobre as demais linguagens que os produtos culturais utilizam como suporte, significando dizer que não apenas armazenam tais aparatos e suas particularidades, como também mesclam ou as modificam conforme suas propriedades.

Um exemplo desse contexto é a hipermídia (LÉVY, 2000) que se trata de um apanhado das linguagens sonoras, visuais e textuais, que atuam como auras na construção dos produtos culturais, dentre eles a música. A cultura digital não apenas proporcionou o consumo de diversos elementos da indústria cultural, como também abriu margem para a autonomia do usuário em torno da alteração e *remix* destes, ainda com certos entraves em torno dos direitos autorais (LEMOS, 2010).

Nesse ponto, obteve-se a projeção de que a tecnologia digital é provida de potencial para ser usada como ferramenta dentro da construção criativa, visando uma experiência de consumo musical além da sua face audível e visual (esta última lacuna representada pela silhueta dos videoclipes). Ao mesmo tempo em que permitem a remixagem e desenvolvimento de produtos sonoros e audiovisuais independentes, os dispositivos tem a ótica predominante de mobilidade para consumo (perspectiva de distribuição) que reprime o potencial que seu aparato técnico tem de complementar – em síntese interativa e multissensorial – um projeto musical.

Uma vez que os indivíduos-usuários, por meio da interação com os aparelhos multifacetados e móveis, assimilaram a linguagem de funcionamento lhes permitindo exercer o uso das interfaces e funcionalidades, isso reluziu a hipótese de que o uso da superfície interativa não encontraria ruídos ou entraves se a conjuntura convencional da música fosse debruçada em tais moldes estéticos, com a finalidade de assumir roupagens além de sua linguagem padrão (sonora), isto é, também visual acoplada ao tátil.

Esta reflexão atuou como espírito inquietante e norteador nesse estudo, na tese otimista em torno da convergência musical convencional com a interativa como um pacote híbrido transmidiático que oferece mídias portadoras de narrativas autônomas, e com graus de envolvimento e aprofundamento temáticos distintos de um mesmo ponto comum. *Biophilia* constituiu-se uma amostra formidável para expressar de maneira tangível a aspiração traçada.

Convergindo o álbum de formato sonoro padrão com uma adaptação em forma aplicativo feito para manuseamento via toque (*touchscreen*) – esta dinâmica já conhecida e assimilada pelos usuários de tecnologia digital – ambos transportam o indivíduo para os conceitos presentes nas faixas audíveis como também visuais e táteis, cuja experiência

permite entender a narrativa universal e as subconjuntais em mídias de linguagem distintas que desempenham desdobramentos distintos da mesma ideia da obra.

Tal caráter estrutural do projeto musical estabelece vínculo com a transmídiação narrativa, uma vez que uma mesma esfera narrativa (que no objeto se refere aos fenômenos naturais e cósmicos) estimula a autonomia de alteração, colaboração e participação – isto no modo *app* – de todo o processo das temáticas e das teorias musicais que portam. Isso reforça a postura do usuário como um vivenciador engajado (GOSCIOLA, 2012), cujo consome as plataformas em torno de se inteirar do universo de *Biophilia*. Seu processo de análise exigiu um esforço adicional, visto que o uso transmidiático adotado no material não prioriza (pelo menos em primeiro plano) o viés comercial da técnica, sendo de complexidade artística ao utilizar-se de uma plataforma digital-interativa. Porém, tal esforço foi convertido em um resultado positivo e confortante para o anseio presente desde as delimitações iniciais da pesquisa.

Diante deste percurso, é encerrada a expedição na órbita estudo da narrativa no cenário musical convencional via *Biophilia*, que busca contribuir no afloramento de discussão da narrativa transmídia no terreno da música, cujo apresenta fertilidade e potencial a ser explorado, uma vez que se situa num contexto de convergência midiática em intensa movência e hibridez. E, em tese adicional, visa direcionar os olhares para a ótica da nova formatação e rearranjo da engrenagem do "fazer música", que, a passos curtos, se intimiza e transcende ao aliar-se criativamente com meios e plataformas culturalmente conhecidas pelos sujeitos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2006.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DOMINGOS, Adenil Alfeu. **Storytelling**: fenômeno da era da liquidez. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/article/view/3085/2618>>. Acesso em 3 de novembro de 2017.

FILHO, Jorge Cardoso; JÚNIOR, Jeder. **A música popular massiva, o mainstream e o underground**: trajetórias e caminhos da música na cultura midiática. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1005-1.pdf>>. Acesso em 5 de abril de 2018.

FINGER, Cristiane. **Crossmedia e Transmedia**: desafios do telejornalismo na era da convergência digital. Disponível em: <<http://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/9754>>. Acesso em 1 de abril de 2018.

GOHN, Daniel. **A Tecnologia na Música**. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/149801003222230945765212217541460451734.pdf>>. Acesso em 5 de abril de 2018.

GOMES, C. et al. **Spotify**: streaming e as novas formas de consumo na era digital. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-2598-1.pdf>>. Acesso em 4 de novembro de 2017.

GOSCIOLA, V. **Narrativa Transmídia**: conceituação e origens. In: GOSCIOLA, V.; CAMPALANS, C.; RENÓ, D. (Ed.). **Narrativas Transmedia**: entre teorias y prácticas [online]. Barcelona: UOC, 2014. p. 7-13. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4118622/mod\\_resource/content/1/Transmedia\\_Storytelling\\_-\\_between\\_theorie.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4118622/mod_resource/content/1/Transmedia_Storytelling_-_between_theorie.pdf)>. Acesso em 1 de abril de 2018.

GOSCIOLA, Vicente. **História expandida em deslocamento**: a experiência audiovisual em narrativa transmídia. Disponível em: <[http://crossmediaplatform.ciac.pt/downloads/multimedia/texto/61/anexos/histria\\_expandida\\_em\\_deslocamento\\_vicente\\_gosciola.pdf](http://crossmediaplatform.ciac.pt/downloads/multimedia/texto/61/anexos/histria_expandida_em_deslocamento_vicente_gosciola.pdf)>. Acesso em 1 de abril de 2018.

HERSCHMAN, Micael. **Nas bordas e fora do mainstream musical**: novas tendências da música independente no início do século XXI. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011. Disponível em: <<https://michaelherschmann.files.wordpress.com/2013/05/nas-bordas-no-mainstream-musical.pdf>>. Acesso em: 6 de abril de 2018.

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

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

LIMA, Rodrigues Tatiana. **Indústria fonográfica X novas plataformas musicais -Trânsitos sonoros na era da Internet.** Disponível em: <[http://www.academia.edu/8013341/Ind%C3%BAstria\\_fonogr%C3%A1fica\\_X\\_novas\\_plataformas\\_musicais\\_-\\_Tr%C3%A2nsitos\\_sonoros\\_na\\_era\\_da\\_Internet\\_Phonographic\\_industry\\_X\\_new\\_music\\_platforms\\_-\\_Sonorous\\_transits\\_in\\_the\\_Internet\\_age](http://www.academia.edu/8013341/Ind%C3%BAstria_fonogr%C3%A1fica_X_novas_plataformas_musicais_-_Tr%C3%A2nsitos_sonoros_na_era_da_Internet_Phonographic_industry_X_new_music_platforms_-_Sonorous_transits_in_the_Internet_age)>. Acesso em 03 de novembro de 2017.

MATEUS, A. et al. **A importância da contação de história infantil como prática educativa na educação infantil.** Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/viewFile/8477/7227>>. Acesso em 29 de março de 2018.

MILLS, Joy. **O despertar de uma nova consciência.** Brasília: Editora Teosófica, 1993. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?id=DTIqDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=o+despertar+de+uma+nova+consci%C3%A2ncia&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwin0KvIx4\\_bAhUKIZAKHSs2DC0Q6AEILjAB#v=onepage&q=%20despertar%20de%20uma%20nova%20consci%C3%A2ncia&f=false](https://books.google.com.br/books?id=DTIqDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=o+despertar+de+uma+nova+consci%C3%A2ncia&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwin0KvIx4_bAhUKIZAKHSs2DC0Q6AEILjAB#v=onepage&q=%20despertar%20de%20uma%20nova%20consci%C3%A2ncia&f=false)>. Acesso em 15 de abril de 2018.

PAULINO, Fernando; KAFINO, Filipe. **A interface música e tecnologia: a Internet e a cena do rock independente contemporâneo no Distrito Federal.** Disponível em: <[http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14630/1/ARTIGO\\_InterfaceMusicaTecnologia.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14630/1/ARTIGO_InterfaceMusicaTecnologia.pdf)>. Acesso em 5 de abril de 2018.

PORTO, CM. **Um olhar sobre a definição de cultura e de cultura científica.** In: PORTO, CM., BROTAS, AMP., and BORTOLIERO, ST. (Orgs.). **Diálogos entre ciência e divulgação científica: leituras contemporâneas** [online]. Salvador: EDUFBA, 2011, pp. 93-122. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/y7fvr/pdf/porto-9788523211813-06.pdf>>. Acesso em 14 de novembro de 2017.

POZZER, Cesar Tadeu. **Um sistema para geração, interação e visualização 3D de histórias para TV interativa.** Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca\\_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=6599@1](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=6599@1)>. Acesso em 1 de abril de 2018. p. 13-50.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador.** 3.ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RIBEIRO, Maria Manuel de Carvalho. **Transmedia Music Storytelling: uma proposta de promoção para a indústria musical independente.** Disponível em: <<https://repositorio.iscte->

iul.pt/bitstream/10071/11094/1/TRABALHO%20DE%20PROJECTO\_FINAL\_TMS\_revisto.pdf >. Acesso em 31 de outubro de 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Ecologia pluralista da comunicação:** conectividade, mobilidade e ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** 2. ed. São Paulo: Paulus, 2011.

SOARES, Sílvia. **Aspectos jurídicos do compartilhamento de arquivos MP3 P2P via**

**internet:** a experiência do Napster e as novas tendências da legislação de copyright dos Estados Unidos. Disponível em: <[http://stoa.usp.br/sss/files/-](http://stoa.usp.br/sss/files/-1/5138/S%C3%ADlvia+Soares+-+Aspectos+Jur%C3%ADdicos+do...)

[1/5138/S%C3%ADlvia+Soares+-+Aspectos+Jur%C3%ADdicos+do...](http://stoa.usp.br/sss/files/-1/5138/S%C3%ADlvia+Soares+-+Aspectos+Jur%C3%ADdicos+do...)>. Acesso em: 7 de abril de 2018.

ULLMANN, Reinholdo Aloysio. **Antropologia:** o homem e a cultura. 3. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1991.

## GLOSSÁRIO

<i>App</i>	Abreviação de “ <i>Applications</i> ” (Aplicativos); programa de computador ou software desenvolvido para uma finalidade específica, que pode ser baixado em um telefone celular ou outro dispositivo móvel.
<i>Download</i>	Transferir; baixar um ou mais arquivos de um servidor remoto para um computador ou dispositivo local.
<i>Games</i>	Jogos.
<i>Hardware</i>	Equipamento mecânico necessário para a realização de alguma atividade.
HTML5	Nova versão da Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML), demarcada pela velocidade de navegação, estrutura semântica, possibilidade de carregamento de vídeos e áudios em sites sem alterar a performance de uso, e adaptação páginas da web para todas as formatações de dispositivos (responsividade).
<i>In loco</i>	“No lugar”, “no próprio local”.
<i>Intro</i>	Introdução, uma contextualização à primeira parte de algo.
<i>Locus</i>	Lugar determinado, local específico.
<i>Mix</i>	Misturar; juntar elementos distintos para formar algo novo.
<i>Reality Shows</i>	Gênero de programa de televisão baseado na vida real.

<i>Remix</i>	Prática realizada por meio de uma máquina, dispositivo ou computador, para alterar ou melhorar as diferentes partes de um gravação de música existente a fim de fazer uma nova gravação.
<i>Smartphones</i>	Dispositivos móveis (celulares) com tecnologias avançadas, o que inclui programas executados por um sistema operacional equivalente ao dos computadores.
<i>Software</i>	Todo programa armazenado em discos ou circuitos integrados de computador; espaço destinado a uso com equipamento audiovisual.
<i>Smart TV</i>	“TV inteligente”; dispositivo televisivo que se conecta à Internet e permite instalar aplicativos (função semelhante aos smartphones).
<i>Tour</i>	Visita a um lugar, área ou plataforma.



## ANEXOS

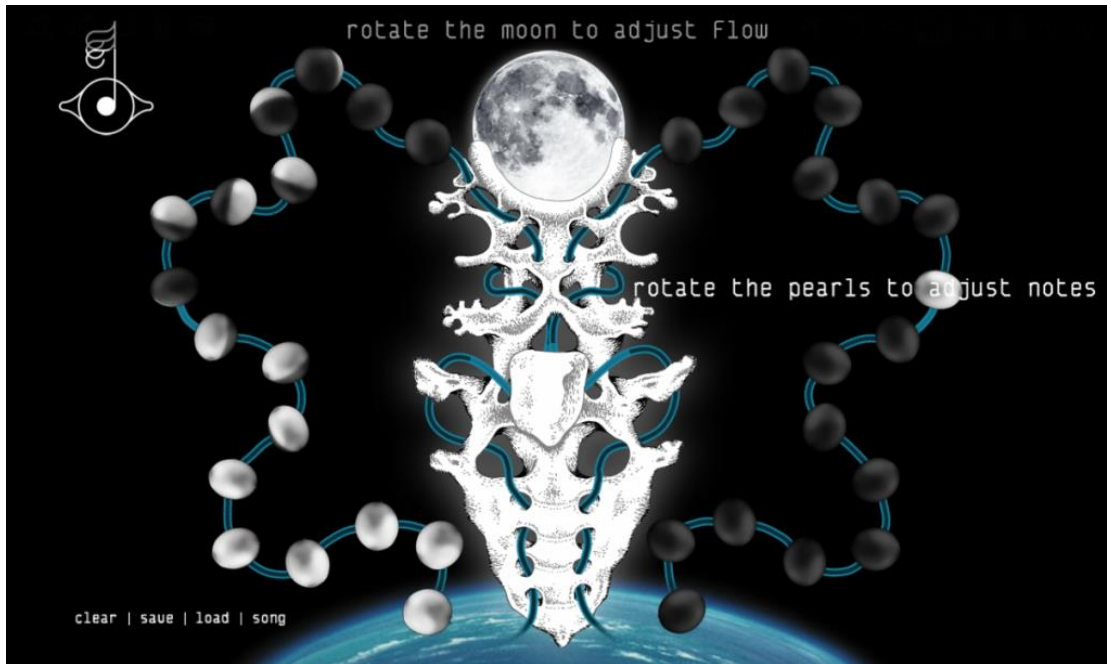
### ANEXO I – Narração introdutória (*Biophilia App*)

"Bem-vindo à *Biophilia*: o amor pela natureza em todas as suas manifestações, desde o organismo mais minúsculo até o maior gigante vermelho flutuando no mais distante reino do Universo. Com *Biophilia* vem uma curiosidade inquieta, um desejo de investigar e descobrir os lugares indescritíveis onde nós conhecemos a natureza, onde ela toca nos nossos sentidos com cores, formas, perfumes e cheiros. O sabor e o toque do vento salgado na língua. Mas muito da natureza está escondido de nós, que não podemos nem ver nem tocar, tal como o um fenômeno que pode nos mover mais do que qualquer outro em nossa vida diária – o som. O som aproveitado por seres humanos, entregue com generosidade e emoção é o que chamamos de “Música”. E assim como usamos a música para expressar partes de nós que de outra forma estariam escondidas, também podemos usar a tecnologia para tornar visível muito do mundo invisível da natureza. Em *Biophilia*, você experimentará como os três se juntam: natureza, música, tecnologia. Ouça, aprenda e crie. Viaje o cosmos ao seu alcance, toque a galáxias e mova-se através de suas três dimensões. Descubra os diferentes aplicativos de música, como eles são introduzidos nas constelações e explore suas características extras. E se você se sentir perdido no espaço, você sempre pode usar o ícone da bússola musical para levá-lo ao início. Agora, esqueça o tamanho do corpo humano, lembre-se de que você é um portal entre o universal e o microscópico. As forças invisíveis que contemplam as profundezas do seu ser mais íntimo, e a natureza que abraça você e a tudo o que existe. Estamos à beira de uma revolução que reunirá humanos com a natureza através de novas inovações tecnológicas. Até chegarmos lá... prepare-se, explore, *Biophilia*" (tradução do autor).

## ANEXO II – Canções-aplicativo: modos internos

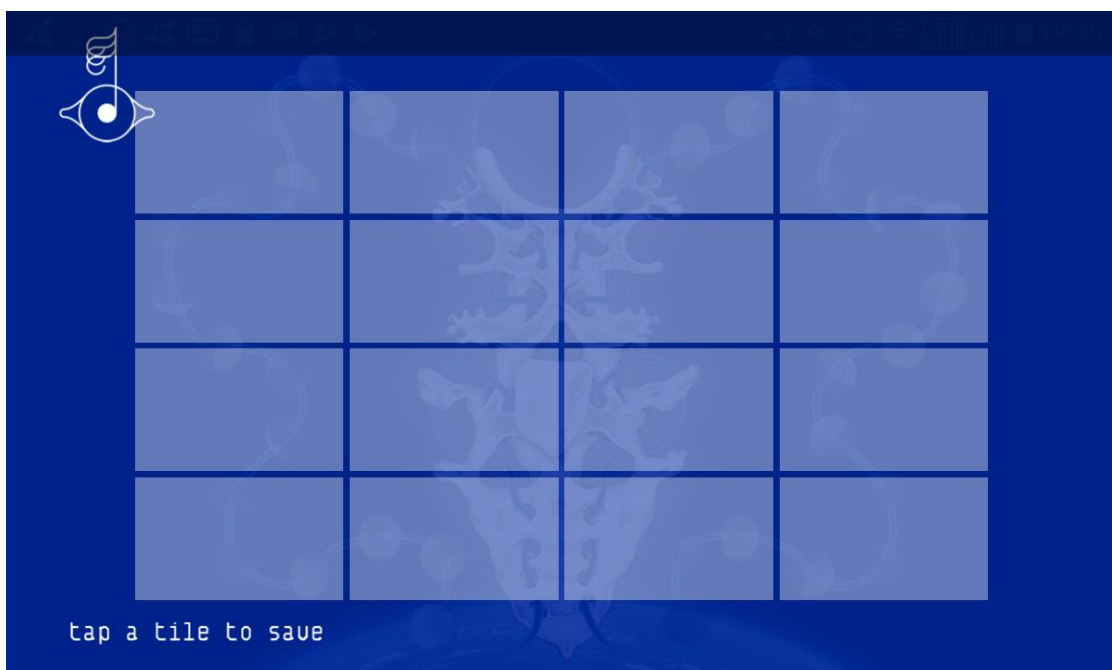
### Moon (Lua)

### Modo Play (“Instrumental” e “Canção”)



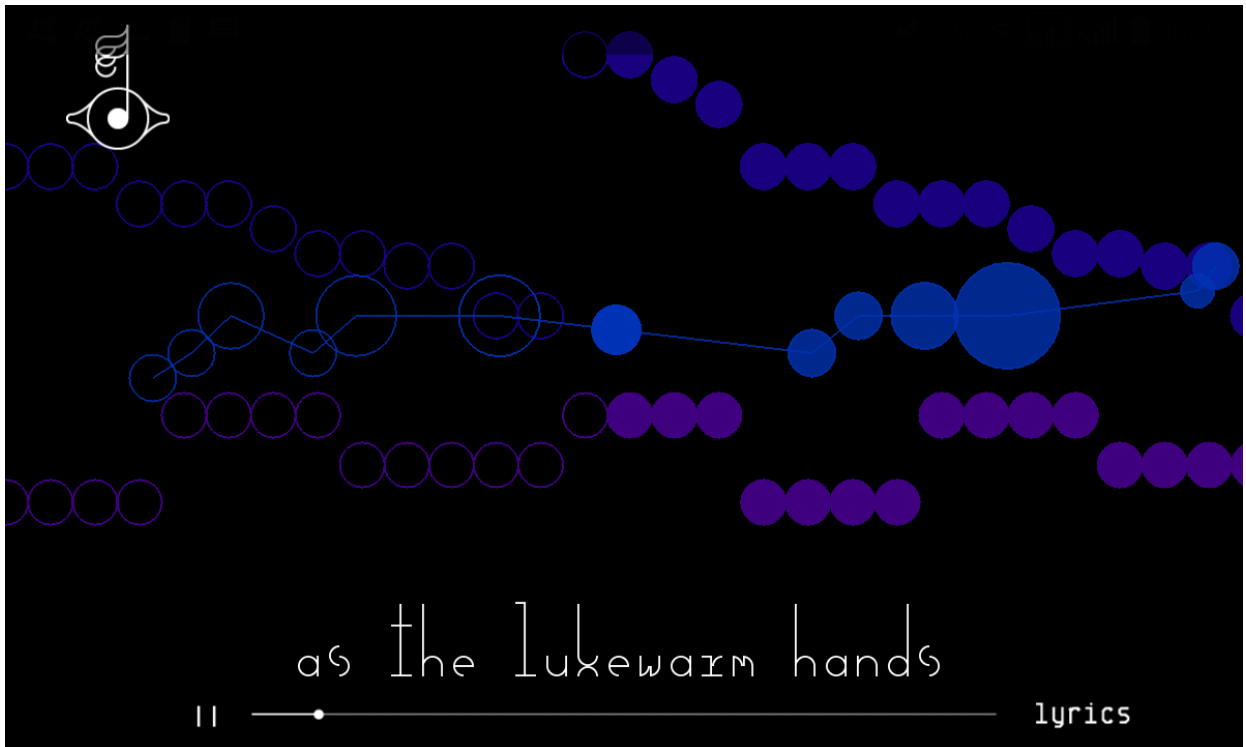
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

