

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
Faculdade de Tecnologia
Programa de Pós-Graduação em Design
(Mestrado Profissional)

**MOTIF: UM GUIA DIGITAL DE RECURSOS
PARA SELEÇÃO E USO DE TRILHAS
MUSICAIS PARA EDIÇÃO AUDIOVISUAL**

**LUIZ GUILHERME
OLIVEIRA MARQUES**

Dissertação de Mestrado

MANAUS, AGOSTO DE 2021

LUIZ GUILHERME OLIVEIRA MARQUES

MOTIF: UM GUIA DIGITAL DE RECURSOS PARA SELEÇÃO E USO DE TRILHAS MUSICAIS PARA EDIÇÃO AUDIOVISUAL

Dissertação apresentada à Universidade Federal do Amazonas como requisito para obtenção do título de Mestre em Design.

Orientadora: **PATRÍCIA DOS ANJOS BRAGA SÁ DOS SANTOS, Dra.**

MANAUS, AGOSTO DE 2021

Ficha Catalográfica

M357m Marques, Luiz Guilherme Oliveira
Motif : um guia digital de recursos para seleção e uso de trilhas musicais para edição audiovisual / Luiz Guilherme Oliveira Marques . 2021
168 f.: il. color; 31 cm.

Orientadora: Patrícia dos Anjos Braga Sá dos Santos
Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Audiovisual. 2. Edição de vídeo. 3. Trilha musical. 4. Trilha sonora. 5. Website. I. Santos, Patrícia dos Anjos Braga Sá dos. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

LUIZ GUILHERME OLIVEIRA MARQUES

MOTIF: UM GUIA DIGITAL DE RECURSOS PARA SELEÇÃO E USO DE TRILHAS MUSICAIS PARA EDIÇÃO AUDIOVISUAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Amazonas, como parte do requisito para a obtenção do título de Mestre em Design, área de concentração Design, Inovação e Desenvolvimento Tecnológico.

Aprovada em: Manaus, 06 de agosto de 2021

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Patrícia dos Anjos Braga Sá dos Santos, Presidente.

Universidade Federal do Amazonas

Profa. Dra. Magnólia Grangeiro Quirino, Membro Interno.

Universidade Federal do Amazonas

Profa. Dra. Ivana Cláudia Guimarães de Oliveira, Membro Externo.

Universidade da Amazônia – UNAMA



Documento assinado eletronicamente por **Patrícia dos Anjos Braga Sá dos Santos, Professor do Magistério Superior**, em 21/09/2021, às 15:53, conforme horário oficial de Manaus, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Magnólia Grangeiro Quirino, Professor do Magistério Superior**, em 23/09/2021, às 16:14, conforme horário oficial de Manaus, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ivana Claudia Guimarães de Oliveira, Usuário Externo**, em 24/09/2021, às 15:36, conforme horário oficial de Manaus, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufam.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0695189** e o código CRC **03F24C1C**.

*Em memória do amigo, companheiro de turma,
colega técnico de trabalho e
Mestre em Design recém-formado pela UFAM,*

Nildo da Silva Pereira,

que nos deixou de forma prematura.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ser minha fonte de vida, inspiração e criatividade, pelo dom da música, pela sensibilidade e curiosidade que colocou em mim para fazer perguntas e buscar respostas, trazendo-me até aqui. Ebenézer. Agradeço aos meus pais, Gilberto e Hedylamar, por todo amor, cuidado e apoio constantes, e, principalmente, por acreditarem na minha capacidade neste momento. Agradeço à minha irmã Heyde por compartilhar dos desafios comuns à jornada científica e por me encorajar na minha caminhada. Ao meu cunhado Edgard por contribuir com conversas, testes e ideias sobre o produto da pesquisa. Ao meu irmão Filipe por me incentivar a progredir e compartilhar comigo da vivência em música, desde cedo, e em vídeo atualmente. À minha cunhada Rebecca por torcer com alegria pelo meu sucesso. Agradeço à minha namorada Luiza Lydia, que acompanhou cada passo e cada sonho desta jornada, ouvindo, aconselhando, apoiando, tanto nos momentos mais altos, como nos mais desafiadores, ajudando-me a transformar os desafios em etapas possíveis de superar. Agradeço à minha orientadora e amiga Patrícia Braga, por todo incentivo, engajamento e paciência, por aceitar me acompanhar neste caminho desde o início e me direcionar ao longo da jornada científica. Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Design, na pessoa do coordenador professor Dr. Nelson Kuwahara, e à Universidade Federal do Amazonas por proporcionarem a possibilidade de cursar este Mestrado na minha segunda casa, a UFAM.

A Música é o atalho da Emoção.

Leon Tolstói

RESUMO

Com o crescimento das plataformas de vídeo online e a popularização da cultura de vídeos, o número de usuários criadores de conteúdo aumenta a cada dia, de forma que, em pequenos ambientes de produção de vídeo, equipes reduzidas ou compostas por uma única pessoa, apresentam um perfil inexperiente nesta atividade. Assim, dentre as diversas especificidades do material produzido, a questão sonora tende a ser subestimada, havendo dificuldades em termos de seleção e uso de trilha musical em vídeo, prejudicando o significado da mensagem a ser veiculada e o entendimento do conteúdo. Diante deste cenário, o objetivo da pesquisa consiste em desenvolver um guia que auxilie o processo de seleção e uso de trilhas musicais, a fim de potencializar a mensagem audiovisual, com foco em editores de vídeo leigos na área musical, tendo como base a relação entre música e cena proposta por Gorbman (1987) e a relação entre emoções, características musicais e descrição sinestésica de sensações de Juslin e Laukka (2004), Sonnenschein (2001) e Bragança (2010). Para o estudo, que se caracteriza como pesquisa de natureza aplicada, com abordagem qualitativa, exploratória quanto aos objetivos e bibliográfica quanto aos métodos, foram adotadas as técnicas de entrevista semiestruturada, com amostragem bola de neve, documentação indireta e uma dinâmica de escuta e classificação musical. Para a fase de desenvolvimento da solução digital coerente, recorreu-se às metodologias das Competências Essenciais de Design da Informação, de Peter Simlinger (2007), e do Projeto E: Metodologia projetual para o desenvolvimento de produtos dígito-virtuais, de Meurer e Szabluk (2010). Como principais resultados, apresentam-se um retrato de necessidades e do perfil de público-alvo; a classificação de um recorte de trilhas musicais e suas principais características de acordo com a relação entre emoções, características musicais e descrição de sensações; e a ferramenta digital na forma do website denominado Motif, com conteúdo sobre utilização de trilhas musicais em material audiovisual, com base em emoções, características musicais, sensações, influência da trilha sonora, edição de vídeo com base na trilha, e uma ferramenta de busca por trilhas musicais, conforme os conceitos elencados.

Palavras-chave: 1. Audiovisual, 2. Edição de vídeo, 3. Trilha musical, 4. Trilha sonora, 5. Website.

ABSTRACT

With the growth of online video platforms and the popularization of video culture, the number of content creator users increases every day, so that, in small video production environments, teams reduced or composed by a single person, present an inexperienced profile in this activity. Thus, among the various specificities of the material produced, the issue of sound tends to be underestimated, with difficulties in terms of selection and use of music video on video, impairing the meaning of the message to be conveyed and the understanding of the content. Given this scenario, the objective of this research is to develop a guide that helps the process of selection and use of music tracks, in order to enhance the audiovisual message, focusing on video editors who are lay in the music area, adopting the relationship between music and scene proposed by Gorbman (1987) and the relationship between emotions, musical characteristics and synesthetic description of sensations by Juslin and Laukka (2004), Sonnenschein (2001) and Bragança (2010). For the study, which is characterized as applied research, with a qualitative approach, exploratory in terms of objectives and bibliographical in terms of methods, we adopted semi-structured interview techniques, with snowball sampling, indirect documentation, and an activity of music listening and classification. For the phase of development of the coherent digital solution, we used the methodologies of the Core Competencies of Information Design, by Peter Simlinger (2007) and Project E: Design Methodology for the Development of Digital-Virtual Products by Meurer and Szabluk (2010). As main results, we present a portrait of the needs and profile of the target audience; the classification of a group of musical tracks and their main characteristics according to the relationship between emotions, musical characteristics and description of sensations; and the digital tool in the form of the website called Motif, with content on the use of music tracks in audiovisual material, according to emotions, musical characteristics, sensations, influence of the soundtrack, video editing based on the track, and a search tool for music tracks, according to the listed concepts.

Keywords: 1. Audiovisual, 2. Video editing, 3. Music track, 4. Soundtrack, 5. Website

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
1.1	Contextualização	18
1.2	Objetivos	20
1.2.1	Objetivo geral	20
1.2.2	Objetivos específicos	20
1.3	Justificativa	20
1.4	Delimitação	22
1.5	Resultado Esperado	23
2	REFERENCIAL TEÓRICO	24
2.1	Elementos do Audiovisual	24
2.2	A Linguagem visual	25
2.2.1	Evolução das técnicas de captação de imagens	27
2.2.1.1	A Fotografia	27
2.2.1.2	A imagem em movimento	29
2.3	A Linguagem sonora	30
2.3.1	Percepção sonora	30
2.3.2	Trilha sonora	32
2.3.2.1	Efeitos sonoros	33
2.3.2.2	A Música	33
2.4	A relação entre música e cena	35
2.5	Classificações sonoras e musicais	36
2.5.1	Som diegético, não diegético e metadiegético	37
2.5.2	A relação entre música e emoções	39
2.6	Relação entre emoções, características musicais e descrição sinestésica	48
2.7	Desenvolvimento de material audiovisual	50
2.8	Websites	52

2.8.1	Princípios de usabilidade na web	53
2.8.2	Elementos de navegação	55
2.8.3	Homepage	59
3	MÉTODOS E TÉCNICAS	62
3.1	Classificação da pesquisa.....	62
3.2	Universo da pesquisa, tamanho e seleção da amostra	64
3.2.1	Grupos consultados.....	67
3.3	Técnicas de pesquisa	68
3.3.1	Documentação indireta.....	68
3.3.2	Entrevistas	68
3.3.3	Procedimento.....	69
3.4	Metodologia Projetual em Design.....	70
3.4.1	Competências Essenciais de Design da Informação.....	70
3.4.2	Projeto E	74
3.4.3	Relação entre metodologias e técnicas auxiliares	76
3.4.3.1	<i>Card Sorting</i>	78
3.4.3.2	Teste de usabilidade	80
4	COLETA E ANÁLISE DE DADOS	81
4.1	Compreender o objeto de pesquisa e os usuários/Estratégia	81
4.1.1	Projeto preliminar.....	82
4.1.2	Identificação dos usuários e cenário atual.....	82
4.1.2.1	Resultado das entrevistas	82
4.2	Análise de similares.....	89
4.2.1	YouTube	89
4.2.1.1	YouTube Studios.....	90
4.2.1.2	YouTube (Canais).....	93
4.2.2	Epidemic sound	96
4.2.3	Comparação dos principais atributos.....	99

4.3	Análise de <i>Card Sorting</i>	100
4.4	Classificação de trilhas musicais selecionadas.....	104
5	RESULTADOS	108
5.1	Conclusões sobre as entrevistas	108
5.2	Requisitos e parâmetros preliminares	115
5.3	Resultados do <i>Card Sorting</i>	116
5.4	Classificação de trilhas musicais	117
5.5	Website	120
5.6	Resultados dos testes de usabilidade	124
5.7	Marca Motif	128
5.8	Protótipo funcional	130
5.9	Artigo submetido.....	131
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	132
6.1	Contribuições	133
6.2	Limitações do trabalho	133
6.3	Recomendações.....	134
	REFERÊNCIAS.....	135
	Glossário.....	139
	APÊNDICES	142
	APÊNDICE 1: Transcrição das entrevistas	143
	APÊNDICE 2: Formulário da dinâmica de escuta e classificação musical ...	151
	APÊNDICE 3: Classificação das trilhas musicais, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical	155
	APÊNDICE 4: Desenvolvimento da Marca Motif.....	165

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Exemplo de etapas e agentes presentes na produção audiovisual.	50
Figura 2: Principais convenções da Web.	56
Figura 3: Migalhas de pão.	58
Figura 4: Itens que a homepage deve acomodar.	60
Figura 5: Metodologia científica - classificação e técnicas de pesquisa	64
Figura 6: Tipo de amostragem e grupos consultados	66
Figura 7: Desenvolvimento do projeto de design da informação.	73
Figura 8: Etapas do projeto E.	76
Figura 9: Relação entre metodologias utilizadas.	77
Figura 10: <i>Card sorting</i> aberto.	79
Figura 11: <i>Card sorting</i> fechado.	79
Figura 12: Análise de conteúdo das respostas à pergunta 3 da entrevista.	83
Figura 13: Biblioteca de áudio do YouTube.	90
Figura 14: Informações sobre permissões de uso e atribuição de autoria.	91
Figura 15: Canal Audio Library – YouTube.	93
Figura 16: Exemplo de vídeo com trilha musical.	94
Figura 17: Categorização por meio de playlists.	94
Figura 18: Marca Epidemic Sound.	97
Figura 19: Categorias de busca por humor - Epidemic Sound.	97
Figura 20: Tela de resultados de busca por humor - Epidemic Sound.	98
Figura 21: Perfil de experiência dos participantes da dinâmica de <i>card sorting</i>	101
Figura 22: Categorias e <i>cards</i> utilizados.	101
Figura 23: Grade de padronização, a partir do <i>card sorting</i>	102
Figura 24: Perfil de participantes da dinâmica de escuta e classificação musical.	105
Figura 25: Estrutura inicial do site.	117
Figura 26: Home e página 1 - <i>Wireframe</i> de média complexidade.	120
Figura 27: Wireframes de baixa e média fidelidade e modelo inicial do website.	121

Figura 28: Implementação de modificações na homepage.....	122
Figura 29: Construção da página Buscador de trilhas musicais a partir de wireframes.....	123
Figura 30: Homepage como modelo visual e estrutural para o sistema de páginas e conteúdo.....	123
Figura 31: Testes de usabilidade.	124
Figura 32: Inserção dos objetivos e funções do site na homepage.....	126
Figura 33: Ajuste de navegação global – hierarquização de informações, mudança de títulos de sessões e destaque para a ferramenta Buscar trilha.....	126
Figura 34: Ajuste de navegação global – rodapé de acordo com sistema visual do site.....	127
Figura 35: Ajuste de navegação local – inserção de menu de subseções de conteúdo.....	127
Figura 36: Ajuste de informações no buscador – ícones nas chaves de filtros, dicas de ícones e identificadores de informação na lista de trilhas musicais.	128
Figura 37: Marca Motif.	129
Figura 38: Identidade do site e slogan.	129
Figura 39: Pedido de Registro de Marca junto ao INPI, Processo no 923946047..	130
Figura 40: Artigo submetido à Revista DAPesquisa/UEDESC.	131
Figura 41: Formulário da dinâmica de escuta e classificação musical – parte 1. ...	151
Figura 42: Formulário da dinâmica de escuta e classificação musical – parte 2. ...	152
Figura 43: Formulário da dinâmica de escuta e classificação musical – parte 3. ...	153
Figura 44: Formulário da dinâmica de escuta e classificação musical – parte 4. ...	154
Figura 45: Registro de tempestade de ideias para criação do nome da marca.....	165
Figura 46: Geração do nome Motif por meio da tempestade de ideias.	166
Figura 47: Painéis semânticos e esboços.	166
Figura 48: Principais esboços que levaram à criação do símbolo da marca.....	167
Figura 49: Desenvolvimento dos principais conceitos aplicados sobre fundo escuro.	167
Figura 50: Refinamento do símbolo selecionado.	168
Figura 51: Tipografia e símbolo, compondo as versões finais da marca.....	168

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Classificação da trilha musical 1, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	106
Tabela 2: Classificação da trilha musical 1, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	155
Tabela 3: Classificação da trilha musical 2, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	156
Tabela 4: Classificação da trilha musical 3, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	157
Tabela 5: Classificação da trilha musical 4, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	158
Tabela 6: Classificação da trilha musical 5, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	159
Tabela 7: Classificação da trilha musical 6, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	160
Tabela 8: Classificação da trilha musical 7, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	161
Tabela 9: Classificação da trilha musical 8, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	162
Tabela 10: Classificação da trilha musical 9, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	163
Tabela 11: Classificação da trilha musical 10, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.	164

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Expressões acústicas de estados emocionais, segundo Friederich Marpug (1718-1795).....	41
Quadro 2: Impacto físico, mental e emocional de gêneros musicais.....	42
Quadro 3: Hierarquia modal sugerida por Wisnik (2004), organizada por Ramos (2008).....	43
Quadro 4: Resumo das características musicais correlacionadas com emoções discretas na expressão musical.	45
Quadro 5: Sensações secundárias que comumente decorrem da audição musical e os polos opostos de cada uma delas.	46
Quadro 6: Relação entre autores, relações estudadas, tipo de técnica utilizada, caráter da pesquisa e emoções trabalhadas.....	47
Quadro 7: Relação entre emoções, características musicais e descrição sinestésica.	49
Quadro 8: Delimitação e composição das amostras.	67
Quadro 9: Pontos positivos e negativos do similar YouTube Studios.	92
Quadro 10: Pontos positivos e negativos do similar YouTube (Canais).....	96
Quadro 11: Comparação dos principais atributos entre os similares analisados. ...	100
Quadro 12: Frequência de agrupamento de <i>cards</i> por categoria.	103
Quadro 13: Trilhas musicais selecionadas.....	104
Quadro 14: Requisitos e parâmetros projetuais.	115
Quadro 15: Classificação das trilhas musicais.	118
Quadro 16: Transcrição das respostas à entrevista.....	143

1 INTRODUÇÃO

O cenário de comunicação midiática tem apresentado uma evolução constante e concomitante com o desenvolvimento, disseminação e assimilação de novas tecnologias, mudando as formas de comunicação e de transmissão de conteúdo.

Em particular, a internet e a utilização desta por parte do público comum expandiu os horizontes da comunicação, da interação entre pessoas e da disponibilização de conteúdo, de forma que, segundo a DataReportal, We Are Social e Hootsuite (2021), a internet já alcança 75% da população brasileira.

Ainda que em progressiva evolução, a internet já se estabeleceu como um dos principais meios de propagação de conteúdo textual, gráfico, sonoro e audiovisual, seja pela transmissão de arquivos entre dispositivos, seja pela reprodução instantânea de conteúdos comunicacionais.

Dentre as formas de comunicação mais comuns disseminadas pela internet, tornou-se popular a transmissão de informações através de recursos audiovisuais, ou seja, pela reprodução da imagem integrada ao som. Martins (2019) afirma que, apesar de a maior parte da população acreditar que o Facebook é a maior rede social, na verdade o YouTube é a plataforma na qual mais os usuários afirmam ter perfis, alcançando 96,4% de usuários da internet no Brasil (DATAREPORTAL; WE ARE SOCIAL; HOOTSUITE, 2021).

No momento desta pesquisa, segundo as estatísticas do YouTube (2021), a plataforma possui mais de 2 bilhões de usuários com acessos mensais, que assistem mais de um bilhão de horas de vídeo diariamente e geram bilhões de visualizações. Segundo o Rank Alexa (2021), a plataforma é o segundo site mais acessado no Brasil e o no mundo, estando atrás apenas do Google, a quem pertence o YouTube.

Segundo DataReportal, We Are Social e Hootsuite (2021), dos usuários que utilizam plataformas com tecnologia *streaming* (transmissão instantânea de dados de áudio e vídeo através de redes, sem necessidade de *download*), 98,8% assistem vídeos online, em comparação com 78,5% que utilizam serviços de música online.

Na produção e análise deste tipo de mídia, deve-se considerar os diferentes elementos que compõem o material audiovisual, levando-os em conta de forma

específica. Em vídeo, há cores, formas, dimensão, contraste, perspectiva, movimento, enquadramento; em áudio, há volume, altura, frequência, definição, repetição e timbre.

Todos estes elementos devem contribuir com o objetivo principal de comunicar uma mensagem da forma mais eficiente possível. Cada um dos elementos, em sua especificidade, tem o poder de ressaltar e enfatizar a mensagem, ou, quando utilizados inadequadamente, podem gerar ruído visual, sonoro e semântico, obscurecendo o significado pretendido e dificultando o entendimento do conteúdo.

Dentre os componentes sonoros de um material audiovisual, deve-se considerar tudo o que gera estímulo auditivo: vozes dos personagens, narração, som ambiente, sons de objetos ou ações, música, efeitos sonoros, entre outros.

Em específico, a música tem o poder de estabelecer uma atmosfera que excede os componentes visual e verbal. Por meio da música, é possível criar ambientes de antecipação diversos e evocar no espectador sentimentos e emoções que abrangem entusiasmo, alegria, tristeza, amor, paixão, melancolia, dor, agonia, suspense, terror ou medo. O uso destes artifícios pressupõe intencionalidade e requer atenção para que a atmosfera expressa pelo ambiente sonoro não somente corresponda à intenção do autor, mas também potencialize a premissa veiculada, aliando a mensagem conotativa e a mensagem visual à mensagem sonora.

Dessa forma, deve-se considerar e não subestimar a influência e o poder dos recursos sonoros tanto em ampliar e potencializar a mensagem comunicada como também em enfraquecer e obstruir o entendimento da ideia veiculada, deixando de transmiti-la ao espectador, o que frustra os objetivos da mídia, em termos de eficiência, e de quem solicita a mídia, em termos de objetivos comunicacionais.

1.1 Contextualização

Com o crescimento das plataformas de vídeo online e a disseminação e popularização da cultura de vídeos, o número de usuários produtores de vídeo cresce a cada dia.

Em ambientes pequenos de produção de vídeo, é comum ter-se uma equipe reduzida ou até composta por uma única pessoa, apresentando um perfil iniciante ou inexperiente nesta atividade. Tal perfil se torna ainda mais expressivo diante das

mudanças ocasionadas pela pandemia da Covid-19, nos anos de 2020 e 2021, durante os quais a virtualização das atividades passa a demandar com maior frequência das pessoas comuns, a utilização de recursos audiovisuais. Assim, dentre as diversas especificidades da produção de material de vídeo, a questão sonora tende a ser subestimada, tanto em termos de captação e edição de áudio como em termos de seleção e uso de trilha sonora.

A escolha do tema da pesquisa foi motivada pela observação da prática de edição de vídeo desenvolvida no ambiente de trabalho do pesquisador e pela percepção da dificuldade de profissionais e estudantes em escolher e utilizar trilhas sonoras em vídeos.

Outro fator motivador é a observação de material audiovisual em plataformas online, redes sociais, aplicativos de comunicação e compartilhamento com a utilização inadequada de trilha musical, causando dúvida quanto ao significado da mensagem veiculada e dificultando o entendimento do conteúdo expresso.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Desenvolver um guia que auxilie o processo de seleção e uso de trilhas musicais, a fim de potencializar a mensagem audiovisual, com foco em editores de vídeo leigos na área musical.

1.2.2 Objetivos específicos

- Relacionar abordagens sobre as emoções do espectador a partir de influências sonoras, descritas na literatura;
- Categorizar características musicais e sua relação com intenções temáticas de produtos audiovisuais;
- Desenvolver uma ferramenta digital que oriente a escolha de trilha musical para mídia audiovisual.

1.3 Justificativa

Ao acompanhar o desenvolvimento de atividades em um ambiente de trabalho, é possível notar, a partir de observações e da prática laboral, oportunidades de refinamento dos processos e melhoria dos produtos gerados, com o fim de desenvolver resultados progressivamente melhores.

Na vivência dentro do Laboratório de Comunicação Visual e Vídeo Design – COMVIDEO, do curso de bacharelado em Design, na Faculdade de Tecnologia da Universidade Federal do Amazonas, este pesquisador pôde estudar, aprender, aprimorar e ensinar a atividade de produção de vídeo. No cargo de Técnico Administrativo em Educação nesta Instituição, atuou no desenvolvimento e supervisão de projetos de produção e edição de material audiovisual, estando coordenador em quatro dos cinco anos de atuação.

O Laboratório de Comunicação Visual e Vídeo Design – COMVIDEO trabalha em duas frentes distintas, porém conectadas, a comunicação visual e o

desenvolvimento de vídeo, sendo esta última a atividade-alvo deste trabalho. O Laboratório foi fundado em 2002 pelo professor Carlos Sena (BRAGA; RUSCHIVAL; MOTA, 2014) e há mais de dez anos encabeça três projetos de extensão universitária (Programa de Atividade Curricular de Extensão e Programa Institucional de Bolsa de Extensão), além de atuar ligado a estágio voluntário e supervisionado, por meio dos quais viabiliza a atuação de alunos em diferentes projetos de desenvolvimento de material gráfico e audiovisual.

O COMVIDEO produz material audiovisual para o canal Design UFAM na plataforma YouTube e gerencia seu conteúdo; atende às disciplinas do curso de Design, ao corpo discente, técnico e docente, no ensino e apoio à produção de material gráfico e audiovisual; e, conforme seu propósito inicial apontado por Braga, Ruschival e Mota (2014), atende ocasionalmente demandas da Faculdade de Tecnologia, de outros cursos, Setores Administrativos e Pró-Reitorias da Universidade.

Deste o início das atividades deste pesquisador neste Laboratório, buscou-se a melhoria dos processos de captação de áudio e vídeo, edição, finalização e divulgação de material audiovisual por meio de pesquisa, estudos teóricos, aplicação e exploração prática com um certo grau de empirismo, com o objetivo de atender demandas de trabalhos e projetos solicitados.

Com o desenvolvimento destas atividades, passou-se a compreender o papel do vídeo como ferramenta de divulgação de atividades ligadas ao curso de Design, à Faculdade de Tecnologia e a outros cursos e setores da UFAM, além da criação, consolidação e divulgação de uma memória histórico-comemorativa da Universidade.

Na busca pela melhoria constante nos processos e nos produtos deste laboratório, percebeu-se uma inquietação relativa às questões de áudio, na sua captação e edição. Notou-se a importância do uso adequado de trilha sonora e, ao mesmo tempo, uma dificuldade em fazê-lo, tendo em vista o papel impulsionador da trilha em veicular uma mensagem, potencializá-la e complementá-la para além de atributos verbais explorados. Da mesma forma, notou-se também como este recurso, quando mal utilizado, pode atrapalhar a mensagem, confundi-la, tornar seu significado dúbio, dificultando uma compreensão assertiva.

No trabalho com os alunos em laboratório, na atividade de produção de vídeo, percebeu-se a necessidade de compreender a questão e produzir melhores

resultados fomentando o aprendizado deste parâmetro da produção audiovisual em questão. A partir disso, surgiu a ideia de desenvolver um meio pelo qual se tornasse mais assertiva a seleção e o uso de trilhas sonoras, em consonância com a mensagem comunicada.

Por meio da pesquisa e desenvolvimento desta ferramenta, torna-se possível um afastamento da prática empírica guiada por intuição e uma aproximação de um exercício científico baseado em parâmetros definidos, conhecidos e explorados pela ciência, na forma da literatura na área, e adotados pelas práxis da produção audiovisual.

Além do supracitado, leva-se em conta a afinidade que este pesquisador, na qualidade de designer, editor de vídeo e músico, tem com a temática abordada, a fim de realizar esta pesquisa e trazer a lume as questões relacionadas ao tema, tendo como base literatura específica e a experiência de profissionais de áreas afins à edição audiovisual.

Entende-se que esta pesquisa e ferramenta contribui para o desenvolvimento do campo científico da produção audiovisual e áreas afins e auxilia a prática criativa e laboral destas atividades.

1.4 Delimitação

Como base de referência para melhor compreensão do tema, foram analisados trabalhos audiovisuais com intuito de observar experiências bem-sucedidas quanto às relações entre os recursos narrativos, visuais e sonoros, bem como os processos que envolvem a utilização de trilha sonora. O material observado foi oriundo de diversos níveis de produção, incluindo desde vídeos amadores e profissionais disponíveis por meio da internet, a obras aclamadas pela crítica e analisadas pela literatura.

Quanto ao escopo do desenvolvimento do guia e da ferramenta de auxílio à produção de vídeo, a pesquisa foi limitada às necessidades e práticas de pequenas equipes de produção de audiovisual, de uma a quatro pessoas, e outras atividades que recorrem ao uso de trilha sonora, dando suporte ao processo de escolha e uso de trilha sonora.

Entende-se que o trabalho de composição musical para audiovisual e os processos criativos nele envolvidos constituem fontes desta pesquisa, uma vez que tratam com parâmetros da relação entre temática, música e vídeo. Contudo, o desenvolvimento do produto desta pesquisa não enfoca a criação musical, mas sim no uso e na seleção de músicas prontas e dissociadas de uma narrativa específica, mas com possibilidade de uso na forma de trilha sonora.

1.5 Resultado Esperado

Com o uso e implementação de uma ferramenta facilitadora, espera-se a melhoria da qualidade dos produtos de vídeo, bem como a otimização do processo produtivo, dentro de laboratórios, estúdios e produtoras audiovisuais, alcançando ainda áreas afins quanto ao uso de trilha sonora.

Em termos científicos, espera-se expandir e fomentar a pesquisa no campo científico da produção audiovisual, dos efeitos e usos de trilha sonora e do entrelaçamento entre a atividade de vídeo e o Design.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A fim de melhor compreender aspectos relacionados ao tema, apresenta-se o referencial teórico abordando os Elementos do audiovisual, Linguagem visual e sonora, a Relação entre música e cena, Classificações sonoras e musicais, Relação entre emoções, características musicais e descrição sinestésica, Desenvolvimento de material audiovisual e Websites.

2.1 Elementos do Audiovisual

Considerando o escopo e objetivos propostos pela pesquisa faz-se necessário o melhor entendimento a respeito da definição, conceitos fundamentais e elementos que compõem a produção de mídia audiovisual.

Conforme definição apresentada Dicionário Houaiss, audiovisual é "qualquer comunicação, mensagem, recurso, material etc. que se destina a ou visa estimular os sentidos da audição e da visão simultaneamente".

Para Vesce (2019) o termo mídia audiovisual tem sua origem na palavra na palavra do latim *media*, que significa meio. Sendo, no português, comumente utilizada para se referir aos chamados “meios de comunicação” e, portanto, a mídia audiovisual diz respeito a todo meio no qual ocorre a utilização conjunta de elementos visuais (imagens, fotografias, desenhos, gráficos, esquemas, etc.) e sonoros (música, voz, efeitos sonoros, etc.), em outras palavras, uma mídia audiovisual é toda aquela que pode ser vista e ouvida ao mesmo tempo.

Desta forma, com base nesta definição, Vesce (2019) afirma que a linguagem audiovisual é resultante de três tipos de linguagem:

1. a linguagem verbal;
2. a linguagem sonora;
3. a linguagem visual;

Para a autora, estes três elementos combinados transmitem uma mensagem específica, processo durante o qual o envolvimento do espectador se desenvolve em paralelo com a sensorialidade que a mídia audiovisual proporciona.

Coutinho (2013) ressalta que a partir da linguagem audiovisual, as percepções e os sentidos se alteram a partir da construção de outra visão artificial, já que, as imagens às quais somos expostos estão em um plano só, seja papel, seja tela de cinema ou tevê, mas as percebemos em três dimensões: altura, largura e profundidade.

Destaca-se que, para os objetivos deste trabalho, foi explorada a relação entre a linguagem sonora (mais especificamente a trilha musical) e a linguagem visual na correta transmissão da mensagem desejada, não sendo, portanto, abordada a linguagem verbal.

2.2 A Linguagem visual

O ser humano sempre esteve exposto a uma grande quantidade de estímulos visuais, porém, atualmente, esta exposição multiplicou-se a partir do advento da internet e da evolução dos dispositivos móveis, que, em sua maioria, possuem recursos de fotos, filmagens e filtros de manipulação de imagens.