### Modo Play (Banco de armazenamento de melodias criadas)



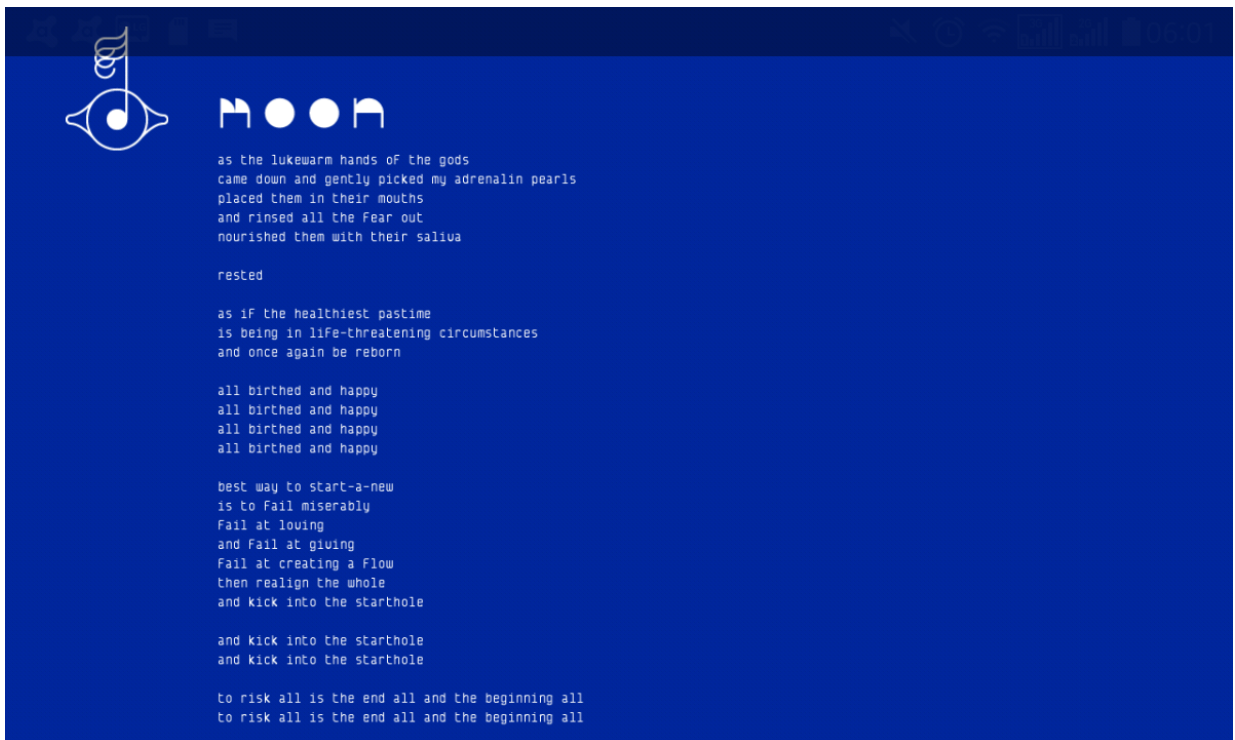
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Animação



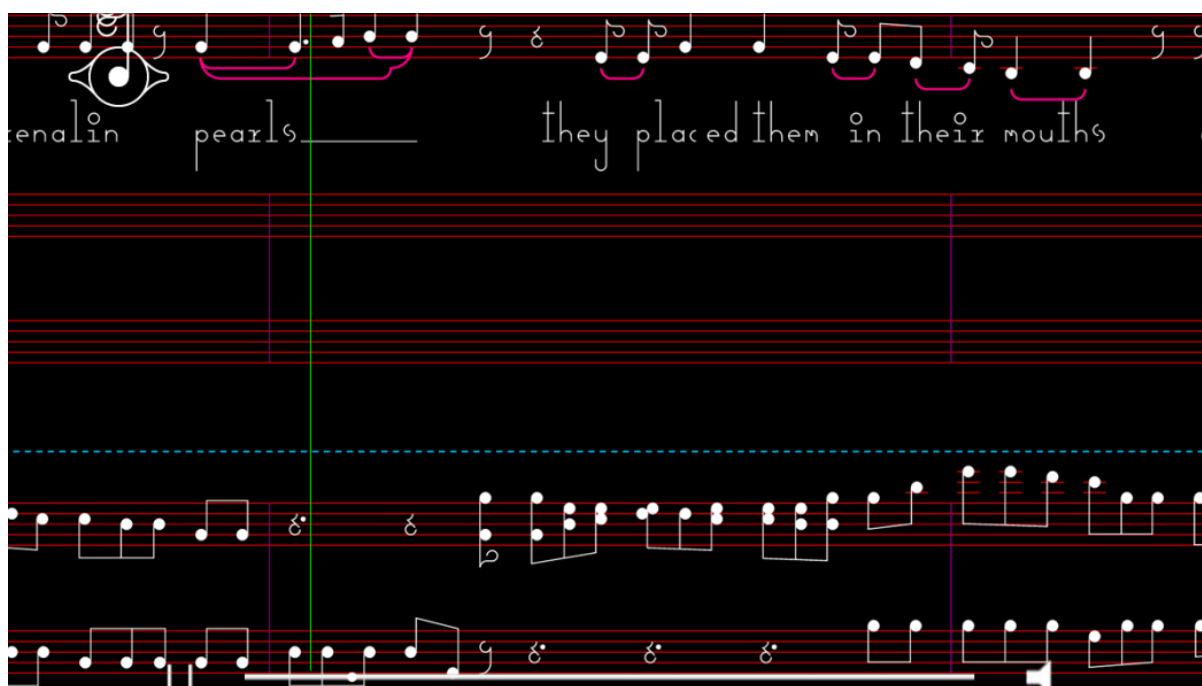
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Letra



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

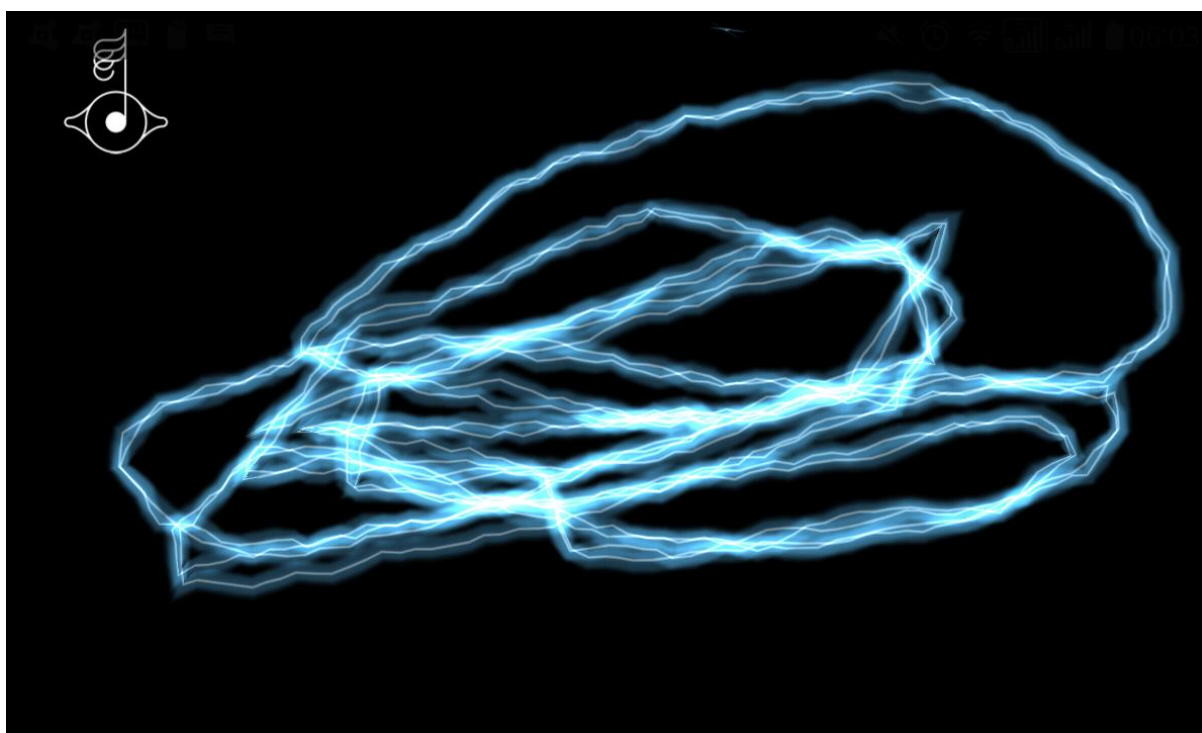
## Modo Score



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

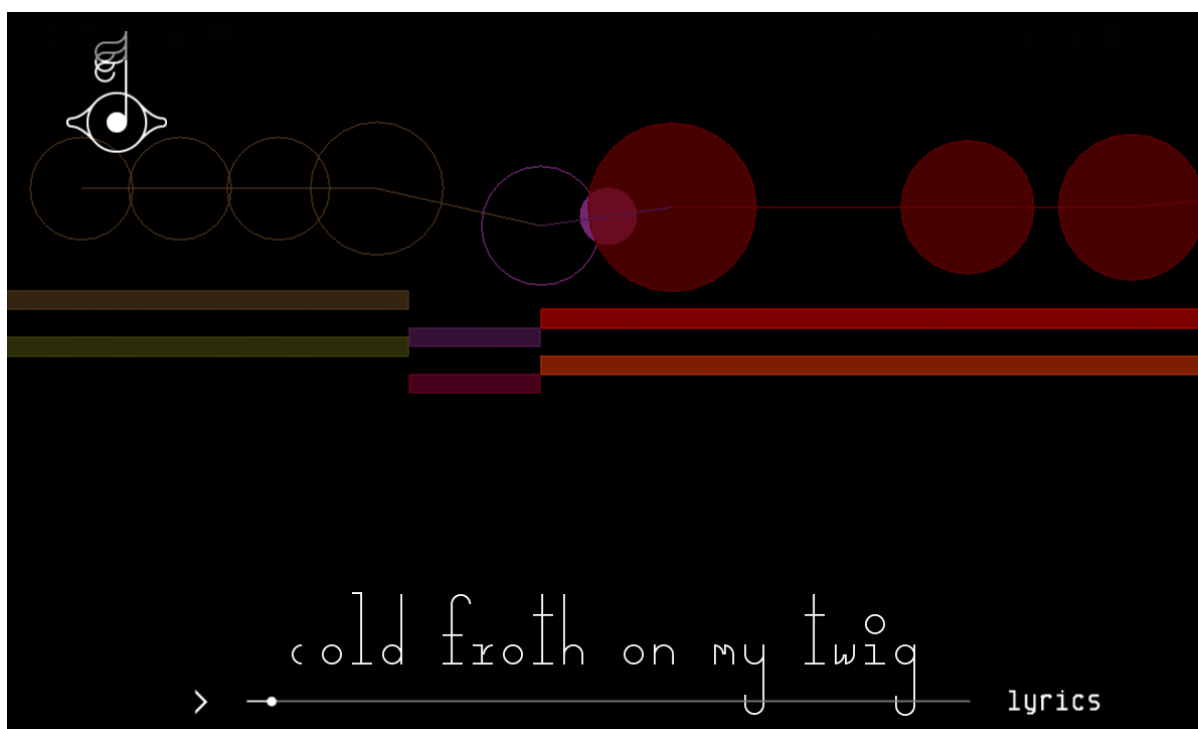
## Thunderbolt (Relâmpago)

Modo Play (“Instrumental” e “Canção”)



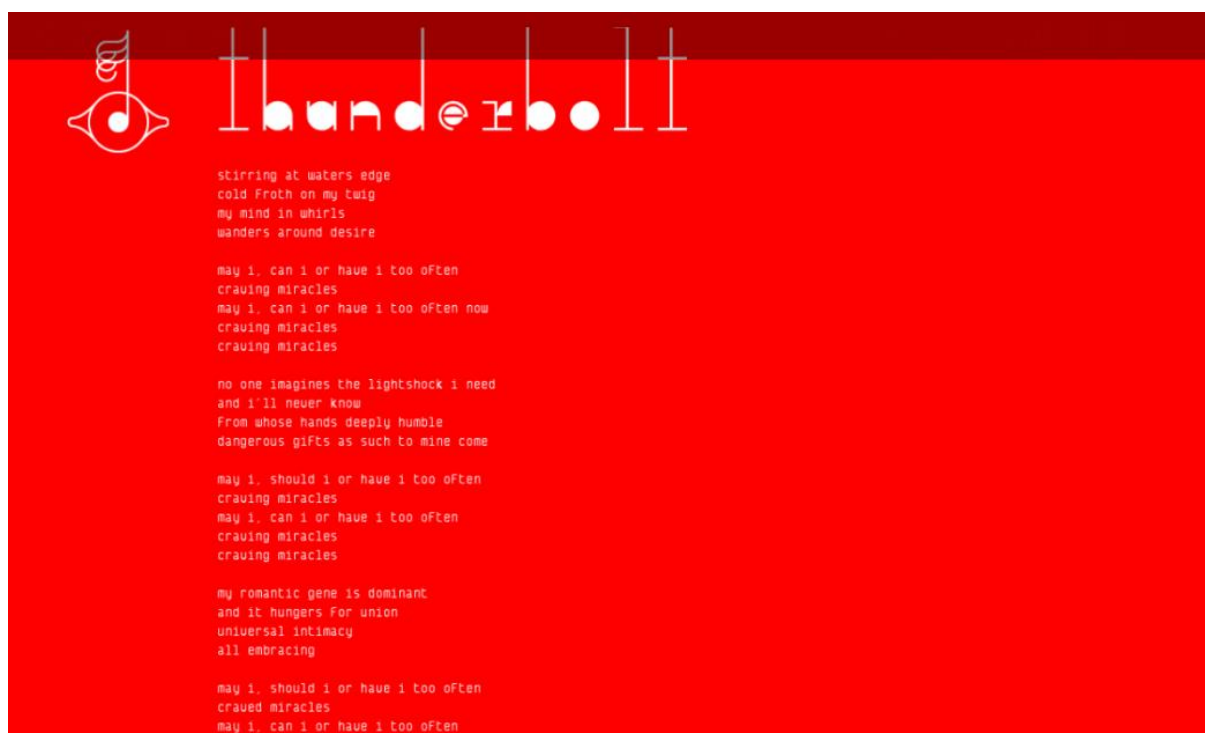
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Animação



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Letra



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

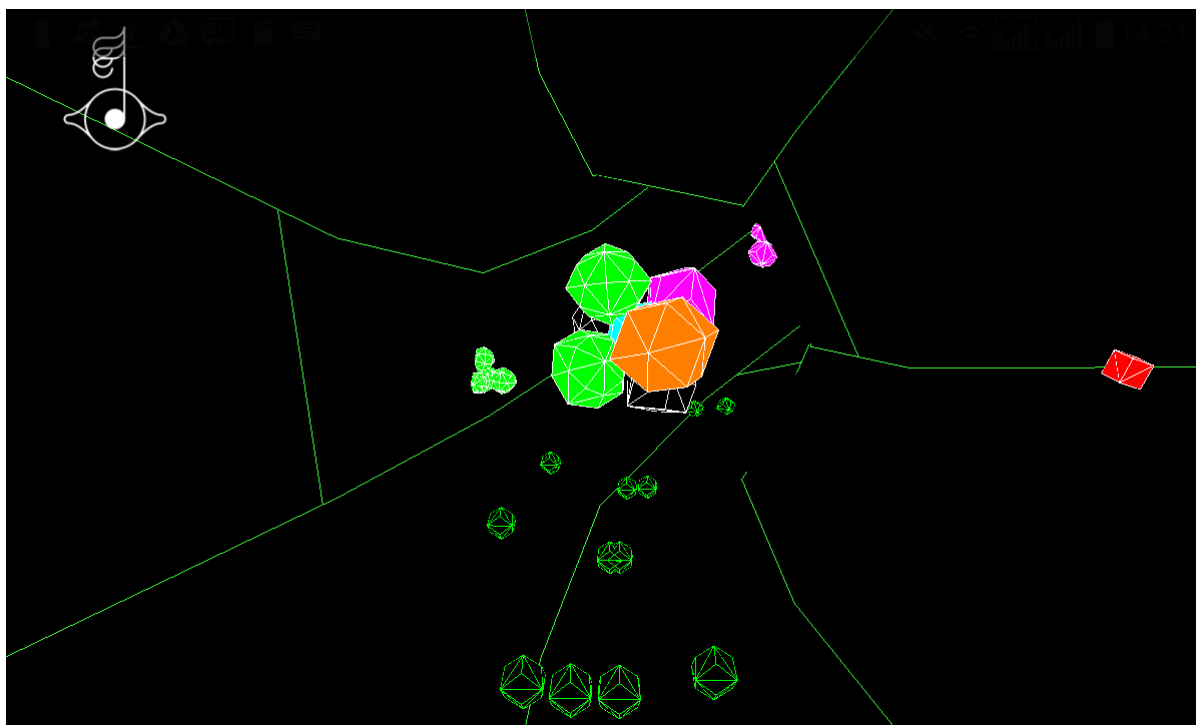
## Modo Score

The image displays a musical score interface on a black background. At the top, a vocal line is shown with a treble clef and a stylized eye icon. The lyrics are: "can i or have i too often craved miracles c". Below this, there are three staves: a piano accompaniment with a treble clef, a bass line with a bass clef, and a drum line with a bass clef. The score is divided into measures by vertical bar lines. A pink bracket highlights a specific measure in the vocal line. The interface is clean and modern, with white musical notation and red accents.

Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

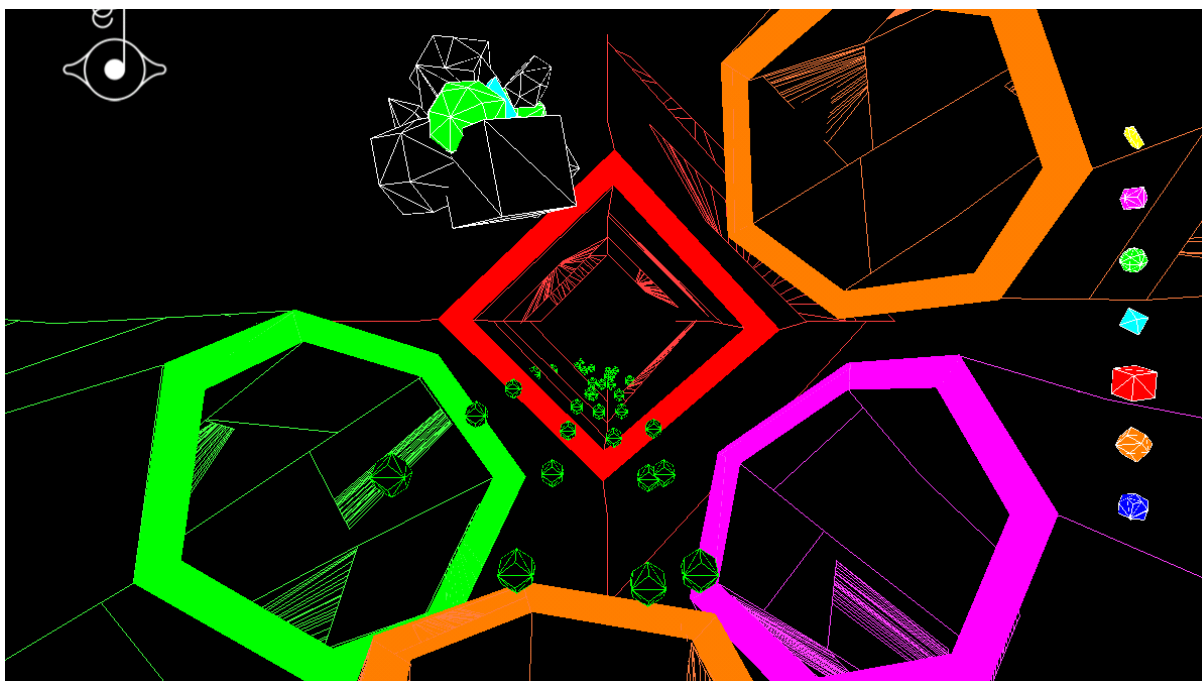
## Crystalline (Cristalino)

### Modo Play (“Experiential” e “Canção”)



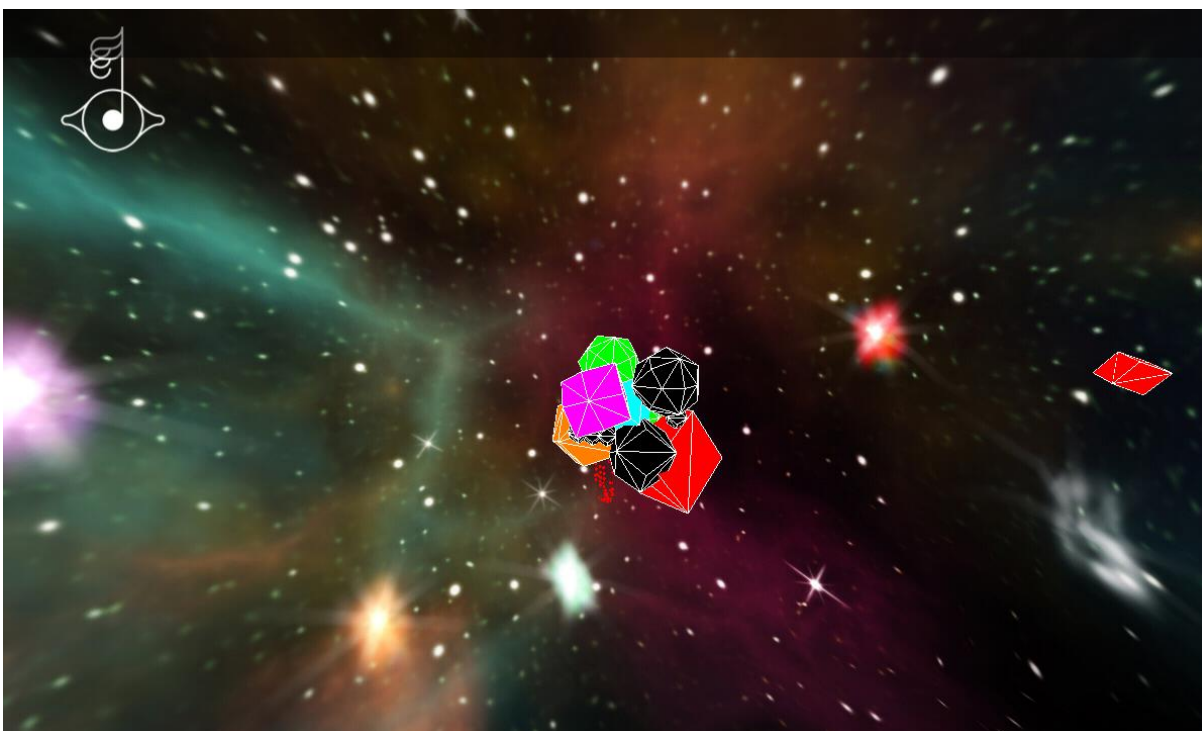
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Play (Túneis)