Por esta razão, Pereira (2013) aponta que o sentido da visão possui, na sociedade contemporânea, uma quantidade de trabalho muito maior do que anteriormente, uma vez que exposto à uma grande quantidade de imagens que tem diferentes finalidades, chegando muitas vezes a produzir poluição, e, por isso, torna-se cada vez mais importante a compreensão sobre conceitos e elementos que compõem as imagens.

Para Dondis (1997) as imagens visuais são expressas e recebidas por nós em três níveis:

- 1) O representacional: elementos vistos e identificados com base no meio ambiente e na experiência;
- 2) O abstrato: que se refere a qualidade sinestésica de um fato visual reduzido a seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios diretos, emocionais e mais primitivos da criação de mensagem;
- 3) O simbólico: diz respeito ao vasto repertório de sistemas simbólicos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados.

Dondis ressalta, ainda, que a fotografia seria a representação mais próxima da visão, sem esquecer que a experiência direta com a expressão visual é sempre submetida à interpretação individual e que são vários os graus de significados e intenção que a mensagem sofre até chegar ao observador. A televisão e o cinema também reproduzem a realidade, assim como pinturas e desenhos. “As linguagens são sistemas inventados pelo homem para codificar, armazenar e decodificar informações. Suas estruturas, portanto, tem uma lógica que o alfabetismo visual é incapaz de alcançar.” (DONDIS, 1997, p.19).

De acordo com Santaella (2005), na perspectiva sintética dessa relação, a análise da classificação da linguagem visual é reduzida a três modalidades principais: representativa, não-representativa e figurativa.

a) Formas representativas: são de natureza simbólica. São aquelas que, mesmo aparentando uma coisa visivelmente entendível representam ou simbolizam questões abstratas e aparentemente inacessíveis. As formas visuais se tornam símbolos quando o seu significado só pode ser obtido através dos elementos contextuais ou convenções políticas e sociais estabelecidas, ou seja, o símbolo só poderá ser interpretado pelas pessoas que o observam, quando esses, possuem o código cultural para analisá-los.

b) Formas não representativas: são aquelas que não se declaram de maneira efetiva com relação ao seu conteúdo visual. Essas formas declinam para a abstração e, invariavelmente, são aquelas que se utilizam de “elementos puros: tons, cores, manchas, brilhos, contornos, formas, movimentos, ritmos, concentrações de energia, texturas, massas, proporções, dimensões, volume etc. A combinação de tais elementos não guarda conexão alguma com qualquer informação extraída da experiência visual externa” (SANTAELLA, 2005, p.210).

c) Formas figurativas: Diz respeito a questões correlatas e não menos importantes que a própria figura, existe também a questão do fundo, que em conjunto com a figura, foram amplamente estudadas e formalizadas nas Leis que formam a teoria da Gestalt. Em suas análises estruturais, essa teoria encontrou facilidade no sistema de compreensão das imagens e ideias formalizadas pelos homens a partir de uma representação visual. Essas leis seriam conclusões sobre o comportamento natural do cérebro, que concerne imagens ao processo de percepção.

2.2.1 Evolução das técnicas de captação de imagens

Devido ao escopo e objetivo da pesquisa, foi dada ênfase às representações visuais obtidas a partir da captação da realidade, mais precisamente, o vídeo, mas também a fotografia, tecnologia a partir da qual foi possível chegar à produção de imagens em movimento.

2.2.1.1 A Fotografia

Barthes (1981) chegou a afirmar “Declarei que preferia a foto ao cinema, do qual, todavia, não conseguia separá-la”. De fato, é intrínseca a relação a relação entre vídeo e fotografia, pois o que é o vídeo, senão uma série de fotografias sequenciadas rapidamente? Desta forma, assim como o vídeo herda da fotografia suas funções sociais e propriedades técnicas, herda sua capacidade comercial e popularização.

Para Maya (2008), o desenvolvimento da fotografia e sua história estão ligadas ao desejo humano de eternizar momentos da vida e congelar o tempo, preservando pessoas, paisagens e momento da história naquele instante. Nas palavras do autor (p.107), “de todas as manifestações artísticas, [a fotografia] foi a primeira a surgir dentro do sistema industrial, já que a sua função só foi imaginável face à possibilidade da reprodução.”

A técnica da fotografia tornou-se popular como produto de consumo a partir de 1888 quando a empresa Kodak abriu as portas adotando uma estratégia de marketing onde todos podiam tirar suas fotos, sem necessitar de fotógrafos profissionais com a introdução da câmera tipo "caixão" e pelo filme em rolos substituíveis criados por George Eastman.

Para Farias e Gonçalves (2014), os fabricantes empenharam-se em produzir câmeras mais simples e práticas, acompanhando os avanços tecnológicos da época e com o intuito de atrair um público cada vez mais amador e intuitivo. Se antes só era possível conhecer algo através de textos e de ilustrações, a partir do surgimento da

câmera fotográfica, seu desenvolvimento e sua popularização, tornou-se possível conhecer, através das fotos, novas culturas, povos e costumes.

Sontag (2004, p.13), ao abordar o significado de ter em mãos imagens registradas, afirmou “Colecionar fotos é colecionar o mundo”. A autora aponta que, em determinado tempo, a coleção de imagens através da fotografia ou a coleção do produto fotográfico em si era mais valioso do que a própria coleção de objetos ou de riquezas, pois se tratava de um retrato ou um pedaço do mundo real.

Segundo a autora “o resultado mais extraordinário da atividade fotográfica é nos dar a sensação de que podemos reter o mundo inteiro em nossa cabeça - como uma antologia de imagens” (SONTAG, 2004, p.13). Este sentimento impulsionou o desenvolvimento tecnológico e popularização do mercado fotográfico, tanto em máquinas fotográficas, como na comercialização de imagens fotografadas.

Conforme Farias e Gonçalves (2014) a indústria fotográfica do século XX fez de tudo para tornar a fotografia uma atividade descomplicada e de simples operação. Para isto, centralizou a produção e a padronização científica dos processos de fabricação dos suportes, bem como o processamento dos resultados finais.

Para Libério (2013) a grande mudança foi a digitalização dos sistemas fotográficos, a partir do final do século XX. A fotografia digital mudou paradigmas, minimizando custos, reduzindo etapas, acelerando processos e facilitando a produção, manipulação, armazenamento e transmissão de imagens pelo mundo.

No século XXI, a captação de imagens se consolidou em outros dispositivos como smartphones, tablets e computadores. Esses equipamentos eletrônicos multifuncionais e portáteis permitem registrar, manipular e divulgar imagens cotidianas de maneira conveniente e com qualidade superior à de câmeras fotográficas simples.

Toda a forma como os profissionais e amadores lidam com a fotografia foi modificada com o desenvolvimento da fotografia digital. Enquanto a fotografia analógica era produto do mundo da manufatura, “a fotografia digital, por sua vez, é consequência de uma economia que privilegia a informação como mercadoria, os capitais opacos e as transações informáticas invisíveis” (FONTCUBERTA, 2012, p.19).

2.2.1.2 A imagem em movimento

De acordo com Mascarello (2006), no começo do século XX, o cinema inaugurou uma era de predominância das imagens. Contudo, na ocasião de seu surgimento, por volta de 1895, não possuía um código próprio e estava misturado a outras formas culturais, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, os cartuns, as revistas ilustradas e os cartões-postais.

O autor registra ainda que as primeiras exhibições de filmes com uso de um mecanismo intermitente aconteceram entre 1893, quando Thomas A. Edison registrou nos EUA a patente de seu quinetoscópio, e 28 de dezembro de 1895, quando os irmãos Louis e Auguste Lumière realizaram em Paris a famosa demonstração, pública e paga, de seu cinematógrafo.

Mascarello (2006) ressalta que quando os irmãos Lumière mostraram ao público o seu cinematógrafo em Paris, Edison ainda não tinha conseguido aperfeiçoar um projetor que funcionasse satisfatoriamente. Mas, em janeiro de 1896, diante da notícia de que o cinematógrafo Lumière estava chegando aos Estados Unidos, Edison começou a fabricar o vitascópio, um projetor que tinha sido inventado em Washington por Thomas Armat e Francis Jenkins. Norman Raff e Frank Gammon, vendedores exclusivos do quinetoscópio desde setembro de 1894, também se tornaram os únicos licenciados para a venda de vitascópios e filmes.

Mas parte do sucesso do cinematógrafo Lumière deve-se a suas características técnicas. O vitascópio pesava cerca de 500 quilos e precisava de eletricidade para funcionar, já a máquina dos Lumière podia funcionar como câmera ou projetor, e ainda fazer cópias a partir dos negativos. Além disso seu mecanismo não utilizava luz elétrica e era acionado por manivela. Por seu pouco peso, o cinematógrafo podia ser transportado facilmente e assim filmar assuntos mais interessantes que os de estúdio, encontrados nas paisagens urbanas e rurais, ao ar livre ou em locais de acesso complicado.

Ao longo das décadas, as técnicas e equipamentos de captação de vídeo foram evoluindo, período durante o qual destaca-se o desenvolvimento das tecnologias que integraram a captação de imagem e som concomitantemente, surgida em meados da década de 20. A primeira exibição de um filme contendo passagens

cantadas e faladas ocorreu no dia 6 de outubro de 1927, em Nova York. O Filme era “O Cantor de Jazz” (*The Jazz Singer*), e usava um sistema sonoro eficaz, conhecido como Vitaphone, lançado um ano antes, em 1926, pela Warner Bros.

Para Chagas (2018), tanto o cinematógrafo quanto o telefone celular são responsáveis por mudanças nos paradigmas do processo de realização de obras audiovisuais, cada um em sua época. O cinematógrafo reinou absoluto diante dos aparelhos concorrentes, principalmente em função de sua mobilidade, portabilidade e a oferta de uma projeção com luminosidade superior à dos aparelhos similares. Já celular, é protagonista na reconfiguração das práticas de produção, distribuição e exibição das imagens, com autonomia e qualidade técnica antes só disponíveis para as grandes produtoras de televisão e cinema. O celular é um dispositivo que, a seu modo, democratizou a realização de vídeos diversos, amadores e profissionais.

Para o autor os registros de situações do cotidiano, os vídeos curtos realizados pelas câmeras dos telefones celulares de atualidade apresentam características semelhantes às das obras do primeiro cinema. Se, antes, o tempo de duração dos filmes era reduzido pela indisponibilidade de tecnologia, agora, com os celulares, são as condições de audiência na tela do próprio dispositivo que ditam este prazo.

2.3 A Linguagem sonora

Conforme Gorbman (1987), a história da combinação de imagem e som tem seu início inserido na história do cinema, sobretudo na evolução do cinema mudo para o cinema sonoro. Contudo, este envolvimento entre som na forma de música e imagem remonta a um período anterior ao advento da sétima arte, já estando presente há séculos “de mãos dadas com a representação dramática desde o antigo teatro grego, e sem dúvida antes, em formas rituais” (GORBMAN, 1987, p. 4).

2.3.1 Percepção sonora

Diferente de outros recursos presentes na produção audiovisual, os sons requerem maior duração para serem reconhecidos e interpretados. Ao assistir a um filme, a percepção humana tende a focar-se sobre a narrativa e sobre os recursos

visuais explorados na tela, habitando o primeiro plano. Já os sons, por não terem um conteúdo representacional e narrativo, tendem a ficar no segundo plano da percepção, habitando o fundo sensorial do espectador, menos suscetível a uma percepção ativa e um julgamento rigoroso e mais suscetível à manipulação afetiva (GORBMAN, 1987).

Para Mindlin, Durosseau e Cardillo (2014), o hábito de escutar músicas tem capacidade de transformar comportamentos e percepções sobre diversas situações. Ao afirmar que o prazer associado à música é alvo de estudo há séculos, Gorbman (1987), defende que um ponto comum no discurso da ciência é que a música tem acesso direto à alma, uma ligação emocional entre compositor e ouvinte.

A relação que o corpo, a alma e a mente têm com a música se inicia ainda no estágio embrionário através dos sons uterinos e de sons produzidos interior e exteriormente ao corpo da mãe, como a voz, os batimentos cardíacos, sons fluidos e de baixa frequência vibrando através da placenta e pelo cordão umbilical, estímulos sonoros que não podem ser diferenciados. Estes sons em fusão, ou seja, quando dois ou mais ritmos entram em sincronia e se tornam um só, orquestraram a essência da música e estabeleceram a maneira como a música influencia o ouvinte. Esse envolvimento sonoro gera uma experiência em que o indivíduo, ao reexperienciar a música, se conecta sem muitas barreiras e com defesas abaixadas, como uma mensagem “segura” para se ouvir. (GORBMAN, 1987; MINDLIN, DUROUSSEAU E CARDILLO, 2014)

Para Mindlin, Durosseau e Cardillo, (2014), recém-nascidos conseguem reconhecer e reagir, de maneira crescente, a sons experimentados antes do nascimento, respondendo instantaneamente, por exemplo, à voz materna logo após o parto. Antes de conseguirem pronunciar palavras, os seres humanos podem reconhecer alterações em notas e padrões rítmicos. Esta memória sonora e interativa em construção passa a ganhar sentido nos primeiros seis meses de vida, em que os sons ouvidos e produzidos geram envolvimento psicológico e fisiológico, principalmente na interação com a mãe, chegando ao nível de poder distinguir os passos da mãe dos passos de qualquer outra pessoa, assim como diferenciar sua voz da de qualquer pessoa desconhecida.

A música atua sobre a fisiologia humana durante a experiência de audição e reconhecimento musical, especialmente para influenciar e reajustar as redes neurais

de maneira rápida e prática, exercendo efeitos praticamente imediatos, sem utilizar substâncias externas ou medicamentos. Em termos de influência, é a mais rápida, precedida apenas pelo olfato (MINDLIN; DUROUSSEAU; CARDILLO, 2014).

Os autores afirmam que ao escutar e reconhecer uma música, o fluxo sanguíneo e a oxigenação aumentam em diversas áreas do cérebro. Estímulos sonoros sobre o ouvido interno se convertem em estímulos neurais, cuja propagação e interpretação pelo cérebro estimulam e suprimem diferentes sistemas, cada qual em sua especificidade. Neste processo, o cérebro gera sentimentos, pensamentos e lembranças de quando se escutou determinada música. Os efeitos podem ser muito intensos, alterando padrões das ondas cerebrais, que são as correntes elétricas do cérebro, em apenas um milissegundo.

A partir dessas considerações, o papel difuso não apenas da voz, mas, mais ainda, da música nos filmes, torna-se claro. O prazer subjacente da música pode ser atribuído às alucinações originárias da fusão corporal com a mãe, da não separação anterior à crise edipiana da linguagem e da interdição. Se a música toca em um filme - "secundariamente" ao registro da linguagem, da narrativa - se está em segundo plano, funciona mais eficazmente no sujeito espectador, fundindo sujeito ao corpo do filme, ignorando os censores usuais do pré-consciente. Em termos práticos, isso significa um sono mais profundo, um limiar de crença reduzido, uma maior predisposição para o sujeito aceitar as pseudopercepções do filme como ele próprio. (GORBMAN, 1987, p.64, tradução nossa)

A autora afirma ainda que a música produz dois tipos de conexão, uma de identificação – o envolvimento subjetivo com o filme, com os sentimentos dos personagens e o seus próprios – e outra de espetáculo – em que o sujeito é convidado a contemplar a obra exibida e se identificar com os companheiros de audiência/público do filme.

2.3.2 Trilha sonora

César (2009) aponta que, na produção sonora ou audiovisual, os elementos sonoros podem ser divididos em: palavra, música, efeitos sonoros e silêncio. Com relação à estes elementos, Carrasco (2010) afirma que o termo trilha sonora é utilizado de maneira ampla e geralmente com significado equivocado, uma vez que é comumente associado à música que se ouve em filmes, séries, novelas ou outra

produção audiovisual. Entretanto, dentro do escopo técnico da área da produção audiovisual, a trilha sonora consiste no conjunto de todos os sons presentes em uma peça audiovisual, dividindo-se principalmente em três grupos: **diálogos**, como falas e vozes; **efeitos sonoros** ou *sound design*, chamados no passado de ruído, como sons de objetos, do ambiente ou de pessoas; e, finalmente, a **música**, chamada de maneira específica de trilha musical.

2.3.2.1 Efeitos sonoros

Conforme explicitado anteriormente, o escopo da pesquisa não abrangeu a linguagem verbal, composta por diálogos, falas e vozes. Sendo assim, passemos aos conceitos relacionados à efeitos sonoros.

Berchmans (2016, p. 176) aponta que o *sound design* ou “desenho do som”, como pode ser chamado em português “é a criação, manipulação e organização de elementos sonoros”.

O campo dos efeitos sonoros também compreende os chamados *Sound Effects* (SFX), que consistem em “sons criados com o objetivo de destacar movimentos e ações, facilitar o entendimento de uma cena, valorizar sensações ou simplesmente enriquecer a linguagem visual de um filme.” A criação de alguns destes sons envolve profundos trabalhos de pesquisa por exigirem alto grau de manipulação. Há também o trabalho de ambiência, “que dita o ‘clima’ da cena. São sons constantes e assíncronos.” (BERCHMANS, 2016, p. 176-177)

2.3.2.2 A Música

De acordo com a definição de Carrasco (2010), a música é o terceiro elemento componente da trilha sonora. Gorbman (1987) aponta que a relação entre música e cinema, sob o ponto de vista teórico e estético, é alvo de estudiosos há quase um século. A autora indaga qual o efeito que um tem sobre o outro, quais as justificativas para que a música permaneça aliada a representações dramáticas, em particular, em filmes ainda hoje e o que justifica o estudo e a busca pelo entendimento de que a “música é às vezes informativa, às vezes expressiva, às vezes presente apenas para

preencher lacunas na trilha sonora ou momentos lentos na narrativa” (GORBMAN, 1987, p.11)

A autora argumenta que a música já estava ligada a outras formas de entretenimento desde antes dos gregos, passando pelo Renascimento em formas de poesia e outros, e permanecendo e ganhando força ligada a apresentações teatrais. Comumente em eventos de entretenimento com exibições teatrais e pequenas apresentações, a música era utilizada para acompanhá-las ou soar no interlúdio entre elas. Quando as imagens em movimento passaram a ser exibidas, por que a música haveria de não as acompanhar também? Começou-se o uso de *cue sheets* que eram um material que dava as entradas para a música na hora certa, a ser tocada em acompanhamento às obras do cinema. Compositores eram contratados para escrever e encontrar melodias apropriadas para o humor da obra e faziam delas coleções vendidas ao público e fãs de música dos filmes.

Gorbman (1987) aponta que estas *cue sheets* eram uma espécie de guia rápido de referências de peças musicais bem conhecidas, coletâneas de trechos clássicos, para acompanhar determinado filme. Berchmans (2016) afirma que a partir destas composições adaptadas ou simplesmente copiadas, surgiram livros de partituras chamados *music fake books* (livros de música falsa, em português), os quais evoluíram para seleções mais apuradas, com arranjos especiais de acordo com o estilo e a sensação que se buscava em determinada cena. Apesar do caráter de mero acompanhamento, estes livros organizavam os fragmentos de acordo com o tipo de cena: horror, humor, caçada, impaciência, alegria, temas de amor, monotonia etc., com a intenção de usá-los como acompanhamento emocional da cena. Na época dos filmes mudos, o compositor e arranjador Erno Rappé se destacou por meio de sua enciclopédia de arranjos musicais chamada *Motion Picture Moods* (Temas para Filmes, em português), que compilava temas selecionados e catalogados por assunto. (BERCHMANS, 2016)

Gorbman (1987) afirma que, mais tarde, quando o cinema se separou do palco do teatro e ganhou seu próprio espaço, a música já estava lá. A evolução das tecnologias, da atuação, das câmeras ou da edição não expulsaram a música das representações fílmicas. Pode-se dizer que o cinema herdou a música e suas funções ligadas a representação.

Na metade da década de 1920 surgiram modos de sincronizar-se o som e a imagem dos filmes. Em sua análise, Gorbman (1987) considera as diferenças entre cinema mudo e cinema sonoro e as mudanças na transição daquele para este e como o uso da voz humana, aliada ao personagem da tela, passou a conferir mais realidade ao que era exibido. Junto com a voz humana, outros elementos sonoros passaram a habitar a trilha que era apenas da música e outro fator sonoro que teve mais evidência foi o silêncio, que tornou os momentos musicados ainda mais emocionalmente efetivos e muito mais íntimos.

A música serve para afastar o desprazer da significação incerta. O tipo particular de música usada em filmes dominantes tem valores conotativos tão fortemente codificados que podem ter uma relação similar às imagens como uma legenda para uma fotografia noticiosa. Ela interpreta a imagem, identifica e canaliza o significado 'correto' dos eventos narrativos descritos. Fornece informações para complementar as imagens e sons diegéticos potencialmente ambíguos. Ela direciona o espectador para posições narrativas: por exemplo, o ameaçador tema 'tubarão', ouvido antes mesmo de a câmera em Tubarão revelar o mortal tubarão se aproximando dos nadadores desavisados, dá ao espectador conhecimento antecipado da ameaça narrativa. (GORBMAN, 1987, p.58)

A autora defende ainda que o som gravado também alterou a experiência temporal de imagens na tela, dando a estas uma duração - a mesma do som - e uma representação de linearidade temporal, em oposição a uma imagem com tempo não estabelecido em uma cena silente.

Berchmans (2016) explica que podem-se utilizar músicas compostas especialmente para uma peça audiovisual específica ou músicas compostas para outros fins e reutilizadas em outra obra. Contudo, independentemente de sua origem, observa-se que existe uma importante relação entre a música utilizada e a cena em questão.

2.4 A relação entre música e cena

Segundo Gorbman (1987, p.14), “ainda que a música possua sua própria lógica interna, ela sempre carrega uma relação com o filme em que aparece”, de forma que a música e a imagem têm implicações mútuas, exercendo influência e ajudando a dar significado completo um ao outro, especialmente em filmes de suficiente

complexidade narrativa. Portanto, não se deve considerar a imagem como autônoma em si, mas pode ser considerada polissêmica, de forma que a música ajuda a definir o seu significado.

Do ponto de vista estético, ainda que se devam buscar ideias similares entre cena e vídeo, esta relação não deve ser de paralelismo, mas “em regra, uma relação de pergunta e resposta, afirmação e negação, aparência e essência.” (Hanns Eisler e T. W. Adorno *apud* GORBMAN, 1987, p.15)

Por sua influência mútua, do vídeo sobre a música e da música sobre o vídeo, a autora questiona

uma música qualquer não seria suficiente para acompanhar uma parte de um vídeo? De fato, a resposta é sim. Qualquer música aplicada a um segmento de filme fará algo, terá um efeito - assim como as duas palavras reunidas produzirão um significado diferente do de cada palavra separadamente, porque o leitor / espectador automaticamente impõe significado a essas combinações. (Gorbman, 1987, p.15, tradução nossa)

Isto se dá porque durante a experiência de visualização, imagem, efeitos sonoros, diálogo e música são praticamente inseparáveis, formando um combinado de expressão. Dessa forma, *qualquer* música serve (para *alguma coisa*), mas a coincidência temporal de música e cena criam efeitos diferentes de acordo com a dinâmica e estrutura da música. Portanto, considerando a influência mútua, “de fato, desde que o estilo musical geral não esteja completamente em desacordo, seja qual for a música no momento, a cena parece justificá-lo.” (Gorbman, 1987, p.15, tradução nossa)

2.5 Classificações sonoras e musicais

A literatura classifica os elementos da trilha sonora presentes em uma obra de acordo com a forma que se apresentam em relação ao universo da história do filme. Especificamente sobre a música, a literatura traça relações entre emoções, características musicais e sensações.

2.5.1 Som diegético, não diegético e metadiegético

No que tange ao som no cinema, Sbabo (2017) considera importantes três classificações sonoras, são elas: o som diegético, o som não diegético e o som metadiegético, sendo estas categorias bastante amplas e as bases da discussão sobre o som no cinema ficcional e documental.

Segundo Gorbman (1987) diegese, dentro do estudo sistemático da filmologia, consiste no universo espaço-temporal referido pela narrativa primária, ou seja, tudo o que pertence ao universo da narrativa proposta ou suposta pela ficção de uma peça fílmica, ou seja, tudo o que os personagens podem ver, ouvir, sentir e que está ao alcance deles ou que pode interferir na história.

Gorbman (1976 *apud* Sbabo 2017) explica que o **som diegético** possui uma sonoridade objetiva. É todo som que também é perceptível aos personagens, como, por exemplo, a paisagem sonora de um bar no qual está ocorrendo uma cena, o barulho de passos no corredor que o protagonista escuta, barulhos de carros, o diálogo entre personagens, etc.

Um exemplo de som diegético pode ser observado na cena do filme “A Estrada Interior” (*The Road Within*, 2014), em que o personagem Vincent, que sofre com a síndrome de Tourette, pede para seu colega de quarto Alex colocar uma música para que consiga se acalmar e dormir (<https://bit.ly/exemplo-diegese>). A música “Ária da corda sol” (*Air on the G string*), de Johann S. Bach é tocada em um som portátil e pode ser ouvida e percebida pelos personagens no quarto e também pelos espectadores do filme.

Já os sons **não diegéticos** são sonoridades subjetivas, que os personagens não escutam e que são geralmente reconhecidos como trilha sonora, efeitos sonoros especiais, música de fundo que o personagem não escuta, etc. Desta forma, aquilo que, apesar de representado na narrativa, não é experimentado pelos personagens, não pode ser visto, ouvido ou exercer interferência na narrativa, ou seja, não faz parte da diegese fílmica, pode ser chamado de não-diegético.

Um exemplo deste tipo de som não diegético pode ser encontrado na abertura do filme “Forrest Gump: O Contador de Histórias” (*Forrest Gump*, 1994), em que nenhum dos personagens é afetado pela música e não há um pianista ou uma

orquestra executando a trilha. Ela é apenas ouvida pelos espectadores. Contudo, à medida que a cena evolui sons diegéticos causados por objetos do filme e ouvidos pelos personagens, como os barulhos dos veículos, os sons da maleta e dos passarinhos, se misturam à cena (<https://bit.ly/naodiegese>).

Por fim, os **sons metadieгéticos** também são sonoridades subjetivas, mas que dizem respeito ao imaginário particular de determinado personagem, como o som de seus pensamentos, lembranças ou sonhos, sendo este, por vezes, associado ao não dieгético.

Um exemplo de sons metadieгéticos é a cena do filme “A Vida Secreta de Walter Mitty” (*The Secret Life of Walter Mitty*, 2013), em que o protagonista tem lapsos de se perder em sua própria imaginação, se desligando “do mundo real”, durante alguns segundos. Nesta cena (<https://bit.ly/metadieгese>), o protagonista se vê como um impressionante explorador do gelo conquistando seu par romântico, mas tudo o que se ouve e se vê acontece apenas no plano da sua imaginação, sem afetar os demais personagens reais da história, ou seja, tudo acontece na metadieгese.

As peças audiovisuais podem contar com elementos dieгéticos e não-dieгéticos e metadieгéticos ao mesmo tempo. Por exemplo, em uma história, o narrador que não pode ser ouvido pelos personagens ou um ritmo musical que adiciona dramaticidade a uma cena de ação são não-dieгéticos, já que os personagens não os ouvem nem são por eles influenciados. Já uma música tocada ou cantada pelos personagens de um filme se apresenta dieгética, pois pode ser ouvida e sentida pelos personagens.

Um exemplo da mistura de sons dieгéticos, não dieгéticos e metadieгéticos em uma mesma cena pode ser visto no filme “Capitã Marvel” (*Captain Marvel*, 2019) quando a protagonista dirige uma motocicleta e a música toca ao fundo. A música não vem da cena nem é ouvida pela protagonista, portanto é não dieгética, não faz parte da história do filme. Contudo, ao entrar em um bar, a música assume a ambiência daquele espaço, como se estivesse vindo de um *jukebox* e estivesse sendo ouvida pela personagem, tornando-se dieгética, ou seja, parte da história. Em seguida, a protagonista tem uma série de memórias representadas por imagens difusas e sons com reverberação, ecoando apenas em sua mente, ou no universo metadieгético. Em

seguida, suas lembranças passam e a música volta a ser a música real do ambiente do filme (<https://bit.ly/ExemploCompletoDiegese>).

Na análise das razões de permanência da música em filmes após a evolução tecnologia e estética, Gorbman (1987) analisa que a música, ainda que não fosse diegética a priori, permaneceu, ao passo de que outros elementos não diegéticos foram desaparecendo, como os *inserts* de imagens e outros elementos que não faziam parte do universo da história do filme. Ela vê a música como algo que não interrompe a narrativa, que não tem significado próprio na narrativa, mas adiciona significados aos outros elementos fílmicos.

Dada influência significativa que a música exerce sobre a cena audiovisual, torna-se importante elencar como determinados atributos musicais são interpretados e de quais formas a música exprime determinados conteúdos emocionais e comunica determinados efeitos, influenciando tanto a narrativa fílmica quanto o seu espectador.

2.5.2 A relação entre música e emoções

Ao tratar da relação entre emoções e características musicais, autores das áreas de *Sound Design*, Psicologia e Música têm estudado o tema a partir perspectivas documentais, descritivas e experimentais.

Apesar do caráter subjetivo geralmente atribuído à escuta e o gosto musical, Ramos (2008), através de estudos documentais e experimentais, defende que “emoções musicais parecem depender mais da cognição dos elementos da estrutura musical de uma obra do que da história pessoal de cada um” (p.179). O autor trabalhou com as categorias de emoção Alegria, Serenidade, Tristeza, Medo ou Raiva e os resultados mostraram que “a maioria dos trechos musicais empregados desencadeou uma única emoção específica nos ouvintes” (p.97) porém, alguns destes trechos desencadearam mais e uma emoção. Foram obtidas associações emocionais semelhantes entre músicos e não músicos para a maioria dos trechos musicais apresentados.

Em seus quatro experimentos envolvendo escuta musical, com sujeitos músicos e não músicos, o autor fez relação entre associações emocionais e trechos musicais (Experimento I); percepção temporal e trechos musicais (Experimento II);

associações emocionais e composições musicais construídas em sete modos - Jônio, Dórico, Frígio, Lídio, Mixolídio, Eólio e Lócrio - e três andamentos - *adágio*, *moderato* e *presto* - (Experimento III); e d) percepção temporal e as mesmas composições do experimento anterior (Experimento IV).

Para Ramos (2008), duas propriedades estruturais têm sido apontadas como moduladoras da percepção de emoções específicas durante uma escuta musical: o modo (organização das notas dentro de uma escala musical) e o andamento (número de batidas por minuto).

Sonnenschein (2001) apresenta o inventário emocional desenvolvido por Friederich Marpug (Quadro 1) em uma tentativa inicial de categorizar estados de ânimo e emoções de acordo com ritmos, progressões tonais e harmonias específicos, e cujas ideias transcenderam até a literatura atual referente ao canto, a falar em público, e outras formas de criação sonora e têm conexão ao que se experiencia na trilha musical de filmes. Alguns dos termos apresentados podem ser considerados mais atributos de personalidade do que características emocionais e até mesmo clichês, porém, Sonnenschein (2001) afirma que pode-se colher certa universalidade a partir de suas observações, e, ainda, ao saber que algo é clichê pode-se brincar com esses elementos, construir expectativa, satirizar, criar ironia ou surpreender com algo inesperado.

Quadro 1: Expressões acústicas de estados emocionais, segundo Friederich Marpug (1718-1795).

Emoção	Expressão
tristeza	melodia lenta e lânguida; suspirando; acariciando palavras únicas com excelente material tonal; harmonia dissonante predominante
felicidade	movimento rápido; melodia animada e triunfante; cor de tom quente; harmonia mais consonante
contentamento	uma melodia mais estável e tranquila do que com a felicidade
arrependimento	os elementos da tristeza, exceto que uma melodia turbulenta e lamentadora é usada
esperança	uma melodia orgulhosa e exultante
medo	progressões descendentes, principalmente no registro mais grave
riso	tons prolongados, lânguidos
inconstância	expressões alternadas de medo e esperança
timidez	semelhante ao medo, mas muitas vezes intensificado por uma expressão de impaciência
amor	harmonia consonante; melodia suave e lisonjeira em movimentos amplos
ódio	harmonia e melodia ásperas
inveja	tons rosnados e irritantes
compaixão	melodia suave, macia e lamentante; movimento lento; figuras repetidas no baixo
ciúme	introduzido por um tom suave e vacilante; depois, um tom intenso e repreensivo; finalmente, um tom de movimento e suspiro; alternando movimentos lentos e rápidos
ira	expressão de ódio combinada com notas rápidas, mudanças repentinas frequentes no baixo; movimentos violentos agudos; dissonâncias berrantes
modéstia	melodia oscilante e hesitante; paradas curtas e rápidas
ousadia	melodia desafiadora e apressada
inocência	um estilo pastoral*
impaciência	modulações rápidas e irritantes

Fonte: Sonnenschein (2001).

Sonnenschein (2001) apresenta o uso de diferentes gêneros musicais para alterar a energia do ouvinte, em que as mudanças físicas, mentais e emocionais que ocorrem podem ser bem aplicáveis também aos elementos dramáticos de filme. Os comentários do quadro apresentado (Quadro 2) são de caráter geral e dentro de cada gênero há variedades e exceções.

Quadro 2: Impacto físico, mental e emocional de gêneros musicais.

Gênero	Impacto
sagrado, hinos, gospel, bateria xamânica	fundamentação, paz profunda, consciência espiritual, transcender e liberar a dor
cantos gregorianos	respiração regular, abertura, estresse reduzido, contemplação
New Age	expansão do espaço e do tempo, vigília calma, desapego suave do corpo
barroco lento (Bach, Vivaldi)	segurança, precisão, ordem
clássico (Mozart, Haydn)	leveza, visionário, régio, percepção tridimensional
romântico (Tchaikovsky, Chopin)	emoção, calor, orgulho, romance, patriotismo
impressionista (Debussy, Ravel)	sentimentos, imagens de sonho, divagação
Afro-americano – jazz, blues, dixieland, reggae	alegre, sentimentos sinceros, manhoso, brincalhão, irônico
Latino – salsa, rhumba, samba	sensual, empolgante, estimulante do corpo
Big band, pop, country / western	centrado, sensação de bondade, movimento contido
rock	movimento agressivo, construindo ou liberando tensão
heavy metal, punk, rap, hip hop, grunge	animando o sistema nervoso, comportamento rebelde

Fonte: Sonnenschein (2001)

Wisnik (2004), ao tratar dos efeitos que música produz, remonta à evolução da música ao longo da Idade Média até o período musical Barroco, observando a estruturação dos intervalos entre notas musicais durante este período, até sua organização no que se estabeleceu como Modos Gregos, a saber, Lídio, Jônio, Mixolídio, Dórico, Eólio, Frígio e Lócrio.

Para o autor, os sete modos gregos, de acordo com suas características, podem ser categorizados conforme o grau de “clareza” ou “obscuridade” que exprimem durante a escuta musical, cujo “resultado é uma saborosa e muitas vezes esquisita variação de caráter melódico-harmônico” com qualidade mimética e com “capacidade de infundir ânimo e potencializar virtudes do corpo e do espírito” (WISNIK, 1989, p.86). De maneira mais popular, os chamados modos maior e menor (Jônio e Eólio, respectivamente) são os mais conhecidos e dão origem às escalas e acordes maiores e menores tradicionais. Contudo, de maneira geral, os sete modos podem ser considerados como maiores ou menores. Ramos (2008) organiza este pensamento na Quadro 3:

Quadro 3: Hierarquia modal sugerida por Wisnik (2004), organizada por Ramos (2008).

CLARIDADE								
Modo	Característica	Análise	Intervalos formados em sua escala					
Lídio	Maior	Escala maior com 4ª aumentada	2ªM	3ªM	4ªAum	5ªJ	6ªM	7ªM
Jônio	Maior	Escala maior tradicional	2ªM	3ªM	4ªJ	5ªJ	6ªM	7ªM
Mixolídio	Maior	Escala maior com 7ª menor	2ªM	3ªM	4ªJ	5ªJ	6ªM	7ªm
Dórico	Menor	Escala menor com 6ª maior	2ªM	3ªm	4ªJ	5ªJ	6ªM	7ªm
Eólio	Menor	Escala menor tradicional	2ªM	3ªm	4ªJ	5ªJ	6ªm	7ªm
Frígio	Menor	Escala menor com 2ª menor	2ªm	3ªm	4ªJ	5ªJ	6ªm	7ªm
Lócrio	Menor	Escala menor com 2ª menor e 5ª diminuta	2ªm	3ªm	4ªJ	5ªDim	6ªm	7ªm
OBSCURIDADE								

Fonte: Adaptado de Ramos (2008).

A exemplo do que coloca Wisnik (2004), o modo Eólio, o modo menor tradicional, costuma ser associado a conotações tristes e sombrias. O autor aponta que, a partir do estabelecimento dos modos, os seus traços e o bloco afetivo das suas conotações se concentram como material relevante para construção de ideias. Cita como exemplo o modo menor, utilizado na Quinta Sinfonia de Beethoven, conferindo-lhe uma grande densidade dramática e consistência, mas, se colocada em modo maior, se converteria em uma música pueril.

O estudo de Tuomas Eerola (2011) aborda grupos características musicais, categorizadas a partir de estudos anteriores, com objetivo de associá-las a emoções: dinâmica, articulação, ritmo, timbre, afinação, tonalidade e estrutura.

Após cruzamento entre grupos de gêneros musicais e suas características, por meio de análise computacional, Eerola (2011) sugere que, dentre as características musicais avaliadas, o modo musical é a mais efetiva. Em segundo lugar, a clareza do pulso, ou seja, a medida de quão fácil seria para marcar com os dedos a batida da música, mostrando maior importância para a música pop e em gêneros mistos, sugerindo uma especificidade ligada a gênero relativamente alta.

Vale registrar que quatro de dez das características mais influentes representam ritmo, enquanto fatores ligados a afinação e articulação não estavam neste ranking das dez características mais influentes.

Juslin e Laukka (2004) afirmam que há configurações diferentes de características musicais para emoções diferentes e que uma mesma característica pode ser usada de maneira similar em mais do que apenas uma expressão emocional. Por exemplo, o tempo rápido pode ser usado tanto para raiva como para felicidade. Dessa forma, considerando características musicais como pistas para expressar emoções, “cada pista não é nem necessária nem suficiente, mas quanto maior o número de pistas utilizadas, mais confiável é a comunicação.” (JUSLIN, 2001b *apud* JUSLIN; LAUKKA, 2004, tradução nossa).

Assim, Juslin e Laukka (2004) apresentam o Quadro 4 contendo emoções e as características musicais mais associadas a estas na literatura. Estas emoções foram selecionadas pela autora por estarem entre as emoções básicas mais comumente propostas na literatura (JUSLIN, 2000).

Bragança (2010) defende o uso de sinestesia, enquanto figura de linguagem, como recurso para se discorrer sobre percepção musical, uma vez que as sensações sonoras frequentemente escapam a uma definição mais objetiva. O autor traz um paralelo entre a sinestesia e o uso de metáforas: enquanto um associa entidades sensoriais diferentes de forma congênita, o outro faz associação entre campos conceituais aparentemente desvinculados. O uso de metáforas é associado à prática da atividade criativa.

O autor afirma que características sinestésicas podem se apresentar ao longo de uma peça musical, variando de acordo com a estrutura e as características musicais apresentadas, de forma que sensações sonoras (música) despertam e transportam outras sensações (visuais, cinéticas, táteis etc.), que podem evocar uma imagem, um poema, uma vivência pessoal etc. Apesar de essa forma de percepção ser subestimada por estar associada a uma escuta primitiva, o autor considera as estruturas musicais como eficazes quando são capazes conduzir transformações sinestésicas no ouvinte.

Bragança (2010) propõe uma sistematização preliminar de categorias sinestésicas (Quadro 5), contendo referências visuais, de densidade, pressão, movimento, calor e textura. Para cada uma das sensações colocadas, encontram-se, pelo menos, dois polos opostos, que são, geralmente, extremos de um contínuo de possibilidades.

Quadro 4: Resumo das características musicais correlacionadas com emoções discretas na expressão musical.

Emoção	Característica musical
Felicidade	Tempo rápido, pequena variabilidade do ritmo, modo maior, harmonia simples e consonante, nível de som médio-alto, pequena variabilidade do nível de som, altura aguda, grande variabilidade de altura, ampla extensão de altura, altura ascendente, intervalos de 4ª e 5ª justas, micro entonação crescente, formante do cantor elevado, articulação <i>staccato</i> , grande variabilidade da articulação, ritmo suave e fluente, timbre brilhante, ataques de tom rápidos, pequena variabilidade de tempo, contrastes nítidos entre notas "longas" e "curtas", taxa de vibrato médio-rápida, extensão de vibrato média, regularidade microestrutural
Tristeza	Tempo lento, modo secundário, dissonância, nível sonoro baixo, variabilidade moderada do nível sonoro, altura grave, estreita extensão de altura, altura descendente, entonação "plana" (ou em queda), pequenos intervalos (por exemplo, 2ª menor), formante do cantor reduzido, <i>legato</i> articulação, pequena variabilidade da articulação, timbre sem brilho, ataques de tons lentos, grande variabilidade do tempo (por exemplo, rubato), contrastes suaves entre notas "longas" e "curtas", pausas, vibrato lento, extensão pequena do vibrato, <i>ritardando</i> , irregularidade microestrutural
Raiva	Tempo rápido, variabilidade de ritmo pequeno, modo menor, atonalidade, dissonância, alto nível de som, variabilidade de volume pequeno, altura aguda, pequena variabilidade de altura, altura ascendente, intervalos de 7ª aumentada e 4ª aumentada, formante do cantor elevado, articulação <i>staccato</i> , variabilidade de articulação moderada, ritmo complexo, mudanças rítmicas repentinas (por exemplo, síncopes), timbre cortante, ruído espectral, ataques / decaimentos rápidos de tom, pequena variabilidade de tempo, acentos em notas tonalmente instáveis, contrastes nítidos entre notas "longas" e "curtas", acelerando, taxa de vibrato média-rápida, grande extensão de vibrato, irregularidade microestrutural
Medo	Tempo rápido, grande variabilidade do andamento, modo menor, dissonância, baixo nível sonoro, grande variabilidade do nível sonoro, alterações rápidas no nível do som, altura aguda, altura ascendente, ampla extensão de altura, grandes contrastes de altura, articulação <i>staccato</i> , grande variabilidade da articulação, ritmos bruscos, timbre suave, variabilidade de tempo muito grande, pausas, ataques de tons suaves, taxa rápida de vibrato, pequena extensão de vibrato, irregularidade microestrutural
Ternura	Tempo lento, modo maior, consonância, nível de som médio-baixo, variabilidade pequena do nível de som, altura grave, extensão de altura bastante estreita, formante do cantor reduzido, articulação <i>legato</i> , variabilidade da articulação pequena, ataques de tons lentos, timbre suave, variabilidade de tempo moderada, contrastes suaves entre notas longas e curtas, toques em notas tonalmente estáveis, vibrato médio rápido, extensão de vibrato pequeno, regularidade microestrutural

Fonte: Juslin e Laukka (2004).

Quadro 5: Sensações secundárias que comumente decorrem da audição musical e os polos opostos de cada uma delas.

Sensação secundária	Polos opostos		
Brilho	Claro	Escuro	
	Brilhante (fulgurante)	Apagado, sombrio	
Transparência	Transparente	Opaco	
Cores	Violeta	Vermelho	
Densidade	Rarefeito	Denso	
Energia	Débil	Enérgico	
Espaço	Figura	Fundo	
	Amplo	Constrito	
Pressão	Leve	Pesado	
Movimento	Não-direcional	Direcional	
	Acelerado	Retardado	
	Crescer	Decrescer	
	Circular	Angular	Linear
	Subir	Descer	
	Calmo	Agitado	
	Lento	Rápido	
Ordenação	Regular	Irregular (caótico)	
	Simétrica	Assimétrica	
Temperatura	Frio	Quente	
Textura – superfície	Liso	Áspero	
Textura – trama	Unilinear	Intrincada	

Fonte: Bragança, (2010)

A sistematização de categorias sinestésicas proposta por Bragança (2010) oferece subsídio para uso de metáforas sinestésicas na descrição e classificação de material de trilhas musicais, sobretudo quando descrições técnicas não forem entendidas por público leigo em música.

Com base na pesquisa realizada e a com o intuito de sumarizar as abordagens entre música e emoção, relacionam-se no Quadro 6 os autores, as relações estudadas, o tipo de técnica, o caráter do estudo e as emoções abrangidas por estes estudos:

Quadro 6: Relação entre autores, relações estudadas, tipo de técnica utilizada, caráter da pesquisa e emoções trabalhadas.

Autor	Relação	Técnica	Caráter	Emoções / Impactos
Friedrich Marpug apud Sonnenschein (2001)	Emoções vs. Características musicais	Descrição sinestésica, sentimentos e comportamentos	Descritivo	Tristeza, felicidade, contentamento, arrependimento, esperança, medo, riso, inconstância, timidez, amor, ódio, inveja, compaixão, ciúme, ira, modéstia, ousadia, inocência, impaciência
Sonnenschein (2001)	Gêneros e estilos musicais populares e eruditos vs. impactos esperados e resultantes	Descrição por estados de espírito, comportamentos físicos, sentimentos, movimentos, comportamentos emocionais	Descritivo	Quadro 2
Ramos (2008)	Modos e andamentos musicais vs. processamento emocional e temporal	Experimento de desencadeamento de emoções e percepção de passagem do tempo a partir da escuta musical com modos e andamentos variados	Experimental	Alegria, Serenidade, Tristeza, Medo/Raiva
Wisnik (2004)	Hierarquia modal vs. caracterização	Descrição sinestésica	Descritivo	Mais claro a mais escuro (Quadro 3)
Eerola (2011)	Estímulos emocionais vs. características musicais vs gêneros musicais	Escuta musical, modelagem computacional e análise de regressão	Computacional	Níveis de estímulo e de valência afetiva
Juslin e Laukka (2004)	Emoções e características musicais	Descrição técnica	Descritivo	Alegria, Ternura, Tristeza, Medo e Raiva
Bragança (2010)	Sensações sinestésica e polos opostos	Escuta musical e descrição sinestésica de sensações	Descritivo	Quadro 5

Fonte: O autor (2019), a partir de Sonnenschein (2001), Ramos (2008), Wisnik (2004), Eerola (2011), Juslin e Laukka (2004) e Bragança (2010).

O quadro permite a comparação entre a abordagem e a abrangência dos estudos, e, em especial, permite a visualização das pesquisas que relacionam emoções, características musicais e sua descrição sinestésica, a fim de facilitar a compreensão e a relação entre termos musicais e termos coloquiais, sobretudo para o sujeito leigo em Música, conforme aponta e Bragança (2010).

2.6 Relação entre emoções, características musicais e descrição sinestésica

A partir dos estudos apontados neste referencial, é possível compilar a categorização desenvolvida e estabelecida pelos autores Juslin e Laukka (2004), Sonnenschein (2001) e Bragança (2010) para estabelecimento da relação entre emoções e suas respectivas características musicais. As emoções trabalhadas de maneira recorrente e descritas de forma mais abrangente são Alegria/Felicidade, Serenidade/Ternura, Tristeza, Raiva e Medo, e são elencadas juntamente com sua descrição sinestésica de sensações (Quadro 7):

Emoção	Características musicais	Descrição sinestésica
Alegria/Felicidade	Andamento rápido, harmonia simples e consonante, melodia animada, nível de som médio-alto, modo maior, altura aguda, altura ascendente, articulação <i>staccato</i> , ataques rápidos, ritmo suave e fluente, timbre brilhante	Claro, brilhante, amplo, alegre, acelerado, crescente, sobe, energético, leve, simétrico, amplo, direcional, rápido, unilinear, regular, liso
Serenidade/ternura	Andamento lento, harmonia consonante, melodia mais estável e tranquila, modo maior, nível de som médio-baixo, altura grave, articulação <i>legato</i> , ataques lentos, timbre suave	Suave, calmo, lento, retardado, claro, rarefeito, circular, leve, regular, simétrico, unilinear, liso, sobe
Tristeza	Andamento lento, harmonia dissonante predominante, melodia lenta e lânguida, modo menor, altura descendente, articulação <i>legato</i> , ataques lentos, timbre sem brilho	Escuro, sombrio, desce, retardado, melancólico, débil, denso, constricto, pesado, calmo, assimétrico, frio, áspero
Raiva	Andamento rápido, modo menor, atonalidade, dissonância, melodia áspera, nível de som alto, altura ascendente, articulação <i>staccato</i> , mudanças rítmicas repentinas, timbre cortante, ataques rápidos, acentos em notas tonalmente instáveis	Escuro, opaco, denso, energético, constricto, pesado não-direcional, acelerado, decrescente, angular, agitado, irregular, assimétrico, quente, áspero, intrincado, rápido
Medo	Andamento rápido, modo menor, dissonância, nível de som baixo, alterações rápidas no nível do som, altura aguda, altura ascendente, articulação <i>staccato</i> , ritmos bruscos, timbre suave, ataques suaves	Escuro, apagado, sombrio, opaco, rarefeito, constricto, pesado, não-direcional, acelerado, decrescente, angular, agitado, assimétrico, frio, áspero, intrincado, rápido, desce

Quadro 7: Relação entre emoções, características musicais e descrição sinestésica.

Fonte: O autor (2019), a partir de Juslin e Laukka (2004), Sonnenschein (2001) e Bragança (2010).

A partir da compilação destas informações, é possível fundamentar o desenvolvimento as etapas seguintes desta pesquisa, incluindo a seleção de trilhas musicais com as emoções-base apontadas, a dinâmica de escuta e classificação musical e o estabelecimento de critérios de filtragem para a ferramenta de busca, etapas estas descritas adiante, nas seções 3.3.3 Procedimento, 4.4 e 5.4 sobre classificação de trilhas musicais.

2.7 Desenvolvimento de material audiovisual

Para melhor compreensão sobre a importância da proposta da pesquisa e o momento no qual ela se encaixa dentro do processo de produção de um material audiovisual é necessário conhecer as etapas e a cadeia produtiva deste setor.

Conforme um estudo realizado em 2015 pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE, a cadeia produtiva é “o conjunto de atividades que se articulam progressivamente, desde os insumos básicos até o produto final, constituindo-se em segmentos (elos) de uma corrente”.

No mercado de audiovisual, conforme o estudo, esta cadeia é composta por seis fases principais, que o SEBRAE denomina de macro elos: planejamento, pré-produção, produção, pós-produção, distribuição e exibição (Figura 1).



Figura 1: Exemplo de etapas e agentes presentes na produção audiovisual.
Fonte: (SEBRAE, 2015).

Observa-se através do conteúdo da primeira claquete os elementos relacionados aos fornecedores que podem ser considerados como pertencentes às fases de planejamento e de pré-produção.

1) Na etapa de planejamento o projeto é estruturado de forma que se possa seguir para a fase de pré-produção de forma mais segura e organizada. Estão presentes aqui ações como a criação do argumento e seu registro na fundação

biblioteca nacional, elaboração do projeto final e definição da equipe de direção, elaboração do orçamento e captação de recursos.

2) A etapa de pré-produção representa uma espécie de continuidade, porém mais detalhada, da etapa de planejamento. Nesta fase serão realizadas atividades como: revisão detalhada do orçamento, estruturação da equipe, estabelecimento de cronograma e plano de trabalho diário e continuação da captação de recursos, se for o caso.

3) A etapa de Produção é fase na qual o material é filmado, ou seja, é onde as ideias que estavam planejadas se tornam realidade e cujo produto é o material audiovisual em um estado bruto, que será refinado na etapa seguinte.

4) Na etapa de Pós-produção o material recebe o tratamento que o deixará em seu formato final. É nesta fase que ocorre a montagem, tratamento de imagens e sons, inserção de efeitos digitais, e inserção da trilha sonora. É gerada aqui uma matriz que servirá de base para a reprodução.

5) A distribuição é a fase da cadeia produtiva responsável por intermediar o material produzido e o espectador. Geralmente, os detentores dos direitos do conteúdo negociam com o canal de veiculação como e de que forma o material será exibido. Quando ocorre o caso de que ocorre a contratação de uma distribuidora, esta é responsável por gerenciar os direitos do material em seus canais de exibição.

6) Exibição: apresentação do material ao público.

É importante ressaltar que, embora estas etapas possam ser encontradas na produção de quase todos os materiais audiovisuais, com o advento da internet, algumas delas sofreram transformações que mudaram radicalmente a forma como ocorrem. A cadeia produtiva contemporânea, que antes era bastante verticalizada, especialmente nas etapas de distribuição e exibição, agora são horizontalizadas, onde muitas vezes o próprio consumidor também pode assumir o papel de produtor e distribuidor.

Segundo o estudo (SEBRAE, 2015), definições sobre trilha musical podem começar a ser trabalhados ainda na fase de planejamento, especificamente no orçamento preliminar, em que se considera se as trilhas sonoras serão adaptadas ou se serão originais, além dos valores que serão gastos com as licenças de

composições e fonogramas. Considera-se ainda que é possível trabalhar com faixas de música livres de royalties, sem custo, porém com relativa limitação de escolha.

Ainda que considerações estejam presentes nas etapas de planejamento e pré-produção, a trilha musical figura de maneira mais comum na etapa de pós-produção e em diálogo com a edição e finalização do produto.

Em apoio às diferentes etapas de produção, a Web se tornou um instrumento de pesquisa e acesso a ferramentas, softwares e técnicas que se apresentam de maneira digital, comuns tanto à área audiovisual com ao Design. O desenvolvimento de ambientes online que oferecem tais recursos torna-se um tema importante para a presente pesquisa.

2.8 Websites

O uso da rede mundial de computadores, ou Web, tornou necessário o estabelecimento de lugares virtuais em que usuários possam encontrar o que buscam na rede. Inicialmente, estes lugares tomaram a forma de website, ou simplesmente, site. Assim como lugares físicos, websites também apresentam características que os especificam e os tornam diferentes dos demais (KRUG, 2014): eles têm endereço, placas indicativas, caminhos para chegar até eles, e é possível entrar e sair deles.

Quando um usuário busca realizar uma tarefa, o tempo de visita a um website é geralmente curto, de forma que o usuário entra e sai rapidamente de diferentes websites até encontrar um que o atenda, ficando neste último por um pouco mais de tempo. Nielsen e Loranger (2007) afirmam categoricamente: “um site tem apenas 12% de probabilidade de ser revisitado, assim, depois de perder um usuário, quase sempre você irá perdê-lo para sempre.”

O conjunto de características de um website pode fazer com que o usuário fique mais ou menos tempo nele, que retorne a ele com frequência para encontrar o que está procurando, considerá-lo agradável ou desagradável, útil ou inútil, recomendá-lo a outras pessoas ou desaconselhar o seu uso.

Steve Krug (2014) estuda alguns princípios que tornam o site adequado para a atividade que foi projetado. A seguir, exemplificam-se estes princípios.

2.8.1 Princípios de usabilidade na web

Os princípios relacionados por Krug (2014) são relativos à utilização de websites por parte do usuário, refletindo sobre o pensamento dele e seu modo de agir ao buscar informações e visitar uma página; são fruto de anos de atuação e pesquisa na área de usabilidade na web.

O princípio central do livro, e que dá nome a ele, é “não me faça pensar” e gira em torno da perspectiva de que a navegação deve ser intuitiva, clara e objetiva, de forma que o usuário não tenha que tomar decisões de navegação pensando ativamente, mas deve ser uma navegação fluida, sem paradas ou dúvidas. Este pensamento tem objetivo de eliminar frustrações que se acumulam ao longo do uso, culminando em uma experiência frustrante que levam o usuário a buscar outro site ou outro meio para encontrar as soluções ou informações que busca.

A partir da leitura deste material, traduzem-se, de maneira sucinta os seguintes princípios:

- a) Leitura de web: geralmente é feita com pressa, apenas examinando, escaneando o texto, sem ler tudo. Com o tempo essa leitura é desenvolvida pelo usuário, focando apenas no objetivo buscado;
- b) Escolhas boas o suficiente: o usuário geralmente não analisa se ao clicar links se está fazendo a melhor escolha para aquele momento, mas apenas analisa se está fazendo uma escolha suficientemente boa que o leve mais perto de seu objetivo;
- c) Direto ao ponto: os usuários não gastam tempo para descobrir como as coisas funcionam, mas uma vez encontrando determinado modo que funciona, sempre recorrem a ele, mesmo que não seja o mais fácil;
- d) Convenções: são herança da evolução e do desenvolvimento da web. Deve-se fazer o uso destas, uma vez que os usuários já esperam que determinados itens funcionem como deveriam. Isto é válido para localização de itens em uma página, seu comportamento ao clicar, metáforas (como o “carrinho de compras”), funções e aparências-padrão de ícones (como compartilhar ou tocar um vídeo);

- e) Hierarquia visual clara: a clareza na hierarquia visual das informações e dos grupos de informações evita que o usuário tenha dúvidas ou suposições erradas sobre o que está exposto. Quanto mais importante, mais proeminente é a informação; as características e a relação visual das informações expressam a relação lógica entre os itens; agrupamentos visuais ajudam o usuário a compreender corretamente as informações da página;
- f) Dividir as páginas em áreas claramente definidas: isto ajuda o usuário a compreender as sessões da página e o que pode fazer com cada uma delas de maneira rápida, possibilitando que ele direcione o seu foco para as partes mais importantes e ignore outras partes menos importantes de maneira segura;
- g) Deixar óbvio o que deve ser clicado: considerando uma sequência de passos em uma navegação, é importante deixar explícito qual pode ser o próximo passo, deixando aparente o que é um item clicável e o que não é, por meio do formato (botões, guias, etc.), da localização (em barras de menu por exemplo) e formatação (cor, sublinhado);
- h) Minimizar a confusão visual: consiste no cuidado de não aglomerar ênfases visuais ou informações que compitam entre si em um mesmo espaço e colocá-las em uma estrutura organizada, como um grid;
- i) Formatar para quem está só de passagem: com o objetivo de facilitar a leitura rápida na web e o exame do texto, incentiva-se o uso de cabeçalhos com hierarquia visual, divisão dos blocos de texto em parágrafos curtos, uso de marcadores e tópicos que complementem visualmente o texto e destaque em palavras-chave ao longo do texto;
- j) Escolhas impensadas: quanto mais simplificadas forem as escolhas que o usuário tiver de tomar, melhor. A informação deve ser fornecida ao usuário de maneira breve (a menor quantidade de informação capaz de ajudá-lo), oportuna (para que ele possa encontrá-la exatamente quanto precisar dela) e inevitável (formatada de maneira que garanta que ele vai notá-la);
- k) Omita palavras desnecessárias: torne o texto conciso, livrando-se das palavras que ninguém lerá. Isto reduz o nível do ruído ou da interferência

na página, confere maior destaque ao que realmente importa e torna as páginas menores, o que permite aos usuários visualizar mais de cada página sem precisar rolá-la. Enfatiza-se esse princípio especialmente para introduções, boas-vindas e instruções de questionários, tornando tudo o mais autoexplicativo e direto ao ponto.

Em parte, os princípios atuam dentro de cada página e de suas seções, contudo refletem o projeto sistêmico para o website como um todo, considerando que o usuário poderá acessar diferentes páginas de um mesmo website. Esta atividade é chamada de navegação e conta com elementos projetados para permitir o acesso descomplicado e fluido a diferentes áreas do site e o entendimento conciso do todo.

2.8.2 Elementos de navegação

A boa navegação em um site é essencial para que um usuário permaneça nele e volte a usá-lo outras vezes. Segundo Krug (2014), a navegação tem como objetivos:

- auxiliar o usuário a encontrar o que se está procurando;
- informá-lo onde ele está;
- informar o que existe neste espaço;
- como usar o site; e
- transmitir confiança ao usuário.

Uma navegação fluida pode ser alcançada a partir do uso de elementos que se repetem dentro do sistema visual e layout de uma página, mas que também figuram em demais páginas da web e acabam por gerar convenções. Segundo Krug (2014), as convenções se estabeleceram ao longo dos anos de desenvolvimento da web e devem ser utilizadas por comporem as expectativas do usuário ao usar websites.

As convenções auxiliam a navegação pelo site e ajudam a identificar a página atual, opções gerais, opções relacionadas e links de ajuda. As principais convenções são ID do site, Serviços, Sessões, Indicador de “Você está aqui”, Nome da página, Navegação local (em nível concorrente) e Navegação de rodapé (Figura 2).

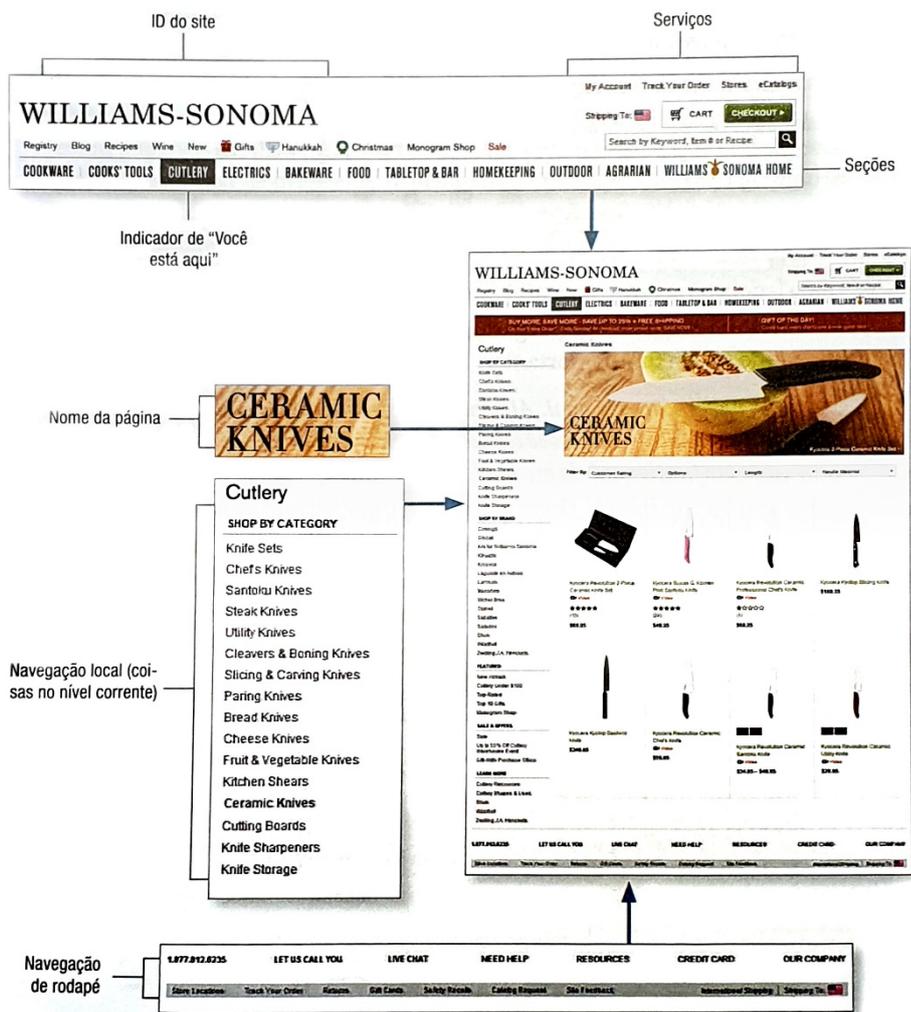


Figura 2: Principais convenções da Web.
Fonte: Krug (2014).