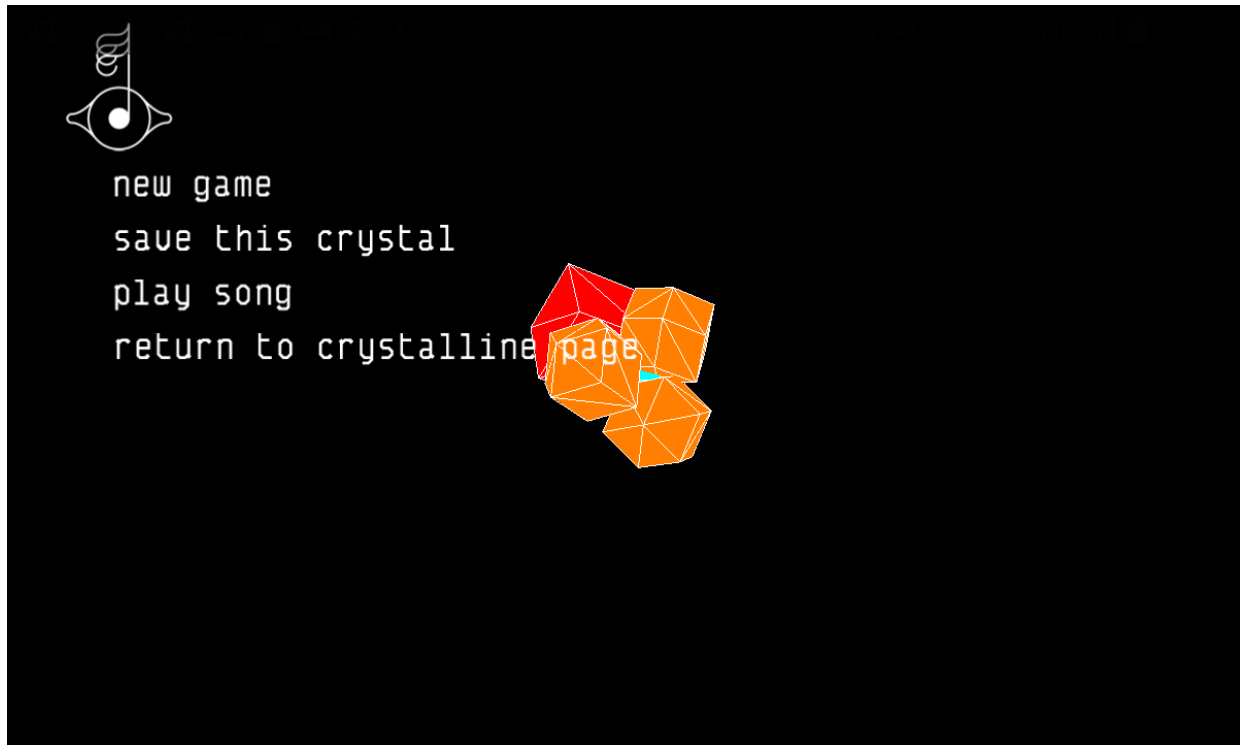
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Play (Túnel principal: vermelho)



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Play (Interface pós-experiência)



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*  
Modo Animação



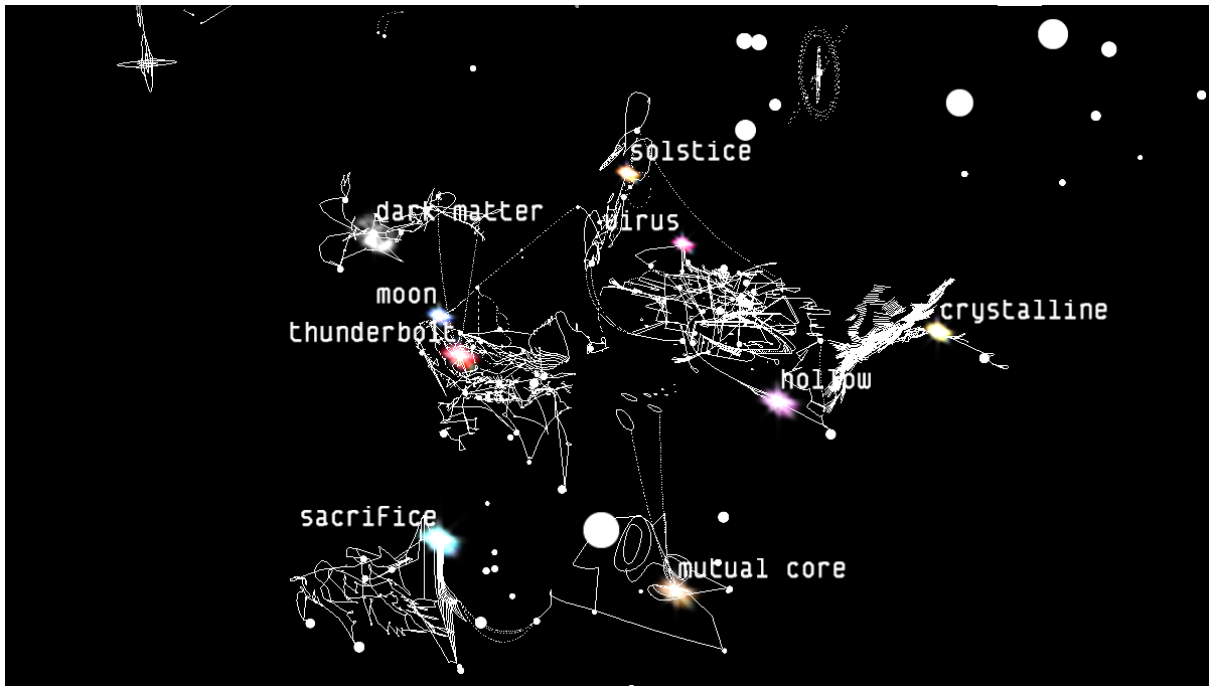
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*





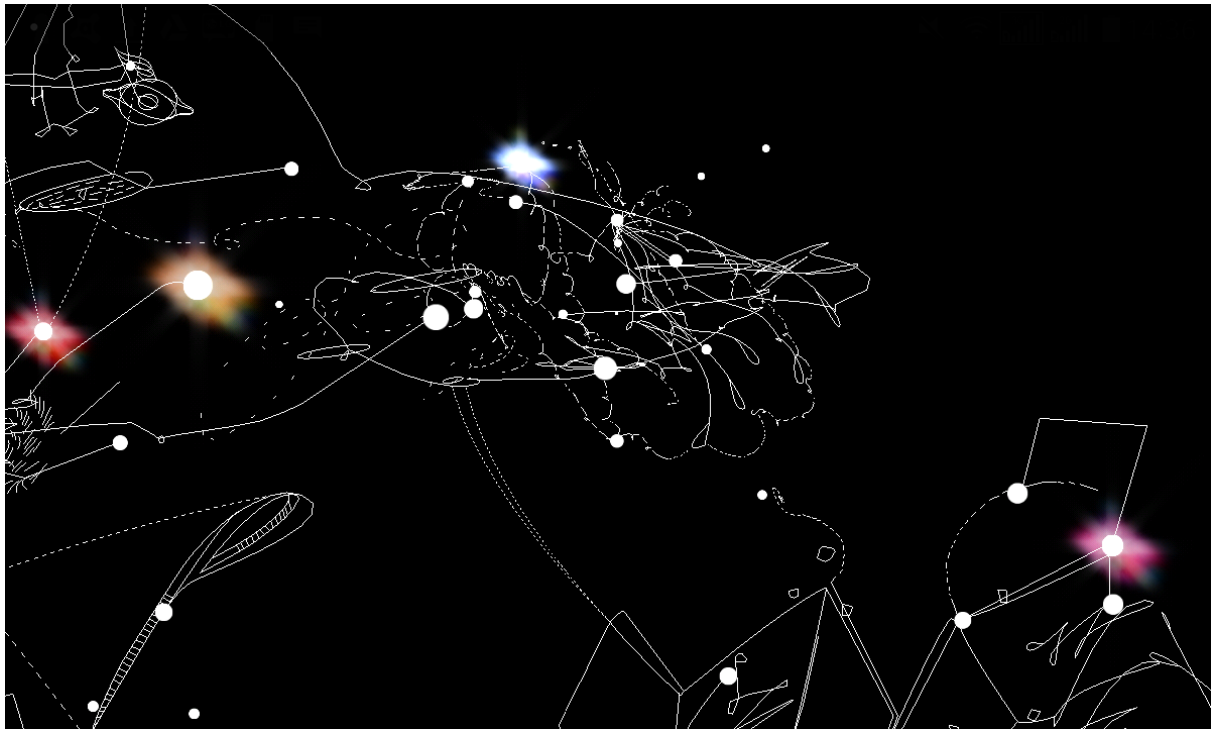
## Cosmogony (Cosmogonia)

### Modo Intro



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

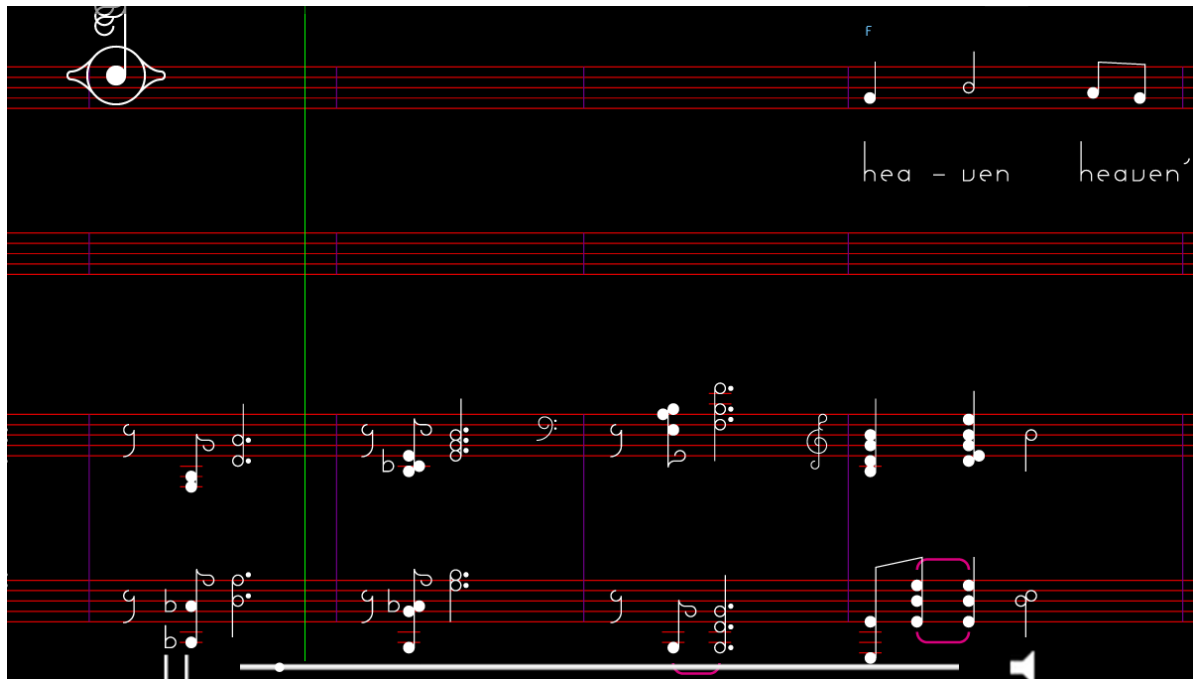
### Modo “Canção”



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*



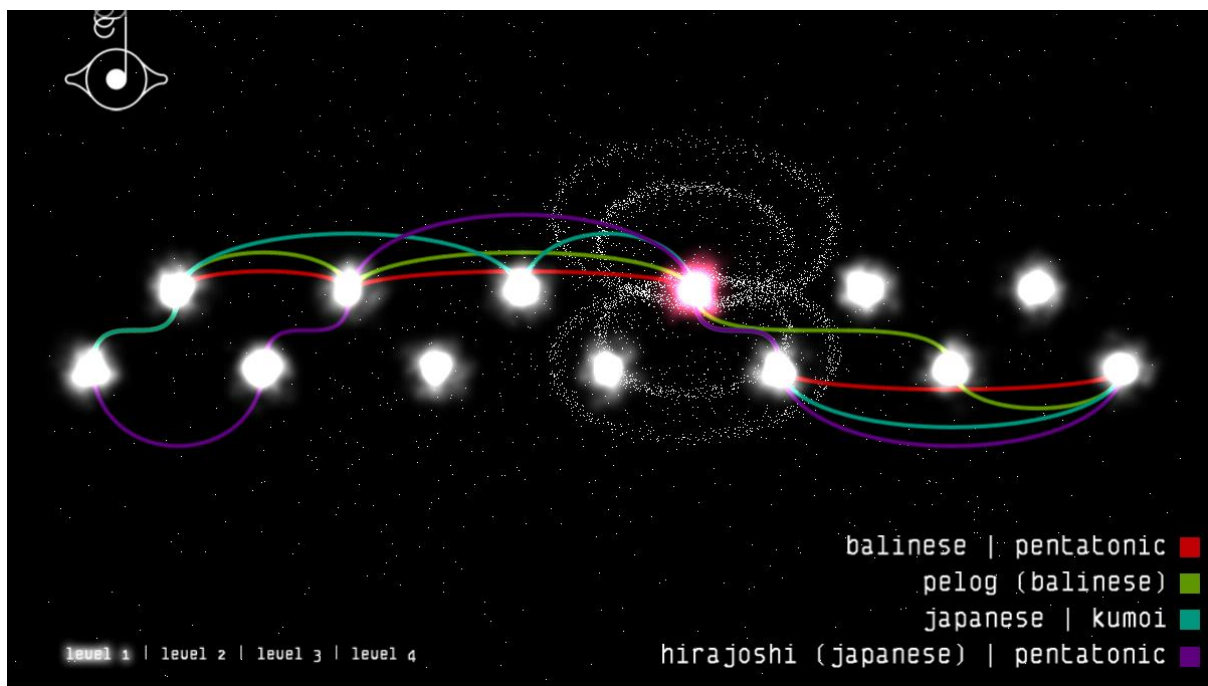
## Modo Score



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

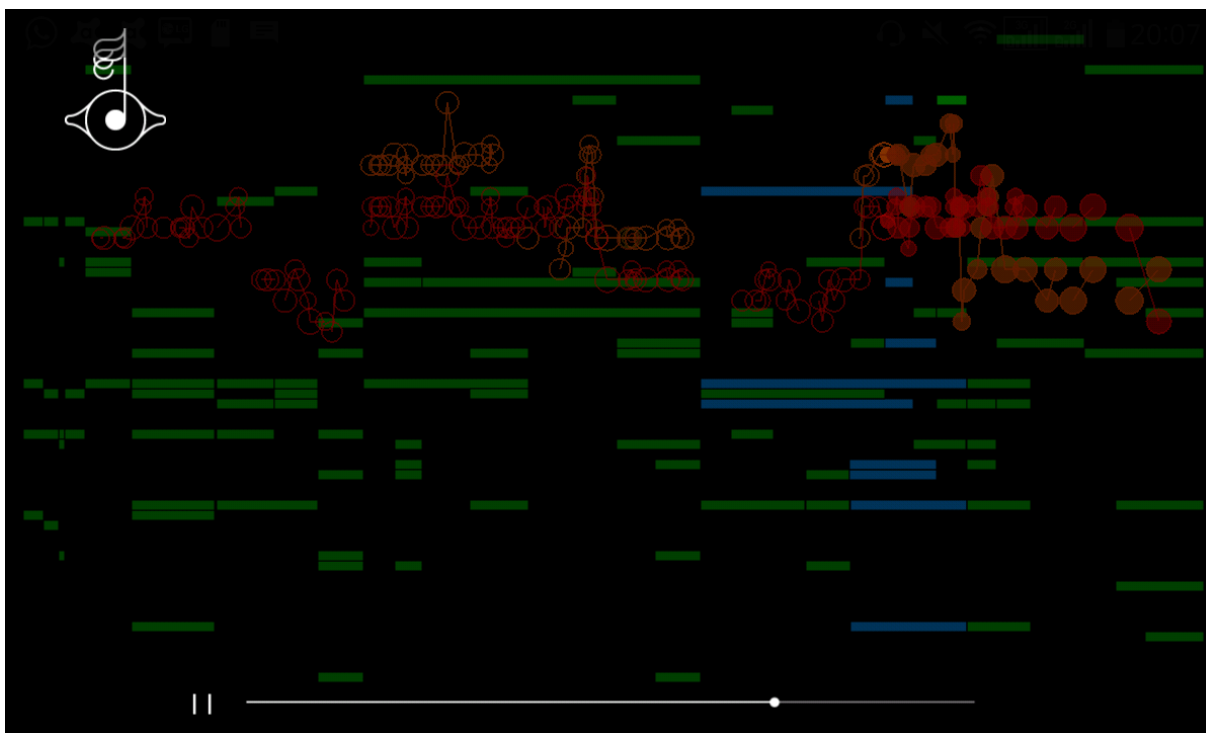
## Dark Matter (Matéria Escura)

Modo Play (“Instrumental” e “Canção”)



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Animação



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Score

A screenshot of the Biophilia App in Score Mode. The interface shows a traditional musical score layout with multiple staves. The top two staves are vocal lines with lyrics, including the text "lyrics ad lib.". The bottom staves are instrumental lines, likely for piano or guitar, with various musical notations such as notes, rests, and dynamics. A white eye icon is in the top left corner. A white play button and a progress bar are visible at the bottom.

Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

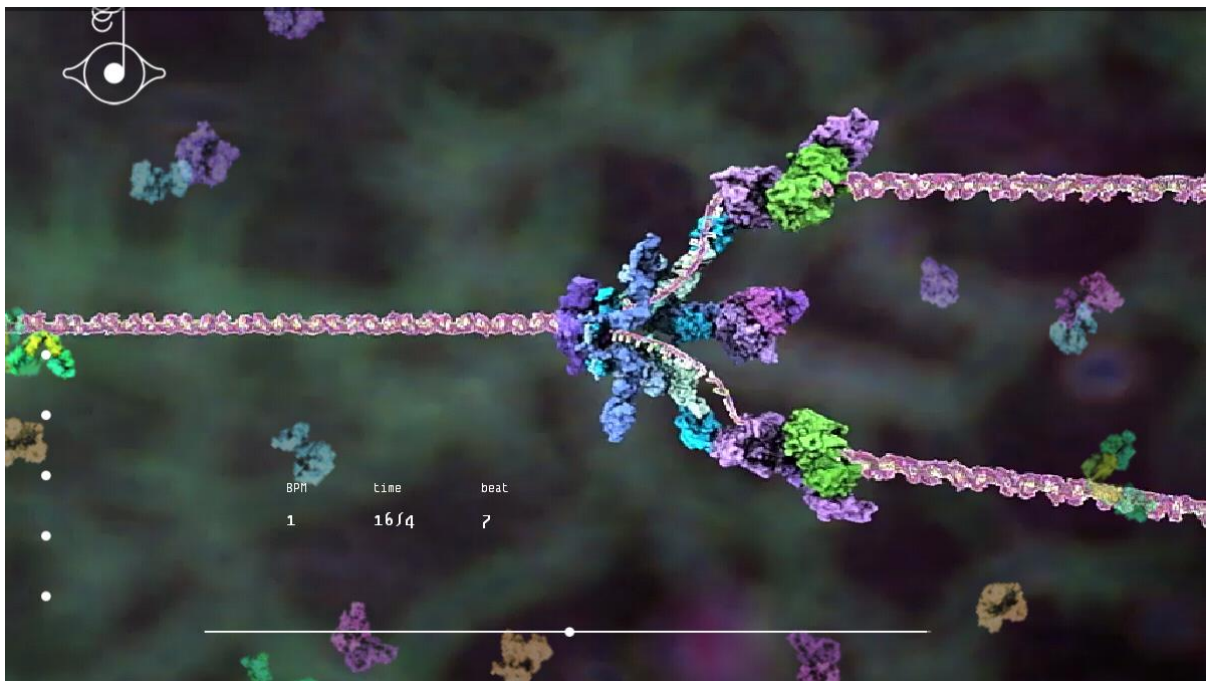
**Hollow (Buraco)**

**Modo Play (“Filme”)**



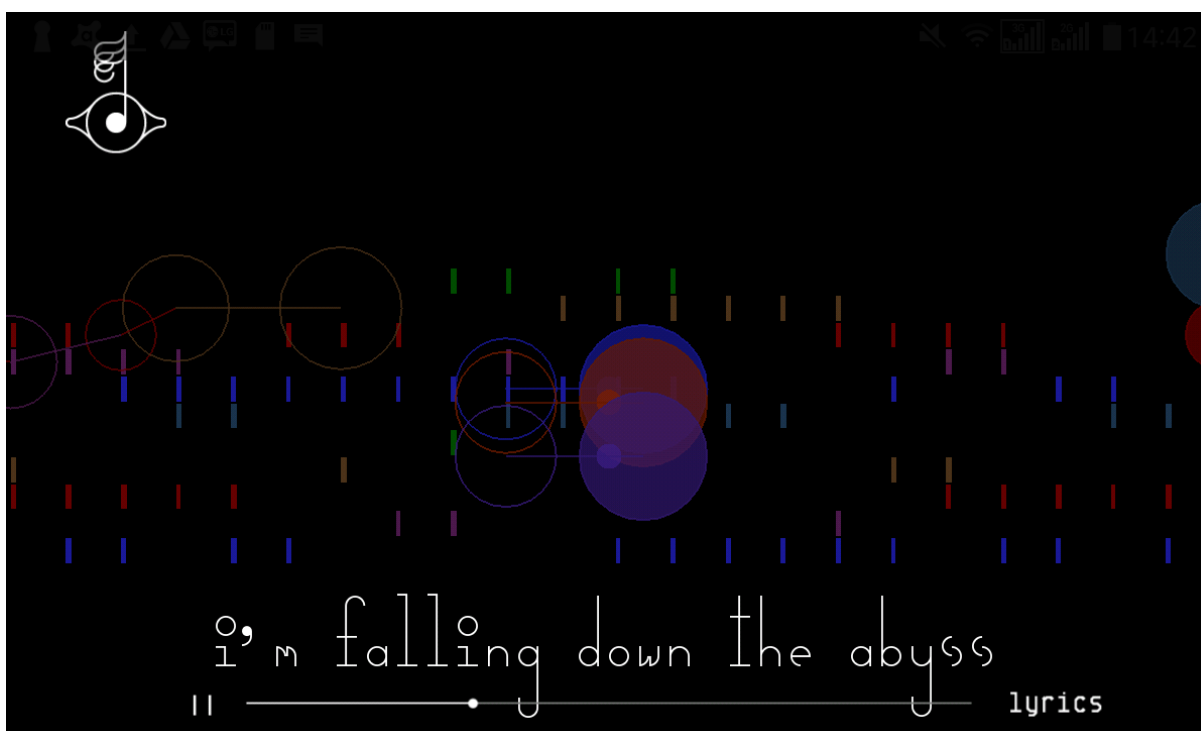
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