A Navegação Global é o conjunto de elementos da navegação que devem se repetir em todas as páginas do site, assegurando ao usuário que ele está no mesmo site, dando a ele as opções mais importantes e úteis e garantindo que sempre funcionarão da mesma forma: ID do site, Serviços, Sessões e Busca (Figura 2, topo). Em páginas que requerem a atenção total do usuário, como formulários, finalização de detalhes ou pagamentos, a navegação global pode assumir uma versão resumida que permita ao usuário focar na conclusão da atividade em questão.

De maneira breve, a navegação global é composta por:

- ID do site: é identificação principal do site e deve estar presente em todas as páginas, sendo o primeiro passo da hierarquia lógica do site.

Assume a forma da marca do site ou do serviço, podendo ser acompanhado por um slogan, e geralmente fica no canto superior esquerdo.

- As Seções são os links para as seções principais do site: a categoria mais alta da hierarquia da página, também chamada de navegação primária. Podem ser acompanhadas por subseções, compondo a navegação secundária.
- Os Serviços são links que podem auxiliar a utilização do site, mas que não fazem parte da hierarquia de conteúdo, como Entrar/Cadastrar-se, Ajuda, Mapa do Site, Carrinho de Compras; ou fornecer informações sobre quem o edita, como Sobre ou Contato.
- Home: é o link dentro da navegação global que leva o usuário de volta à página principal, independentemente de onde ele esteja. Pode assumir a forma da ID do site ou também aparecer como o primeiro link das Seções.
- Busca: ainda que o site seja bem-organizado, muitos usuários optam por realizar uma busca rápida em vez de procurar as informações entre as seções e subseções do site. Esta opção deve ser convenientemente oferecida a eles em todas as páginas.
- Nome de páginas: toda página deve ter um título que a identifique, de forma proeminente, no lugar apropriado e englobando o conteúdo dentro da hierarquia visual. O link ou botão clicado deve levar à página com o nome correspondente. Isto reafirma ao usuário que ele está no caminho certo para atingir seu objetivo.
- Você está aqui: são destaques visuais presentes nas Seções e Subseções que informam e afirmam ao usuário onde ele está no espaço virtual. Deve ser proeminente para serem percebidas mesmo em uma leitura rápida.
- Migalhas de pão: assim como o “Você está aqui”, as migalhas de pão informam ao usuário onde ele está e o caminho para chegar até a página atual a partir da homepage. As migalhas servem como links de acesso para os níveis mais altos de hierarquia do site. Devem ser

colocadas no topo, com o último item (que é a página atual) em destaque.

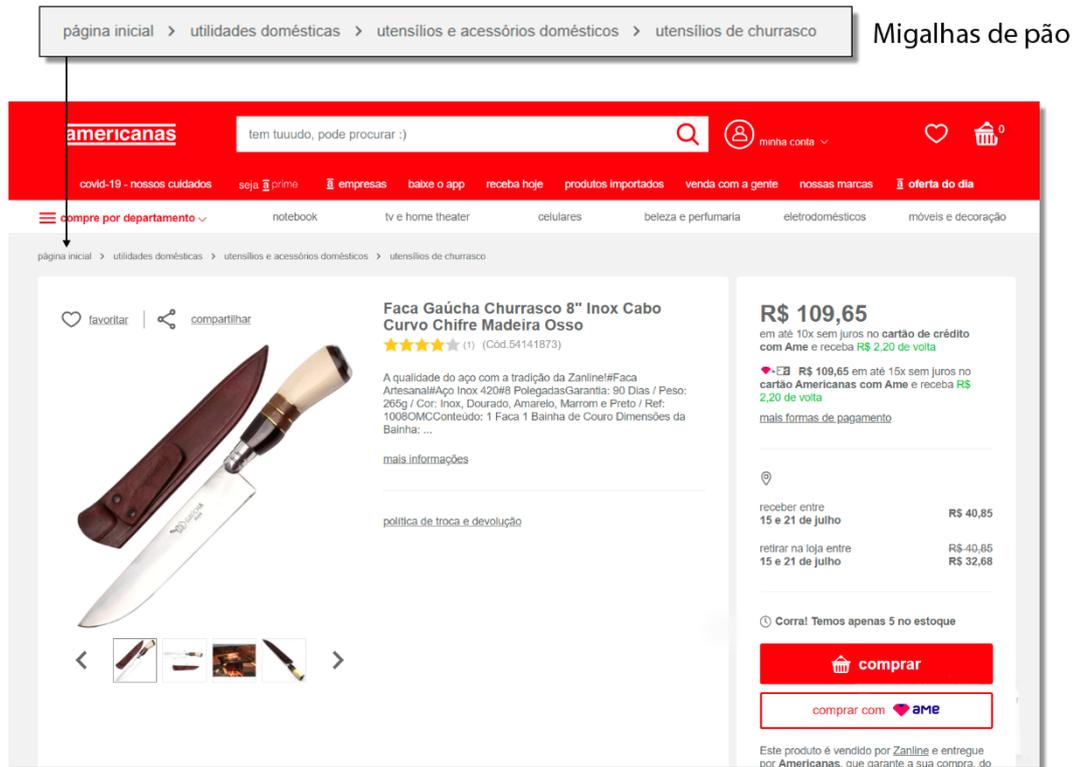


Figura 3: Migalhas de pão.

Fonte: O autor (2020), extraído do site americanas.com.br.

- Abas: são uma das formas de organizar Seções e Subseções de maneira evidente, visível e que podem adicionar qualidade à organização hierárquica e visual do site.

Estes elementos auxiliam o usuário a compreender mais rapidamente o funcionamento do site, principalmente quando entram por meio de um link externo. A navegação global permite que o usuário encontre outras para outras páginas que o interessem e navegue até elas, utilizando o site e permanecendo mais tempo nele com uma experiência agradável. Caso seu interesse aumente e este busque conhecer ainda mais, o website deve ter uma página principal que mostre o melhor que site tem a oferecer, como uma vitrine. Esta página é a homepage.

2.8.3 Homepage

Segundo Krug (2014), a homepage é a porta de entrada para alguém que queira conhecer ou explorar mais um site ou o seu conteúdo, mesmo que seu ingresso inicial tenha sido por meio de um link compartilhado ou em um site busca. É ali que se deve encontrar e explicitar respostas a quatro perguntas, antes mesmo que o usuário as faça. São elas: “O que é isto?”, “O que posso fazer aqui?”, “O que eles têm por aqui?” e “Por que devo estar aqui e não em algum outro lugar?”. Isto consiste em transmitir a visão global do site.

O autor defende que uma homepage deve conter itens promovam o que o site oferece e mostrem ao usuário como chegar lá, antes que seja necessário realizar qualquer clique. Para que isto aconteça, Krug (2014) apresenta a seguinte lista de itens e informações importantes a serem contemplados em uma homepage, acompanhados pela Figura 4.

- **Identidade e missão do site:** o que o site é, o que se propõe a fazer; deve informar ao usuário, se possível, porque deve permanecer neste site e não seguir para outros;
- **Hierarquia do site:** visão geral do que o site tem a oferecer, apresentado convencionalmente em forma de barra, menu ou abas horizontais. Para o usuário, a hierarquia ajuda a responder às perguntas “O que posso encontrar aqui? O que posso fazer aqui?”;
- **Busca:** ferramenta de busca interna de páginas e conteúdo do site.
- **Teases:** à semelhança de uma capa de revista, a homepage deve atrair com dicas do que o site tem a oferecer;
- **Promoção de conteúdo:** destaca o que há de mais novo ou melhor, como "as mais lidas" ou "melhores ofertas";
- **Promoção de recurso:** propaganda dos recursos ou benefícios que o site oferece;
- **Conteúdo atualizado:** mostrar que o site está vivo e não abandonado, notícias recentes;

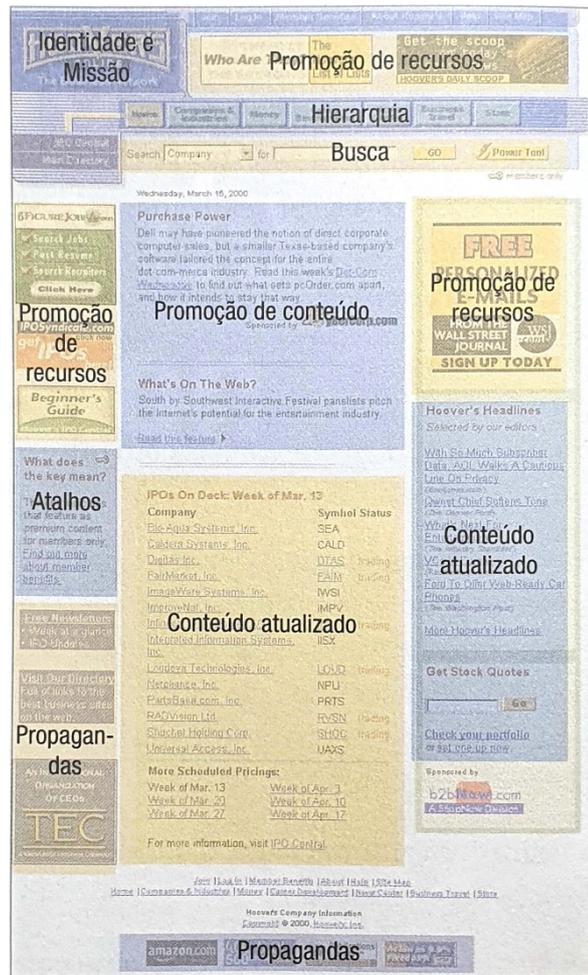


Figura 4: Itens que a homepage deve acomodar.
Fonte: Steve Krug (2014).

- **Negócios:** espaço destinados a patrocinadores, com acordos que tenham sido feitos e ofertas cruzadas;
- **Atalhos:** informações ou links para conteúdo que as pessoas buscam com maior frequência. Por exemplo, atualização de software ou o valor do dólar;
- **Registro (Login):** Caso o site tenha esta função, deve haver um link ou caixa de texto para fazer login ou se cadastrar, além de uma maneira de informar que o usuário está logado.
- **Itens extras:** Segundo o autor, a homepage deve ir ao encontro dos seguintes objetivos abstratos:
 - **O site deve mostrar ao usuário o que ele está procurando** de maneira muito explícita, como chegar aonde quer – onde quer que essa informação esteja no site;

- **Mostrar ao usuário o que ele não está procurando**, mas que podem, eventualmente, despertar o seu interesse no futuro;
- **Mostra por onde começar**, para que não haja dúvidas em como iniciar o uso do website;
- **Estabelecer credibilidade e confiança por meio da homepage**, uma vez que esta será a única chance de causar uma boa impressão em alguns dos visitantes.

Cada website, assim como cada serviço ou produto, tem suas especificidades e, portanto, cada homepage será naturalmente diferente, não apenas em estilo ou conteúdo, mas também quanto à presença dos itens listados por Krug (2014), devendo estes estar adequados à proposta e objetivo do site, à sua estrutura organizacional e à sua usabilidade.

3 MÉTODOS E TÉCNICAS

A fim de interpretar o universo do problema de pesquisa e construir soluções coerentes para a questão, faz-se necessário abordar o problema a partir de procedimentos científicos e técnicos estabelecidos pela prática científica. Para isso, lance-se mão de metodologia científica, classificação e técnicas de pesquisa e metodologias e técnicas projetuais em Design, estabelecendo a conexão entre o mundo real, o ambiente científico e o desenvolvimento de soluções apropriadas.

3.1 Classificação da pesquisa

Com o intuito de planejar o desenvolvimento da pesquisa e conferir maior racionalidade às etapas requeridas para sua execução, recorre-se aos conhecimentos inerentes à metodologia científica, a partir dos quais, a caracterização do estudo e a seleção dos métodos de abordagem contribuem para o alcance e consolidação de seu aspecto científico.

Segundo Gil (2019), é possível classificar a pesquisa segundo a área de conhecimento, a finalidade, o nível de explicação e os métodos adotados:

- a) Quanto à área do conhecimento, é das Ciências Sociais Aplicadas, Desenho Industrial, Programação Visual;
- b) Quanto a finalidade, ou natureza, é uma pesquisa aplicada, voltada à aquisição de conhecimentos com vista à aplicação numa situação específica;
- c) Quanto à forma de abordagem do problema, é qualitativa;
- d) Quanto aos objetivos, ou propósitos mais gerais, é exploratória, pois tem como propósito

proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Seu planejamento tende a ser bastante flexível, pois interessa considerar os mais variados aspectos relativos ao fato ou fenômeno estudado. A coleta de dados pode ocorrer de diversas maneiras, mas geralmente envolve: 1) levantamento bibliográfico; 2) entrevistas com pessoas que tiveram experiência prática com assunto; e 3) análise de exemplos que estimulem a compreensão. (GIL, 2019, p. 26)

Sobre a pesquisa exploratória, Facca (2011) coloca que o contato com a área ou assunto pesquisado pode ser feito de maneira formal ou informal por intermédio de:

- Conversas com profissionais e especialistas envolvidos no assunto;
- Conversas com usuários ou consumidores que interagem com produtos similares;
- Visitas em ambientes relacionados ao assunto;
- Observação livre de pessoas ou situações relacionadas ao assunto;
- Experiência pessoal para vivenciar determinada situação.

e) Quanto aos métodos empregados, ou delineamento, como aponta Gil (2019), observa-se o planejamento da pesquisa em seu sentido mais amplo, envolvendo o ambiente de pesquisa, a abordagem teórica e as técnicas de coleta e análise de dados. Neste sentido, a pesquisa é bibliográfica com levantamento. Bibliográfica, sendo elaborada a partir de material impresso, já publicado, constituído principalmente de livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos (GIL, 2019), tanto de maneira física como de maneira digital, pela qual se conseguem informações mais amplas (FACCA, 2011, p.124); com levantamento, quando a pesquisa “envolve a interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer, [...] obtendo-se um conhecimento direto da realidade.”(GIL, 2019, p.33)

Segundo Facca (2011), tanto a pesquisa bibliográfica quanto a exploratória têm início nas primeiras fases do projeto e constituem uma fonte de informação importante durante a maior parte do processo de desenvolvimento. Estas informações permitem levantar questionamentos que serão resolvidos no decorrer do projeto.

A Figura 5 aponta de maneira resumida a classificação da pesquisa dentro da metodologia científica e as técnicas dentro da metodologia científica.

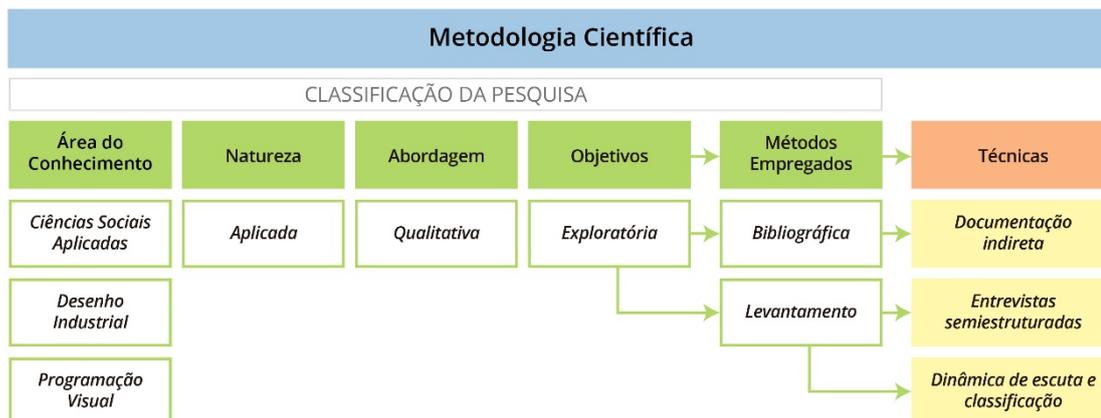


Figura 5: Metodologia científica - classificação e técnicas de pesquisa.
Fonte: O autor (2021).

A classificação da pesquisa como exploratória apontou para o emprego de métodos bibliográficos, empregando técnicas de documentação indireta para fundamentar o referencial teórico, por meio de pesquisa bibliográfica; e métodos com levantamento, com técnicas de entrevista semiestruturada e uma dinâmica de escuta e classificação musical, com especialistas e pessoas com experiência prática nas áreas (FACCA, 2011; GIL, 2019).

3.2 Universo da pesquisa, tamanho e seleção da amostra

Marconi e Lakatos (2018, p.29) definem o Universo da pesquisa, também chamado de população, como o conjunto de seres animados ou inanimados que apresentam pelo menos uma característica em comum. A amostra é uma porção da população, um subconjunto do universo, selecionada convenientemente, com objetivo de caracterizar o mais legitimamente possível o universo do qual foi extraída.

As autoras afirmam que a população ou universo de uma pesquisa depende do assunto a ser investigado, e a amostra, que realmente será submetida à verificação, é obtida ou determina por uma técnica específica de amostragem.

Entre os tipos de amostragem, Marconi e Lakatos (2018) citam: **amostragem probabilista**, cuja característica principal é poder ser submetida a tratamento estatístico, compensação por erros amostrais, entre outros aspectos relevantes para representatividade e significância da amostra; e **amostragem não probabilista**, que não faz uso de formas aleatórias de seleção, e cujas informações não podem ser

objetos de certos tratamentos estatísticos para definição dos cálculos, entre outros, de erros de amostra, por exemplo. Andrade (2010) afirma que o tratamento deste último é mais flexível ao tratar de fatos humanos, qualitativos, não admitindo avaliação quantitativa.

Mattar (2012) afirma que amostragem não probabilística se torna útil e aceita diante de 1) não haver outra alternativa viável por causa de a população não estar disponível para ser sorteada; 2) quando a pesquisa tem propósito de ganhar conhecimento sobre o assunto e não de generalizar as informações obtidas sobre a população; 3) quando há limitações de tempo e recursos financeiros, materiais e pessoais necessários para realização de uma amostra probabilística; entre outras razões.

Entre os tipos de amostragem, Mattar (2012) define:

- Amostragem por conveniência (ou acidental): cuja seleção é simples para o pesquisador pela facilidade de acesso aos sujeitos da pesquisa, frequentemente usada para testar ou obter ideias sobre determinado assunto, prestando-se muito bem aos objetivos da pesquisa exploratória; e
- Amostras autogeradas, em que, inicialmente, o pesquisador não conhece o tamanho da população nem sua localização ou não tem acesso a essa informação, de forma que, a partir de um pesquisado ou a um grupo de pesquisados, o pesquisador solicita que indiquem outros que façam parte desta população, aumentando assim o número de sujeitos e construindo progressivamente a amostra.

Para o propósito deste estudo considerou-se a amostragem não probabilista para determinação do tamanho das amostras da população nas diferentes etapas da pesquisa. Tal escolha se justifica pelos seguintes fatores:

- O caráter predominantemente qualitativo da pesquisa;
- O caráter exploratório da pesquisa, com propósito de ganhar conhecimento sobre o assunto e não de generalizar as informações obtidas sobre a população;
- A especificidade da tarefa dentro da produção audiovisual, considerando a função dentro do campo de atuação, e a variedade de profissionais liberais, autônomos e microempresas;

- Limitações de ordens diversas - fator praticidade requerido (dificuldades relacionadas ao tempo disponível, recursos e acesso à determinados membros da população).

Para alcance dos grupos de interesse da pesquisa, empregou-se amostragem não probabilística, por conveniência e autogerada, também conhecida como *snowball sampling* (amostragem bola de neve), utilizando cadeias de referências, que, segundo Vinuto (2014), é útil para estudar determinados grupos difíceis de serem acessados.

A execução da amostragem em bola de neve se constrói da seguinte maneira: para o pontapé inicial, lança-se mão de documentos e/ou informantes-chaves, nomeados como sementes, a fim de localizar algumas pessoas com o perfil necessário para a pesquisa, dentro da população geral. Isso acontece porque uma amostra probabilística inicial é impossível ou impraticável, e assim as sementes ajudam o pesquisador a iniciar seus contatos e a tatear o grupo a ser pesquisado. Em seguida, solicita-se que as pessoas indicadas pelas sementes indiquem novos contatos com as características desejadas, a partir de sua própria rede pessoal, e assim sucessivamente e, dessa forma, o quadro de amostragem pode crescer a cada entrevista, caso seja do interesse do pesquisador. Eventualmente o quadro de amostragem torna-se saturado, ou seja, não há novos nomes oferecidos ou os nomes encontrados não trazem informações novas ao quadro de análise. (VINUTO, 2014)

Esse tipo de amostragem foi aplicado a três etapas distintas da pesquisa: entrevistas semiestruturadas, técnica de *card sorting* e dinâmica de escuta e classificação musical (Figura 6).

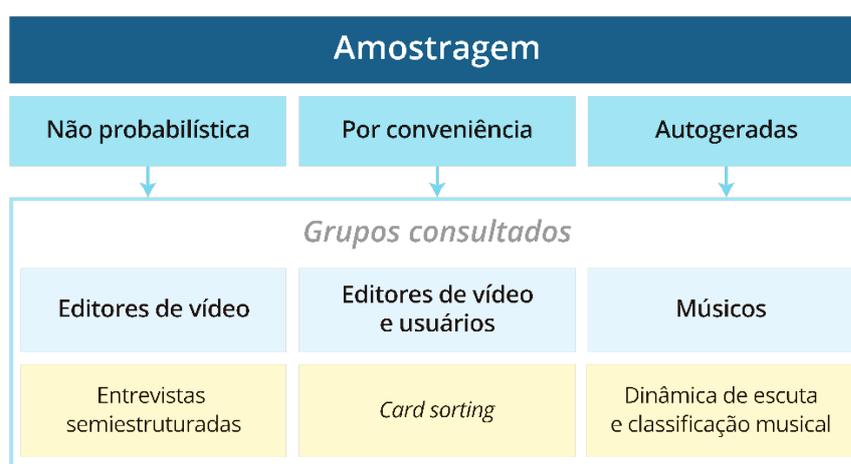


Figura 6: Tipo de amostragem e grupos consultados.
Fonte: O autor (2021).

3.2.1 Grupos consultados

Para atender às etapas iniciais da coleta de dados, conforme metodologia científica e metodologia projetual em design (subcapítulo 3.4), relacionaram-se os seguintes grupos: editores de vídeo autônomos, profissionais liberais em edição de vídeo, profissionais em microempresas de edição de vídeo.

Segundo SbCoaching (2018), o profissional liberal é aquele que possui formação técnica ou acadêmica na área em que atua, tendo autonomia, conhecimento e ferramentas suficientes para exercer as suas atividades de maneira independente. Já o autônomo pode ser qualquer pessoa oferte produtos e serviços sem vínculos empregatícios, tendo conhecimento empírico do que técnico-científico para exercer as atividades (SBCOACHING, 2018).

Para efeitos deste estudo, considera-se microempresa a que tenha receita bruta igual ou inferior a R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais), conforme define a Lei Complementar N° 123/06 (BRASIL, 2006) e que tenha até nove empregados no setor de comércio e serviço (BUENO, 2017).

Nesta etapa buscou-se entrevistar entre 3 e 7 pessoas de cada um dos grupos citados. Dentre os listados e contatados, 13 profissionais se dispuseram a ser entrevistas, sendo três autônomos, três profissionais liberais e sete profissionais em microempresas produtoras de vídeo, conforme o Quadro 8.

Quadro 8: Delimitação e composição das amostras.

Grupos	Composição do grupo	Etapa da pesquisa	Quant.	Tipo de amostragem utilizada	Forma como foi escolhida a amostra
Grupo 01	Editores de vídeo autônomos	1ª etapa da Pesquisa Objetivo: Conhecimento geral sobre o tema a ser pesquisado; identificação de necessidades.	03	Amostragem não probabilística de caráter acidental e autogerada	Metodologia Amostral “Bola de Neve”.
Grupo 02	Profissionais liberais em edição de vídeo		03		
Grupo 03	Microempresas produtoras de vídeo		07		

Fonte: O autor (2019).

3.3 Técnicas de pesquisa

Segundo Andrade (2010, p.122) as técnicas de pesquisa estão relacionadas à coleta de dados, ou seja, à parte prática da pesquisa, “podendo-se afirmar que a técnica é a instrumentação específica da coleta de dados” (p.123). Enquanto o método constitui um procedimento geral, a técnica abrange procedimentos específicos, podendo ser agrupadas em dois tipos de procedimentos: a documentação indireta e a documentação direta.

3.3.1 Documentação indireta

Segundo Marconi e Lakatos (2018, p.53), a documentação indireta consiste no levantamento de dados a partir de pesquisa documental e pesquisa bibliográfica. Esse material serve tanto como um conhecimento geral e prévio para familiarização com o tema e campo de interesse como também para evitar que se repitam pesquisas ou se dupliquem esforços desnecessários sobre uma mesma questão.

Para este trabalho, lança-se mão da pesquisa bibliográfica como fonte de documentação indireta, encontrada a partir de livros, artigos científicos e outros materiais que abordam campo de pesquisa em questão, pensamentos e teorias de autores que se debruçaram sobre o tema ou temas relacionados.

3.3.2 Entrevistas

A entrevista consiste em uma conversação entre duas pessoas com objetivo de obter informações e conhecimentos, determinar opiniões e sentimentos a respeito de um tema ou fato, e os planos de ação, condutas atuais e do passado sobre o tema.

Segundo Marconi e Lakatos (2018, p.90), a entrevista despadronizada ou não estruturada “é uma forma de poder explorar mais amplamente uma questão. Em geral, as perguntas são abertas e podem ser respondidas dentro de uma conversação informal.” Nesta modalidade, o pesquisador é livre para adaptar suas perguntas a determinada situação, alterar a ordem dos tópicos e fazer outras perguntas além das

roteirizadas. Andrade (2010, p.132) afirma que esta “pode ser alimentada por perguntas abertas, proporcionando maior liberdade ao informante.”

Foram conduzidas entrevistas semiestruturadas, em que se segue um roteiro pré-estabelecido, porém tem-se a liberdade de explorar as respostas e situações, a fim de esclarecer e aprofundar opiniões e questões levantadas. Foram feitos registros em áudio e anotações dos pontos mais importantes.

Além das perguntas referentes a identificação, atividades desenvolvidas, tempo de atuação, foram feitas perguntas pré-estabelecidas sobre a atividade-alvo da pesquisa.

Após a realização das entrevistas, as respostas foram compiladas em um quadro resposta (Apêndice 1) e submetidas a análise de conteúdo, item por item, conforme Santiago (2017) e Antunes (2019). A partir da análise de conteúdo, foram extraídos dados para delinear características do público-alvo, sua opinião e comportamento acerca da atividade-alvo de pesquisa, fornecendo subsídios para as etapas subsequentes do desenvolvimento.

3.3.3 Procedimento

A partir das entrevistas foi selecionada a plataforma para busca de trilhas musicais de livre uso mais apontada pelos entrevistados e o canal de maior público, de cujo acervo foi feito um recorte de 10 trilhas musicais livres de royalties, de acordo com as emoções básicas elencadas para este estudo, Alegria/Felicidade, Serenidade/Ternura, Tristeza, Raiva e Medo.

Nesta etapa, as trilhas musicais selecionadas foram analisadas com base no Quadro 7 desta pesquisa. Esta análise contou com a participação de profissionais da área de Música com intuito de colaborar com a validação dos parâmetros elencados.

Inicialmente, a técnica de pesquisa elegida era de grupo focal na modalidade presencial. Por conta da pandemia da Covid-19 e de restrições sanitárias adaptou-se o procedimento para um formulário digital online, com um número maior de participantes e sem prejuízo das informações coletadas.

O perfil dos músicos participantes e o resultado desta dinâmica se apresenta nas sessões 4.4 e 5.4 sobre a classificação de trilhas musicais, dos capítulos 4 Coleta e análise de dados e 5 Resultados deste trabalho.

3.4 Metodologia Projetual

Com o objetivo de guiar desenvolvimento do guia para auxílio do processo de seleção e o uso de trilhas sonoras, elegeram-se duas metodologias voltadas para o desenvolvimento de produtos digitais amigáveis com ênfase no desenvolvimento de informação e na experiência do usuário: **Competências Essenciais de Design da Informação, de Peter Simlinger (2007)**, utilizada em suas primeiras etapas como base para compreensão do tipo de informação, do usuário e do ambiente; e **Projeto E: Metodologia projetual para o desenvolvimento de produtos dígito-virtuais, de Meurer e Szabluk (2010)**, utilizada como base para as etapas projetuais de desenvolvimento da ferramenta.

3.4.1 Competências Essenciais de Design da Informação

A primeira metodologia da qual se faz uso é a das Competências Essenciais de Design da Informação, de Peter Simlinger (2007), do *International Institute for Information Design (IIID)* formulada através do projeto idX, *Development of International Core Competencies and Student and Faculty Exchange in Information Design* (Desenvolvimento de Competências Essenciais Internacionais e Intercâmbio de Alunos e Professores em Design da Informação, tradução nossa).

Esta metodologia foi delineada com foco e a partir da prática profissional do designer de informação. Freitas, Coutinho e Waechter (2013) tecem considerações sobre a metodologia de Simlinger (2007), que também são levadas em conta para esta pesquisa.

A metodologia foi selecionada por considerar em seus seis passos os aspectos metodológicos projetuais de design, a compreensão do tipo de informação, do seu usuário e da atividade realizada, considerando elementos verbais, pictóricos e acústicos, alinhando-os a princípios de cognição e percepção, além de considerar

etapas de avaliação e refinamento. É dividida em seis etapas, de acordo com Simlinger (2007) e Freitas, Coutinho e Waechter (2013):

a) Compreender o objeto de pesquisa em questão e seu valor para determinado usuário: Consiste em “desbloquear” – com olhos e mente aberta – a informação a ser projetada, com a premissa de que “se você não entende, não projete”. Com processo de compreensão do significado da informação e dos ambientes em que se pretende apresentá-lo, o designer adquire compreensão profunda do propósito da informação.

Para esta etapa, foram utilizadas técnicas de pesquisa apontadas por Facca (2011), que fazem parte da documentação direta feita por meio de entrevista não estruturada, com profissionais que atuam diretamente na área de produção e edição de vídeo.

b) Compreender os usuários/destinatários da informação projetada e aplicar a competência metódicas: Busca-se manter em mente a perspectiva do usuário sobre o problema, a fim de projetar para ele um sistema que facilite a realização das tarefas atribuídas ou desejadas, que – por fim – ajuda o usuário a atingir metas definidas.

A fim de que se considere a perspectiva do usuário e seu processo de conhecimento e compreensão da informação, Simlinger (2007, p.6-7) cita as competências metódicas utilizadas ao longo de todo o processo:

- Identificar os objetivos a serem cumpridos e as tarefas a serem executadas;
- Definir o(s) usuário(s), através de métodos apropriados, como observação, entrevistas e desenvolvimento de personas;
- Compor as informações usando elementos verbais, pictóricos, acústicos, hápticos e/ou olfativos, que devem ser moldados e estruturados de acordo com os princípios da psicologia cognitiva e perceptiva;
- Prestar a devida atenção aos processos de mídia e reprodução/distribuição a serem empregados em uma infraestrutura de comunicação existente ou a ser desenvolvida;

- Integrar feedback;
- Documentar os elementos de informação, os objetos a que se referem, os processos envolvidos e as respectivas responsabilidades daqueles que têm que salvaguardar a produção e manutenção de materiais e sistemas relacionados;
- Iniciar testes de uso e usabilidade, avaliar os resultados do teste e refinar as informações adequadamente;
- Auxiliar os clientes com a implementação e com o monitoramento da informação com foco no desempenho; e
- Fornecer informações sobre a dimensão do valor dos resultados medidos.

Através de observações, tanto em ambientes laboratoriais controlados como em situações reais, em entrevistas e por pesquisas, o designer determina o que é essencial ou decisivo para um usuário, a fim de projetar e otimizar a informação.

Desenvolver cenários em que personas realizam as atividades/ações que a informação deveria facilitar. Nestes cenários, deve-se considerar a importância de um retrato claro das necessidades mais relevantes do usuário.

Considera-se que as atividades nunca existem isoladamente, sempre existe um antes e um depois, deve-se considerar a “corrente de atividades” em que a tarefa é realizada.

c) Proposta ou Estratégia: Após os passos um e dois, o designer de informação está pronto para fazer uma proposta que delinea o trabalho a ser feito ou o resultado a ser alcançado; que padrões técnicos e legais devem ser aplicados; e quanto tempo e dinheiro será investido.

O resultado disso é uma tarefa a ser desenvolvida. Freitas, Coutinho e Waechter (2013) chamam este passo de definir objetivos. Ao comparar as etapas de Simlinger (2007), com outras metodologias projetuais de design, podemos situar neste momento a delimitação de requisitos e parâmetros projetuais.

d) Projeto: Esta etapa conta com a repetição e refinamento dos passos um e dois. Compreende a definição, planejamento e formatação do conteúdo da mensagem e dos ambientes em que é apresentada.

Estas informações são exibidas de maneira gráfica, aproximando os campos de design de informação ao de design gráfico. Estabelecem-se conexões entre os campos de percepção sensorial, elementos da escrita profissional, ciências cognitivas e sociais, conhecimento da legislação e normas relacionadas, tecnologias da informação e comunicação e gerenciamento de negócios, entre outras áreas

e) Avaliar a eficácia das informações projetadas: Determinar se os produtos de informação produzem o efeito desejado, a fim de garantir que o objetivo da transferência de conhecimento relacionado à tarefa seja atingido.

Conduzir entrevistas com usuários, aplicar métodos de avaliação, e interpretar os resultados a partir de insights da psicologia cognitiva.

Freitas, Coutinho e Waechter (2013) adicionam a realização de teste de conceito, grupo focal, teste de usabilidade, design participativo e teste de design.

f) Refinamento e Implementação: Com base nos insights obtidos por meio de testes, os projetistas de informações otimizam seus projetos para o conteúdo, consideram alternativas ou identificam obstáculos que podem ser superados com uma mudança de direção. Posteriormente, auxiliar na implementação do projeto e, se necessário, aguardar por ajustes e modificações em resposta a mudanças nos requisitos.

A Figura 7, apresenta as etapas Simlinger (2007) de maneira esquematizada:

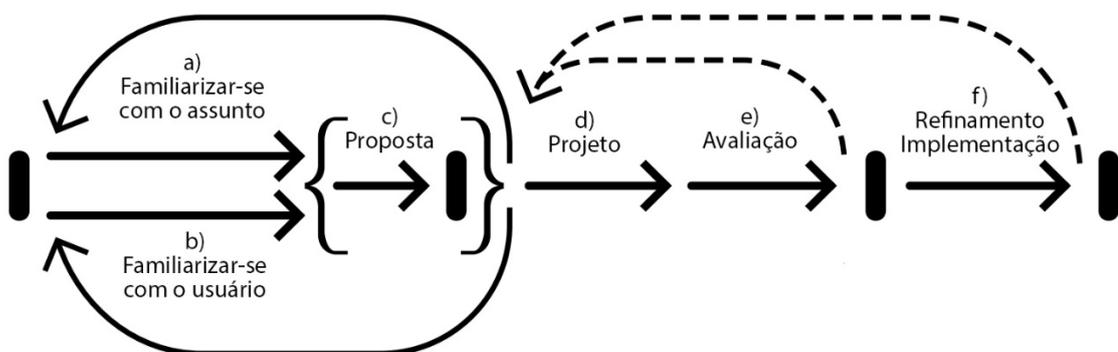


Figura 7: Desenvolvimento do projeto de design da informação.
Fonte: Adaptado de Simlinger (2007).

3.4.2 Projeto E

A metodologia escolhida para orientar principalmente a execução das etapas de desenvolvimento do produto é chamada Projeto E: Metodologia projetual para o desenvolvimento de produtos dígito-virtuais, proposta por Meurer e Szabluk (2010).

Consiste em uma metodologia baseada no design centrado no usuário e que reúne conceitos, definições, métodos e processos de autores consagrados em design, mas estruturados em torno dos Elementos da Experiência do Usuário, de Jesse James Garrett (2003).

O Projeto E define uma metodologia para guiar e otimizar o desenvolvimento de interfaces gráficas amigáveis para sistemas e produtos dígito-virtuais. Ainda que originada a partir do design de interação e da arquitetura da informação, o Projeto E abre um leque que se baseia em diferentes teóricos de design em áreas adjacentes, como identidade gráfico-visual, com Solas (2004), Strunck (2007) e Wheeler (2008); composição e diagramação, com Müller-Brockmann (1996), Samara (2002), Elam (2004) e Ribeiro (2004); métodos e processos em design, com Bonsiepe (1983), Löbach (2001), Dreyfuss (2003), Gomes (2004), Redig (2005) e Bürdek (2006); além dos próprios teóricos da área originária de design de interação e da arquitetura da informação, com Venn (2001), Götz (2002), Garrett (2003), Nielsen (2004), Memória (2005), Preece et al (2005), Agner (2006), Norman (2006) e Scheiderman (2007).

O método no qual se baseia o Projeto E, dos Elementos da Experiência do Usuário, de Jesse Garrett, tem sido alvo de aplicações bem-sucedidas para além da área pretendida inicialmente, área de Web, passando a ser aplicada em produtos tanto em produtos físicos e gráficos da área de design (GARRETT, 2011). De maneira semelhante, e ainda com uma proposta mais abrangente, o Projeto E fornece subsídios para atender a um escopo projetual de um sistema, com um propósito determinado, e que desagua em um produto dígito-virtual.

O Projeto E se divide em seis etapas de desenvolvimento progressivo: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto, Estética e Execução (MEURER; SZABLUK, 2010), conforme detalhado a seguir:

a) Estratégia: nesta etapa, o foco incide sobre as questões centrais do projeto, como para quê e para quem está sendo projetada a solução, qual tecnologia será

utilizada, quais os cenários atual e desejado, a situação inicial e a situação final, análise de similares e, por fim, requisitos e restrições.

b) Escopo: organizam-se os conteúdos, definem-se funcionalidades, ferramentas e cenários das tarefas. Inicia-se a geração de alternativas sobre o fundamento das análises e dos cenários levantados na etapa anterior.

c) Estrutura: refere-se ao contexto navegacional, organograma geral, fluxograma de tarefas que serão a base da programação computacional.

d) Esqueleto: são desenvolvidos *wireframes* estruturais de caráter geral e *wireframes* arquiteturas mais detalhados, aliados a fluxogramas que auxiliam na identificação e correção de eventuais erros de usabilidade. Os *wireframes* servem como uma base para a etapa Estética.

e) Estética: construção da interface, com foco em, além de torná-la harmoniosa e esteticamente bem resolvida, construí-la de maneira graficamente amigável. Observam-se estudo e definição de malhas gráficas, composição, diagramação e identidade gráfico-visual. Esta preocupação reflete a forma como o produto será percebido pelo usuário e como a interação com a parte “palpável” do produto dígito-virtual se dará.

f) Execução: refere-se à construção de um modelo funcional navegável dinâmico que exemplifica as principais funcionalidades do produto para que o cliente e o usuário tenham uma visão geral de como será o produto final, depois da programação computacional propriamente dita, cujo funcionamento estará sujeito a avaliações de usabilidade para dirimir erros.

Garrett (2011) afirma que estas etapas se traduzem e se mostram para o usuário comum na forma do produto, porém percebidas na ordem inversa e com menos clareza a cada etapa, atendo-se principalmente sobre as questões percebidas visualmente.

A Figura 8 resume graficamente as principais etapas do Projeto E:



Figura 8: Etapas do projeto E.
Fonte: Meurer e Szabluk (2012).

Como apoio à execução das atividades, recorre-se ao detalhamento das etapas do Projeto E, conforme abordado por Junot ([S.d.]), resumido a seguir em etapas e subetapas:

- a) Estratégia:** Projeto Preliminar, Contextualização, Análises de peças similares/concorrentes, Verificação;
- b) Escopo:** Criação do produto, Definição da(s) peça(s), Definição de linguagens;
- c) Estrutura:** Arquitetura da informação, Design de interação e navegação - organograma/fluxograma, Storyboard (opcional);
- d) Esqueleto:** *Wireframes*;
- e) Estética:** Produção de elementos de arte e identidade visual, Estudo e definição das malhas, Diagramação e composição;
- f) Execução:** Simulação, Protótipo e Peça final.

3.4.3 Relação entre metodologias e técnicas auxiliares

A metodologia científica e as metodologias projetuais em Design se apresentam complementares para alcançar os objetivos desta pesquisa. A relação entre etapas metodológicas pode ser vista na Figura 9.

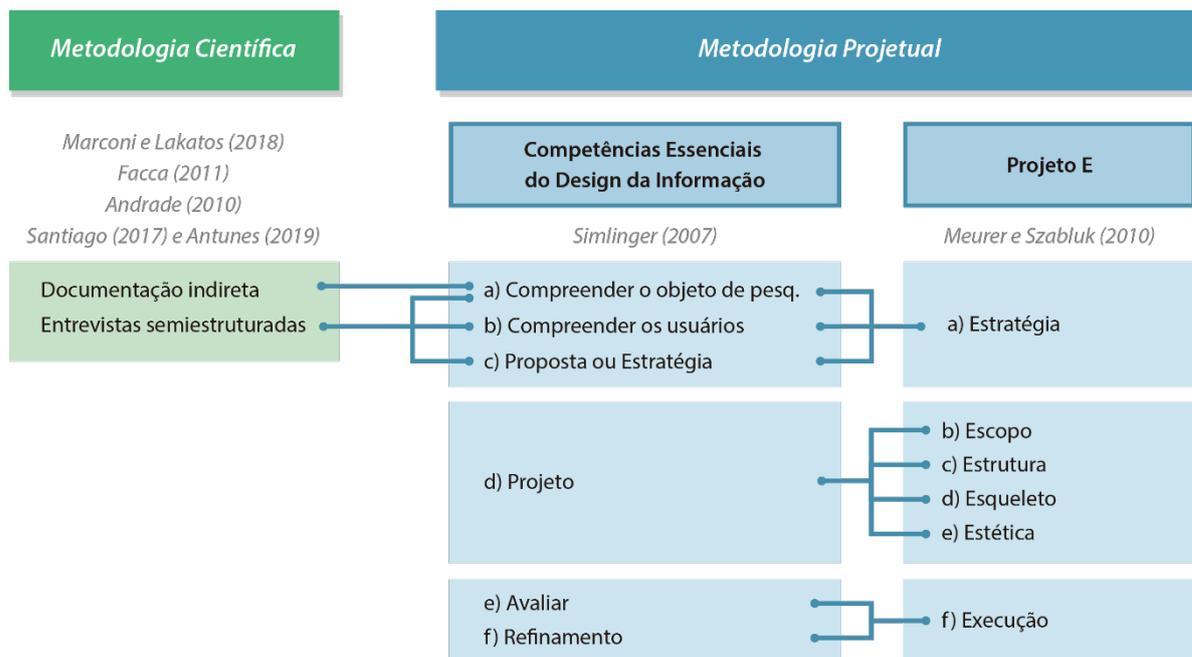


Figura 9: Relação entre metodologias utilizadas.
 Fonte: O autor (2019).

A metodologia científica tem relação com as etapas projetuais de design por das técnicas de documentação indireta e direta por meio das entrevistas semiestruturadas (Marconi e Lakatos, 2018; Facca, 2011; Andrade, 2010; Santiago, 2017; e Antunes, 2019). A documentação indireta corresponde à etapa de Compreender o objeto de pesquisa, de Peter Simlinger (2007).

A técnica de entrevistas semiestruturadas condiz com as três etapas iniciais das Competências Essenciais do Design da Informação, de Simlinger (2007): Compreender o objeto de pesquisa, Compreender os usuários e Proposta ou Estratégia. Estas, por sua vez, se relacionam com a etapa da Estratégia, a primeira do Projeto E, de Meurer e Szabluk (2010). Ambas culminam na elaboração de requisitos e parâmetros projetuais.

A etapa de Projeto de Simlinger (2007) corresponde às etapas Escopo, Estrutura, Esqueleto e Estética, de Meurer e Szabluk (2010).

As etapas de Avaliação e Refinamento de Simlinger (2007) correspondem à Execução de Meurer e Szabluk (2010).

Como técnicas auxiliares às etapas metodológicas de projeção, execução e avaliação da ferramenta digital desenvolvida, recorre-se à técnica de *card sorting* e a testes de usabilidade.

3.4.3.1 *Card Sorting*

Para atender à etapa Estrutura do Projeto E (MEURER E SZABLUK, 2012), utiliza-se a técnica de *card sorting* para estruturar o conteúdo da ferramenta digital. Santa Rosa e Moraes (2012) apontam o *card sorting* como uma técnica para definir a estrutura do conteúdo de uma ferramenta digital. Sua aplicação auxilia no projeto de interfaces, no design de interação, na avaliação da usabilidade e na arquitetura da informação. É utilizada para entender como os usuários categorizam o conteúdo a ser apresentado em um site, a partir de um modelo mental de informações e conceitos (COOPER et al., 2014).

Segundo Santa Rosa e Moraes (2012), os objetivos da aplicação da técnica de *card sorting* são:

- Perceber como cada perfil de usuário pode acessar um determinado conteúdo;
- Perceber como diferentes públicos-alvo agrupam conteúdos, possibilitando que sejam criadas estruturas de organização de informação mais adequadas;
- Identificar a terminologia mais fácil de ser compreendida pelo usuário;
- Perceber como diferentes públicos-alvo categorizam o conteúdo;
- Identificar os itens difíceis de classificar;
- Identificar as informações que possam pertencer a mais de um grupo (SIMPLES, 2005 *apud* SANTA ROSA e MORAES, 2012, p.65).

Para Donna Spencer (2009), a técnica *card sorting* é razoavelmente direta. Dá-se aos participantes um conjunto de cartões que contêm exemplos de conteúdo. Pede-se que aos participantes que separem os cartões em grupos de acordo com suas similaridades e que descrevam os grupos formados (chamado de *card sorting* aberto, conforme Figura 10). Alternativamente, dá-se aos participantes um conjunto de cartões de conteúdo e um conjunto de categorias e pede-se a eles que separem os cartões de acordo com as categorias predeterminadas (chamado de *card sorting* fechado, conforme Figura 11). Em ambos os tipos, os resultados são registrados e analisados e aplica-se o conhecimento adquirido ao projeto.

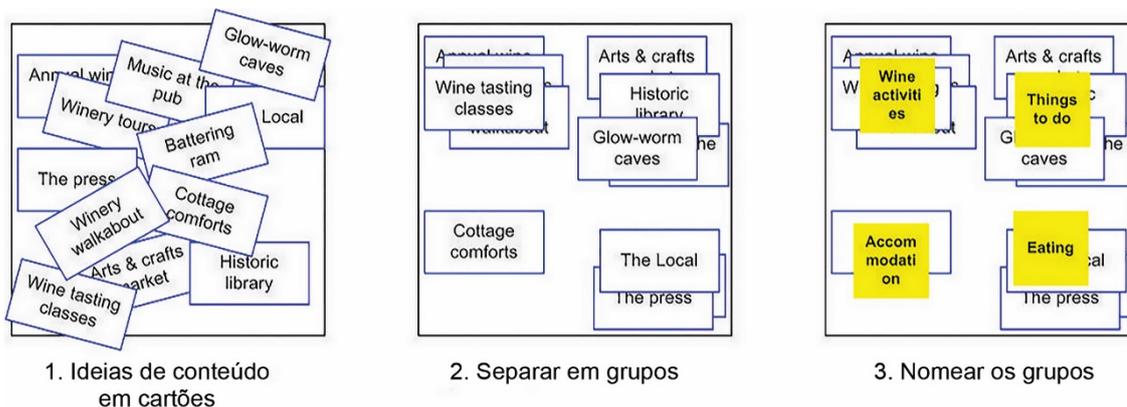


Figura 10: Card sorting aberto.
 Fonte: Adaptado de Spencer (2009).

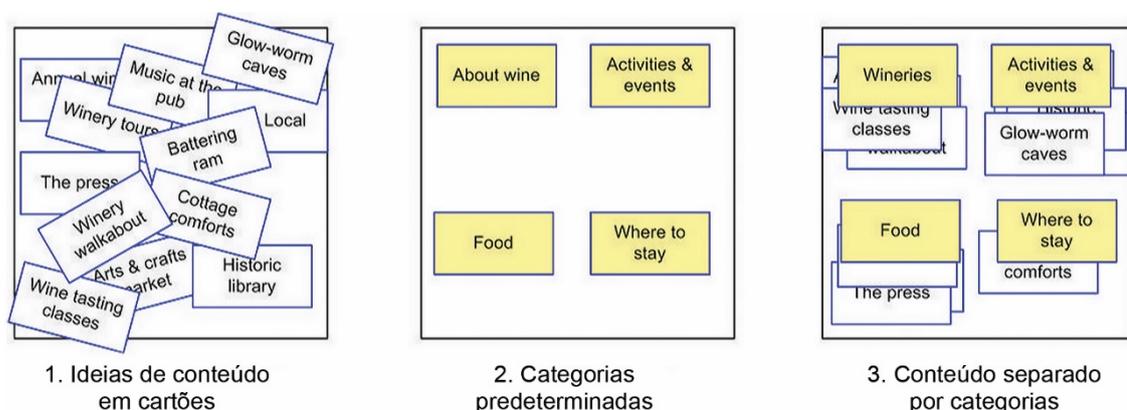


Figura 11: Card sorting fechado.
 Fonte: Adaptado de Spencer (2009).

Segundo Kathryn Whitenton (2018), Diretora de Estratégia Digital do Nilsen Norman Group, as modalidades aberta e fechada de *card sorting* são complementares, podendo-se começar com o *card sorting* aberto para descobrir todos os possíveis grupos que podem ser compreendidos pelos usuários e depois de determinar as categorias que serão de fato utilizadas, fazer um *card sorting* fechado para confirmar se as pessoas compartilham o mesmo pensamento sobre quais informações pertencem a cada grupo.

Para aplicação desta técnica, foi utilizada a ferramenta Optimal Sort, da plataforma online Optimal Workshop, que permite a realização de *card sorting online*. Além de facilitar a análise das informações registradas e visualização dos resultados, o uso da ferramenta remota fez-se necessário, dadas as medidas de segurança, saúde e distanciamento social decorrentes da pandemia do COVID-19.

Além de compreender como funciona o modelo mental do usuário, em termos de organização das informações, é necessário verificar se o usuário consegue

navegar pelo site e executar as tarefas que deseja de maneira bem-sucedida e satisfatória, resultando em uma boa experiência. Para isso recorre-se a testes de usabilidade.

3.4.3.2 Teste de usabilidade

Testes de usabilidade fazem parte das etapas metodológicas intituladas Avaliar a eficácia das informações projetadas (SIMLINGER, 2007; FREITAS; COUTINHO; WAECHTER, 2013) e Execução (MEURER; SZABLUK, 2010).

Krug (2014) defende a ideia de que a fim de fazer um produto que de fato atenda às necessidades do usuário é necessário testar. Em vez de testar o produto quando estiver pronto, devem ser feitos vários testes ao longo do processo.

Para o autor, a importância de testar um site se dá porque o designer não consegue enxergar um site como algo novo depois de trabalhar um tempo naquele produto. A única forma de saber se está funcionando, é testando com um usuário novo.

Para Krug (2014), testes de usabilidade consistem na observação de uma pessoa de cada vez tentando usar algo. No caso de um website, um dos tipos de testes que o autor recomenda são os chamados testes de tarefas-chave, em que o usuário é solicitado a realizar uma ou mais tarefas importantes para o produto que está sendo desenvolvido. Testes de tarefas-chave podem ser realizados ao longo da construção do produto, porém o autor recomenda que estes testes sejam realizados no site em construção ou em protótipos funcionais, à medida que estes forem tomando forma.

Munido das técnicas de pesquisa, da metodologia projetual e das orientações para construção de um produto digital coerente com o problema de pesquisa, dá-se sequência ao estudo por meio do contato com os usuários e com o universo do problema, pela coleta e análise de dados.

4 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

A fim de aproximar o pesquisador do universo do usuário e do problema e melhor o significado das questões centrais do projeto e dos ambientes em que se pretende apresentá-las, compreender questões centrais da pesquisa para orientar o desenvolvimento do projeto, executam-se as etapas iniciais das metodologias descritas no capítulo anterior:

I. Competências Centrais do Design da Informação (SIMLINGER, 2007)

- a) Compreender o objeto de pesquisa
- b) Compreender os usuários

II. Projeto E (MEURER; SZABLUK, 2010)

- a) Estratégia

4.1 Compreender o objeto de pesquisa e os usuários/Estratégia

Conforme descrito anteriormente, as etapas *Compreender o objeto de pesquisa* e *Compreender os usuários* têm caráter de identificação do contexto do projeto, entendimento da situação inicial, correspondendo à parte da etapa *Estratégia*, do Projeto E (MEURER; SZABLUK, 2010).

Para atender a estas etapas, foi utilizada a documentação indireta na forma da pesquisa bibliográfica para a busca por entender o ambiente e o conteúdo para o qual se projeta. Por meio dos conteúdos explorados no levantamento bibliográfico, construiu-se o Referencial Teórico, Capítulo 2 deste trabalho, segundo apontado por Facca (2011) e Gil (2019).

Ainda segundo os autores, utilizou-se a técnica de entrevista, em sua modalidade semiestruturada. Após a identificação com nome e idade, apresentaram-se as seguintes perguntas:

1. Há quanto tempo você trabalha na área de produção/edição de vídeo?
2. Como você vê a importância ou o papel da trilha sonora, no caso, a música em uma peça audiovisual?
3. Como é processo de escolha de música para um vídeo? O que você leva em conta para essa escolha?

4. Em que momento da produção de vídeo a música, ou estilo de música, é escolhida?
5. Você vê alguma dificuldade relacionada à seleção e uso de trilhas musicais?
6. Há alguma coisa que poderia facilitar esse processo de seleção de música?
7. Nos vídeos que você produz/edita, quais os *moods* que aparecem com frequência?
8. Que características teria uma trilha musical “ideal” para um vídeo?
9. Em que meios você mais procura as músicas utilizadas em seus vídeos?

4.1.1 Projeto preliminar

De acordo com Junot ([S.d.]), na subetapa projeto preliminar são consideradas as definições iniciais, que compreende a apresentação do tema, palavras-chave, introdução, resumo, motivações, objetivos e justificativa, itens já explicitados no Capítulo 1 deste documento.

4.1.2 Identificação dos usuários e cenário atual

A fim de melhor compreender e explicitar o processo de seleção e uso de trilhas musicais em trabalhos audiovisuais, usa-se a técnica de entrevista semiestruturada (conforme item 3.3.2) com editores de vídeo profissionais liberais, autônomos e atuantes em microempresas, grupos estes correspondentes ao público-alvo desta pesquisa.

4.1.2.1 Resultado das entrevistas

Através da técnica de amostragem *Snow Ball Sampling* (VINUTO, 2014), buscou-se profissionais da área de produção de vídeo, especificamente atuantes na atividade de edição de vídeo. Dentre os 21 profissionais indicados e listados, oito não participaram efetivamente por motivos de ordens diversas, como indisponibilidade, dificuldade de contato, limitação de tempo, mudança de atividade ou não pertencimento ao perfil profissional.

Dentre os que efetivamente participaram da pesquisa, foram entrevistados 13 pessoas, sendo 3 profissionais liberais, 3 profissionais autônomos, 7 profissionais em microempresas, conforme a classificação de SBCoaching, (2018), Brasil (2006) e Bueno (2017).

A análise de conteúdo das repostas foi feita baseada em Santiago (2017) e Antunes (2019), selecionando-se opiniões frequentes dos respondentes, marcando-as em cores por assunto em comum, como mostra a Figura 12.

Resposta	Pergunta 3 - Como é processo de escolha de música para um vídeo? O que você leva em conta para essa escolha?
Nº. 1	Varia de acordo com a narrativa que se quer passar. Primeiro entender qual o objetivo final do vídeo e o que se pretende atingir, baseado nisso, escolhe-se a trilha. Leva-se em conta o tipo de emoção , qual o tipo de transição , buscando contraste de ideias e cena/música .
Nº. 2	Verificar o tipo de mensagem, a intenção . É interessante trabalhar com músicas que tenham impacto, cuja ênfase possa ser trabalhada junto com a cena .
Nº. 3	Gosto pessoal relativo a estilo mais agradável, com objetivo de ser mais relaxante e menos impactante, de acordo com a natureza particular mais melancólica.
Nº. 4	Vê-se a mensagem que se quer passar primeiro, de acordo com as partes do vídeo, quais sentimentos . Busca-se em plataformas os tipos de música para entender o estilo até encontrar a música específica .
Nº. 5	Para o CineSet: Ritmo , a fim de contrastar/compensar a velocidade de fala do narrador . Para TV Ufam: Leva-se em conta o conteúdo do vídeo: imagens, informações. Estilo musical que corresponda à imagem ou ritmo das imagens. Ouvi até 8min
Nº. 6	Para quem é o vídeo , o conteúdo do vídeo, do que ele trata e o que se quer apresentar intensões e estilos . Batidas
Nº. 7	Para quem é feito , o porquê está sendo feito e para onde , na busca de atender diferentes grupos, de acordo com suas especificidades
Nº. 8	Primeiro, de acordo com o briefing, com a temática, com o intuito do cliente . Depois decide-se por um som mais lento, mais rápido, acordes maiores, acordes menores , tudo isso influencia. De acordo com o objetivo final do vídeo ; emocionar, contar uma história, preenchimento, não tornar tedioso o conteúdo. Procura-se uma música que conte a história do material coletado.
Nº. 9	Leva-se em conta o humor e as nuances desse humor e busca-se elementos sonoros que expressem essas características considerando temas e subtemas e suas entrelinhas . Considera-se os diferentes momentos e a transição entre eles . Considera-se que o vídeo tem que despertar .
Nº. 10	Depende do tipo de produção, buscando alinhar com o perfil do produto e do cliente , e de acordo com o roteiro e as sensações buscadas nele .
Nº. 11	Leva-se em conta o sentimento, a sensação . Usa-se de forma a elevar o significado das palavras do roteiro e das imagens.
Nº. 12	Penso no feeling , no sentimento que está sendo entregue. Sentir e entender o que quer ser mostrado com aquela peça e procuram-se músicas e sons que falem sobre aquilo que se quer transmitir, compreendendo desde a melodia até a letra .
Nº. 13	Se é gratuita, se condiz com o público ou perfil do grupo/local de exibição ; leva-se em conta a temática do vídeo , se é leve ou se pretende impactar , pensa-se nos cortes de edição e encaixe com as imagens .

Figura 12: Análise de conteúdo das repostas à pergunta 3 da entrevista.

Fonte: O autor (2019).

Para a pergunta 3, por exemplo, apresentou-se marcadas em **amarelo** repostas referentes a objetivo do vídeo; **em verde**, tipo de intenção/emoção; **em azul claro**, tipos de corte entre cenas; **em lilás**, efeito de impacto; **em vermelho**, características musicais; e assim por diante. O mesmo processo foi feito para todas as perguntas.

A partir desta análise, procedeu-se à sintetização das repostas e colocações mais frequentes e relevantes dos entrevistados. Ressalta-se nessa etapa o caráter de

compilação das respostas. Na seção seguinte, tecem-se considerações. A transcrição das respostas é apresentada no Apêndice 1, no final deste documento.

Apresentação: A idade varia entre 21 e 36 anos, com média de 28,7 anos.

Pergunta 1: Há quanto tempo você trabalha na área de produção/edição de vídeo?

- Os profissionais entrevistados têm entre 1 e 17 anos de atuação, com média de 5,7 anos, sendo 2 a quantidade de anos mais comum (moda).
- Seis de treze entrevistados informaram ter experiência amadora anterior, variando de entre 6 e 13 anos e com média de 8,8 anos.
- Os demais participantes (7) não informaram experiência prévia.

Pergunta 2: Como você vê a importância ou o papel da trilha sonora, no caso, a música em uma peça audiovisual?

Em linhas gerais, seis de treze entrevistados consideraram a música como essencial em peças audiovisuais, em oposição a um, que considerou a música um acessório ao vídeo publicitário.

Nove entrevistados afirmaram que a trilha musical é responsável por passar o sentimento que o vídeo requer, mexer com o emocional do espectador; quatro afirmaram que a trilha é responsável por fazer o espectador imergir e ambientá-lo. Pode ser usada pelo editor para dar mais significado, atribuir novas ideias, reforçar emoções de maneira simbólica e poética, conduzir a narrativa e o pensamento e levar a comunicação da melhor forma ao espectador, alcançando o objetivo da comunicação.

Para quatro dos entrevistados, além de não deixar diálogos e imagens “no seco”, a música torna o vídeo mais interessante, convidativo, atrativo e facilita que o espectador “preste atenção”.

Três afirmaram que, em termos de edição, a música é o condutor de todo o processo, orientando cortes de edição e determinando como vai seguir o vídeo, como um maestro de uma orquestra, conduzindo o ritmo, a dinâmica e a linguagem.

Um dos entrevistados ressaltou que o som é parte determinante, tão protagonista quanto a imagem, apenas combinando com as imagens, mas tendo um efeito multiplicador, em termos de metalinguagem, sentido e sentimentos.

Pergunta 3: Como é processo de escolha de música para um vídeo? O que você leva em conta para essa escolha?

Dez entrevistados afirmaram levar em conta a temática que se quer comunicar, considerando o tipo de emoção, sentimentos e sensações que se quer despertar, o humor e a intenção;

Cinco levam em conta elementos e características musicais como o ritmo, batidas, estilo, letra, melodia, harmonia e suas influências sobre o material;

Quatro levam em conta o objetivo final do vídeo, o briefing com o cliente e o roteiro;

Quatro consideram o perfil do cliente e do público-alvo e suas especificidades;

Quatro levam em conta os diferentes momentos (de narrativa) do vídeo, os cortes e transições entre as imagens;

- Considera-se a pretensão de emocionar, contar uma história, fazer preenchimento ou não tornar tedioso o conteúdo;
- Quanto ao efeito desejado, busca-se elevar o significado das palavras do roteiro e das imagens, sendo interessante utilizar músicas que tenham impacto, cuja ênfase possa ser trabalhada junto com a cena. Alternativamente, pode-se buscar o contraste de ideias entre cena e música. Um dos entrevistados leva em conta o gosto pessoal, imprimindo sua marca e estilo pessoal de edição;
- Quanto ao processo, busca-se referências para entender o estilo até encontrar a música específica.

Pergunta 4: Em que momento da produção de vídeo a música, ou estilo de música, é escolhida?

Seis participantes afirmaram que a escolha se dá anterior e exclusivamente no começo da edição do material visual, em oposição a um que afirmou ocorrer posteriormente;

Cinco deles ressaltaram ser um processo variável, podendo ocorrer antes ou depois da edição; contudo, três destes cinco afirmaram ser preferível fazer a seleção no início do processo e de maneira planejada;

Dois dos treze entrevistados ressaltaram que pode haver a construção da ideia musical ao longo da captação de imagens e de outras etapas da produção;

Outros dois ainda ressaltaram que a música pode ser selecionada ou modificada durante a edição de vídeo.

Pergunta 5: Você vê alguma dificuldade relacionada à seleção e uso de trilhas musicais?