**Modo Play (“Máquina”)**



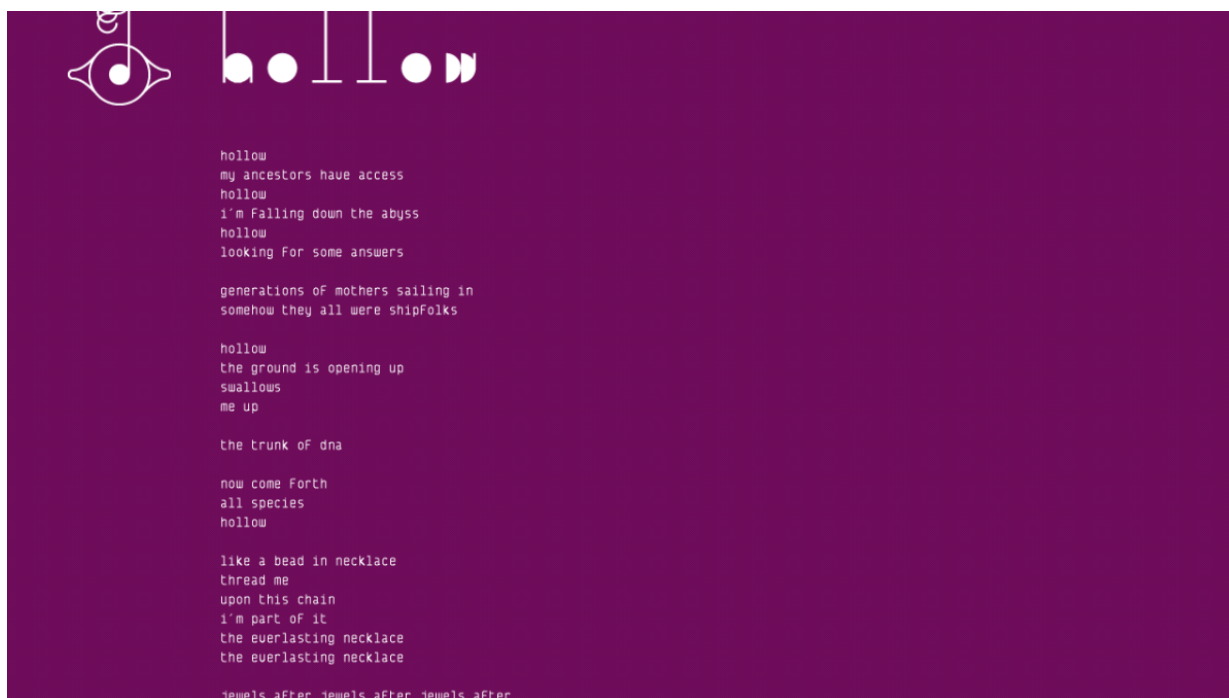
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Animação



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

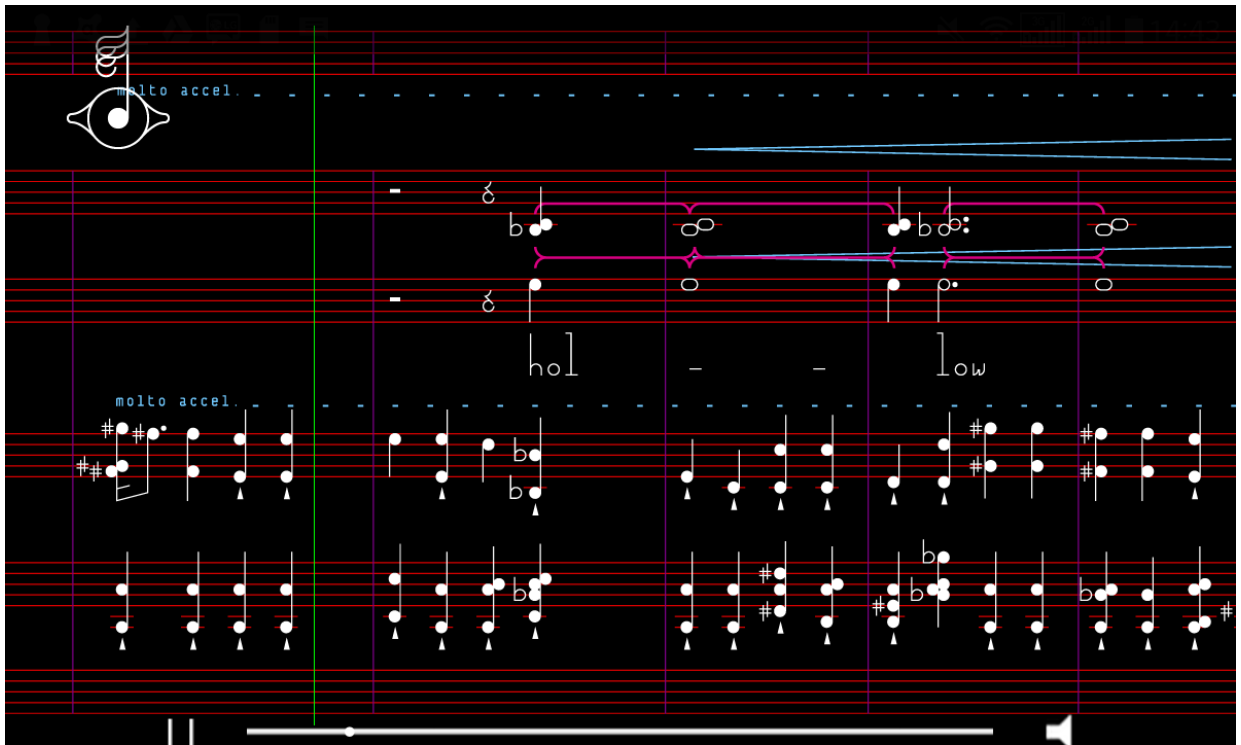
## Modo Letra



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*



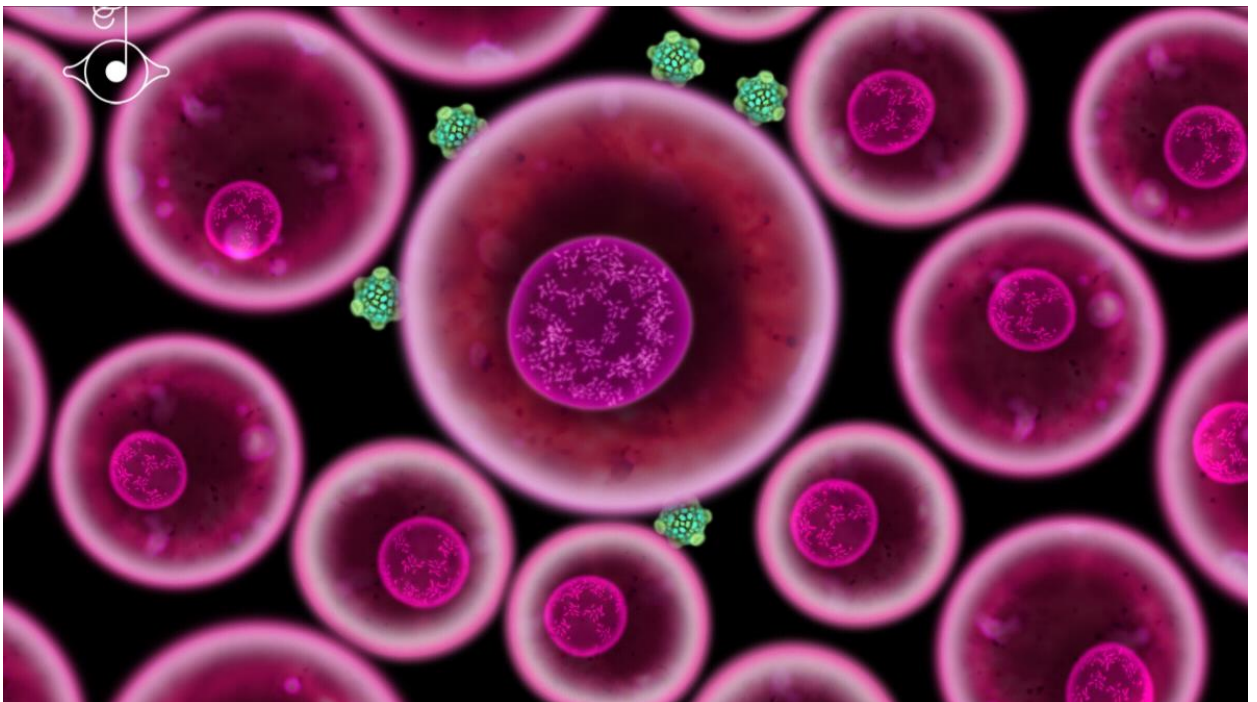
## Modo Score



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Virus (Vírus)

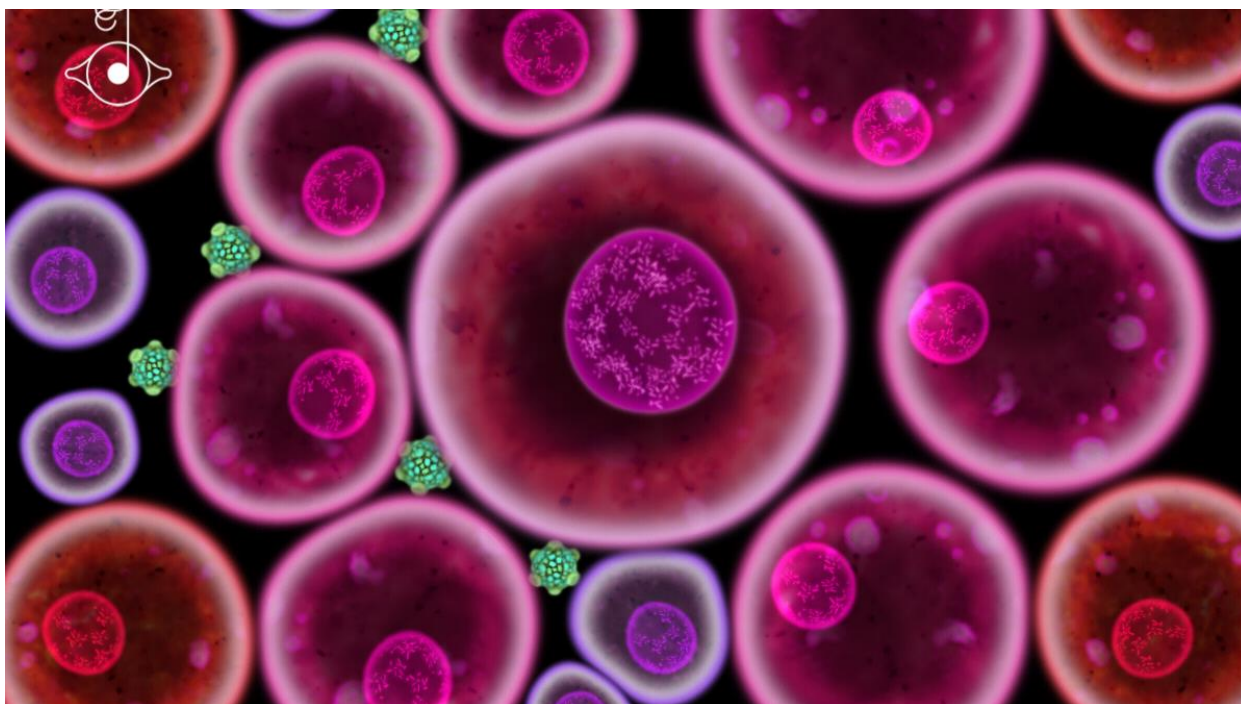
### Modo Play (“Canção”)



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

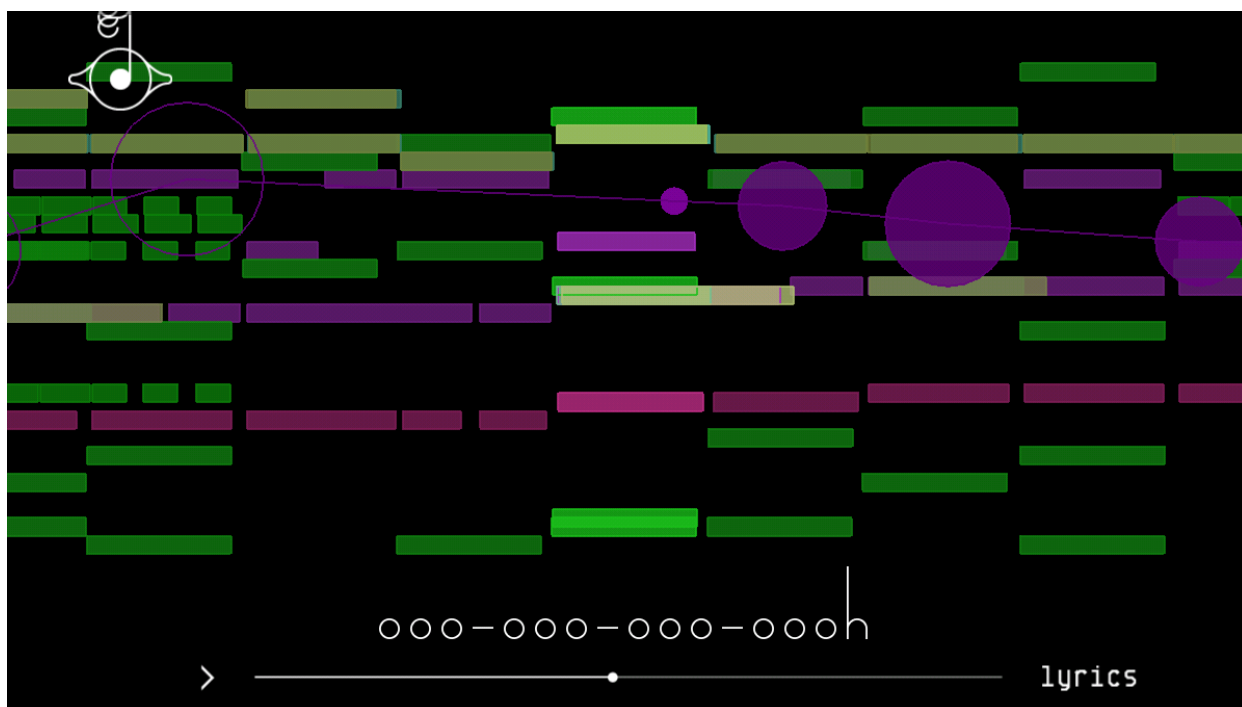


### Modo Play (“Instrumental”)



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

### Modo Animação



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Letra

like a virus needs a body  
as soft tissue Feeds on blood  
some day i'll Find you — one day i'm there  
ooo-ooo-ooo-oooh

like a mushroom on a tree trunk  
as the protein transmutes  
i knock on your skin — and i am in  
ooo-ooo-ooo-oooh

the perfect match — you and me  
i adapt — contagious  
you open up — say welcome

like a flame that seeks explosives  
as gunpowder needs a war  
i Feast inside you — my host is you  
ooo-ooo-ooo-oooh

the perfect match — you and i  
you Fail to resist  
my crystalline charm — you do

like a virus — patient hunter  
i'm waiting For you, i'm starving For you  
ooo-ooo-ooo-oooh

my sweet aduersary  
my sweet aduersary

Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

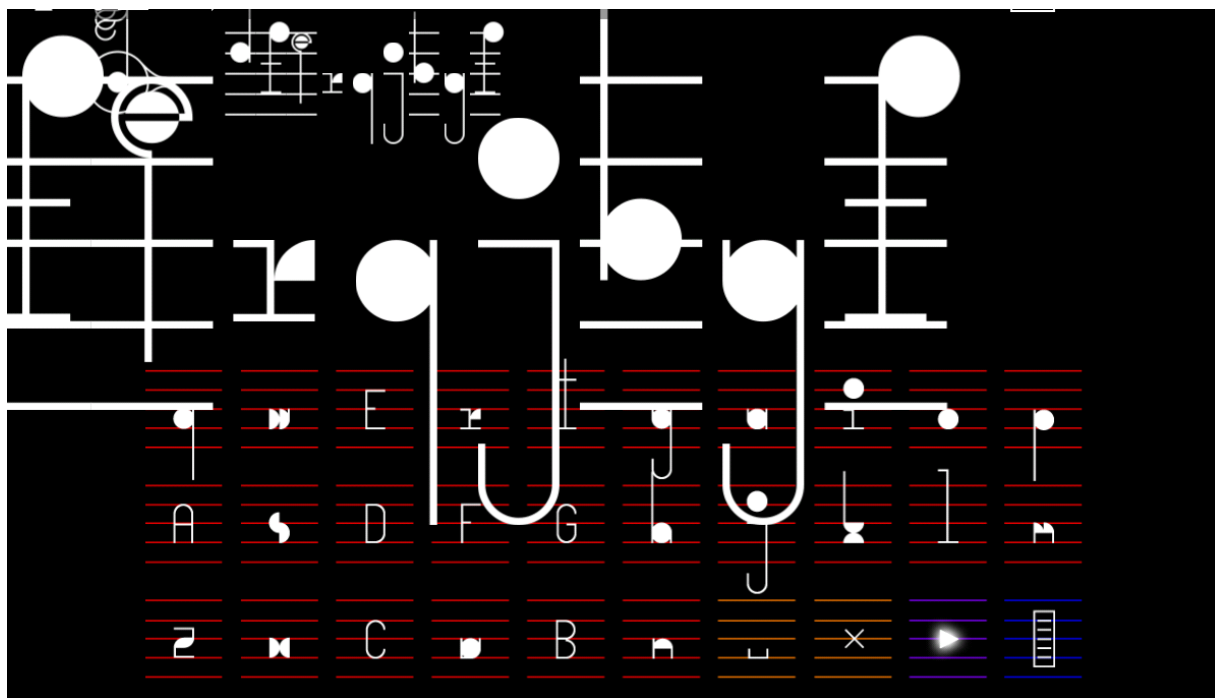
## Modo Score

on - ta - gi - ous you open up say - welc

Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

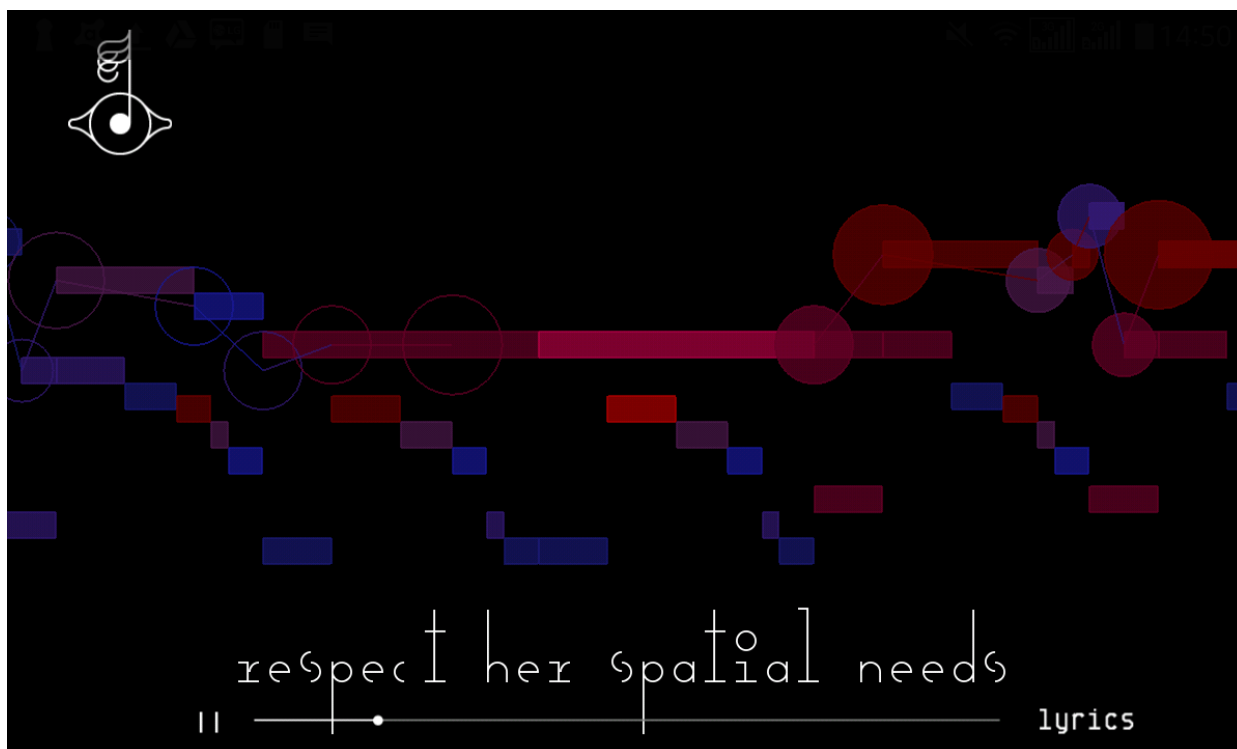
## Sacrifice (Sacrifício)

### Modo Play



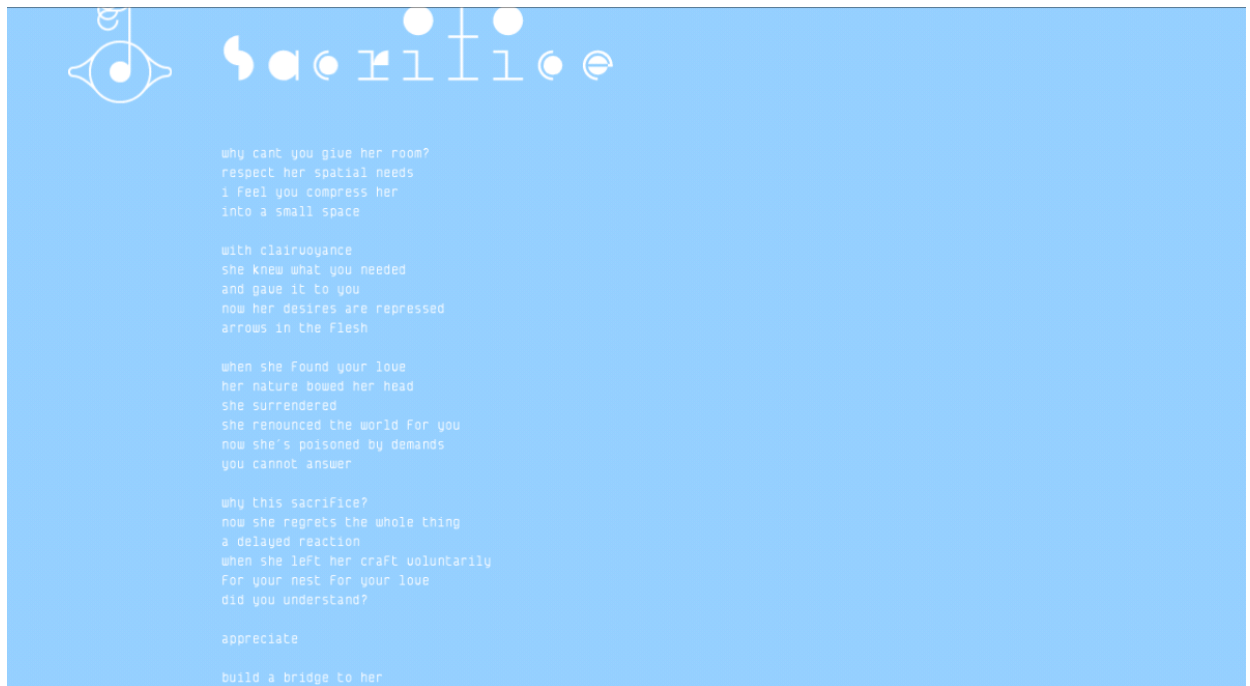
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