Todos os entrevistados relataram problemas de ordem diversas;

Dez deles utilizam bancos de música grátis para seleção e uso de músicas em vídeo, dentre os quais dois enfatizaram trabalhar com recursos financeiros reduzidos;

Sete relataram dificuldade de encontrar músicas de uso comercial autorizado, sem *royalties*, que demanda tempo e inspira cuidados relativos à utilização em diferentes plataformas;

Sete ressaltaram a natureza criteriosa do processo de seleção, demandando tempo demasiado longo e por vezes desnecessário, cansativo e desgastante;

Seis mencionaram dificuldades na experiência com plataformas de trilhas grátis. Por serem pouco intuitivas, o processo se torna dificultoso e demorado, especialmente em buscas com maior especificidade, tendo em vista que a busca por filtros não retorna os resultados esperados. Há dificuldade em relacionar a ideia buscada aos filtros e classificações disponíveis.

Os entrevistados que usam um ou mais bancos de música pagos (dois) afirmaram que estas plataformas são mais assertivas quanto ao processo de filtragem e categorização, bem como são mais claras quanto aos direitos de uso, o que gera tranquilidade para utilização em plataformas diversas.

Outras dificuldades mencionadas se referem a interpretar e alinhar o significado da música em relação à narrativa e conceitos representados no vídeo (4); a não possuir conhecimentos técnicos da área musical ou background cultural de

estilos e gêneros musicais ou mesmo músicas conhecidas (3); não utilizar músicas compostas especialmente para um produto de vídeo (2).

Pergunta 6: Há alguma coisa que poderia facilitar esse processo de seleção de música?

Como possíveis facilitadores, sete dos treze entrevistados apontaram a organização e filtragem mais assertiva e eficiente, englobando categorias e subcategorias tanto de sentimentos e intenções como de estilos e características musicais, como gênero, ritmo, instrumentos e parâmetros musicais técnicos; categorização de perfis do público, tipo de material e sua finalidade;

Cinco apontaram o uso de um sistema de instrução e aprendizado para orientar o uso de música aliado intenções e edição de vídeo, levando em conta categorização temática e aspectos técnicos musicais e audiovisuais, com exemplos, análise de conceitos, orientações e sugestões.

Cinco ainda afirmaram que seria desejável ter apoio técnico de profissionais de música à disposição de maneira acessível, para edição de música, regravação de trilhas e composição específica.

Pergunta 7: Nos vídeos que você produz/edita, quais os *moods* que aparecem com frequência?

Oito entrevistados apontaram ser comum usar motivos épicos, motivacionais, alegria, evolução, crescimento, empolgação contagiante, coletividade, colaboração, pertencimento, dinamismo e jovialidade;

Três apontaram a recorrência de ideias de contemplação, reflexão, inspiração e boas memórias;

Outras intenções apareceram com menor frequência, apontadas por dois entrevistados cada: neutro, som de fundo; lúdico, brincalhão; romântico, sentimental; e ainda, apresentadas apenas uma vez cada, nostalgia; adoração; tensão, agonia; drama; e crítica social.

Alguns respondentes relataram utilizando-se de instrumentos musicais, gênero e estilos de música, como: trilha de filme, cinemático (2); rock clássico, indie e variações; piano e violino (1, cada).

Pergunta 8: Que características teria uma trilha musical “ideal” para um vídeo?

Nove dos entrevistados apontam que uma trilha “ideal” deve ser uma música com desenvolvimento, variações, crescimento e diminuição, conter picos emocionais, de forma a conduzir a emoção, como uma narrativa;

Seis apontam que a trilha “ideal” deve somar à proposta do vídeo e ter seus elementos sonoros em harmonia e diálogo com as imagens;

Pergunta 9: Em que meios você mais procura as músicas utilizadas em seus vídeos?

Todos os entrevistados usam a internet como meio de acesso a trilhas musicais, porém 9 de 13 utilizam o YouTube mais que outras plataformas;

Outros meios foram mencionados apenas uma vez. Entre os meios pagos: AudioBlock, Jamendo, Epidemic Music, Music Badge, ArtList; Entre meios gratuitos: Vimeo, Epic Sound, TrilhasMP3, SoundCloud e AudioJungle.

Plataformas como YouTube, Vimeo, Spotify e Deezer também foram citados como meio de pesquisa e tomada de referência sobre músicas e estilos a serem utilizados.

Pergunta 10: Observações adicionais

Ao final da conversa, e de acordo com a natureza semiestruturada da entrevista, deu-se oportunidade para os entrevistados acrescentarem e enfatizarem pontos relevantes ou não perguntados à temática. A seguir, apresentam-se as colocações pertinentes à pesquisa.

Parte dos comentários ressaltou o papel da música como base para a montagem do material de vídeo e que na etapa de edição de vídeo aumenta-se a possibilidade de imersão espectador e de gerar uma ligação mais profunda com o conteúdo.

Um terço dos comentários ressaltaram a natureza complexa do processo de edição diante das diferentes temáticas e intenções que se podem despertar, sobretudo para editores iniciantes, que contam o improvisado e com o aprendizado, uma vez que ferramentas simples e intuitivas acabam sendo distantes e caras.

Comentou-se que há uma carência de parâmetros e direcionamentos que melhor definam a relações entre intenções, áudio e vídeo em trabalhos comerciais, sendo desejável orientações de boas práticas e instruções na atividade, de maneira acessível e intuitiva. Uma fonte documental ajudaria a amadurecer tanto os editores como o mercado audiovisual.

Um dos entrevistados considerou válido o estudo da importância da trilha sonora, de acordo com as imagens e o vídeo, por trazer mais significado, e fez o seguinte paralelo: “Ver as coisas bem-produzidas e encaixadas tem a ver com o design e sua busca por harmonizar e padronizar. Assim como o trabalho em um layout o torna mais harmônico, pode-se estender isto à área de vídeo.”

4.2 Análise de similares

Prevista na etapa Estratégia do Projeto E (MEURER; SZABLUK, 2010), a análise de plataformas similares tem objetivo de identificar soluções em ambientes correlatos, verificando pontos positivos e negativos em termos de aspectos visuais, interface, recursos, desenvolvimento da tarefa e funcionalidade.

Serão consideradas as plataformas mencionadas e utilizadas pelos entrevistados na atividade de seleção de trilha musical em produção audiovisual, a fim de explorar e melhor compreender as dificuldades por eles referidas na Pergunta 9 das entrevistas (item 4.1.2.1).

4.2.1 YouTube

O YouTube foi a plataforma apontada mais vezes (9 de 13) como fonte de pesquisa e download de material para trilha musical. Esta plataforma pode ser utilizada de duas formas:

a) através da biblioteca de músicas do próprio YouTube, em sua seção YouTube Studios, para criadores de conteúdo e edição de vídeo;

b) através de canais de trilhas musicais livres de royalties, que disponibilizam músicas para download direto ou por meio de links externos, como “Audio Library — Music for content creators” e “Audio Library Plus — Official Releases”, entre outros.

4.2.1.1 YouTube Studios

No YouTube Studios, as faixas são dispostas em forma de lista, exibindo título, duração, autor, gênero e clima (também denominado humor ou *mood* pela plataforma). Ao lado de cada faixa, há um botão ao lado esquerdo para tocar a música e um ao lado direito para fazer o download. Faixas adicionadas recentemente exibem a bandeira “new” em vermelho (Figura 13).

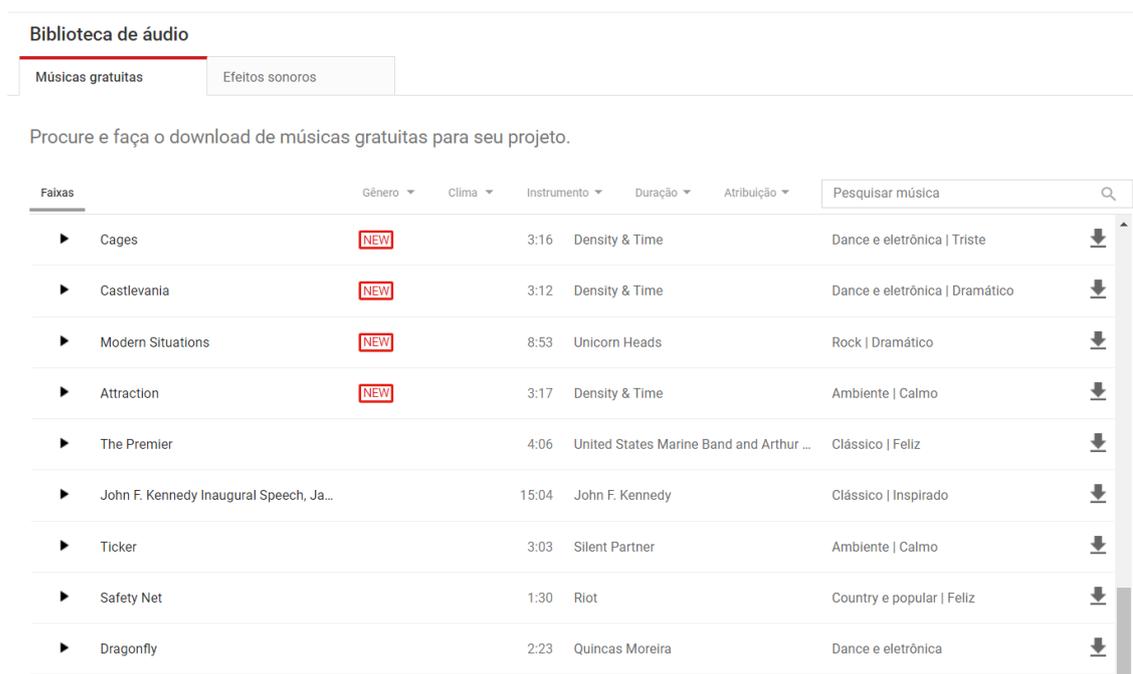


Figura 13: Biblioteca de áudio do YouTube.
Fonte: YouTube Studios (2020).

Ao tocar uma faixa, são exibidas informações complementares sobre permissões de uso e necessidade de atribuição de autoria (Figura 14):

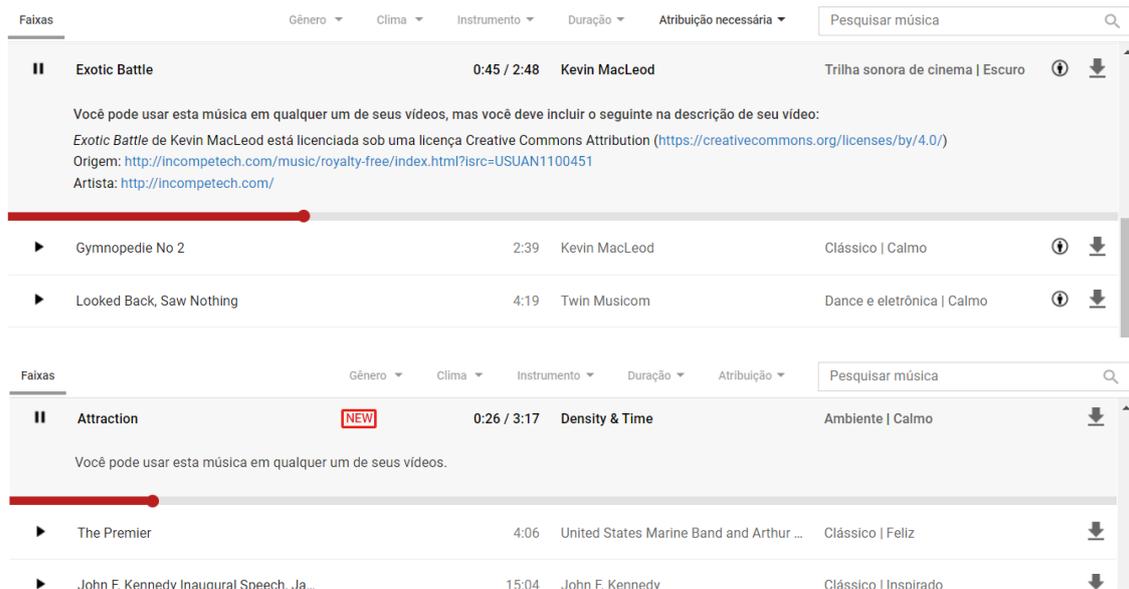


Figura 14: Informações sobre permissões de uso e necessidade de atribuição de autoria.
 Fonte: YouTube Studios (2020).

Na aba superior, pode-se filtrar resultados por Gênero, Clima, Instrumento, Duração e Atribuição, além de fazer a pesquisa por palavras-chave que contenham o nome da faixa ou um de seus atributos. Apesar de as informações da música estarem em português, a busca por meio dos termos funciona apenas com palavras em inglês. Por exemplo, ao procurar por músicas com o clima *feliz*, só se acham tais resultados utilizando a palavra em inglês *happy*.

Visualmente, as faixas são dispostas de maneira *clean* e simplificada, sem diferenciação ou apelo visual. Dá-se prioridade para as informações básicas da faixa e a única informação em destaque é a palavra “New” em faixas adicionadas recentemente. As cores utilizadas são branco, tons de cinza e detalhes vermelho (Figuras 13 e 14).

Quando tocada (Figura 14), a faixa selecionada é destacada do fundo por um tom de cinza mais escuro e exibe uma linha de progresso de tempo na cor vermelha escura. Ocorre a hierarquização das informações, de forma que título, duração e autor são destacados em tipografia em cor preta e o clima/*mood* permanece em cinza, todos em negrito. As demais permanecem em tipografia regular e em tom de cinza.

Quadro 9: Pontos positivos e negativos do similar YouTube Studios.

YouTube Studios																															
Pontos Positivos	Observações																														
Boa oferta de músicas;	Há uma ampla quantidade e variedade de músicas disponíveis; à medida que o usuário chega ao fim da lista, esta é recarrega e exibida com novas opções;																														
Uso gratuito;																															
Aponta as permissões de uso do material musical, conforme a licença;	<p>Os detalhes da Figura 14 apontam a forma de uso relativo a licenciamento;</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #f9f9f9;"> <p>Você pode usar esta música em qualquer um de seus vídeos, mas você deve incluir o seguinte na descrição de seu vídeo:</p> <p><i>Exotic Battle</i> de Kevin MacLeod está licenciada sob uma licença Creative Commons Attribution (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Origem: http://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100451 Artista: http://incompetech.com/</p> </div> <p>Você pode usar esta música em qualquer um de seus vídeos.</p>																														
Interface graficamente leve;	Tons claros e neutros.																														
Pontos Negativos	Observações																														
Ausência de instruções	O usuário recebe tem acesso ao material, mas não recebe instruções de como adequar o material sonoro ao material de vídeo ou às diferentes finalidades de vídeo;																														
Não é possível pesquisar utilizando termos em português;	<p>Pouco acessível para usuários que não falam a língua inglesa;</p> <p>Isto pode significar dificuldade em encontrar faixas que representem de maneira assertiva a intenção buscada no vídeo;</p>																														
Há pouco apelo visual.	<p>As faixas são exibidas sem diferenciação entre categorias ou detalhes. (detalhe da Figura 13)</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>▶ Attraction</td> <td>NEW</td> <td>3:17</td> <td>Density & Time</td> <td>Ambiente I</td> </tr> <tr> <td>▶ The Premier</td> <td></td> <td>4:06</td> <td>United States Marine Band and Arthur ...</td> <td>Clássico F</td> </tr> <tr> <td>▶ John F. Kennedy Inaugural Speech, Ja...</td> <td></td> <td>15:04</td> <td>John F. Kennedy</td> <td>Clássico Ir</td> </tr> <tr> <td>▶ Ticker</td> <td></td> <td>3:03</td> <td>Silent Partner</td> <td>Ambiente I</td> </tr> <tr> <td>▶ Safety Net</td> <td></td> <td>1:30</td> <td>Riot</td> <td>Country e p</td> </tr> <tr> <td>▶ Dragonfly</td> <td></td> <td>2:23</td> <td>Quincas Moreira</td> <td>Dance e ele</td> </tr> </tbody> </table>	▶ Attraction	NEW	3:17	Density & Time	Ambiente I	▶ The Premier		4:06	United States Marine Band and Arthur ...	Clássico F	▶ John F. Kennedy Inaugural Speech, Ja...		15:04	John F. Kennedy	Clássico Ir	▶ Ticker		3:03	Silent Partner	Ambiente I	▶ Safety Net		1:30	Riot	Country e p	▶ Dragonfly		2:23	Quincas Moreira	Dance e ele
▶ Attraction	NEW	3:17	Density & Time	Ambiente I																											
▶ The Premier		4:06	United States Marine Band and Arthur ...	Clássico F																											
▶ John F. Kennedy Inaugural Speech, Ja...		15:04	John F. Kennedy	Clássico Ir																											
▶ Ticker		3:03	Silent Partner	Ambiente I																											
▶ Safety Net		1:30	Riot	Country e p																											
▶ Dragonfly		2:23	Quincas Moreira	Dance e ele																											

Fonte: O autor (2020).

A funcionalidade em questão é uma atividade secundária do YouTube, servindo de apoio ao desenvolvimento de conteúdo a ser publicado na plataforma por usuários. A disponibilização desse conteúdo musical não orienta ou não aponta necessariamente para o bom uso de trilhas musicais.

4.2.1.2 YouTube (Canais)

A busca por trilhas musicais para vídeo pode ser feita por meio da plataforma principal do YouTube, em que diversos canais deste segmento publicam vídeos com trilhas musicais livres de royalties. Entre os mais populares estão os canais “Audio Library — Music for content creators” (Figura 15) e “Audio Library Plus — Official Releases”, entre outros. A faixa de áudio (Figura 16) pode ser baixada por meio de um link para um site que disponibiliza oficialmente o conteúdo para download. Quando este recurso não é oferecido, o conteúdo musical pode ser baixado com auxílio de sites externos, por meio dos quais se faz a conversão do vídeo publicado para formato de áudio (MP3), seguido por seu download.

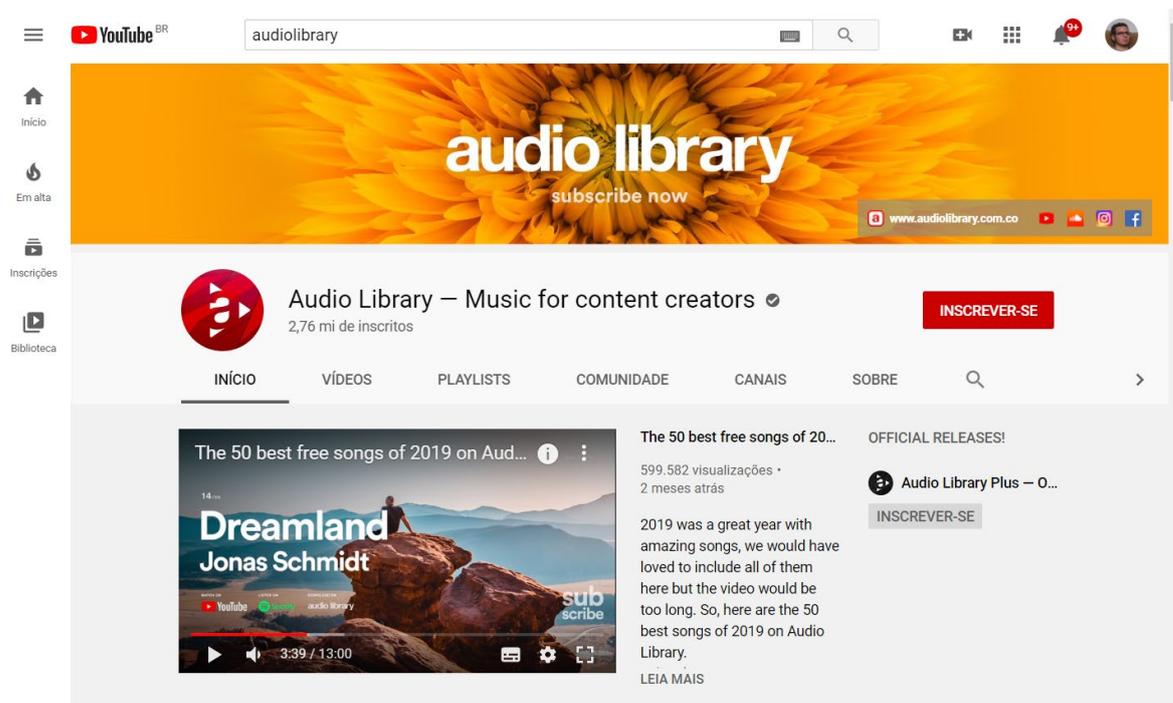


Figura 15: Canal Audio Library – YouTube.

Fonte: Canal Audio Library – Music for content creators (2020) - <https://www.youtube.com/channel/UChT8qITGkBVXKsR1ByIn-wA>.

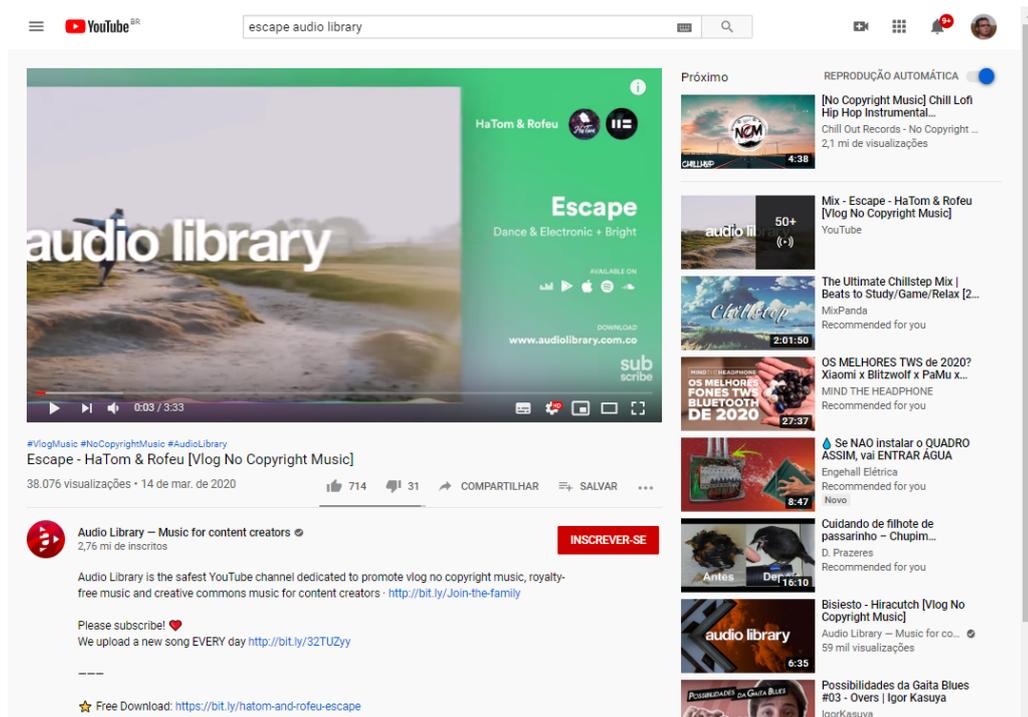


Figura 16: Exemplo de vídeo com trilha musical.

Fonte: Audio Library – Music for content creators (2020) - <https://youtu.be/TILzS4zt88I>.

Para uma busca por temática, é possível recorrer a listas organizadas pelo gerenciador do canal, categorizadas por *moods*, gênero e outros. A Figura 17 mostra as listas do canal “Audio Library – Music for content creators” organizadas por *mood* (humor) na linha superior e *genre* (gênero) na linha inferior, mostrando a variedade e quantidade de música.

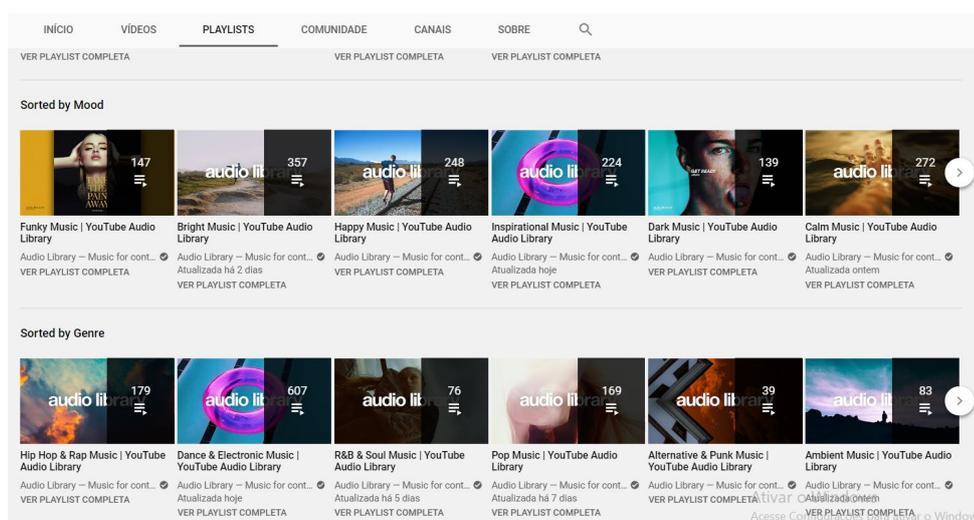


Figura 17: Categorização por meio de playlists.

Fonte: Audio Library – Music for content creators (2020) - <https://www.youtube.com/channel/UChT8qITGkBVXKsR1ByIn-wA/playlists>.

O conteúdo visual é bem explorado, já que vídeos são o objeto principal da plataforma, possibilitando explorar tanto aspectos visuais estáticos como aspectos visuais em movimento. No exemplo apontado pela Figura 17 (<https://youtu.be/TILzS4zt88I>), há uma breve animação com o logotipo do canal, dando lugar à uma imagem de fundo com leves movimentos, acompanhada pela representação visual das ondulações de áudio. A imagem de fundo vai para a lateral e mostra as informações de artista, nome da faixa, gênero e humor, plataformas em que a música está disponível para ouvir e link para download. As informações ficam visíveis por dez segundos, sendo encobertas pela imagem de fundo que retorna ao centro.

Na descrição do vídeo, podem ser visualizadas todas as informações presentes no vídeo de maneira completa e acompanhadas de links externos para download e acesso à música, ao artista em outras plataformas. Também são apresentadas permissões e proibições em relação ao uso da faixa. Não são apresentadas informações sobre os atributos musicais.

Quanto às playlists, o sistema da plataforma as exibe conforme mostra a Figura 17. Há um aproveitamento da organização visual e relativa hierarquização de informações, porém o que as diferencia uma da outra em termos visuais são as imagens de miniatura do primeiro vídeo da lista acompanhadas do título da lista. Contudo essas imagens não expressam necessariamente o respectivo humor categorizado.

Quadro 10: Pontos positivos e negativos do similar YouTube (Canais).

YouTube (Canais)	
Pontos positivos	Pontos negativos
<ul style="list-style-type: none"> • Busca gratuita; • ampla, pois abrange diferentes fontes de informações, uma vez que qualquer canal que tenha o conteúdo pesquisado poderá aparecer nos resultados de busca, sobretudo se os termos utilizados constarem no título do vídeo; • a ferramenta de pesquisa por termos é capaz de retornar resultados em idiomas diferentes, ainda que de maneira limitada; • com auxílio do navegador, é possível abrir múltiplas guias para verificar os resultados encontrados mais rapidamente; • é possível compartilhar o conteúdo rapidamente por meio de um link, sem precisar fazer o download e envio do arquivo, sendo um recurso que otimiza o tempo quando trabalhando em equipe; • há um aproveitamento ótimo do recurso de vídeo para apresentação das informações quando a faixa é tocada. 	<ul style="list-style-type: none"> • A busca por termos pode retornar resultados que não sejam de material de trilha musical, uma vez que a busca abrange toda a plataforma de vídeo. Isto pode gerar distrações do objetivo da tarefa e gasto de tempo filtrando material pesquisado; • dificuldade no cruzamento de informações, já que os processos de filtragem são manuais, por meio de adição de novos termos à pesquisa; • não é possível filtrar por atributos musicais, como andamento, já que raramente há esse tipo de informação nos vídeos publicados; • não há alinhamento entre atributos visuais e o <i>mood</i> das canções.

Fonte: O autor (2020).

Em termos de funcionalidade, por um lado, a organização em *playlists* é positiva já que agrupa vídeos de uma mesma categoria em um só lugar; por outro lado, não é possível refinar a busca dentro de uma *playlist*, dificultando a assertividade dos resultados.

4.2.2 Epidemic sound

Epidemic Sound (Figura 18) é uma plataforma de busca de trilhas musicais e efeitos sonoros para criadores de vídeo. O acesso ao serviço é disponibilizado mediante assinatura de planos, com valores variando entre US\$15 a 49 dólares por mês ou 144 a 299 dólares por ano, para contas pessoais e contas comerciais.



Figura 18: Marca Epidemic Sound.
 Fonte: Epidemic Sound.

As faixas podem ser exibidas de diversas formas. Inicialmente são agrupadas por álbuns separados por temática, estilo, gênero, artistas, finalidade. Na opção 'Browse', podem ser divididas em duas macro-categorias Gênero e Humor. Ambas as categorias são amplas e atuam de forma conjunta, permitindo o cruzamento de informações entre uma e outra. A Figura 19 mostra a variedades da categorização por Humor:

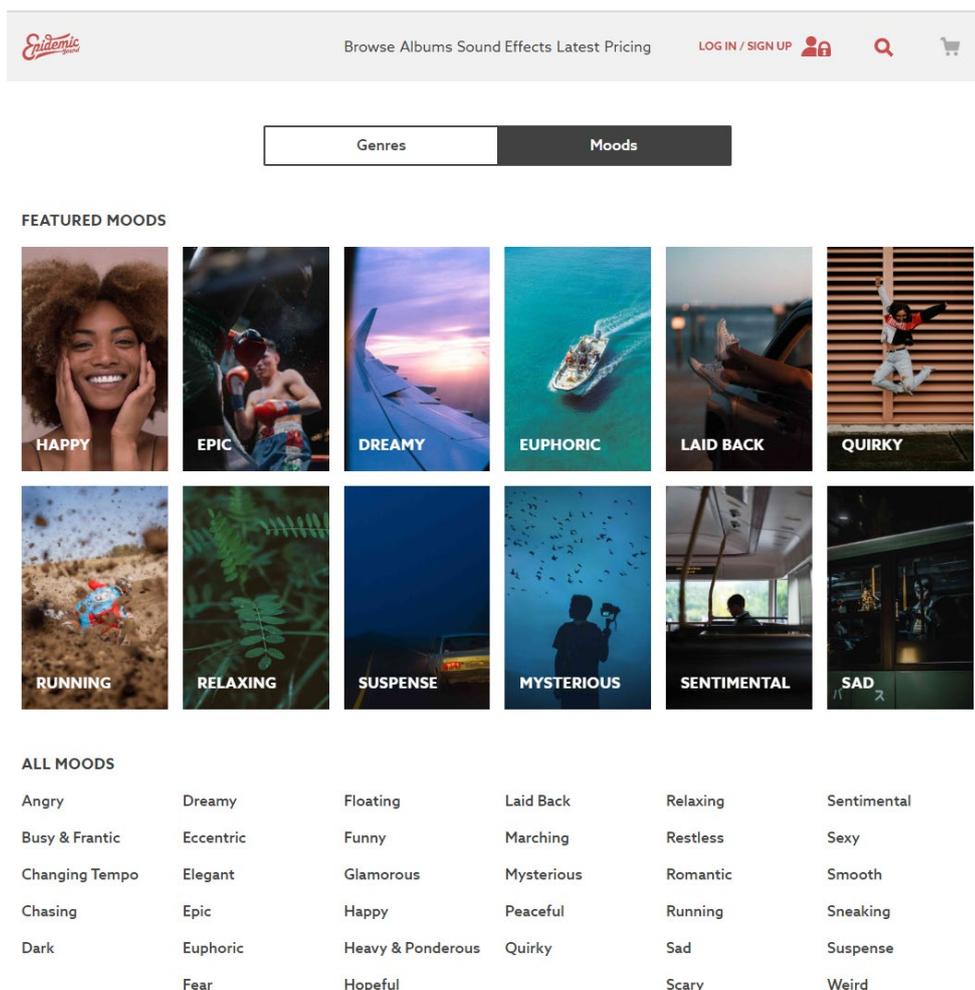


Figura 19: Categorias de busca por humor - Epidemic Sound.
 Fonte: Epidemic Sound - <https://www.epidemicsound.com/music/moods>.

Ao mostrar os resultados (Figura 20), em cada trilha são exibidas informações como título e artista, humores, estilos, andamento, presença de vocal e duração da faixa. Ao lado esquerdo há um botão para executar a música e ao lado direito há botões para compartilhar, encontrar similares, adicionar ao carrinho, adicionar à uma playlist e download.

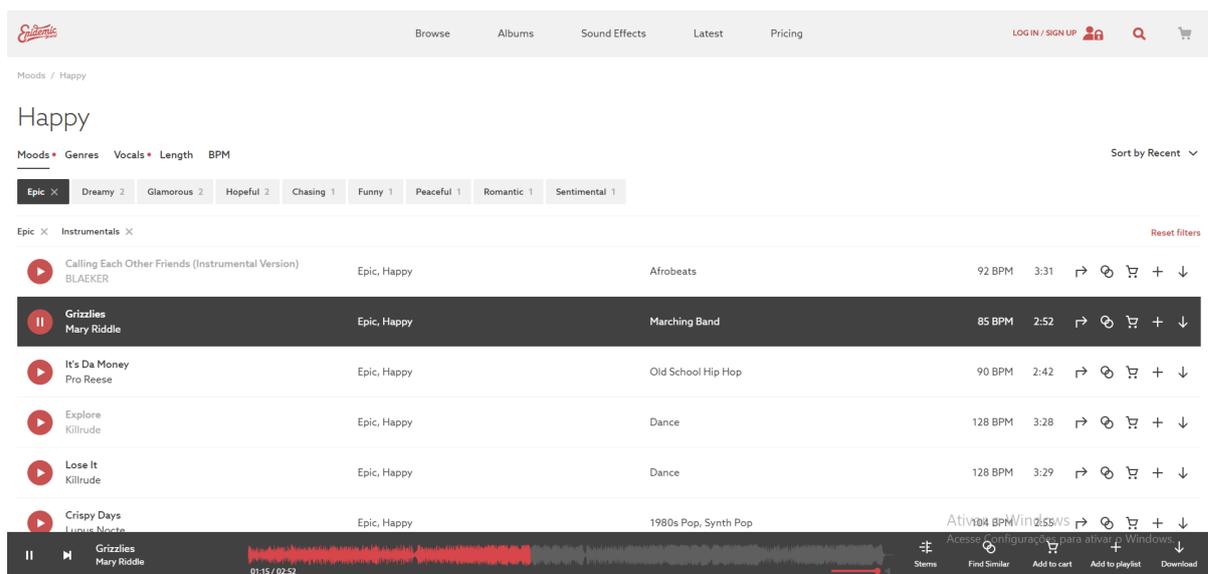


Figura 20: Tela de resultados de busca por humor - Epidemic Sound.
Fonte: Epidemic Sound - <https://www.epidemicsound.com/music/moods/angry/>.

É possível realizar uma busca mais assertiva pela utilização do cruzamento de dados da tela de resultados de busca (Figura 20), que permite separar pelos atributos de Humor, Gênero, Vocais, Duração e Andamento (*Moods, Genres, Vocals, Length, BPM*).

Ao exibir a tela de resultados (Figura 20), tem-se, de cima para baixo:

- a barra superior com opções de navegação pela plataforma;
- o caminho de navegação atual (*Moods / Happy*, neste caso);
- a identificação do humor principal em uma tipografia de tamanho maior (*Happy*);
- as macro-categorias (*Moods, Genres, Vocals, Length, BPM* – Humor, Gênero, Vocais, Duração, BPM), com destaque de um ponto vermelho nas categorias em que foram aplicados filtros;
- filtros de pesquisa e quantidades de resultados possíveis em cada combinação;

- a linha mostrando os filtros aplicados;
- a lista de resultados de pesquisa.

Ao executar uma faixa, esta fica em destaque preto na lista. Uma barra de execução aparece em baixo, mostrando o progresso da música, a representação da linha de áudio e botões de opções para controle e navegação. Uma vez iniciada, esta barra acompanha toda a navegação de busca na plataforma. Faixas que foram executadas ficam com o título esmaecido na lista.

Conforme mostra a Figura 19, a interface da plataforma é clean e hierarquiza as informações mais importantes, explorando os recursos visuais. A plataforma trabalha com branco, tons de cinza e preto e detalhes vermelhos, uso de imagens de álbuns, listas e categorizações. Para as categorias dos humores, são trabalhadas imagens dos doze principais *moods* buscados entre todos os disponíveis (34), os quais são exibidos em uma lista abaixo.

Pontos positivos: amplo cruzamento de informações de faixa, como estilo, humor, duração, e atributos musicais, como andamento; uma mesma faixa admite estilos e humores diferentes, o que facilita encontrar faixas adequadas a um vídeo de maneira mais assertiva; visualmente, há uma hierarquização das informações, dando destaque às mais importantes, tornando-as atrativas pelo uso de imagens correspondentes; as informações visuais são dinâmicas, de forma a exibir campos em que houve alterações ao longo da busca.

Pontos negativos: a plataforma não oferece outros idiomas, operando somente em inglês; apenas oferece acesso por meio de assinatura; tem poucas instruções sobre aplicação das músicas em material de vídeo, em termos de conceito, estilo e finalidade de vídeo.

4.2.3 Comparação dos principais atributos

A fim de comparar os principais atributos das plataformas analisadas, compilou-se o Quadro 11, com as informações de denominação utilizada, tipos de *moods* categorizados para busca e uso de idioma.

Quadro 11: Comparação dos principais atributos entre os similares analisados.

Plataforma	Denominação relativo a humor	Variedades de humor	Uso de Língua Portuguesa
YouTube Studios	Clima	Brilhante, Calmo, Com raiva, Dramático, Escuro, Feliz, Inspirado, Romântico, Triste, Vibrante	Parcial
Canais YouTube	<i>Mood/humor</i>	<i>Funky, Bright, Happy, Inspirational, Dark, Calm, Sad, Romantic, Dramatic, Angry</i>	Parcial
Epidemic Sound	<i>Mood</i>	<i>Angry, Busy & Frantic, Changing Tempo, Chasing, Dark, Dreamy, Eccentric, Elegant, Epic, Euphoric, Fear, Floating, Funny, Glamorous, Happy, Heavy & Ponderous, Hopeful, Laid Back, Marching, Mysterious, Peaceful, Quirky, Relaxing, Restless, Romantic, Running, Sad, Scary, Sentimental, Sexy, Smooth, Sneaking, Suspense, Weird</i>	Nenhum

Fonte: O autor (2020).

A partir desta análise é possível elencar atributos desejáveis e indesejáveis para o desenvolvimento do *website*, ferramenta alvo deste trabalho, bem como vislumbrar o formato e funcionalidades que este deve assumir a fim de atender às necessidades da tarefa de seleção e uso de trilha sonora.

Uma característica importante a notar é que as plataformas analisadas não abordam a instrução do uso de trilha musical, atuando somente no fornecimento de material sonoro, ou seja, apenas sobre uma parte do processo.

4.3 Análise de *Card Sorting*

Para aplicação da técnica de *card sorting*, conforme o item 3.6 pesquisa, utilizou-se a ferramenta online Optimal Sort. Foram colhidas 16 respostas à dinâmica, sendo considerados respondentes com atuação nas áreas de edição de vídeo,

desenvolvimento de sites e aplicativos e música, cujo perfil de experiência é mostrado pela Figura 21.

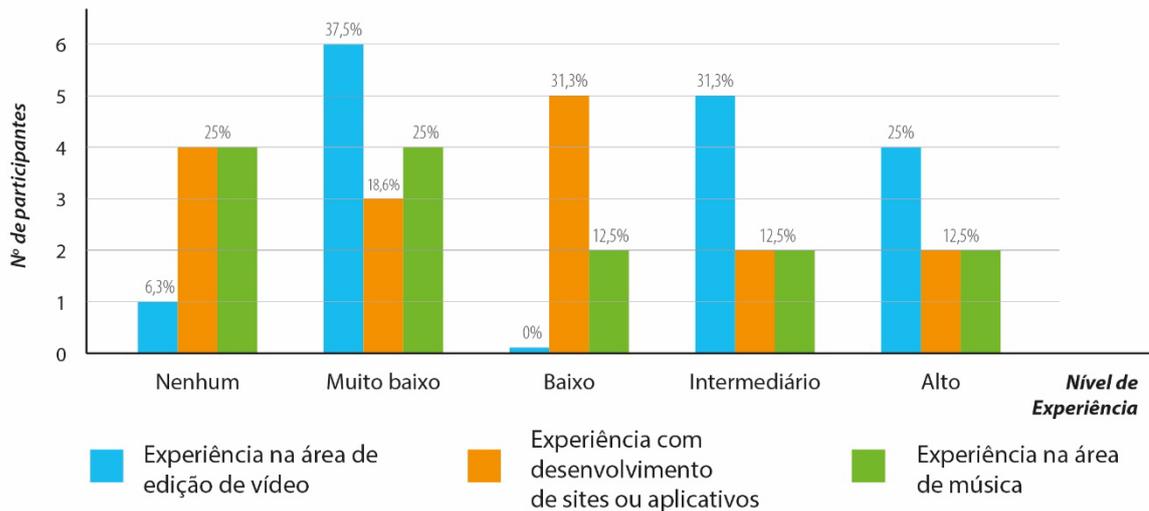


Figura 21: Perfil de experiência dos participantes da dinâmica de *card sorting*.
Fonte: O autor (2021).

Por meio de um *card sorting* híbrido, os participantes agruparam 19 *cards* embaralhados em 5 categorias dadas (Figura 22) com possibilidade de acrescentar categorias.

Categorias	Cards			
Como a trilha orienta a edição (material em construção)	Alegria	Conecta cenas (Continuidade)	Coordena movimentos de cena	Dá ritmo
Como a trilha influencia o vídeo (material pronto)	Define o ritmo	Dita o clima	Filtros	Gera imersão
Como escolher trilhas sonoras a partir de características musicais	Indica cortes	Link para download (em site externo)	Medo	Página de Resultados
Como escolher trilhas sonoras a partir de emoções	Raiva	Serenidade	Sugere transições	Tom maior/menor (Campo harmônico)
Encontre minha música (Ferramenta de busca de trilhas)	Tristeza	Veicula a mensagem	Velocidade (Batidas por minuto)	

Figura 22: Categorias e *cards* utilizados.
Fonte: O Autor (2021).

A grade de padronização abaixo (Figura 23) mostra a distribuição de cartões nas categorias padronizadas definidas. Cada célula da tabela mostra o número de vezes que um *card* foi classificado na categoria padronizada correspondente. Quanto maior a frequência, mais escura a cor da célula.

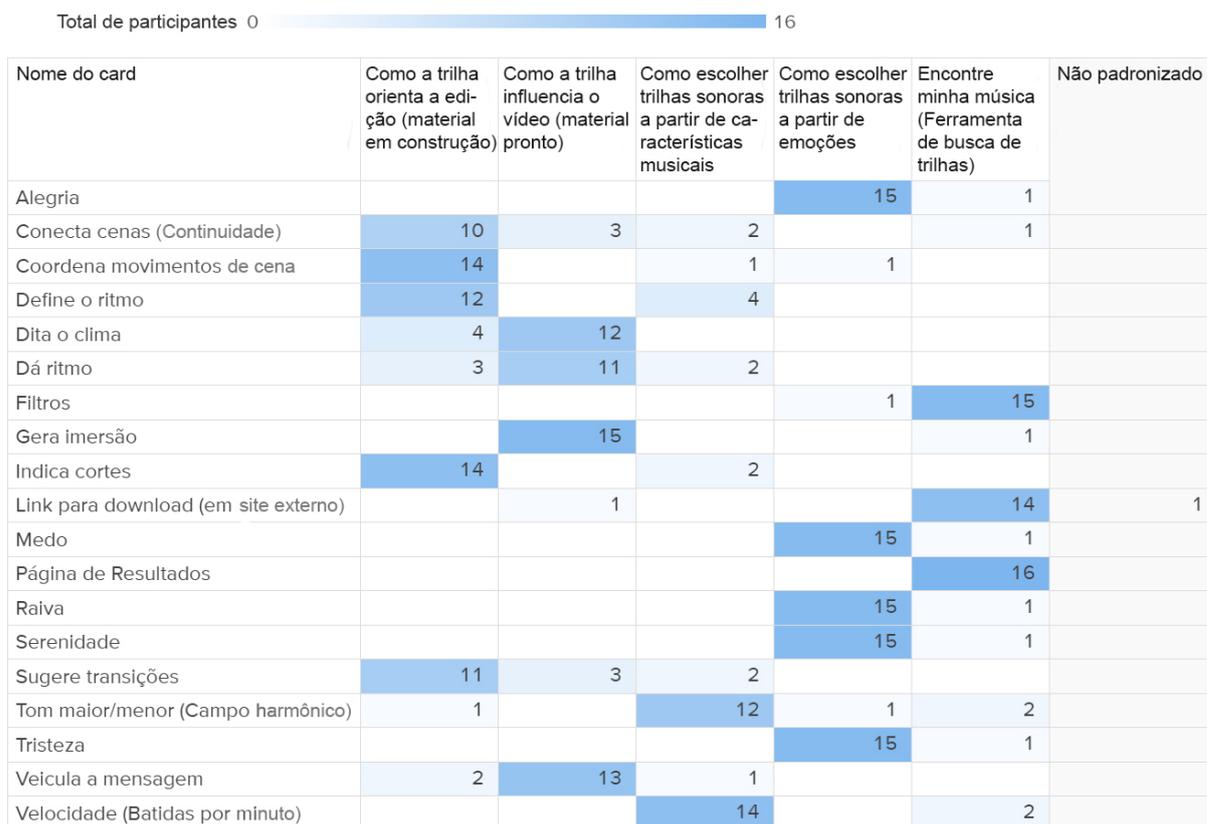


Figura 23: Grade de padronização, a partir do *card sorting*.
Fonte: Adaptado de Optimal Sort pelo autor.

Como resultado da dinâmica, organizam-se os *cards* e categorias combinados com maior frequência (Quadro 12), apontando para a organização e arquitetura das informações a serem trabalhadas na estrutura do website.

A partir destes dados, é possível inferir como um grupo de potenciais usuários espera ver os elementos em questão agrupados, assim como ver pontos em que há dúvidas ou não consenso na organização das informações, ensejando mudança nos termos utilizados ou interligação com outras categorias.

Quadro 12: Frequência de agrupamento de *cards* por categoria.

Categoria	Card	Frequência
Como escolher trilhas sonoras a partir de emoções	Alegria	15
	Medo	15
	Raiva	15
	Serenidade	15
	Tristeza	15
	Outros	1
Como escolher trilhas sonoras a partir de características musicais	Velocidade (Batidas por minuto)	14
	Tom maior/menor (Campo harmônico)	14
	Outros	Entre 4 e 1
Encontre minha música (Ferramenta de busca de trilhas)	Página de Resultados	16
	Filtros	15
	Link para download (em site externo)	14
	Outros	Entre 2 e 1
Como a trilha influencia o vídeo (material pronto)	Gera imersão	15
	Veicula a mensagem	13
	Dita o clima	12
	Dá ritmo	11
	Outros	Entre 3 e 1
Como a trilha orienta a edição (material em construção)	Indica cortes	14
	Coordena movimentos de cena	14
	Define o ritmo	12
	Sugere transições	11
	Conecta cenas (Continuidade)	10
	Outros	Entre 4 e 1

Fonte: O autor (2021).

No caso dos sentimentos, estes *cards* foram agrupados 15 de 16 vezes na categoria “Como escolher trilhas sonoras a partir de emoções” e uma única vez na categoria “Encontre minha música (Ferramenta de busca de trilhas)”, juntamente com “filtros”, características musicais e outros elementos. Isso enfatiza a necessidade de trabalhar com estes elementos figurando tanto em uma seção específica sobre emoções como também em filtros do mecanismo de busca, para retornar resultados mais refinados ao usuário.

Além da organização principal das informações, a análise da dinâmica sugere que haja ligação entre as categorias exploradas, oferecendo ao usuário modos de navegar entre as sessões e as informações nelas contidas.

De posse destas informações foi possível embasar a estruturação das informações no website, desenvolvendo *wireframes* de baixa e média complexidade.

4.4 Classificação de trilhas musicais selecionadas

Conforme descrito na seção 3.3.3 Procedimento, foi selecionado um excerto de trilhas musicais do Canal AudioLibrary, na plataforma YouTube, apontada pelos entrevistados como a fonte mais utilizada para busca de trilhas sonoras. O Quadro 13 aponta as trilhas musicais selecionadas, com título, gênero e clima indicados pela plataforma e o link correspondente.

Quadro 13: Trilhas musicais selecionadas.

Título e autor	Gênero e clima (plataforma)	Número de visualizações	Link
Spring In My Step – Silent Partner	Pop + Happy	6.647.700	https://youtu.be/siCmqvfw_1g
Fresh – MBB	Dance & Electronic + Inspirational	2.617.151	https://youtu.be/YqRO_qgBB1c
Ordinary Days – Tokyo Music Walker	Holiday + Calm	115.327	https://youtu.be/P08F1c5-B68
A Turning Point - Artificial.Music	Hip Hop & Rap + Calm	123.204	https://youtu.be/gMyMGPD04sE
Heartfül of Kerøsene (instrumental) – Jeff II	Rock + Angry	203.237	https://youtu.be/y-tbE2FIA1o
The Fiery Furnace – Ethan Meixsell	Rock + Angry	78.591	https://youtu.be/PsBwtCLz9rA
Demised To Shield – Ghostrifter Official	Cinematic + Sad	224.053	https://youtu.be/X2p2flwjblw
Space Coast – Topher Mohr and Alex Elena	Ambient + Sad	214.155	https://youtu.be/pEQu0rk3300
Genesis – Lahar	Cinematic + Dark	256.339	https://youtu.be/QwPYLZucM0k
Deep Horrors – Kevin MacLeod	Cinematic + Dark	260.228	https://youtu.be/7URbQvJzztl

Fonte: O autor (2021).

As trilhas musicais foram submetidas a análise de treze músicos, cujo perfil se apresenta abaixo, na Figura 24, por meio de uma dinâmica de escuta e classificação, de acordo com a relação entre emoções/sensações, características musicais e descrição sinestésica, Quadro 7 desta pesquisa (seção 2.6).

Perfil de participantes da dinâmica de escuta e classificação de trilhas musicais

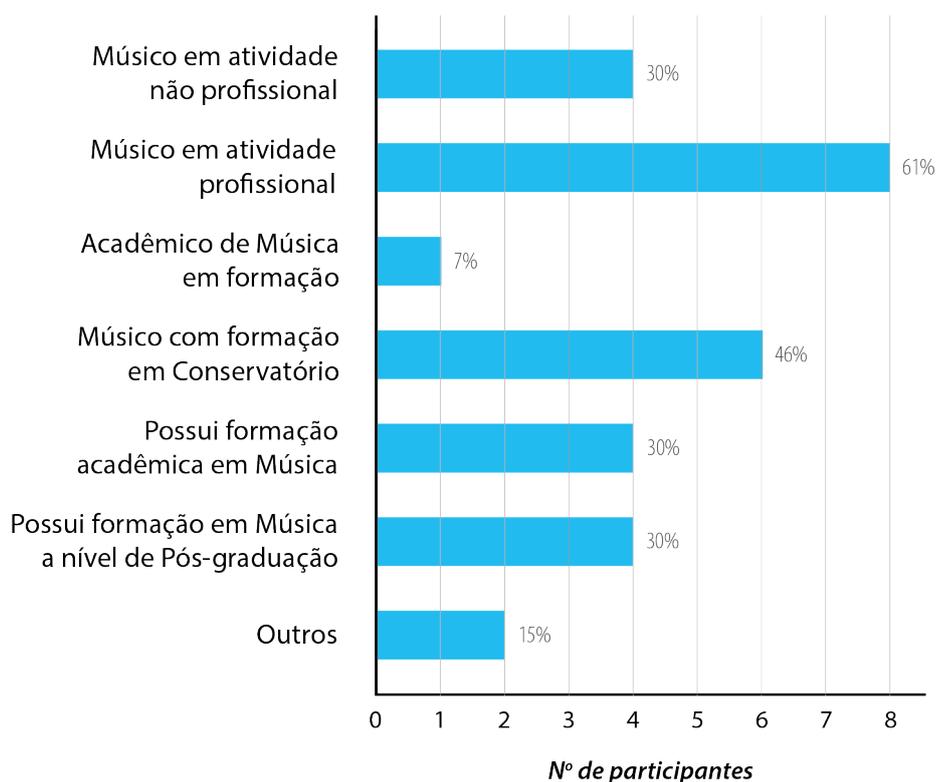


Figura 24: Perfil de participantes da dinâmica de escuta e classificação musical.
Fonte: O autor (2021).

Inicialmente, a dinâmica planejada era de um grupo focal presencial. Por conta da pandemia da Covid-19, e dos procedimentos de segurança e saúde, foi necessário adaptar o procedimento para um formulário digital online, com um número maior de participantes, sem prejuízo das informações coletadas.

O conjunto de trilhas musicais foi dividido entre dois grupos de participantes. Cada músico avaliou e classificou cinco trilhas de acordo com a presença de determinadas (1) características musicais, (2) emoções básicas e (3) sensações, conforme o Quadro 7 (seção 2.6 Relação entre emoções, características musicais e descrição sinestésica), marcando as opções que correspondiam a determinada trilha

executada. Além destas perguntas, adicionou-se uma pergunta sobre os instrumentos musicais, totalizando quatro perguntas sobre cada trilha. Os formulários podem ser acessados por meio dos links <https://forms.gle/mZhVAAtCgxVUW27GH9>, <https://forms.gle/CNRwtVBdieoc6EDo6>, na íntegra, e consta no Apêndice 2 deste documento.

A partir da compilação dos dados, gerou-se uma tabela com informações de cada trilha musical, contendo as emoções básicas, características musicais, sensações e instrumentos musicais. Na Tabela 1, apresenta-se o resultado de uma das dez trilhas analisadas. As demais encontram-se no Apêndice 3 deste documento.

Tabela 1: Classificação da trilha musical 1, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha musical 1: Spring in my step – Silent Partner							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Alegria	4,43	Melodia animada	7	Claro	6	Assobio	5
Serenidade	3,57	Modo maior	7	Alegre	6	Sintetizadores	5
Tristeza	0	Alturas agudas (<i>pitch</i>)	6	Suave	5	Palmas	5
Raiva	0	Harmonia simples	6	Brilhante	5	Guitarra limpa	5
Medo	0	Timbres brilhantes	6	Leve	4	Bateria acústica	4
		Andamento intermediário	5	Direcional	4	Baixo acústico	4
	Valor máximo: 5	Consonância	5	Simétrico	4	Percussão	3
	Valor mínimo: 0	Ritmo suave e fluente	5	Calmo	3	Meia-lua	3
		Articulação staccato	4	Linear	3	Baixo elétrico	2
		Harmonia consonante predominante	4	Regular	3	Flautas	2
		Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	4	Quente	3	Guitarra distorcida	2
		Tons descendentes (<i>pitch</i>)	4	Liso	3	Piano	2
		Ataques rápidos	3	Circular	3	Ukulele	2
		Articulação legato	3	Crescente	2	Efeitos sonoros	2
		Alturas graves (<i>pitch</i>)	3	Enérgico	2	Órgão	1
		Timbres suaves	3	Acelerado	2	Estalo de dedos	1
		Ataques suaves	3	Rápido	2	Violão	1
		Ataques lentos	2	Sobe	1		
		Nível de som médio-alto	2	Amplo	1		
		Andamento rápido	2	Melancólico	1		
		Nível de som médio-baixo	2	Agitado	1		
		Nível de som baixo	1				
		Melodia mais estável e tranquila	1				
		Valor máximo: 7					
		Valor mínimo: 1					

Fonte: O autor (2021).

Para auxiliar a visualização das informações, os dados da Tabela 1 foram ordenados de forma decrescente, de maneira que as características mais apontadas pelos músicos estão no topo da tabela e marcadas em um tom de verde mais escuro. Para a emoção, considerou-se a média das marcações e, para as demais informações, a soma.

Para construção da classificação de cada trilha, considerou-se as duas emoções com maior média; e sensações, características e instrumentos musicais até o limite de três pontos. A classificação de todas as trilhas musicais pode ser vista na seção de resultados a seguir.

5 RESULTADOS

A partir da pesquisa desenvolvida e do material coletado e analisado, apresentam-se a seguir os resultados construídos de forma sequencial e cumulativa, na forma de (1) conclusões sobre as entrevistas, contendo um retrato das necessidades relativas à atividade e ao público-alvo; (2) o quadro de requisitos e parâmetros norteadores do desenvolvimento do projeto (Quadro 14); (3) a arquitetura básica de informações, a partir dos resultados da aplicação da técnica de *card sorting*; (4) a classificação de trilhas musicais, a partir da dinâmica de escuta e classificação musical; (5) o desenvolvimento do website; (6) os resultados do teste de usabilidade e consequentes modificações; (7) a marca desenvolvida para identificar o produto; (8) o protótipo funcional do website; e (9) o artigo submetido.

5.1 Conclusões sobre as entrevistas

Sobre a pergunta 1 (Há quanto tempo você trabalha na área de produção/edição de vídeo?), vê-se que há diversidade de experiências, com profissionais com experiência ampla, e profissionais com experiência reduzida, de forma que, mesmo incluindo a experiências prévias, o total de prática varia entre 2 a 17 anos.

Isto significa que há profissionais muito capacitados que puderam desenvolver a prática ao longo de anos; e há profissionais que entraram diretamente no exercício da atividade, de forma a aprender diretamente na prática, sem o processo específico de capacitação. Naturalmente, com a prática da atividade, aperfeiçoa-se o aprendizado e processo.

Ainda assim, mesmo entre os mais experientes, relatam-se dificuldades no processo de edição no que diz respeito à escolha e uso de trilha musical, ao mesmo tempo em que esta é considerada um item fundamental (segundo seis dos treze entrevistados, conforme pergunta 2).

Ao realizar as entrevistas, notou-se que apenas um dos entrevistados, apesar de relatar a complexidade do processo, demonstrou tranquilidade ao tratar da seleção de trilhas sonoras. O mesmo relatou usar os serviços de bancos de música pagos.

Sobre a pergunta 2 (Como você vê a importância ou o papel da trilha sonora, no caso, a música em uma peça audiovisual?), nota-se a valia atribuída de forma explícita à trilha musical (por seis entrevistados), porém há concordância na descrição de todos os entrevistados sobre a importância dada a trilha sonora e musical. Apesar de um dos entrevistados considerar a trilha um acessório ao vídeo publicitário, este ressaltou, ainda na mesma resposta, a característica de condizer com vídeo e trabalhar com os sentimentos buscados para dar empolgação, suspense, ênfase e imersão.

As funções descritas pelos entrevistados vão ao encontro do que diz Gorbman (1987, p.11): a “música é às vezes informativa, às vezes expressiva, às vezes presente apenas para preencher lacunas na trilha sonora ou momentos lentos na narrativa”; e ainda sobre o efeito da música de fazer o espectador mergulhar e aceitar com mais naturalidade o conteúdo abordado no vídeo, conduzindo tanto o sujeito quanto a narrativa fílmica, reforçando ideias exploradas e atribuindo novos significados às cenas.

Em termos do processo de edição, é interessante notar a importância dada a música como guia-base para a edição, orientando cortes, transições e determinando momentos de emoção explorados conforme a dinâmica musical.

O efeito multiplicador da combinação entre áudio e vídeo também foi ressaltada por um dos entrevistados, assim como o faz Chion (2019), argumentando que imagem e som não apenas produzem efeitos visuais e auditivos somados, mas ampliados de forma audiovisual multiplicada.

A partir da pergunta 3 (Como é processo de escolha de música para um vídeo? O que você leva em conta para essa escolha?), percebe-se a importância de itens semânticos, organizacionais e técnicos dentro do processo produtivo e da cadeia de tarefas exercidas pelo profissional. Entre os itens semânticos, relacionam-se temática, tipos de emoção, intenção, ênfase, contraste. Entre os itens organizacionais, tem-se roteiro, briefing, perfil do público-alvo, pesquisa de referências musicais e audiovisuais. Entre os critérios técnicos: estilo musical, ritmo, harmonia, letra e as influências destes sobre o material; momentos do vídeo, ritmo da música e das

imagens, narrativa, tipos de corte e transições; pretensão de emocionar ou de preencher.

O conhecimento de tais itens orienta o entendimento do produto a ser desenvolvido. Para Berchmans (2016), é essencial definir o conceito do material visual para que se escolha a música ou as músicas que irão compor a trilha sonora, uma vez que a definição conceitual serve como uma receita para escolha das músicas. Isto torna mais objetiva e assertiva a tarefa.

Sobre a pergunta 4 (Em que momento da produção de vídeo a música, ou estilo de música, é escolhida?), pelo teor das respostas, percebe-se o caráter variável da sequência das atividades, não apenas de profissional para profissional, mas admitindo variação entre diferentes trabalhos de um mesmo profissional.

Apesar desta variação na sequência do processo, enfatizada pelas respostas de cinco entrevistados, para nove de treze, há uma preferência pela escolha da música no início do processo. Tal preferência condiz com a papel da música relatada na pergunta 2, (enfatizado por três) de orientar o processo de edição desde o início, servindo como base para cortes, transições, dinâmica e linguagem.

Ressalta-se a importância de ter a maior quantidade de informações e definições na etapa de pré-produção, por meio de a) briefings, roteiros e definição de objetivos, b) definição de perfil do cliente e de público-alvo, e c) definição de momentos (de narrativa) do vídeo. Cada um destes itens foi enfatizado por quatro dos entrevistados (conforme pergunta 3), servindo de base para pesquisa e desenvolvimento de ideias, ao longo de todo o processo de produção, tanto para parâmetros técnicos de captação de imagem (ângulo, movimento de câmera, fotografia) como para escolha de trilha musical, entre outros itens.

Quanto menor a quantidade de informações iniciais, mais ideias passam a ser construídas e especificadas, por vezes de forma tardia, *durante* o desenvolvimento, como apontam dois respondentes; e aumentam-se as chances de modificações ao longo da pós-produção, conforme afirmam outros dois dos entrevistados.

Sobre a Pergunta 5 (Você vê alguma dificuldade relacionada à seleção e uso de trilhas musicais?)

Esta é uma das perguntas mais interessantes da entrevista, junto com a pergunta 6, sobre soluções possíveis e/ou desejáveis, pois trata de perceber nas repostas dos entrevistados inquietações sobre os processos de escolha de trilha musical.

Este questionamento levantou diferentes tipos de inquietação sobre o processo de escolha de trilha musical, relatados por 100% dos participantes.

Por trabalharem com recursos financeiros restritos, dez dos entrevistados utilizam plataformas gratuitas de seleção de trilhas musicais. Contudo, para seis deles, há dificuldade de encontrar os materiais buscados nestas plataformas, por serem pouco intuitivas e pela dificuldade em relacionar a ideia buscada a filtros e classificações disponíveis.

Este último não só envolve as categorizações na plataforma em si, mas também o entendimento da intenção buscada para o produto audiovisual e a representação dos verbetes que devem ser utilizados para pesquisa. Isto se associa à dificuldade de interpretar e alinhar o significado da música em relação à narrativa e conceitos representados no vídeo, relado por quatro dos entrevistados.