### Modo Animação



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Letra



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Score

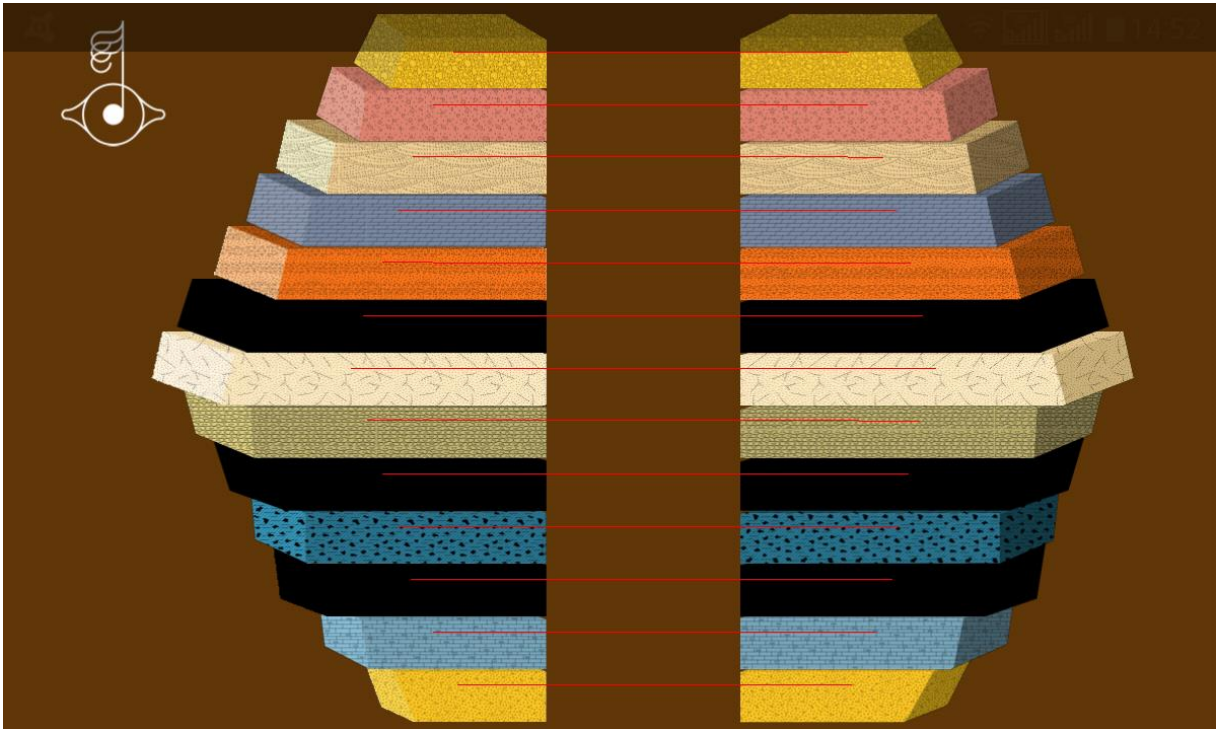
mp

why can't you give her room? re - spec

Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

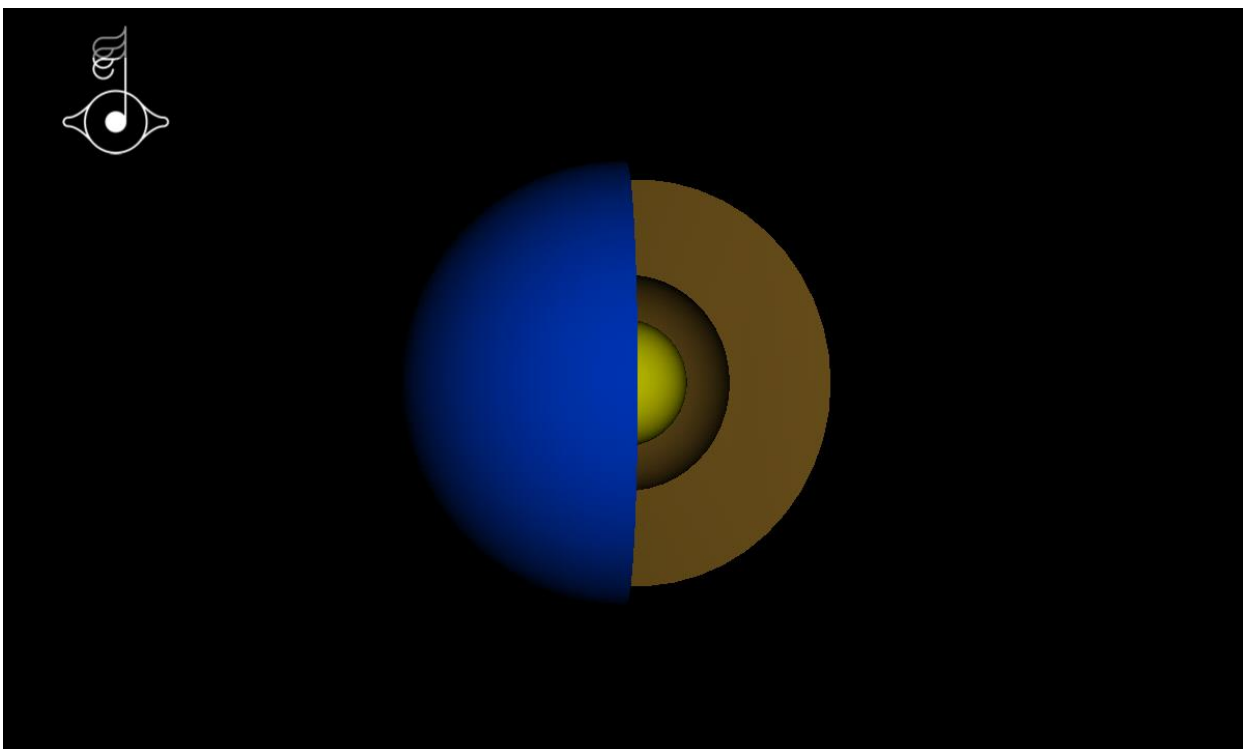
## Mutual Core (Núcleo Mútuo)

Modo Play (Modos “Canção” e “Instrumental”)



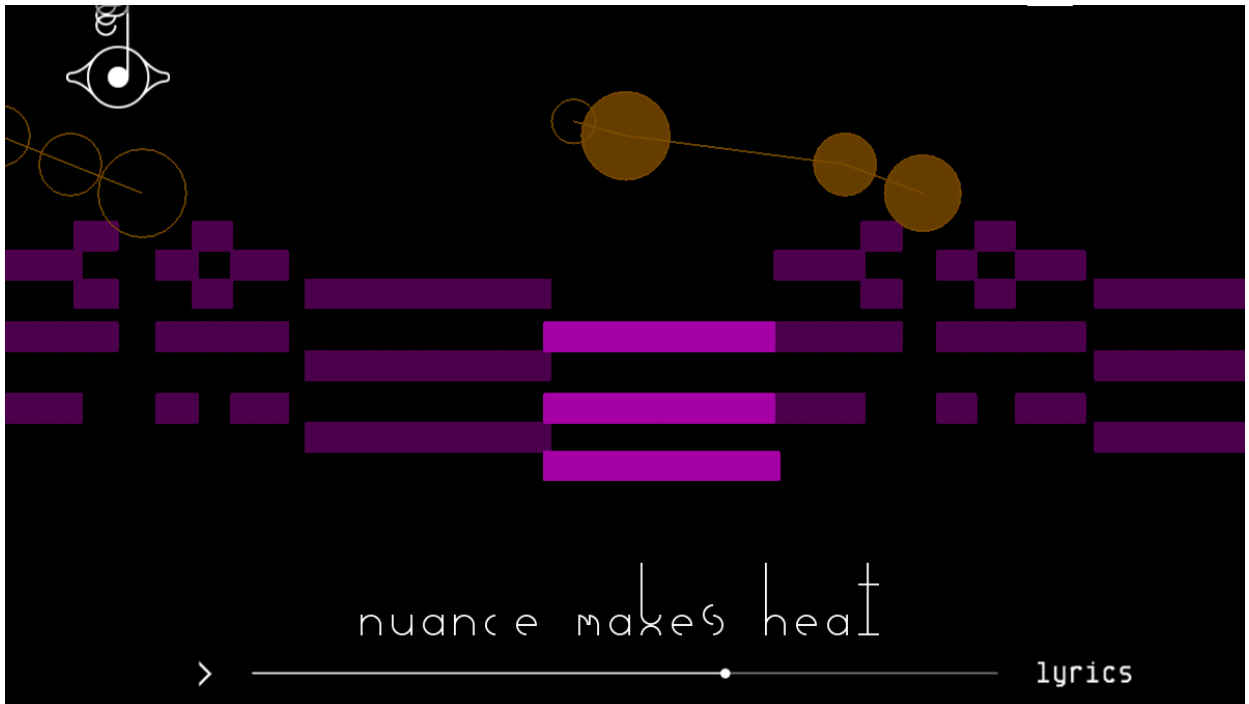
Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

Modo Play (Modo “Dentro do Núcleo”)



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Animação



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

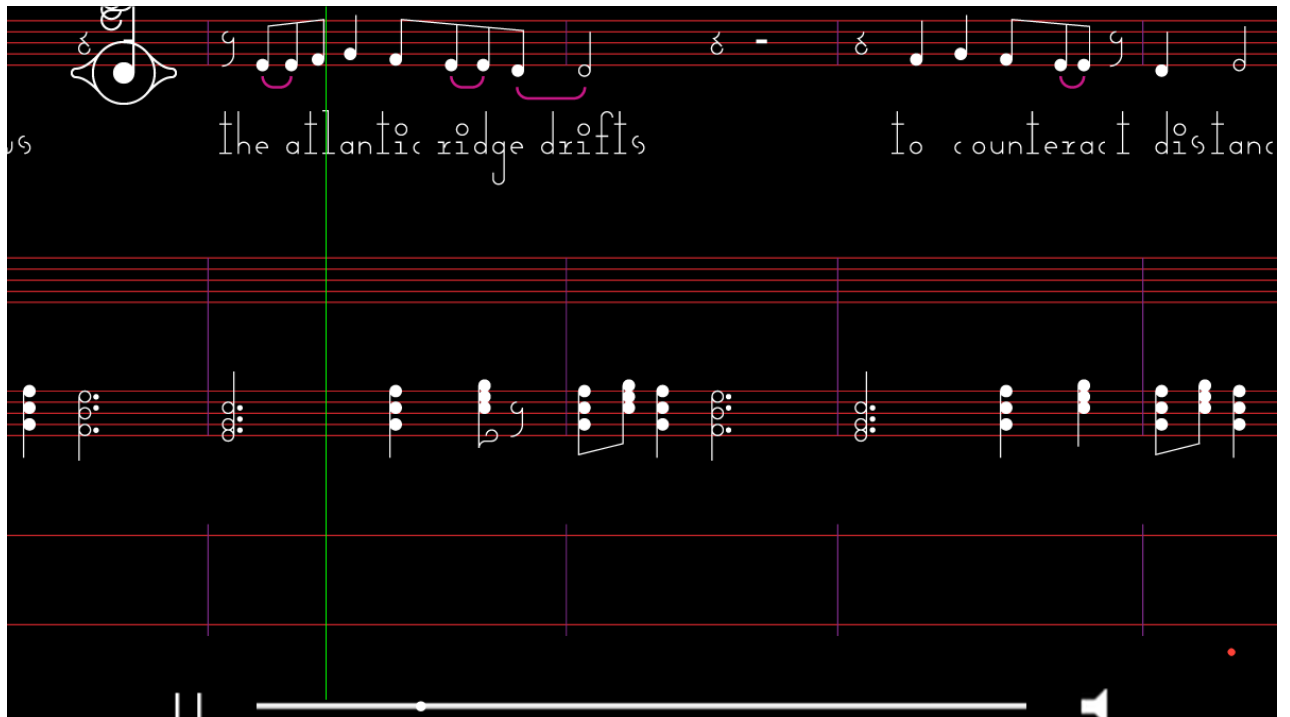
## Modo Letra



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*



## Modo Score

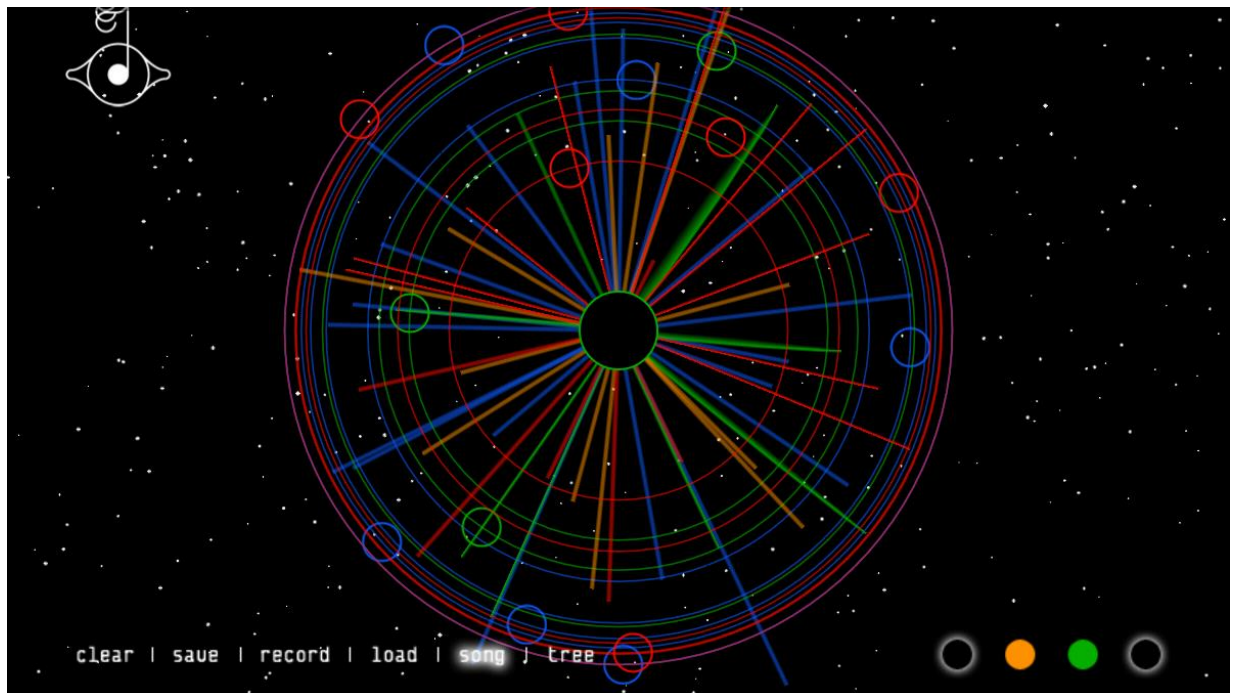


the atlantic ridge drifts to counteract distance

Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Solstice (Solstício)

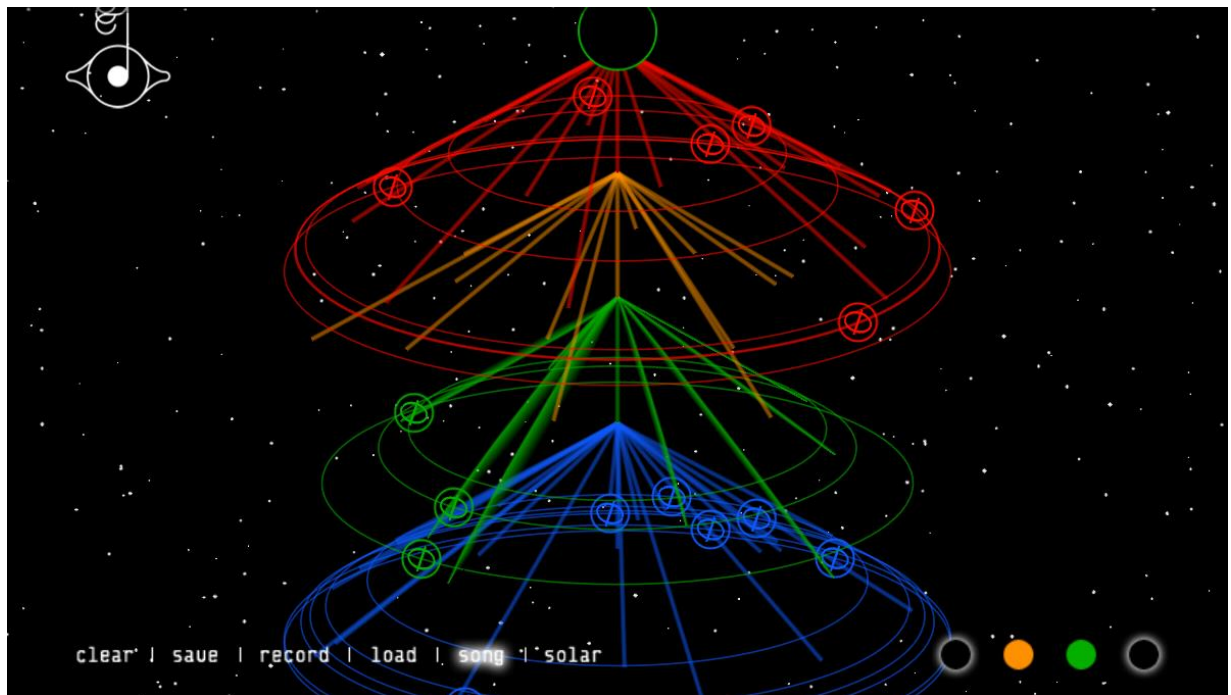
### Modo Play (Estilo “Radial”)



clear | save | record | load | song | tree

Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Play (Estilo “Árvore”)



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

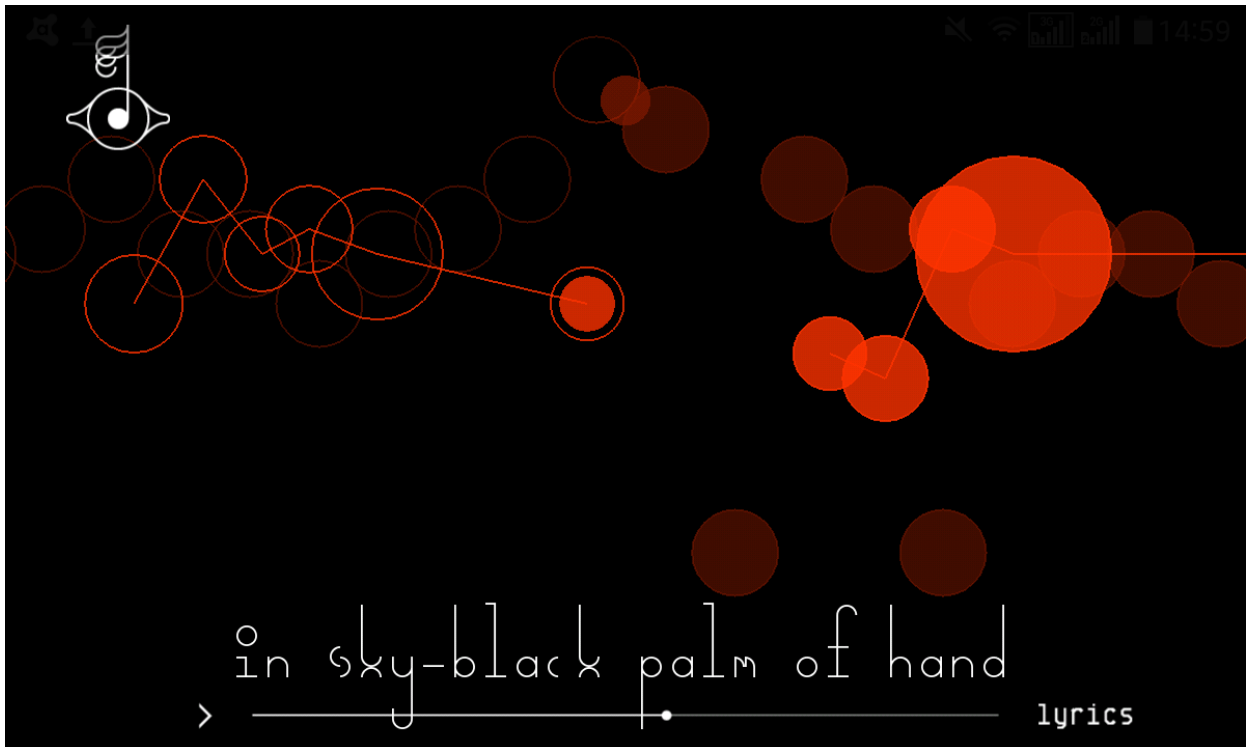
## Modo Play (Banco de armazenamento de gravações)



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

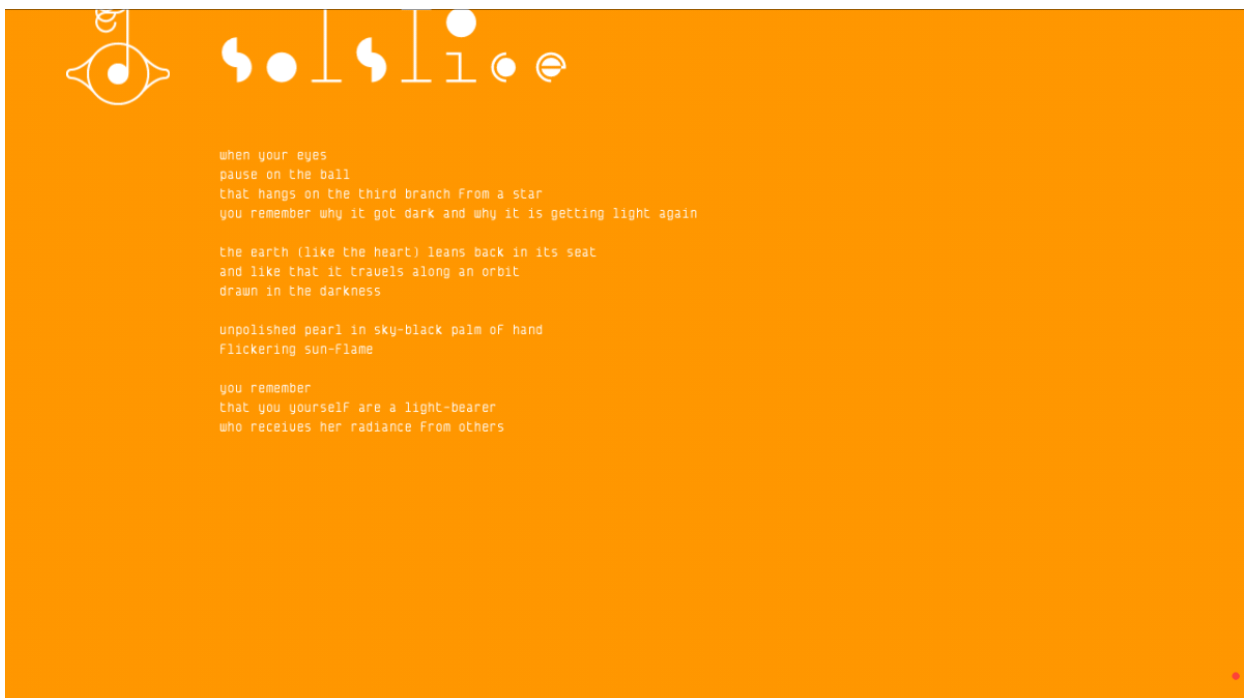


## Modo Animação



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Letra



Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

## Modo Score

A musical score for a song titled "The Third Branch from the Star". The score is displayed on a black background with white musical notation. It features three staves: a vocal line at the top, a piano accompaniment line in the middle, and a bass line at the bottom. The vocal line begins with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The lyrics "the third branch from the star" are written below the vocal line. The piano accompaniment line starts with a bass clef and a key signature of one flat. The bass line consists of a single line with a bass clef and a key signature of one flat. The score includes various musical notations such as notes, rests, and bar lines. A green vertical line is positioned at the beginning of the second measure of the vocal line. A playback control bar is visible at the bottom of the score, including a play button, a progress bar, and a volume icon.

Fonte: Adaptado de *Biophilia App*

**UNIVERSIDADE TIRADENTES**

**MATHEUS ALMEIDA CORDEIRO**

**“WELCOME TO BIOPHILIA”: UM ESTUDO DA NARRATIVA  
TRANSMÍDIA APLICADA AO CONTEÚDO MUSICAL**

**Aracaju - SE**

**2017**

**MATHEUS ALMEIDA CORDEIRO**

**“WELCOME TO BIOPHILIA”: UM ESTUDO DA NARRATIVA  
TRANSMÍDIA APLICADA AO CONTEÚDO MUSICAL**

Pré-Projeto de Pesquisa apresentado à  
Universidade Tiradentes como um dos pré-  
requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em  
Comunicação Social com Habilitação em  
Publicidade e Propaganda.

**ORIENTADOR**

Profa. Dra. Andréa Karla Ferreira Nunes

**Aracaju - SE**

**2017**

## SUMÁRIO

<b>1.</b>	<b>TEMA</b> .....	4
	1.1. Delimitação do Tema.....	4
	1.2. Problema.....	4
<b>2.</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	5
<b>3.</b>	<b>OBJETIVOS DA PESQUISA</b>	
	3.1. Objetivo Geral .....	9
	3.2. Objetivos Específicos.....	9
<b>4.</b>	<b>QUESTÕES NORTEADORAS</b> .....	10
<b>5.</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	11
<b>6.</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	31
<b>7.</b>	<b>CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DA PESQUISA</b> .....	33
<b>8.</b>	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	34

## **1 – TEMA**

Narrativa Transmídia/ Música

### **1.1. Delimitação do tema:**

Estudo da estratégia de narrativa transmídia contida no oitavo álbum de estúdio da cantora islandesa Björk (“Biophilia”), lançado nos formatos padrão e aplicativo, no ano de 2011.

### **1.2. Problema:**

Teria o álbum "Biophilia" da cantora Björk se utilizado da narrativa transmídia para uma nova experiência de consumo musical?

## 2 – INTRODUÇÃO

Uma metáfora que ilustraria a relação entre a cultura tecnológica digital e o indivíduo, no sentido mais simplista, seria a de “um convite constantemente enviado para ele, solicitando que adapte a sua “casa”, localizada em um ciberespaço, a cada vez que um novo dispositivo for acrescentado à cultura em que vive”. Significa dizer que ele precisa familiarizar-se continuamente com a linguagem das plataformas que surgem, conforme vão se tornando mais sofisticadas e íntimas na sociedade a qual integra se não quiser viver à margem da “cultura de convergência” (JENKINS, 2009).

Os elementos a ele interligados – e por ele consumidos – seguem a mesma dinâmica. Reestruturam suas formas a partir da nova linguagem do dispositivo estabelecido, agora comum e usado por seu consumidor, a fim de que seu conteúdo se torne versátil e disponível nas diversas mídias. “O digital é o meio das metamorfoses”, assim salienta Lévy (1999, p. 68). E tais mudanças, em sua maioria, são regidas por fins mercadológicos, visto que a cultura contemporânea é caracterizada por estender o rótulo “produto” sobre aquilo que não é, em primeiro plano, de natureza comercial como os elementos de cunho intelectual, cultural e artístico.

O cenário musical, especificamente, exemplifica esta tese da adaptação por modificar os formatos de distribuição e comercialização de seu produto (música) ao longo do tempo, no propósito de impulsionar o consumo na “zona quente”, cujo público potencial tende a se encontrar em maior número. Hoje, esta zona tem registro na Internet, acumulando cerca de 3,2 bilhões de usuários conectados, segundo a União Internacional das Telecomunicações (UIT) em 2015<sup>44</sup>. O conteúdo musical está hospedado para acesso em plataformas online de transmissão de áudio, conhecidas como “*Streaming*”, por meio de computadores, *notebooks*, *tablets* e *smartphones*.

Porém, a transição dos formatos não deve ser entendida sob a perspectiva de substituição dos meios tecnológicos anteriores ou tradicionais pelos recentes. Trata-se, sim, de uma convergência: uma coexistência desses meios que operam entre si, na distribuição de um mesmo produto. Abandonou-se apenas a centralização do conteúdo em apenas uma mídia – ou formato – exclusivo para a veiculação de dado conteúdo. As músicas disponibilizadas nos streamings coexistem com as mesmas nos formatos CD, MP3, Vinil e Fita Cassete. A convergência na lógica de distribuição seria, portanto, um “mix” de modelos cujo mesmo

---

<sup>44</sup> Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/05/mundo-tem-32-bilhoes-de-pessoas-conectadas-internet-diz-uit.html>>. Acesso em 07 de out. 2017.

material é adaptado e que colabora mutuamente no ciclo de consumo do elemento, na indústria fonográfica.

A familiarização das tecnologias influencia no reajuste da maneira como dado produto é consumido, pelo fato destas também influírem no reajuste de nossa cultura. E a capacidade de compreender as linguagens específicas da mídia, conseguida através do uso e da interação, implicam em oportunidades dos provedores que fornecem que o produto, a fim de tornar a experiência imersa e, em algumas situações, de expandir sua proposta além do convencional usando as especificidades da mídia. Tal prática (mais comum em franquias de filmes, games, quadrinhos, séries e *reality shows*) atende por nome de “Narrativa Transmídia”.

Em seu sentido íntegro, narrativa transmídia é conceituada por Jenkins (2009, p. 384) como “[...] histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma contribuindo de forma distinta para a nossa compreensão de um universo”. Significa dizer que as mídias, massivas ou restritas, velhas ou recentes, são escolhidas sob o critério de potencial penetrativo que portam, considerando as restrições de seu formato, para construir uma história diferente umas das outras sobre um mesmo conteúdo, mas que se complementam. Tudo isso, visando não apenas o consumo que o público-alvo representará em cada plataforma, mas também conferir a ele uma participatividade e engajamento que não é visto no modelo de mídia tradicional.

Retornando ao *locus* musical, apesar das plataformas tecnológicas midiáticas modificarem a engrenagem do “fazer música” – principalmente as digitais – ainda é translúcida a permanência da lógica restrita à distribuição/adaptação sobre elas. Mas, e se um artista fizesse uso desses mecanismos para uma finalidade artística e interativa? Utilizasse essa familiarização entre pessoas conectadas com a linguagem das tecnologias, agregando-as (ou apenas uma) ao conceito criativo de seu projeto, de modo a tornar seu conteúdo extenso e dinâmico, além do que a versão convencional pode oferecer? São indagações que associam o emprego da narrativa transmídia à conjectura do “fazer música” além da experiência audível e visual, mas também interativa e participativa.

É dentro desta nuance, que o material aqui desenvolvido em pesquisa, predominantemente exploratória/descritiva, pretende submergir. Firme no propósito de analisar a narrativa transmídia em uma aplicação mais íntima no território musical, âmbito muito pouco explorado nesta temática (mas não inexistente), visto que abordagens do conceito são mais tangíveis e volumosas em estudos do universo das franquias televisivas e do cinema, especificamente.



O objeto estabelecido pesquisa, paira sobre a órbita de discussão levantada até o momento. Lançado em 2011, "*Biophilia*" (*One Little Indian/Warner/Universal Music*), oitavo álbum de estúdio e projeto musical da cantora islandesa Björk Guðmundsdóttir – artisticamente, apenas como "Björk" – se trata de um material fonográfico peculiar por convergir música com tecnologia digital, internet e interatividade em favor da tese cujo álbum é pautado. Tudo dentro da perspectiva de tornar a experiência de consumo musical habitual do que seria seu projeto em versão convencional, em algo inusitado dentro de um "universo" estendido e moldável das letras das canções, sob a forma de aplicativo jogável (este desenvolvido em parceria com a *Apple*).

A pesquisa, a partir deste ângulo, tem como delimitação, o estudo de um possível uso estratégico de narrativa transmídia no álbum da artista alternativa, considerando seus dois formatos lançados: padrão e aplicativo. Imerso no conceito temático e seus respectivos procedimentos de aplicabilidade, reluziu a problemática que torna movente o estudo: Teria o álbum "*Biophilia*" da cantora Björk se utilizado de narrativa transmídia para uma nova experiência de consumo musical? Isto é, o álbum ao ser lançado em versão aplicativo (*App Album*), estaria fazendo uso dos conceitos que dão forma à transmidiação narrativa para transcender a prática habitual de como a música é consumida? Eis o eixo de inquietação crucial que permeia a proposta.

Os objetivos partem do viés que se estende desde a observação da possível estratégia de narrativa transmídia no álbum, às subsequências complementares que se referem ao estudo do tema, do âmbito fonográfico com suas particularidades de lançamento de material, e a mediação destes com a dinâmica da transmidiação narrativa no campo musical, por meio objeto em foco.

Em instância abrangente, o objetivo geral consiste em: Analisar a estratégia utilizada via narrativa transmídia do álbum "*Biophilia*" da cantora Björk. As ramificações específicas incluem: a) Estudar o cenário musical e entender as particularidades de lançamento de um álbum na indústria fonográfica; b) Conceituar a narrativa transmídia e sua metodologia; c) Apresentar a aplicação da narrativa transmídia dentro do cenário musical, através do álbum *Biophilia*.

Os aportes teóricos elencados estão dispostos de modo a situar o pesquisador ao contexto ambiente no qual a pesquisa se desenvolverá. Serão consultados estudos contemporâneos de autores como Jenkins (2009), Lévy (2000), Santaella (2008) e Lemos (2010), assim como artigos e monografias de orientação científica conseguidos via internet, tendo como exemplar ilustrativo, Ribeiro (2015). É atribuído ao primeiro citado, o título de

principal condutor, visto que sua obra "*Cultura da convergência*" se dedica integralmente à conceituação e aplicação da narrativa transmídia, julgado como primordial no conhecimento que implicará no direcionamento dos demais autores, dentro da ótica pretendida da pesquisa.

O procedimento metodológico que administra o material é disposto em duas lacunas de abordagem. A primeira compreende o período de coleta de dados por meio de leitura dos autores determinados e obtenção de dados teóricos sobre o álbum *Biophilia*. Serão selecionadas obras bibliográficas e artigos relacionados ao projeto, para discorrer sobre as matrizes Cibercultura – Cultura Digital – Indústria Musical – Narrativa Transmídia. Sobre o conhecimento a respeito do álbum, as informações serão colhidas a partir de visitas em sítios eletrônicos (estabelecendo prioridade os oficiais, incluindo o da artista) e artigos afins que remetem a ele.

A segunda lacuna se debruça integralmente a conhecer o projeto *Biophilia* e seus formatos padrão (lista de faixas) e o aplicativo (compilado de jogos interativos interfaceados a partir das composições das faixas convencionais). Para o processo exploratório/descritivo, serão obtidos, sob meios legais, o álbum em sua versão convencional através da plataforma "*iTunes Store*" e sua versão aplicativo na loja virtual "*Apple Store*" – ambas de domínio *Apple* – por meio de um aparelho *smartphone*.

Em continuidade, será executada a análise dos dois formatos do material, considerando os critérios de adaptação da concepção criativa das canções do formato padrão, no aplicativo, de modo compreender, através dos estudos teóricos, se foi exercida (ou não) a estratégia de narrativa transmídia na perspectiva de promover um consumo musical da obra, além do habitual.

A relevância pode ser aplicada à pesquisa (e ao seu objeto, por conseguinte), por esta ser pautada dentro de uma temática íntima na área de formação ao qual este material é dirigido. Segundamente, por ser um projeto de cunho original e obediente aos critérios científicos de produção, visando mostrar uma ótica peculiar a respeito do emprego de mídias – até então vistas potencialmente como distribuidoras do conteúdo – para contar uma história com roupagem imersa.

*Biophilia* ao relacionar a tecnologia digital interativa do *app*, torna-se válido como objeto, pois atende a necessidade desta pesquisa no propósito de compreender a narrativa transmídia como estratégia voltada para o seu conteúdo, instigando a participação dos ouvintes a fazerem mais do que simplesmente ouvir música, ao convergir com um canal culturalmente conhecido e utilizado por eles.

### **3 – OBJETIVOS DA PESQUISA**

#### **3.1 Objetivo Geral**

- ✓ Analisar a estratégia utilizada via narrativa transmídia do álbum “*Biophilia*” da cantora Björk.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

- ✓ Estudar o cenário musical e entender as particularidades de lançamento de um álbum musical na indústria fonográfica.
- ✓ Conceituar a narrativa transmídia e sua metodologia.
- ✓ Apresentar a aplicação da narrativa transmídia dentro do cenário musical, através do álbum *Biophilia*.

#### **4 – QUESTÕES NORTEADORAS**

- I. A adaptação do álbum para o formato aplicativo contribui para a extensão da estória, dentro da linguagem da mídia utilizada?
- II. Na interação com o conteúdo narrativo é possível identificar a expansão da temática contida no material convencional?
- III. O uso da narrativa transmídia no álbum reflete o impacto dos meios digitais na experiência de consumo musical?

## 5 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 5.1. Cibercultura

#### 5.1.2. Um panorama da cultura, aculturação e adaptação

O indivíduo, enquanto ser pertencente a um contexto (precisamente a um contexto de eixo social) manifesta, dentre as suas capacidades, o potencial de adaptação quando exposto às transformações e aglutinações da cultura no *locus* cujo integra.

“Cultura”, conforme ressalta Campomori (2008, p. 75) *apud* Porto (2011, p. 96), é uma “[...] palavra que a priori remete à nossa relação com mundo, à civilização, ao conjunto de padrões de comportamento crenças, conhecimentos, costumes etc.”. A cultura, aqui ilustrada, é pontuada na perspectiva dos hábitos, valores, assimilados por um todo em um mesmo convívio, que regem a conduta de vida e comportamento daqueles que tem vínculo ao seu seio, em seu sentido mais básico.

A partir desta nuance, a tese de adaptação do indivíduo às mudanças em sua cultura, mencionada no primeiro momento, adquire tangibilidade quanto a sua origem, uma vez que essa capacidade individual coletiva se dá pelo fato da cultura que o rege ser apta a assimilar as aglutinações e transformações, somando-as ao seu corpo em longo prazo. A cultura e o indivíduo são indissociáveis e inflexíveis a qualquer cisão em sua relação. A cultura é espírito que constitui o indivíduo, que, por sua vez, constitui a sociedade (*locus*) ao se integrar a ela e a seus agregados, em convívio.

A aquisição da habilidade adaptativa confere à cultura e aos seus subsidiários o título de metamórfica, significando dizer que ela assume novas formas a cada contato com vertentes culturais externas. O trajeto até o presente momento não exala ineditismo, trata-se de um retrato do que é estabelecido como "aculturação". Sobre este termo, Ullmann (1991, p. 313) discorre que:

É um processo no qual duas culturas, geralmente uma delas sendo doadora e a outra, receptora, num contato bastante prolongado ou permanente, sofrem influxo recíproco. Em termos mais simples, dir-se-ia que a aculturação consiste na adaptação de uma cultura à outra, num ou vários traços.

A aculturação põe à prova a perspectiva de sinergia entre determinada cultura e outra, assim como as suas conjunturas específicas; sua desenvoltura em incorporar tocantes divergentes ou afins que as culturas em câmbio contêm, ou em ótica mais inflexível, de "digerí-la", um módulo mais lento do processo de assimilação.

A quebra de fronteiras geográficas e físicas tornou o terreno mais propício ao constante fluxo de entrada e relacionamento entre diversas torrentes culturais, formadoras de suas respectivas sociedades e indivíduos. Isso acarretou, em sua maioria, que as comunidades estabelecessem estreitamentos favoráveis para tornar comum a aculturação, assim como na outra face, despertou a resistência das mais conservadoras, que percebem a tendência como uma maneira de sobrepor ou erradicar a sua cultura de origem.

Hoje, o conceito de ruptura das barreiras assume roupagens mais sofisticadas e imersas no viés técnico. Através dos dispositivos tecnológicos digitais (computadores, *notebooks*, *tablets*, *smartphones*, *smart tvs*), e, principalmente da Internet, os limites geográficos não apenas são retirados, como o espaço entre culturas, sociedades e pessoas transcende para uma plataforma intangível, mas com impactos concretos. Por intermédio da tecnologia, as culturas coexistem com um fenômeno de mesmo caráter, porém desterritorializado e comum aos usuários em escala universal.

### **5.1.3. Cibercultura: a familiarização do indivíduo com a linguagem digital**

O novo modelo de sociedade globalizada é disposto após a integração da tecnologia ao panorama cotidiano dos indivíduos, mais especificamente aqueles que têm acesso aos dispositivos que permitam a conectividade. Ao mencionar tecnologia e os dispositivos de mesma índole, não se trata dos meios de comunicação de massa (TV, rádio, telefone). Apesar de suas respectivas contribuições nas primeiras “grandes investidas” da relação indivíduo-máquina, é preferível remeter às tecnologias digitais e as plataformas midiáticas interativas, visto que estas representam o nicho tecnológico da abordagem em questão.

A cultura forjada na relação entre a rede interligada de tecnologias, internet e indivíduos conectados, é nomeada de "Cibercultura", teoria desenvolvida pelo estudioso francês Pierre Lévy em sua obra detentora do mesmo título. Lévy (2000, p.17) delimita a cibercultura como "[...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço". A primeira vista, ele faz uma releitura sobre o mecanismo básico da cultura geral, mesclando-a sobre o alicerce das tecnologias.

No sentido sucinto, cibercultura compreende a intensificação do uso dos aparatos tecnológicos – e da internet – pelos indivíduos (agora "usuários"), de modo que tais suportes se convertam em canais responsáveis pelo desenvolvimento da comunicação, produção

intelectual e a reprodução de seus valores e pontos de vista subjetivos no espaço conectado, em escala cultural.

Os polos que discorrem sobre o fenômeno, determinam que dentro manto cibercultural, se encontra a extensão onde aqueles em *status* “online”, encontram campo para realizar o câmbio de culturas, conhecimento e conteúdo. O "Ciberespaço", assim conhecido, é o local-matriz onde os usuários fazem uso e vivenciam a cibercultura. "O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo". (LÉVY, 2000, p. 17).

A órbita entre o plano cibercultural e ciberespacial representa, em suma, o núcleo, a fonte, o coração de todo o contexto cultural global (ressaltando a internet como a principal atriz e genitora). Tendo dentre as características a incapacidade de ser mensurado e totalizado, é moldável e constantemente apto à expansão conforme o ritmo de uso, para quaisquer finalidades, se torna assíduo.

Dentro de toda essa atmosfera utópica – mas real e presente na sociedade contemporânea – reluz ao cenário, uma condição inicial de demasiada importância no sentido do indivíduo ser integrante e instalar sua "residência" na esfera cultural digital: a familiaridade com linguagem. Isto é, conhecer a linguagem específica da cultura, das técnicas e suportes que ela faz uso, a fim de torná-la comum ao seu repertório e, por fim, incorporar-se a ela após o seu domínio.

*A priori*, independente das formas (rústicas ou sofisticadas) que linguagem possa se apresentar, todas portam a mesma característica primordial: não é uma técnica inata do indivíduo. Logo, a linguagem é um método que é assimilado e dominado por ele em longo prazo por meio de instrumentos pedagógicos, e pela relação social com grupo ao qual pertence e sua respectiva cultura regente. Segundo Santaella (2008, p. 127), é “[...] através da linguagem que o ser humano se constitui sujeito e adquire significância cultural”. Isso quer dizer que ao dominar a linguagem, os indivíduos se tornam legitimamente seres pertencentes a um conjunto cultural.

No caso da linguagem digital, é aplicada a mesma lógica. O domínio dela consiste em compreender a dinâmica de uso dos dispositivos, ou seja, tornar-se íntimo da técnica para usá-la em sua totalidade e ao plano ao qual se dirige. Nesse ponto, é fundamental entender a convergência das linguagens. Com base na linguagem escrita e oral aprendidas desde a formação, o indivíduo tem o auxílio para decodificar a de caráter tecnológico e compreender

seu funcionamento, uma vez que a linguagem digital é a projeção das linguagens oral e escrita tradicional nos dispositivos.

Os procedimentos que tornam o indivíduo-usuário familiarizado, se dão por meio dos princípios de interatividade e da imersão. Sobre panorama da primeira citada, Lemos (2010, p. 114) conceitua que:

[...] é um tipo de relação tecnossocial e, nesse sentido, “*um equipamento ou um programa que é dito interativo quando seu utilizador pode modificar o comportamento ou o desenrolar*”. A tecnologia digital possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, o conteúdo.

Interagir acarreta na ênfase da aprendizagem e assimilação das plataformas e forma linguística, mas que não se limita apenas ao contato simplista com objeto (dispositivo). É um viés processual: conhecer o aparato do objeto, para depois tornar a linguagem comum ao seu repertório, de modo a tornar-se apto para realmente exercer a verdadeira essência de interagir na cultura digital, que é o uso, a participação e moldagem do conteúdo, informação, que esses meios possibilitam acesso.

A imersão é o segundo estágio e está inter-relacionado à interação. Compreende a etapa mais complexa do relacionamento e indica a assiduidade do uso das técnicas e do consumo do conteúdo fornecido por elas, refletindo, por conseguinte, no engajamento, o "sentir-se incluso e pertencente" ao objeto que agora domina. "Através da imersão, podemos nos sentir parte deste mundo, sendo este o sentimento de pertencimento a uma realidade". (LEMOS, 2010, p.156).

O uso do termo "familiarização" não é usado aleatoriamente, pois é de feitio humano desenvolver tal sentimento, assimilar que está inserido no universo daquilo que domina. E, dentro desse nível de intimidade, reproduzido em escala global por aqueles que se encontram interconectados via tecnologias, emerge a discussão sobre a projeção de si mesmo e do que consome no real, no espaço virtual, implicando em modificações dos elementos que estão anexados aos indivíduos, levando-os a se adaptarem também no ciberespaço.

#### **5.1.4. Do domínio da linguagem à projeção de si e do que consome no ciberespaço**

O "migrar" do ser humano para as terras imensuráveis e intangíveis da cultura digital, cuja instância é universal e imensurável, não aborda uma projeção futura da relação indivíduo-máquina. O fenômeno já se encontra instalado e operante sobre as sociedades e a cada indivíduo, em particular. O potencial de adaptar-se às mudanças em sua cultura e ao comportamento social que habita, o fez acolher, a passos curtos, toda a conjuntura influente



da tecnologia sobre as formas como ele desempenha seus mecanismos de relação, comunicação, aquisição de conhecimento e consumo.

A cibercultura é, na colocação mais íntegra e resumida, um canal de projeção do pós-humano. Metaforicamente, um espelho que reflete a silhueta dos seus inquilinos, mas a forma como estão sendo reproduzidos na superfície do vidro, assume o formato, os detalhes e até as manchas que ele possa conter. Se o espelho possui manchas ou suas propriedades estéticas e estruturais são de determinado estilo, isso é derivado de como o indivíduo faz uso da plataforma.

O *locus* "internet", combustível que dá ânimo a todo o processo, é o canal por onde o indivíduo projeta sua natureza subjetiva, a ponto de tornar o território em uma extensão de sua natureza humana. Não se configura como um fenômeno independente e que se "auto alimenta", é dependente do usuário para que as engrenagens se movam. Mas diferente do que é entendido como suporte, ela não é passiva, pois exerce influência cultural sobre o usuário.

Lemos (2010, p. 12) afirma que a internet "[...] encarna a presença da humanidade a ela própria, já que todas as culturas, todas as disciplinas, todas as paixões aí se entrelaçam". Isso reforça a proposição de que sua ação é semelhante a de um espelho mímico, revelando um reflexo do indivíduo-usuário, porém, dentro dos moldes e aspectos do plano digital. Seria, portanto, uma digitalização, projeção de si naquilo cujo se agregou.

No arco presente, o que exemplifica a teoria de projeção são as redes sociais, acessada por aplicativos já conhecidos e utilizados pelos usuários. O compartilhamento de peculiaridades da vida real no virtual tornam os termos praticamente indissociáveis. Esta afirmação encaminha ao que Santaella (2008, p. 91) determina como interface, "[...] a atividade humana conectada aos dados através da tela". Considerando que no tempo atual "tela" se apresenta no plural ("multitelas"), por contas das diversas plataformas para relacionamento e compartilhamento fornecidas no espaço, a interface é o intermédio (instrumento) que anexa à vida real na matriz virtual.

Ainda em Santaella (2008, p. 92), é apontado o critério de funcionalidade da temática, propondo que ela permite "[...] cruzamentos inconsúteis entre os dois mundos, facilitando assim, o desaparecimento entre eles e, conseqüentemente, alternado o tipo de ligação e entre os dois." A alteração da ligação que a autora trata, remete à sinergia oriunda da intimidade entre os usuários – e as sociedades em que vivem – com sua versão no paralelo virtual, cujo é um fenômeno incorporado à realidade das culturas.

A projeção de si, no terreno cibercultural digital, não se encerra ou se limita somente à projeção de si, mas também do que consome. O consumo é uma diretriz atrelada à cultura de

todas as sociedades, e o posicionamento tem mais calor naquelas de cunho e ideologia capitalista. Nesse sentido, tudo aquilo que é classificado como produto e conteúdo (artístico, intelectual, visual e musical), tende a modificar sua forma de distribuição e comercialização para os seus consumidores, a fim de que a relação de consumo não encontre entraves, conforme eles se tornem mais imersos e adeptos aos mecanismos de relação na cultura digital.

O que deve ser visto com atenção nesta nuance, é a versatilização – para não dizer "metamorfose" – dos elementos consumidos e, principalmente, das mídias envolvidas que dão o suporte para o câmbio do consumo. Essa tendência, por muito tempo, encontrou resistência no campo mercadológico, mas não significa que ela tenha sido erradicada. Talvez a insegurança se deva pelo fato da internet e seus mecanismos escaparem de qualquer mensuração de tamanho, de não ser quantificada de maneira prática em um modelo fixo, dando a entender que investir nessa modalidade ainda seja um "tiro incerto", ainda que seja às claras.

Os pensamentos cautelosos e conservadores são aos poucos desconstruídos, conforme o engajamento dos indivíduos-usuários, que passam a construir relações de consumo dentro das plataformas, surtir efeitos densos no modelo tradicional onde os mesmos produtos/serviços eram unicamente disponibilizados, diferindo apenas por serem ofertados em formato físico. As mídias, aqui como suportes físicos para a veiculação e comercialização de produtos, estiveram sujeitas às mudanças oriundas da adesão de seu público às tecnologias.

Citando a música (um dos ramos principais de observação deste estudo), seu formato de distribuição e venda, foi do Vinil (1948) à Fita Cassete (1963), do CD (1982) ao MP3 Player (1998)<sup>45</sup>. Após a popularização do acesso a internet, a venda inicia sua fase desprendida das mídias físicas, marcando a era dos arquivos intangíveis "MP3" disponível para *download* e, por fim, o modelo atual de consumo, o *Streaming*. O recorte em questão não engloba todas as mídias do fluxo evolutivo, é apenas um arranjo das mais conhecidas pela cultura popular.

O que é perceptível nesse cenário é a lógica de consumo que segue o fenômeno da descentralização, isto é, o conteúdo/produto não é mais domínio de um único formato exclusivo para ser comercializado. As práticas de distribuição, comercialização e até mesmo a produção do conteúdo, é híbrida, sendo coerente com o local em que está vinculada.

---

<sup>45</sup> Disponível em: <<https://m.tecmundo.com.br/infografico/30658-a-evolucao-do-armazenamento-de-musicas-infografico-.htm>>. Acesso em 04 de novembro de 2017.

Desde já, é demasiadamente importante clarificar que a mudanças dos formatos não devem fomentar a ideia de que as práticas recentes se sobrepõem às formas anteriores e tradicionais. Pensar em "convergência" é o ideal para o contexto. Assimilar que ambas as metodologias são complementares e coexistem na mesma cultura de consumo, e que cada uma contribui, em seu nicho e especificidade, para o fluxo desta. No caso da música, o Vinil, a Fita Cassete, o CD, MP3 e *Streaming* são complementares e viáveis para cada tipo de público-alvo, e, portanto, movimentam o ciclo de consumo da indústria musical.

## **5.2. Indústria Musical**

### **5.2.1. A indústria fonográfica pós-cultura digital**

Uma vez que a internet é o âmago das transformações culturais, assim como formadora de uma própria corrente cultural, as práticas tradicionais de consumo que precederam a sua segmentação no seio popular, também sofreram aglutinações e reestruturações de seus processos na cadeia mercadológica.

Considerando o ato de consumir produtos de qualquer natureza – inclusive àqueles que não necessariamente são produtos declarados em primeiro plano, como elementos intelectuais e artísticos – é lúcido salientar que o processo é propenso a modificações, conforme o indivíduo-consumidor se intimiza com a plataforma universal conectada, onde os modelos padrão de comercialização e distribuição tradicional tendem a tornar-se parcialmente eficazes para a nova configuração.

A indústria musical reflete, assim como em outras indústrias, as novas exigências comerciais em torno do seu produto (música), impostas pela cultura digital. Tal reflexo remete à questão da imaterialização do conteúdo e, principalmente, na forma como é disponibilizado para o fim básico de consumir.

Se o produto "música" é de natureza intangível, é porque a internet, genitora da nova cultura, é de caráter intangível. Para o modelo tradicional da indústria musical e suas vertentes específicas (fonográfica e discográfica) isso acarreta na alteração da maneira como a música sempre foi comercializada, cujo formato, de maneira mais "segura", tinha clareza quanto aos roteiros de distribuição e a previsão das "zonas quentes", onde o público potencial tinha acesso ao material sonoro em maior escala.

O formato em questão é o físico (em tese mais próxima ao contexto temporal, o CD), mas deve-se incluir o Vinil e a Fita Cassete, que, após o mesmo conteúdo presente nessas mídias transcender para formas intangíveis (MP3, WAV, FLAC, entre outros) na rede, tornou-

se imprevisível e incerta a dinâmica de consumo musical – mas principalmente a de remuneração – uma vez que o dilúvio conteudal e o potencial de reprodutibilidade da internet tornaria o retorno financeiro cada vez menor e fragmentado.

Até esse primeiro arco, as vendas na forma física, de certa forma, era um amparo tangível para o controle de resultado e eficácia promocional pela comunidade industrial musical. O público não se configurava fragmentado em escala tão complexa, como é percebido hoje na internet. Mais do que isso, o fato do material tangível ser convertido em material digital na plataforma, influenciou o ritmo do *download* gratuito, dando corpo à pirataria e distribuição ilegal sem remuneração aos responsáveis legítimos pela produção do conteúdo. A internet era percebida, portanto, como ameaçadora e incerta à indústria musical tradicional por sua imaterialidade, e por possibilitar a apropriação e reprodução que atribuía retorno financeiro desproporcional.

Com o registro de quedas intensas nas vendas das mídias físicas convencionais, aos poucos foi saltando ao primeiro plano a convergência, ao invés da aversão e resistência à cultura digital. As motivações econômicas são, na maior fatia, o maior propulsor das adaptações dos conteúdos e materiais interligados aos indivíduos, a cada nova frente cultural e tecnológica. A internet, cujas sociedades aderiram ao contexto de vida, é agora a "zona quente" favorável para o consumo do produto musical.

Ao passo em que o público é descentralizado na área, quando adeptas a uma plataforma exclusiva para o consumo de um produto que é de seu interesse, torna-se um nicho com previsão de engajamento e retorno financeiro mais elevado que o esperado no método tradicional. A partir desse ponto de virada, emerge os serviços anexados ao novo paradigma. Plataformas que possuem a finalidade de distribuir (vender) o produto música, mas garantindo o retorno devido por isso.

Um exemplo que mostra a nova postura de distribuição e comercialização, é o sistema "*iTunes*", domínio da empresa *Apple*, de vendas musicais por assinatura. Como salienta Nicolau Netto (2009, p. 137) *apud*. Lima (2011, p.5):

Somente a partir do iTunes, as vendas passaram a ser contabilizadas pela indústria fonográfica. Na esteira do iPod, surgiram outros tocadores portáteis e lojas de arquivos musicais. A venda legal de música por assinatura foi outra vertente decorrente da digitalização da cadeia musical, constituindo-se em um modelo baseado na “cobrança de mensalidade fixa que dá o direito ao assinante “baixar” o número de faixas que desejar – a partir de uma loja virtual contratada. (NICOLAU NETTO, 2009, p.137) *apud* (LIMA, 2011, p. 5)

Ao incluir o tocador portátil "*iPod*", faz-se importante mencionar o suporte tecnológico e sua linguagem de funcionamento como oportunidade para construir a ponte

entre o consumidor e o produto. Uma vez que a cultura digital impulsiona, através do uso assíduo da tecnologia, o domínio da linguagem para desempenhar funções no ciberespaço, a portabilidade torna mais confortável e recorrente no hábito de consumo musical. Hoje, com incorporação dos *smartphones* multifacetados e dos aplicativos móveis, a ponte está firmada e em estado consistente, como também está ao alcance do público assinante, para o acesso a qualquer momento.

Agora intitulado como "*Streamings*", "forma de armazenamento e distribuição de dados multimídia na nuvem, substituindo o uso de memória física" (GOMES; FRANÇA; BARROS; RIOS, 2015, p. 2), as plataformas prosseguem com a estratégia de estar disponível no "habitat" do público-alvo e cada vez mais se tornam humanizadas e personalizadas, ao promover a colaboração dele na construção de conteúdo voltado para a sua medida e gosto (ressalva as "*playlists*"). Os exemplares maiores do segmento (*Spotify* e *Apple Music*) movimentam esse ciclo de vendas digitais, sendo o número de usuários pagantes, respectivamente, 60<sup>46</sup> e 30<sup>47</sup> milhões registrados em 2017.

O consumidor apresenta-se livre e seletivo, o que acaba refletindo no ritmo de desfrute dos conteúdos, em comparação ao modelo pré-estabelecido de faixas em formato físico, cujo não oferecia possibilidade de escolha, apenas a opção de comprar o material em determinada mídia de preferência. Em torno dessa frente comportamental, consegue ser observado que:

A partir desse formato digital, o consumo de músicas dentro de um álbum está sendo substituído pela preferência por um consumo por unidade. Em outras palavras, as pessoas parecem não querer mais ter de pagar por uma sequência de canções imposta previamente, como acontece em um CD, representando assim uma negação à ditadura do álbum comercial. (CARVALHO; RIOS, 2009, p. 76)

Porém, o impacto da cultura digital nas engrenagens da indústria musical, não alimenta a perspectiva predatória e substitutiva dos formatos físicos convencionais pelos *streamings* e vendas digitais isoladas. Ao passo que as práticas se tornam pouco penetrativas e obsoletas diante de um novo modelo, o fato é que ambas coexistem, vivem no mesmo ambiente. Apenas atingem públicos com preferência de mídias distintas, pois, um mesmo segmento pode abrigar nichos de consumidores diferentes que optam por acessar o mesmo conteúdo, em suportes variados. Enquanto há demanda, há movimentação para atendê-la em sua especificidade e preferência.

---

<sup>46</sup> Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/spotify-chega-a-60-milhoes-de-usuarios-pagantes.html>>. Acesso em 04 de novembro de 2017.

<sup>47</sup> Disponível em: <<https://macmagazine.com.br/2017/09/28/apple-music-chega-a-30-milhoes-de-assinantes-pagos/>>. Acesso em 04 de novembro de 2017.

### 5.2.2. Modelo tradicional em coexistência com o formato digital

Para entender a existência entre dois polos de venda de música em movimento no mesmo espaço cultural, é ideal que seja considerado o tocante de que o estágio sendo vivenciado no presente está situado no coração da "cultura da convergência". Caracterizada pelo estreitamento entre o indivíduo e as tecnologias digitais, que proporciona a descentralização das mídias e o conteúdo reproduzido nelas, Jenkins (2009, p. 43) declara que a convergência midiática é mais complexa e não se limita somente à técnica. E, na medida em que novas tecnologias surgem, elas remodelam (em nível cultural) os mercados e as formas como o conteúdo era consumido anteriormente. "A convergência das mídias é mais do que uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos."

Esse ponto coloca em pauta a façanha da indústria musical, de equilibrar a forma de venda física com a digital do mesmo produto, atuando em conjunto. A prevalência das duas ocorre por questões de demanda. Não se referindo ao quantitativo de contribuição que todas as ambas oferecem – já que as vendas em solo digital são mais volumosas – a existência mútua é presente justamente porque há procura pelos nichos distintos do mercado musical, pelo mesmo conteúdo, só que disposto em formatos distintos (tangíveis ou digitais). E, como qualquer demanda, ela indica previsão de um possível consumo e, portanto, merece atenção e investimento.

Em quantitativos sobre a venda nas duas modalidades, segundo relação da Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI) elaborada em 2015<sup>48</sup>, a receita teve como percentual 45% dedicado às vendas digitais e 39% referente às vendas físicas. O levantamento transparece que, apesar das vendas digitais concentrarem a maior parcela, as vendas físicas encontram-se logo à sua sombra, significando que a comercialização em mídia tangível não é obsoleta ou ultrapassada, pelo contrário, sua demanda é consistente e fornece suporte à indústria.

Por fim, a coexistência entre os meios modernos e os tradicionais não se projetam na premissa de uma "cadeia predatória", visto que a disputa entre eles é de índole amistosa e colaborativa em prol do fluxo da cadeia de consumo de material fonográfico. O lembrete da cultura de convergência jenkiana (no viés econômico) torna vívida a nuance da colaboração de cada potencial dentro de seu alcance, para circulação do polo mercadológico observado.

---

<sup>48</sup> Disponível em: <<http://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2016/04/receitas-digitais-do-mercado-de-musica-passam-vendas-fisicas.html>>. Acesso em 05 de novembro de 2017.

Isso agrega força ao argumento de que o trabalho conjunto pode ser empregado como um "mix" de plataformas relacionadas no mesmo âmbito e entre si.

### **5.2.3. A persistência do rótulo "distribuição" na música**

Dentro de todo o arco entre a música e a transcendência de sua forma, da sua tendência a se tornar mais expansiva e fluida que a sua versão material dentro do parâmetro digital, é irrefutável o fato de que ela se tornou íntegra pela adaptação – sua e do público potencial – da linguagem cultural.

Assim como o indivíduo, ao tomar para si características de outra cultura, remonta aquela a qual pertence desde o berço e passa a vivê-la em um novo contexto versátil e híbrido, a música repete o mesmo feito, pois, uma vez que também é uma parte de uma cultura, ela busca formas de versatilização quando ocorrem transformações comportamentais e tecnológicas, em escala expansiva.

Os intermédios eletrônicos digitais permitem a interação, a imersão e participação naquilo que obteve via consumo. Através de um aplicativo de *streaming* o indivíduo cria sua própria lista de reprodução com diversos artistas e gêneros, acessa plataformas de compartilhamento de vídeos e assiste videoclipes (outra vertente tecnológica que influenciou a indústria musical), dentre outras ilustrações. No mais, a tecnologia fornece – independente da interface utilizada – uma distribuição de torrents de conteúdo para o usuário e em sua “zona de conforto portátil”. Mas esse é o tocante-chave que se pretende imergir: a distribuição.

As projeções estudadas em torno das tecnologias digitais partem de um mesmo ponto em comum, que se trata das tecnologias como facilitadoras de todo o processo manual realizado pelo ser humano e daquilo que é de seu interesse consumir (informação, entretenimento, arte, cultura). Porém, no panorama musical, é estática a maneira como a tecnologia acaba sendo empregada para o conteúdo musical, restringindo-a a condição de distribuidora na maior parte do momento. E dentro do mesmo cenário, reside também o engessamento da música na lógica do distribuir.

Com a oportunidade que o domínio da linguagem e técnica pelos indivíduos representa, a música perdura na dinâmica do "distribuir-ouvir" e também do "ver", em ressalva aos videoclipes. Versáteis são os meios, porém, a finalidade é a mesma identificada nas linhas tradicionais.

O horizonte aqui visado é de usar o teor interativo das plataformas digitais não apenas como fornecedoras de material fonográfico, mas usada na construção do universo do conteúdo que a música contém e seu compilado (álbum). Grande parte dos álbuns contém um princípio narrativo, uma espécie de temática, cujo ele se desenrola através de cada faixa e que pode ganhar roupagem imersa, interativa e participativa de seu universo, ao adicionar uma mídia e sua linguagem peculiar interativa, sobre o projeto.

A proposta dessa sinergia para o conteúdo fonográfico recolhe poucos exemplares, onde pode ser citado o projeto interativo “*The Nacional Mall*”, da banda americana “Bluebrain”<sup>49</sup>: uma espécie de “álbum-aplicativo” que, por meio de um *smartphone*, as faixas são ouvidas somente enquanto o usuário estiver localizado no parque “*Nacional Mall*”, em Washington. Porém, apesar da parcela de materiais do gênero ser restrita, revela um saldo positivo na perspectiva de aspiração estratégica das mídias nesta premissa de eixo mais criativo da música.

Com a finalidade adicional de atingir o público no mercado digital cujo vivencia dilúvios de novos materiais e artistas, o produto música anexado intimamente na órbita digital, pode atrair a atenção do público potencial por meio da peculiaridade e atribuir à música, o caráter multissensorial, através de meios viáveis e de nível segmentado no que diz respeito ao conhecimento pelos usuários.

### **5.3. Narrativa Transmídia**

#### **5.3.1- Narrativa Transmídia e a perspectiva de expansão de conteúdo entre mídias**

O quadro situacional da distribuição de conteúdo entre as mídias observadas tempo presente, demarca o aspecto descentralizado e híbrido, cujo tem como característica a descentralização da filosofia dominante da mídia exclusiva. A indústria midiática e a cultura de consumo assumido por ela, não mais tem o fluxo de conteúdo dependente apenas a um único suporte de veiculação.

O pós-internet possibilitou a obstrução do modelo, fazendo-o ceder espaço para formas plurais e viáveis de disponibilizar o mesmo conteúdo em locais diferentes, dentro da rede. Ao passo em que isso acarreta em um dano não muito agradável para as mídias que antes concentravam o controle de distribuição, ao mesmo tempo é encontrado conforto, uma

---

<sup>49</sup> Disponível

em: <[https://olhardigital.com.br/noticia/banda\\_lanca\\_album\\_que\\_so\\_pode\\_ser\\_tocado\\_com\\_app\\_de\\_geolocalizacao/18229](https://olhardigital.com.br/noticia/banda_lanca_album_que_so_pode_ser_tocado_com_app_de_geolocalizacao/18229)>. Acesso em 04 de novembro de 2017.



vez que a fragmentação pela cultura digital deu luz à compreensão de que a internet é um suporte potencial proporcionador de alternativas que, quando somadas, surtem em um benefício mais engajado e imerso no que diz respeito à experiência do consumidor com o conteúdo do seu interesse.

A metamorfose ressaltada, ao alterar a técnica de distribuição – assim como a produção conteudal – marca, por conseguinte, a prática comportamental do consumidor. Enquanto na tese tradicional da mídia exclusiva, o indivíduo mostrava-se mais receptor e pouco instigado a participar ou contribuir, no modelo fragmentado, assume uma postura ativa e receptora-emissora expansiva, sendo responsável por intervir e acrescentar algo ao conteúdo que consome. "Se os consumidores antes eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. [...] Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos". (JENKINS, 2009, p. 47).

A descentralização dividiu os caminhos, ao que antes tinha um destino certo e fixo para ser encontrado. Porém, tais caminhos foram traçados para que a prática não se tornasse árdua ou propícia ao alheamento. O consumidor agora é um eremita que não hesita em caminhar entre as mídias, pois agora é instigado migrar entre elas, por conta da curiosidade e desejo de "saber mais" através de elemento que na sua cultura – assim como todas em geral – sempre foi um combustível para a inquietação: as histórias.

A história, na esfera cultural, é de faceta emocional e dotada de potencial criativo e imaginativo que permite entreter, ao mesmo tempo em que estimula a imersão, projeção, identificação ou simplesmente situar acerca de um universo. Com as adaptações tecnológicas, as formas de narração tornaram-se sofisticadas e versáteis, usando da tecnologia, a linguagem das “telas” para exercer sua dinâmica milenar.

As mídias nessa configuração aprenderam a contar histórias. Principalmente aquelas interligadas à indústria do entretenimento, usam desse artifício para amplificar a captação de atenção do público para o produto/conteúdo que produzem. A técnica de contar histórias nessa conjectura é conhecida como “*Storytelling*”, junção dos termos ingleses “*story*” (“história”) e “*telling*” (“contar”). A respeito do termo e as transformações na cultura da narração de histórias, Domingos (2008, p. 94) pontua que:

[...] os storytellings dão sentido ao mundo do homem, de diferentes modos, em diferentes épocas, em diferentes suportes, desde os primórdios até hoje, quando elas passaram a existir nos écrans como narrativas digitais (podcasts, webcams, blogs, televisão interativa). Não só as narrativas existentes são inumeráveis, como são inumeráveis os seus tipos, bem como as suas funções. (DOMINGOS, 2008, p. 94).

De certa maneira, dispor o conteúdo sob a forma de uma história, desdobrada em pontos midiáticos diferentes, mas complementares ao universo temático, torna o público suscetível a querer se interar daquilo que ela narra, na medida em que também suaviza a lógica de consumo que há por trás, tornando o envolvimento entre ele e a marca, uma relação de instância emocional e afetiva.

Essas mesmas propriedades são aplicadas no seio das mídias e da rede, porém, nos trajés da perspectiva de consumo e na linguagem de cada mídia onde a história é acoplada. Essa distribuição de narrativas em cada plataforma midiática torna o núcleo universal da história progressivo e expansivo, que impulsiona o público envolvido com o que é contado, a consumi-la em todos os espaços, mídia por mídia. Tal tendência é enraizada no que se entende por "Narrativa Transmídia".

Henry Jenkins (2009, p. 138) entende que a narrativa transimídia é uma história desenvolvida "[...] através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo". Isso significa dizer que, em cada mídia onde a história é veiculada, é oferecido um desdobramento inédito e diferente sobre ela, que contribui para a expansão de seu universo narrativo e do consumo em cada plataforma, no percurso.

A orientação da técnica é de veia econômica, que se utiliza do potencial captativo que a arte de contar histórias representa, para estabelecer vínculos afetivos entre o consumidor com o material, o que implica em dizer que isso motivará o consumo calculado no processo. "[...] há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia. [...] há um forte interesse em integrar entretenimento e marketing, em criar fortes ligações emocionais e usá-las para aumentar vendas". (JENKINS, 2009, p.148).

O fundamento estratégico que narrativa transmídia assimila em sua prática, é o uso da capacidade de penetração que cada mídia possui, para usar em favor da expansão da história. E, considerado que cada mídia distinta compreende um grupo de consumidores distintos, a narrativa transmídia visa atingir, por meio do conteúdo narrado, essa pluralidade de consumidores "a partir da gestão da forma como ele ressoa em cada um dos formatos", parafraseando Jenkins (2009, p. 139).

O termo deixa em evidência que não necessariamente existe uma dependência entre as histórias para se interar do universo contado. Uma estratégia de transmidiação narrativa considerada eficaz é aquela cujo acesso, seja por qualquer mídia ou suporte, tenha o caráter autônomo, isto é, que não seja obrigado a acessar o produto-história em uma ordem pré-determinada. Se uma franquia de filme, por exemplo, lança um game cujo contexto seja

distinto do que está presente no filme, não será necessário ver o filme antes para entender ou afeiçoar-se ao jogo.

O ideal é que o público se engaje e migre de uma mídia para outra, em busca de absorver cada contexto diferente sobre o mesmo universo, pois, isso surte em uma imersão e profundidade afetiva que eleva o ritmo de consumo para um grau assíduo. E, para que isso venha a ocorrer, é essencial que haja independência nas narrativas e abordagens diferentes, uma vez que a redundância condena a estratégia ao fracasso. Sobre a autonomia das histórias, Jenkins (2009, p. 138) frisa que:

Cada produto determinado é um acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais o consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. (JENKINS, Henry; 2009, p. 138).

É frustrante para o alvo saber que os caminhos narrativos entre as mídias o levam a andar em círculos. Logo, passará a fomentar que não há benefício algum em captar a mesma informação e transitar pelas plataformas, e, em projeção coletiva, a frustração pode refletir na diminuição do trânsito migratório, que por sua vez diminuirá a rentabilidade mídia-por-mídia, tornando-se um prejuízo ou fracasso. Redundância ou uma simples reprodução homogênea da mesma história em suportes diferentes não é narrativa transmídia.

Utilizar várias mídias, a tecnologia, por si só, não garante que a distribuição de conteúdo seja narrativa transmídia. Narrativa transmídia significa contar histórias diferentes por meios de mídias distintas que contribuem para extensão do material e convença o público-alvo de que vale a pena se deslocar de sua "zona de conforto" para se interar daquilo que lhe é de interesse.

Empregado volumosamente no âmbito das grandes franquias de filmes, séries e *reality shows*, o termo, pode ser debruçado no terreno musical. Embora seja mais restrito e não se utilizar vastamente das mídias como nas situações mencionadas, o artista ao desempenhar os procedimentos narrativos transmidiáticos – especificamente no que diz respeito à experiência de consumir o produto "música" – acaba por transcender o seu formato convencional ao apropriar-se do potencial das mídias (ou uma em especial) para uma dimensão interativa e participativa.

### **5.3.2. *Transmedia Music Storytelling*: a narrativa transmídia no locus do conteúdo**

Enquanto no modelo universal da narrativa transmídia, as mídias são descentralizadas e os públicos fragmentados, tal panorama exigiu a implantação de novas formas de tratar um mesmo conteúdo de forma plural em cada uma das instâncias, por meio da

tendência *storytelling* (contar histórias). Uma vez que o âmbito fonográfico faz parte da cadeia de valor e de consumo, assim como também utiliza das plataformas midiáticas como suporte, ele tende a se tornar viável e potencial para assimilar a dinâmica de consumo sob a forma de uma história que transita entre tais objetos.

Assim como a conjuntura universal, a narrativa transmídia musical (“*Transmedia Music Storytelling*”) é de plano estratégico, versado nos moldes do marketing para estimular o público ao consumo por meio do elo afetivo. Porém, ao passo que é natural que a prática contenha uma lógica de consumo, também atribui cor à reflexão da nova metodologia de se fazer música e a gestão dos mecanismos que tornem o consumo de seu produto numeroso.

A configuração expansiva da filosofia digital, novamente é retratada como estopim para modificação da forma tradicional que antes os produtos culturais seguiam paulatinamente. Segundo Ribeiro (2015, p.15), a “[...] proliferação e democratização das tecnologias de partilha de dados fez com que os papéis tradicionais da cadeia de valor se alterassem e, até, em muitos casos se suprissem, provocando a [...] desintermediação do mercado musical”.

Por "*Transmedia Music Storytelling*", Ribeiro (2015, p. 5) atribui em tom simplista e previsível, como "a aplicação de estratégias transmedia ao mercado da música". Mas não de atendo somente a essa colocação, a teoria conta com o apoio complementar que compreende a forma prática de aplicação da transmídia na matriz fonográfica. A vertente "*Transmedia Music Canvas*" (TMC), ainda em Ribeiro (2015, p. 2), é explanada como:

[...] uma ferramenta de apoio à promoção musical para novos artistas, capaz de dotar os seus utilizadores com os utensílios necessários à construção de uma estratégia *transmedia music*. Este tipo de estratégias é aqui compreendido como um pacote de diversos produtos e serviços de promoção – imagem fotográfica da banda, *design* do *booklet* do álbum, vídeos promocionais e telediscos, gestão de redes sociais e imprensa, aplicações móveis para a banda, videojogos, *fanzines*, *merchandising*, ou outros – que, partindo de uma linha narrativa ou de *storytelling* base, acompanham o período pré, lançamento e pós-lançamento de álbuns, e são distribuídos de forma contínua, coerente e estratégica por várias plataformas mediáticas. (RIBEIRO, 2015, p. 2).

À primeira vista, a técnica parece ser feita exclusivamente para artistas em situação ascendente, mas o mesmo mecanismo também pode surtir em indicativos eficazes, para aqueles cujo seu nome (marca) já detém nível segmentação consolidado ou considerável na indústria. Na segunda, é possível obter a relação do compilado de mídias alternativas que o artista interessado pode se apropriar, aplicando suas respectivas linguagens, especificidades e capacidades de penetração nos públicos que elas concentram para a realização da estratégia transmidiática em seu material/projeto.

Nesse âmbito, a narrativa transmídia levanta a tese do intermédio técnico focado para a extensão do conteúdo em plataformas plurais, e não somente como uma distribuição

vulgarmente atrelada à divulgação "atira para todos os lados", na esperança de atingir a maior quantidade possível da fatia de público, em cada mídia.

O *locus* musical abriga ramos narrativos desde o seu formato convencional, através das letras, sendo qualificados para a projeção da transmídiação narrativa no seu formato. Ribeiro (2015, p. 30), situa que:

[...] os álbuns se revelam como ferramentas de excelência para a construção narrativa, uma vez que permitem uma evolução da história, não só dentro do próprio álbum de canção em canção, como entre álbuns, onde cada álbum acrescenta um patamar com novos elementos narrativos e desenvolvimento da ação. (RIBEIRO, 2015, p. 30).

O álbum é provido de uma tese que rege as canções (principalmente os ditos "conceituais") que é pouco explorada – e porque não ofuscada – pela lógica somente auditiva (lista de faixas) e visual (videoclipes), implantada pela ótica unilateral de distribuição. A não exploração da interatividade que as mídias portam, para expandir o conteúdo e a tese dos álbuns musicais, acaba por tornar o consumo estagnado, se for considerado o estado multifacetado que os indivíduos-usuários se encontram, desprendidos e aptos a consumir conteúdo de seu interesse em qualquer suporte.

#### **5.4. *Biophilia***

Lançado em 11 de outubro de 2011, pelos selos das gravadoras *One Little Indian*, *Warner Music* e *Universal Music*, "*Biophilia*" constitui o oitavo projeto musical (e álbum de estúdio) da cantora alternativa islandesa Björk Guðmundsdóttir – artisticamente, apenas como "Björk" – que traz em seu contexto o flerte íntegro do material fonográfico convencional com as plataformas digitais, cujo contém em seus aparatos técnicos, a proposta inata da interatividade. Esse câmbio tem forma palpável uma vez que o material foi disponibilizado não apenas em formato convencional (compilado de faixas audíveis distribuídas em modo físico e digital), mas também na forma de aplicativo dinâmico no qual as faixas do álbum são interfacetadas e jogáveis.

Conhecida por sua peculiaridade e propensão ao experimentalismo, Björk apresenta em todos os seus registros musicais a pluralidade sonora, assim como a diversidade de abordagens que regem os desdobramentos de seus produtos fonográficos. Uma vez categorizada como pertence ao nicho alternativo musical, que sustenta o rótulo da liberdade criativa e da experimentação em relação ao cenário comercial *mainstream*, cuja produção se utiliza da experimentação em condições controladas cautelosamente prevendo seu impacto no ritmo de venda, a islandesa no projeto em questão tem seu material mais ambicioso. Enquanto

sua expressão se restringia entre as canções e videoclipes, nesse panorama, se debruça também nas tecnologias digitais em sua concepção artística-criativa em torno de um tema mais complexo.

Faz-se necessário – antes de enveredar nas duas naturezas que o projeto possui – compreender o conceito que administra o universo do conteúdo dos dois polos. *Biophilia* é um material artístico, cujo fio criativo constrói uma atmosfera que condensa leis naturais, fenômenos físicos, o universo e teoria musical, percorridas coerentemente entre as letras das canções.

Sua conjectura temática é, em síntese, de viés científico e em certos reflexos, didático, uma vez que a abordagem adotada por Björk ao explicar os tocantes regenciais, possui uma entonação descritiva e travestida de associações entre as propriedades de tais elementos com os aspectos humanos, o que traz à tona a reflexão anciã da conexão do indivíduo como ser pertencente ao universo e à natureza.

Cada faixa possui micro-histórias (micro-universos temáticos) que compõem o conjunto da tese do álbum, cujo título etimologicamente é sugestivo ao entrelaçar os termos oriundos do grego “*Bio*” (“vida”) e “*philia*” (“amor”), atribuindo um sentido artístico do trabalho sob a ótica de um amor ao mundo natural, sentido pela humanidade de forma universal, sobre os fenômenos e às formas de vida.

#### **5.4.1. *Biophilia*: álbum convencional e *app album***

O pacote musical-interativo, disposto nas duas formas (edição padrão e interativa), é anexado no que diz respeito às suas propriedades, considerando que ambas as plataformas se desdobram sobre o mesmo roteiro estrutural, ilustrado pela lista de faixas (*tracklist*) e os respectivos temas que elas enfatizam. No total, *Biophilia* acopla dez canções responsáveis por construir a sua tese, embora sejam ofertadas quatro faixas adicionais em sua versão estendida. Porém, a observação é dirigida apenas às dez faixas-padrão – visto que estas são debruçadas no contexto convencional-interativo.

No que diz respeito à sua versão de natureza padrão, o álbum tem o material distribuído sob os formatos físico (Vinil e CD) e digital (*download* legal em MP3, FLAC, WAV e reprodução via *Streaming*). Sua ênfase permeia a distribuição para o consumo integralmente audível dos conteúdos, uma vez que seu modelo é restrito a essa finalidade tradicional, onde estão posicionados em uma lista de canções de ordem pré-estabelecida. São

elas: “*Moon*”, “*Thunderbolt*”, “*Crystalline*”, “*Cosmogony*”, “*Dark Matter*”, “*Hollow*”, “*Virus*”, “*Sacrifice*”, “*Mutual Core*” e “*Solstice*”<sup>50</sup>.

Manifestado em sua faceta móvel (aplicativo), *Biophilia* consiste na projeção engajada das dez faixas previstas na edição padrão, em aplicações tridimensionais, interativas e moldáveis através do toque (*touchscreen*), que tem sua interface tecida a partir da abordagem temática contida nas letras das canções. E, trazendo novamente em primeiro plano a aura do projeto musical (o universo, a natureza e a música), o aplicativo tem a sua representação ambientada visualmente – e auditivamente – de uma órbita de corpos celestes, que desempenha a função de “aplicativo-mãe” que abriga o compilado de “canções-aplicativo” no seu espaço.

Dedicado inicialmente para disponibilização apenas em dispositivos de bandeira “*Apple*” (*iPhone*, *iPad* e *iPod Touch*), em momento presente, também encontra-se disponível para acesso nas plataformas usuárias do sistema “*Android*”. A estrutura das aplicações individuais dentro do “aplicativo-mãe” oferecem múltiplas funções, envolvendo tutoriais, vídeos contendo as letras das canções (*lyric videos*) simuladas na interface da aplicação, tutoriais e descrições iniciais sobre o que se trata cada musica-aplicação, antes de iniciar a interação.

Tal modalidade do projeto, idealizada e construída em parceria com empresa de tecnologia *Apple*, juntamente com um corpo de profissionais remetentes às áreas de design, musicologia, ciência e programação. Sob a gestão administrativa do artista interativo – e versado em multimídia – Scott Snibbe, o referido esclarece o viés tecnológico sobre o qual o conceito musical do álbum ganha forma, dentro da linguagem dinâmica da plataforma digital:

*Biophilia* é uma exploração multimídia de música, natureza e tecnologia por Björk: o primeiro app álbum do mundo. Composto por um conjunto de músicas originais e obras de arte interativas, educacionais e artefatos musicais, *Biophilia* é lançado como uma experiência no aplicativo que é acessado através de uma galáxia tridimensional que acompanha a música tema “*Cosmogony*” do álbum. Cada experiência no aplicativo é inspirada e explora as relações entre as estruturas musicais e os fenômenos naturais, do atômico ao cósmico. Você pode usar *Biophilia* para fazer e aprender sobre música, para descobrir sobre fenômenos naturais, ou apenas para apreciar a música de Björk. (tradução do autor)<sup>51</sup>

Pode-se dizer que dispor o produto musical em tal instância, anexa ao universo de *Biophilia* uma proposta de interatividade que é identificada não somente por estar alojada em um suporte técnico que acople essa dinâmica. Transparece pela descrição, uma necessidade de tornar o usuário ciente e movente dentro de sua manifestação artística pela tecnologia, sobre o

<sup>50</sup> Disponível em: < <https://itunes.apple.com/us/album/biophilia/468271934>>. Acesso em 15 de novembro de 2017.

<sup>51</sup> Disponível em: < <https://www.snibbe.com/apps#/biophilia/>>. Acesso em 15 de novembro de 2017.

qual a música aparenta ser um roteiro para a projeção dela mesma em estado palpável-virtual. Um estado onde o usuário se integra e manuseia a tese e as descrições de cada canção-aplicativo, não possível pela limitação do “apenas ouvir” que a forma convencional unicamente proporciona.



## 6 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O projeto aqui debruçado se dispõe, em instância prévia, de dois atos principais que administram as etapas específicas e seus respectivos eixos de finalidade. Elas compreendem, portanto, os estágios de: a) coleta de dados bibliográficos sobre as temáticas “Cibercultura”, “Cultura Digital”, “Indústria Musical” e “Narrativa Transmídia”, além da obtenção de materiais secundários a respeito do projeto musical “*Biophilia*”; b) compreensão – a partir do consumo – do projeto “*Biophilia*”, considerando os formatos cujo foi disponibilizado (álbum convencional e aplicativo), para a realização da análise e verificação do possível uso de estratégia de narrativa transmídia presente entre os materiais.

### **Etapa A - Coleta bibliográfica das temáticas regenciais e dados secundários do projeto musical “*Biophilia*”**

Para a realização desta lacuna será desenvolvida uma pesquisa de obras físicas e digitais – de cunho teórico e científico – que discorrem sobre as temáticas e o objeto disposto em estudo:

**Cibercultura e Cultura Digital:** aportes de natureza física (livros) que abordem, em postura íntegra, a cibercultura e seu produto (cultura digital) como principais atores nas transformações da estrutura social e comportamental do indivíduo, após a inserção dos meios tecnológicos interativos às peculiaridades de sua vida.

**Indústria Musical e a Era Digital:** suportes em formato digital (artigos) cujo núcleo argumentativo trata da nova configuração da indústria fonográfica diante das formas descentralizadas de acesso e consumo do produto “música”, pós-advento da internet e cultura digital, assim como discorre sobre o modelo tradicional de comercialização musical.

**Narrativa Transmídia:** obras de cunho físico (livros), que se debrucem no tocante da convergência digital, como proporcionadora da dinâmica de expandir conteúdos sob a forma de narrativas em mídias distintas, a fim de promover o consumo interativo entre as plataformas e o engajamento participativo pelos consumidores, tornando a experiência de obtê-los, em algo imerso e além do convencional.

***Biophilia* (Projeto Musical):** dados secundários disponibilizados em sítios eletrônicos o no portal oficial da artista criadora do material (Björk) que apresentem informações,

considerações e descrições em torno do álbum e sua versão aplicativo, com a finalidade de compreender suas características prévias em síntese teórica, a primeiro momento.

**Etapa B – Consumo do projeto *Biophilia* nos formatos “convencional” e “aplicativo” para análise da possibilidade do uso estratégico de narrativa transmídia**

A segunda etapa reúne a natureza exploratória/descritiva, que o projeto assume. A partir do uso em seu sentido prático e atuante do álbum em sua forma audível padrão, e na sua forma de aplicativo interativo, serão descritas as suas características individuais e promovida uma análise sobre a possibilidade do objeto conter o molde estratégico previsto nos estudos sobre narrativa transmídia.

**Obtenção do álbum padrão e sua extensão *app*:** o pacote “*Biophilia*”, tanto audível quanto interativo, serão obtidos – sob meios legais – através das plataformas “*iTunes Store*” e “*App Store*”, respectivamente. Compreendem as lojas de conteúdos musicais e aplicativos pertencentes à empresa *Apple*, cuja artista estabeleceu parceria para veiculação do álbum convencional e para a criação do aplicativo do álbum.

**Uso e análise da atuação conjunta entre a versão convencional e a versão interativa para a identificação da estratégia de narrativa transmídia entre os materiais:** A partir do uso exploratório dos conteúdos da versão audível (faixas e suas respectivas letras) e dos referentes ao modelo aplicativo (interface de cada jogo remetente a cada faixa do álbum), será tecida uma análise interpretativa entre os conteúdos, de modo a verificar se o material realmente faz uso de narrativa transmídia em seu universo temático, e, em instância universal, a aplicabilidade da técnica, por meio do seu caso, no *locus* musical.

No que diz respeito à abordagem qualitativa, aqui entendida na ótica de Rodrigues (2011, p. 55) como uma vertente cujo “[...] não emprega elementos estatísticos na abordagem de pesquisa”, além de sua natureza complexa e particular que a mensuração quantitativa não é viável em apreender, o presente projeto enquadra-se nessa modalidade. E nessa perspectiva, acoplando o roteiro anteriormente delineado, se dará, portanto, a construção do trabalho de conclusão de curso.

## 7 - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DA PESQUISA

ATIVIDADE	SEMESTRE 2018/1				
	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO
Análise e adequações do pré-projeto	X				
Revisão das literaturas temáticas	X	X			
Revisão dos dados secundários sobre o projeto <i>Biophilia</i> (convencional e aplicativo)		X			
Obtenção do álbum convencional e aplicativo <i>Biophilia</i> + realização do consumo		X	X		
Análise dos dados (conteúdo convencional e conteúdo aplicativo)			X	X	
Revisão dos resultados obtidos				X	
Apresentação à banca de qualificação					X

## 8 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOMINGOS, Adenil Alfeu. **Storytelling: fenômeno da era da liquidez**. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/article/view/3085/2618>>. Acesso em 03 de novembro de 2017.

GOMES, Carolina; FRANÇA, Rosiane; BARROS, Taís; RIO, Riverson. **Spotify: streaming e as novas formas de consumo na era digital**. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-2598-1.pdf>>. Acesso em 04 de novembro de 2017.

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

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

LIMA, Rodrigues Tatiana. **Indústria fonográfica X novas plataformas musicais -Trânsitos sonoros na era da Internet**. Disponível em: <[http://www.academia.edu/8013341/Ind%C3%BAstria\\_fonogr%C3%A1fica\\_X\\_novas\\_plataformas\\_musicais\\_-\\_Tr%C3%A2nsitos\\_sonoros\\_na\\_era\\_da\\_Internet\\_Phonographic\\_industry\\_X\\_new\\_music\\_platforms\\_-\\_Sonorous\\_transits\\_in\\_the\\_Internet\\_age](http://www.academia.edu/8013341/Ind%C3%BAstria_fonogr%C3%A1fica_X_novas_plataformas_musicais_-_Tr%C3%A2nsitos_sonoros_na_era_da_Internet_Phonographic_industry_X_new_music_platforms_-_Sonorous_transits_in_the_Internet_age)>. Acesso em 03 de novembro de 2017.

PORTO, CM. **Um olhar sobre a definição de cultura e de cultura científica**. In: PORTO, CM., BROTAS, AMP., and BORTOLIERO, ST. (Orgs.). **Diálogos entre ciência e divulgação científica: leituras contemporâneas** [online]. Salvador: EDUFBA, 2011, pp. 93-122. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/y7fvr/pdf/porto-9788523211813-06.pdf>>. Acesso em 14 de novembro de 2017.

RIBEIRO, Maria Manuel de Carvalho. **Transmedia Music Storytelling: uma proposta de promoção para a indústria musical independente**. Disponível em: <[https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/11094/1/TRABALHO%20DE%20PROJECTO\\_FINAL\\_TMS\\_revisto.pdf](https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/11094/1/TRABALHO%20DE%20PROJECTO_FINAL_TMS_revisto.pdf)>. Acesso em 31 de outubro de 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2008.

ULLMANN, Reinholdo Aloysio. **Antropologia: o homem e a cultura**. 3. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1991.