A dificuldade de encontrar trilhas com uso autorizado (apontado por sete respondentes) se pela possibilidade de a mídia selecionada sofrer restrições e sanções de uso de acordo com a plataforma e/ou região de exibição e de acordo com o tipo de uso (pessoal, institucional ou comercial, por exemplo), o que demanda cuidados na busca e seleção de material.

Entre as dificuldades expostas, algumas tornam o processo mais demorado e cansativo, segundo os entrevistados, como: encontrar músicas de uso comercial livre (sete), o caráter criterioso para encontrar música que seja adequada ao vídeo (sete), a usabilidade das plataformas de música (seis) e dificuldade de interpretar e alinhar a semântica da música com o vídeo (quatro).

A Pergunta 6 (Há alguma coisa que poderia facilitar esse processo de seleção de música?) é diretamente relacionada a pergunta anterior (sobre dificuldades encontradas) dá soluções possíveis e desejáveis para as necessidades relatadas.

Como solução para as necessidades levantadas, os sete dos respondentes apontaram o uso de filtros mais detalhados e assertivos, abrangendo grupos macro

(como sentimentos e intenções, estilos, gêneros e características musicais, finalidade do material) e categorizações, de forma refinar resultados de busca.

Isto demonstra que as plataformas utilizadas atualmente não atendem satisfatoriamente as necessidades apontadas.

Cinco dos entrevistados também apontaram como desejável uma ferramenta de instrução voltada ao uso de música na edição de vídeo, intenções temáticas, aspectos técnicos musicais e audiovisuais, orientando sobre a relação entre eles por meio da explanação de conceitos, contemplando boas práticas, exemplos e sugestões de uso.

Manifestou-se o interesse em aproximar a atividade audiovisual a profissionais da área musical para assessorar o processo de maneira técnica e para desenvolver trabalhos de criação e edição musical como apoio à produção audiovisual, e de maneira acessível.

A partir destas respostas, é possível delinear características e funções desejáveis para compor uma solução com vistas a auxiliar a atividade em específico e o processo de produção de vídeo no todo; e visando amadurecer o profissional e o mercado audiovisual.

Sobre a pergunta 7 (Nos vídeos que você produz/edita, quais os *moods* que aparecem com frequência?)

Conforme as categorias utilizadas por Ramos (2008) e Juslin e Laukka (2004), nove dos respondentes apontou trabalhar mais frequentemente com emoções associadas à categoria Alegria; quatro, apontaram Serenidade; dois, Tristeza; e dois, Medo e Raiva.

Contudo, percebeu-se que há nuances diversas dentro destes grupos. Para Alegria, inclui-se motivos épicos, motivacionais, alegria, evolução, crescimento, contagiante, empolgação, coletividade, colaboração, pertencimento, dinamismo e jovialidade; e ainda lúdico, brincalhão; para Serenidade, ideias de contemplação, reflexão, inspiração e boas memórias; para Tristeza, nostalgia, melancolia, saudosismo e drama; para Medo e Raiva, tensão, agonia e agressivo.

Ainda que menos frequente que as intenções, parece haver associação entre as intenções e instrumentos musicais, gênero e estilos de música, apontados por quatro deles.

Conforme a Pergunta 8 (Que características teria uma trilha musical “ideal” para um vídeo?), as músicas consideradas ideais por nove entrevistados são músicas que tenham desenvolvimento, crescentes e ápices, que contêm uma história assim como o faz o vídeo, de forma que ambos se alinhem para atingir as emoções buscadas. Há pouco interesse em músicas que sejam lineares ou monótonas.

Percebe-se um apoio na música para desenvolver a história, usando da relação de mútua entre cena e música e além de que “a música [...] interpreta a imagem, identifica e canaliza o significado ‘correto’ dos eventos narrativos descritos. Fornece informações para complementar as imagens [...] potencialmente ambíguos.” (GORBMAN, 1987, p.58)

Por outro lado, para seis entrevistados, o principal enfoque dado à música ideal, é que tão somente a música some ao vídeo independente de características musicais em si que possam ser consideradas ideais.

Sobre a Pergunta 9 (Em que meios você mais procura as músicas utilizadas em seus vídeos?) a partir das definições feitas na etapa 3.3.3 Procedimentos desta pesquisa, define-se a plataforma base para pesquisa de material musical, a partir dos canais de música livre mencionados na plataforma YouTube, apontado por nove entrevistados.

Dentre as demais plataformas mencionadas, principalmente as apontadas de maneira positiva, serão analisadas como similares em termos de sistema, descrição, interface e funcionalidades.

Outro fator observado nos processos de seleção (Pergunta 3) é o uso de plataformas para pesquisa e tomada de referência musical, cujas características e funcionalidades podem ser analisada.

Sobre a Pergunta 10 (Observações adicionais), é interessante notar maturidade dos profissionais em perceber importância da pesquisa e do

desenvolvimento de ferramentas e de materiais de orientação para suprir as necessidades levantadas, de forma a beneficiar não apenas a atividade ou o profissional, mas também vislumbrar um amadurecimento do mercado audiovisual.

Em termos dos benefícios à atividade, percebeu-se a importância dada à música no processo de edição de vídeo como forma de comunicar mensagens com mais eficiência e atingindo efeitos desejados.

Considerando a natureza complexa atribuída por quatro dos respondentes ao processo de edição de vídeo e a carência de parâmetros e direcionamentos que melhor definam as relações entre intenções, áudio e vídeo, torna-se ainda mais interessante a proposta de trabalho de desenvolver produtos voltados para instrução na área, que auxiliem o aprimoramento da atividade e amadurecimento do mercado, tendo o Design como vetor de desenvolvimento de soluções.

A partir dos dados coletados por meio das entrevistas semiestruturadas e das informações abstraídas pela análise de similares, é possível construir um quadro de requisitos e parâmetros preliminares que atendam às necessidades apontadas e orientem o desenvolvimento do projeto.

5.2 Requisitos e parâmetros

Com base no referencial teórico, na coleta e análise de dados referentes à questão de pesquisa, na análise dos similares e das entrevistas, elencam-se, a seguir, requisitos a que o produto deve atender e os parâmetros que delimitam, especificam e orientam o desenvolvimento do produto (Quadro 14).

Quadro 14: Requisitos e parâmetros projetuais.

(continua)

	Requisitos	Parâmetros
Produto	Guia de auxílio à seleção e uso de trilha musical	Website que orientará sobre processo e parâmetros de escolha e utilização de música para vídeo
Tipo de Conteúdo	Multissensorial	Utilização de mídias sonoras, visuais e textuais
	Linguagem de fácil entendimento	Utilização de metáforas e comparações para explicar e exemplificar a relação entre climas emocionais e características musicais.
	Explicação científica	Explicitar a correlação entre termos técnicos e os conceitos abordados
Conteúdo do website	Abordar a relação música e emoções	Descrição das características musicais conforme emoções alegria, tristeza, serenidade, raiva, medo (Quadro 7)
	Demonstrar a correlação entre música e emoções e conceitos audiovisuais e musicais	Exemplos de vídeo relacionando música e emoções
	Abordar conceitos de edição de vídeo que se relacionam com a aplicação da trilha sonora	Cortes, transições, ritmos e movimentos de cena, continuidade
	Abordar conceitos musicais auxiliares à busca de trilhas	Melodia, harmonia, andamento, tonalidade, notas e acordes
	Desenvolvimento de um sistema para escolha de trilha musical para vídeo	Website contendo exemplificações, orientações, e um buscador de música com filtros a partir dos conteúdos relacionados no site
	Apontar trilhas musicais com base em pesquisa por atributos musicais buscados	Buscar na plataforma com acesso e disponibilização gratuita de conteúdo YouTube

(conclusão)

Aspecto visual	Interface gráfica em modo escuro (<i>dark mode</i>), sem prejuízo à legibilidade	Predominância de cores em tons de azul escuro, em contraste com imagens coloridas claras e tipografia em tons de branco com opacidade variada para hierarquia das informações textuais
Usabilidade	Considerar princípios de usabilidade na web, propostos por Krug (2014)	Leitura de web, objetividade, convenções, hierarquia visual clara, divisão em áreas definidas, texto enxuto
	Considerar os princípios de navegação global e local, conforme Krug (2014)	ID do site, seções e subseções, serviços, busca, nome de páginas, migalhas de pão, indicador você está aqui
	Considerar os itens de uma Homepage, conforme Krug (2014)	Deve conter Identidade e missão, Hierarquia do site, Ferramenta de busca, Promoção de recursos

Fonte: O autor (2020).

5.3 Resultados do *Card Sorting*

A partir técnica de *card sorting* e da análise do material coletado nesta dinâmica, conforme a etapa Projeto, da metodologia de Simlinger (2007), e a etapa Estrutura, do Projeto E (MEURER; SZABLUK, 2010), estabeleceu-se a base da estrutura para o website (Figura 25).

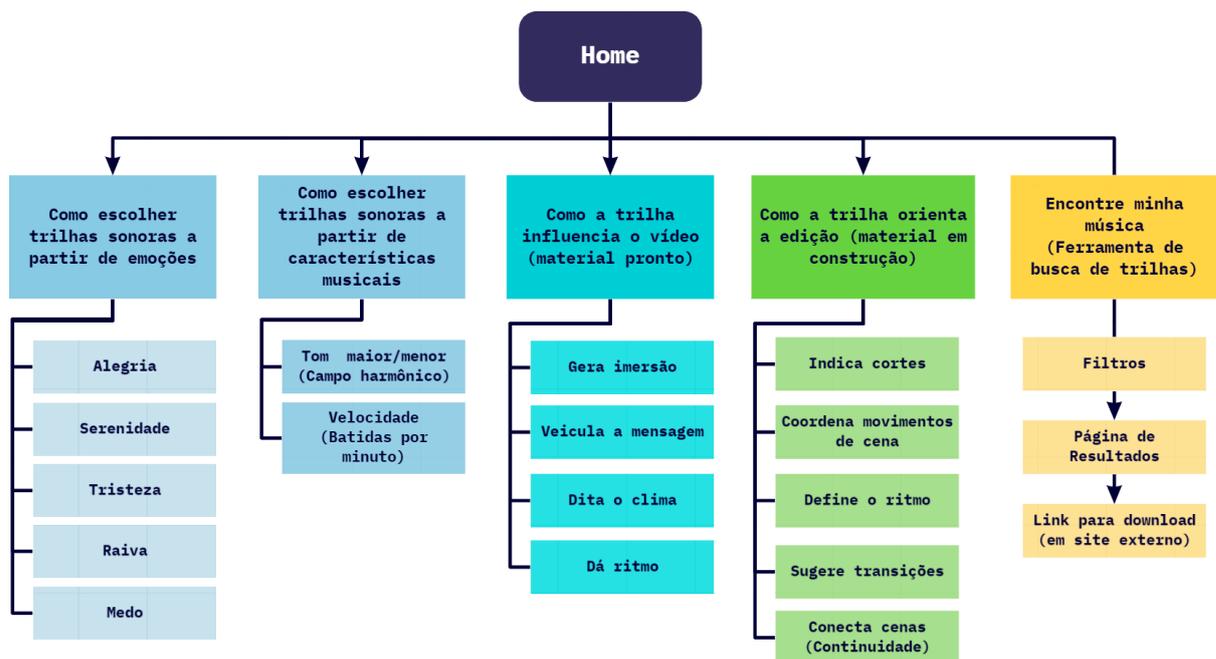


Figura 25: Estrutura inicial do site.
Fonte: O autor (2020).

É importante salientar que a estrutura delineada nesta etapa foi desenvolvida e adaptada à posterior organização do conteúdo e ao resultado dos testes de usabilidade para então chegar à estrutura utilizada no produto final.

5.4 Classificação de trilhas musicais

Como resultado do dinâmica de escuta e classificação de trilhas musicais, elencam-se abaixo as dez trilhas elencadas e suas principais características de acordo com a relação entre emoções, características musicais, descrição de sensações (Quadro 7 desta pesquisa) e instrumentos musicais.

Para construção da classificação de cada trilha (Quadro 15), considerou-se a primeira e a segunda emoções com maior média; e o conjunto de sensações, características e instrumentos musicais até o limite de nota três.

Quadro 15: Classificação das trilhas musicais.

(continua)

Título	Emoções	Sensações	Características musicais	Instrumentos
Spring In My Step – Silent Partner	Alegria Serenidade	Claro, Alegre, Suave, Brilhante, Leve, Direcional, Simétrico, Calmo, Linear, Regular, Quente, Liso, Circular	Melodia animada, Modo maior, Alturas agudas (<i>pitch</i>), Harmonia simples, Timbres brilhantes, Andamento intermediário, Consonância, Ritmo suave e fluente, Articulação staccato, Harmonia consonante predominante, Tons ascendentes (<i>pitch</i>), Tons descendentes (<i>pitch</i>), Ataques rápidos, Articulação legato, Alturas graves (<i>pitch</i>), Timbres suaves, Ataques suaves	Assobio, Sintetizadores, Palmas, Guitarra limpa, Bateria acústica, Baixo acústico, Percussão, Meia-lua
Fresh – MBB	Alegria Serenidade	Alegre, Claro, Circular, Simétrico, Brilhante, Agitado, Quente, Leve, Regular, Enérgico, Direcional, Crescente, Suave	Nível de som médio-alto, Melodia animada, Consonância, Andamento intermediário, Timbres brilhantes, Harmonia simples, Tons ascendentes (<i>pitch</i>), Modo maior, Harmonia consonante predominante, Alturas graves (<i>pitch</i>), Tons descendentes (<i>pitch</i>), Articulação staccato, Alturas agudas (<i>pitch</i>), Ritmo suave e fluente, Ataques suaves, Ataques rápidos, Articulação legato	Sintetizadores, Estalo de dedos, Percussão, Bateria eletrônica, Efeitos sonoros
Ordinary Days – Tokyo Music Walker	Serenidade Alegria	Simétrico, Leve, Direcional, Claro, Calmo, Crescente, Regular, Suave, Alegre, Sobe, Angular, Quente, Brilhante, Decrescente	Tons ascendentes (<i>pitch</i>), Ritmo suave e fluente, Melodia mais estável e tranquila, Modo maior, Andamento intermediário, Timbres brilhantes, Ataques suaves, Articulação legato, Alturas agudas (<i>pitch</i>), Consonância, Timbres suaves, Harmonia simples, Nível de som médio-baixo, Tons descendentes (<i>pitch</i>), Articulação staccato, Harmonia consonante predominante, Alturas graves (<i>pitch</i>)	Piano, Baixo elétrico, Bateria eletrônica, Percussão, Guitarra limpa, Sintetizadores, Guitarra distorcida, Cordas (<i>strings</i>), Efeitos sonoros
A Turning Point - Artificial.Music	Serenidade Alegria	Claro, Leve, Calmo, Regular, Simétrico, Direcional, Crescente, Liso, Brilhante, Suave	Tons ascendentes (<i>pitch</i>), Modo maior, Ritmo suave e fluente, Alturas agudas (<i>pitch</i>), Melodia mais estável e tranquila, Timbres suaves, Consonância, Nível de som médio-alto, Andamento intermediário, Timbres brilhantes, Harmonia simples, Articulação staccato, Alturas graves (<i>pitch</i>), Dissonância, Harmonia complexa	Piano, Sintetizadores, Efeitos sonoros, Metais, Bateria eletrônica, Bateria acústica, Baixo elétrico, Cordas (<i>strings</i>)
Heartful of Kerøsene (instrumental) – Jeff II	Raiva Alegria	Quente, Enérgico, Brilhante, Direcional, Agitado, Denso, Acelerado, Rápido, Pesado, Alegre, Simétrico, Claro, Crescente	Melodia animada, Timbres brilhantes, Harmonia simples, Andamento rápido, Ataques rápidos, Modo maior, Alturas agudas (<i>pitch</i>), Nível de som alto, Articulação staccato, Consonância, Ritmos com mudanças repentinas, Timbres cortantes, Nível do som com alterações rápidas, Alturas graves (<i>pitch</i>), Tons ascendentes (<i>pitch</i>), Harmonia consonante predominante, Ritmos bruscos	Sintetizadores, Bateria eletrônica, Baixo elétrico, Guitarra distorcida, Efeitos sonoros

(conclusão)

The Fiery Furnace – Ethan Meixsell	Raiva Alegria	Enérgico, Pesado, Agitado, Claro, Brilhante, Acelerado, Crescente, Regular, Quente, Sobe, Áspero, Alegre, Denso	Ataques rápidos, Alturas graves (<i>pitch</i>), Andamento rápido, Tons ascendentes (<i>pitch</i>), Dissonância, Modo maior, Timbres brilhantes, Melodia áspera, Alturas agudas (<i>pitch</i>), Consonância, Harmonia complexa, Melodia animada, Nível de som médio-alto, Nível do som com alterações rápidas, Ritmos complexo, Tons descendentes (<i>pitch</i>), Nível de som alto, Ritmos bruscos, Timbres cortantes, Modo menor, Harmonia simples	Guitarra distorcida, Baixo elétrico, Bateria acústica, Efeitos sonoros
Demised To Shield – Ghostrifter Official	Tristeza Serenidade	Frio, Melancólico, Lento, Denso, Desce, Apagado, sombrio, Pesado, Regular, Simétrico, Suave, Escuro, Crescente, Amplo, Retardado, Linear, Calmo, Não-direcional	Andamento lento, Modo menor, Ataques suaves, Harmonia simples, Nível de som médio-baixo, Consonância, Articulação legato, Harmonia consonante predominante, Ritmo suave e fluente, Ataques lentos, Melodia lenta e lânguida, Alturas graves (<i>pitch</i>), Tons descendentes (<i>pitch</i>), Timbres sem brilho, Timbres suaves	Cordas (<i>strings</i>), Percussão, Voz humana, Piano, Efeitos sonoros, Sintetizadores, Bateria eletrônica
Space Coast – Topher Mohr and Alex Elena	Tristeza Serenidade	Apagado, sombrio, Simétrico, Escuro, Opaco, Débil (Sem energia), Melancólico, Lento, Frio, Suave, Denso, Constrito, Leve, Calmo, Linear	Andamento lento, Alturas graves (<i>pitch</i>), Modo menor, Timbres suaves, Articulação legato, Consonância, Harmonia simples, Harmonia consonante predominante, Nível de som médio-baixo, Ataques suaves, Melodia lenta e lânguida, Ritmo suave e fluente, Timbres cortantes, Ataques lentos, Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	Sintetizadores, Guitarra limpa, Piano, Órgão, Cordas (<i>strings</i>), Guitarra distorcida
Genesis – Lahar	Raiva Alegria	Denso, Agitado, Assimétrico, Acelerado, Enérgico, Crescente, Quente, Áspero, Rápido, Circular, Sobe, Intrincado, Pesado, Amplo, Não-direcional, Escuro	Ataques rápidos, Alturas graves (<i>pitch</i>), Timbres cortantes, Harmonia complexa, Melodia áspera, Modo maior, Articulação staccato, Ritmos bruscos, Timbres brilhantes, Ritmos complexo, Andamento intermediário, Tons ascendentes (<i>pitch</i>), Dissonância, Nível de som médio-alto, Tons descendentes (<i>pitch</i>), Ritmos com mudanças repentinas, Andamento rápido, Alturas agudas (<i>pitch</i>), Harmonia dissonante predominante, Melodia animada, Modo menor	Sintetizadores, Bateria eletrônica, Cordas (<i>strings</i>), Percussão, Efeitos sonoros, Órgão, Baixo elétrico
Deep Horrors – Kevin MacLeod	Medo Raiva	Escuro, Apagado, sombrio, Denso, Irregular (caótico), Pesado, Opaco, Não-direcional, Crescente, Frio, Áspero, Rarefeito, Assimétrico, Intrincado	Dissonância, Articulação legato, Nível de som baixo, Alturas graves (<i>pitch</i>), Andamento lento, Ataques rápidos, Harmonia complexa, Harmonia dissonante predominante, Acentos em notas tonalmente instáveis, Timbres cortantes, Ataques lentos, Ataques suaves, Melodia áspera, Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	Percussão, Cordas (<i>strings</i>), Sintetizadores, Efeitos sonoros, Bateria acústica, Baixo acústico

Fonte: O Autor (2021)

As informações da classificação acima foram utilizadas como dados para os filtros para a ferramenta de busca por trilhas musicais do website, retornando resultados de acordo com as características apontadas pelo usuário na busca.

5.5 Website

Ainda antes da conclusão da técnica de *card sorting*, iniciou-se em paralelo a composição da estrutura inicialmente pensada para o site, por meio de rascunhos de *wireframes* de baixa e média fidelidade, para visualização em telas de dispositivos (Figura 26).

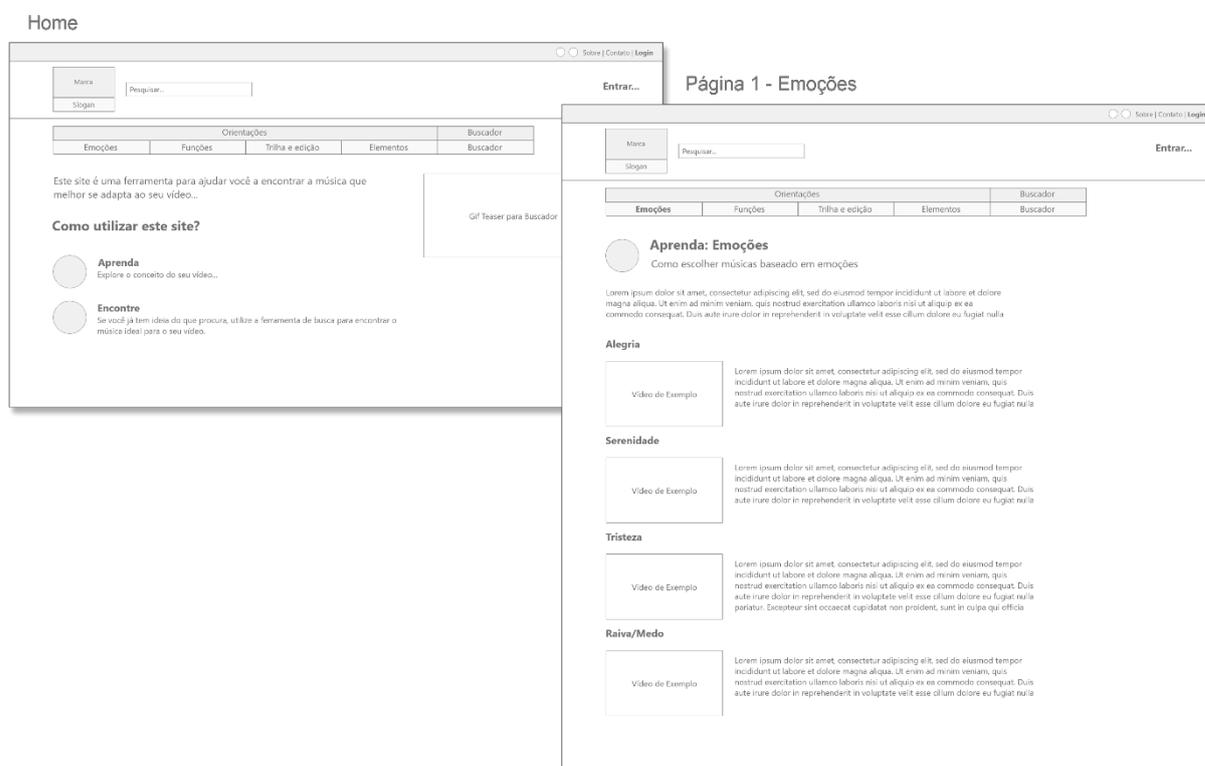


Figura 26: Home e página 1 - *Wireframe* de média complexidade.
Fonte: O autor (2020).

A partir da estrutura delineada pela técnica de *card sorting* e conforme o quadro de requisitos e parâmetros (Quadro 14), procedeu-se para o reestudo do layout, aplicação de interface gráfica escura (*dark mode*) em *wireframe* de média fidelidade e aplicação de cores, textos e imagens, no que resultou no modelo inicial do website (Figura 27).

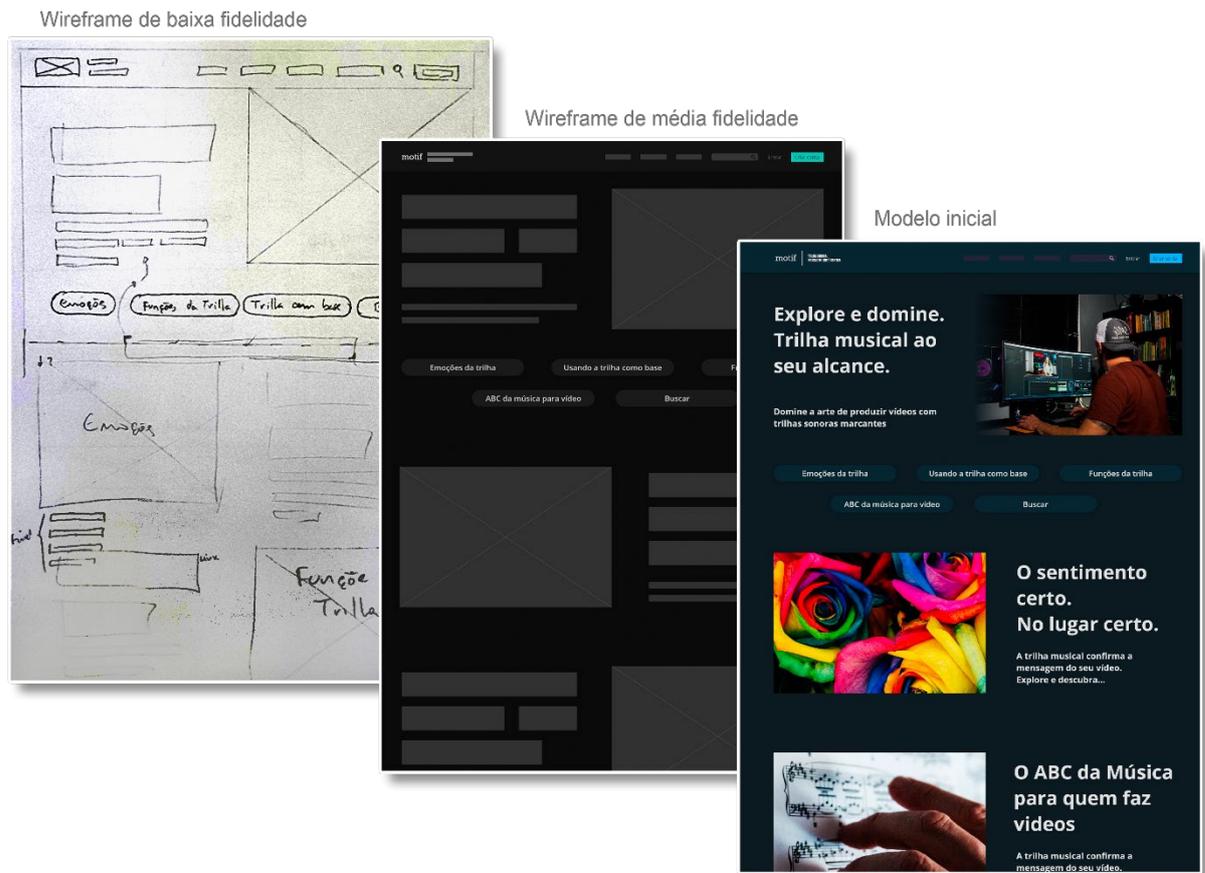
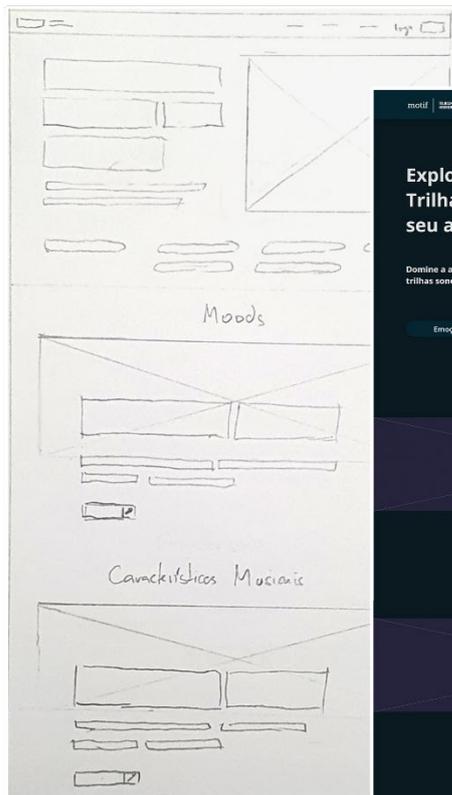


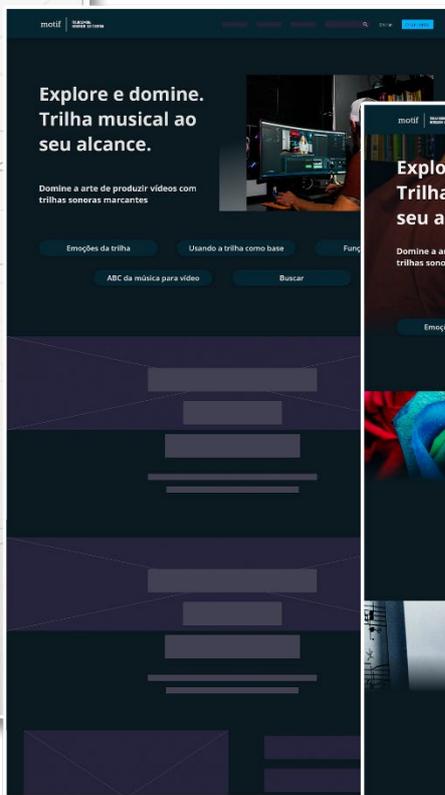
Figura 27: Wireframes de baixa e média fidelidade e modelo inicial do website - homepage.
 Fonte: O autor (2021).

Para desenvolvimento digital do produto utilizou-se a ferramenta Adobe XD, focada no design de experiência para sites e aplicativos digitais. Porém, ao longo de todo desenvolvimento visual e funcional do website, recorreu-se à repetição dos passos de composição de *wireframes* de baixa fidelidade em papel, *wireframes* de média fidelidade no *software*, seguido de testes e aplicações no modelo digital. Algumas das implementações podem ser vistas nas Figuras 28 e 29.

Wireframe de baixa fidelidade



Wireframe de média fidelidade



Modelo

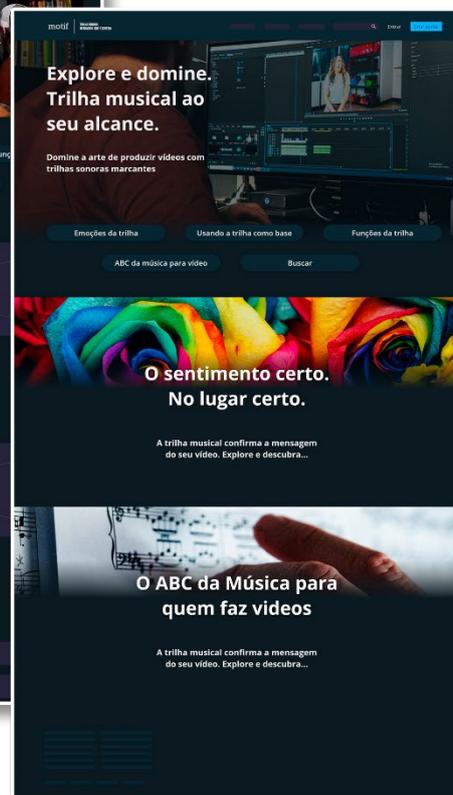


Figura 28: Implementação de modificações na homepage.
Fonte: O autor (2021).

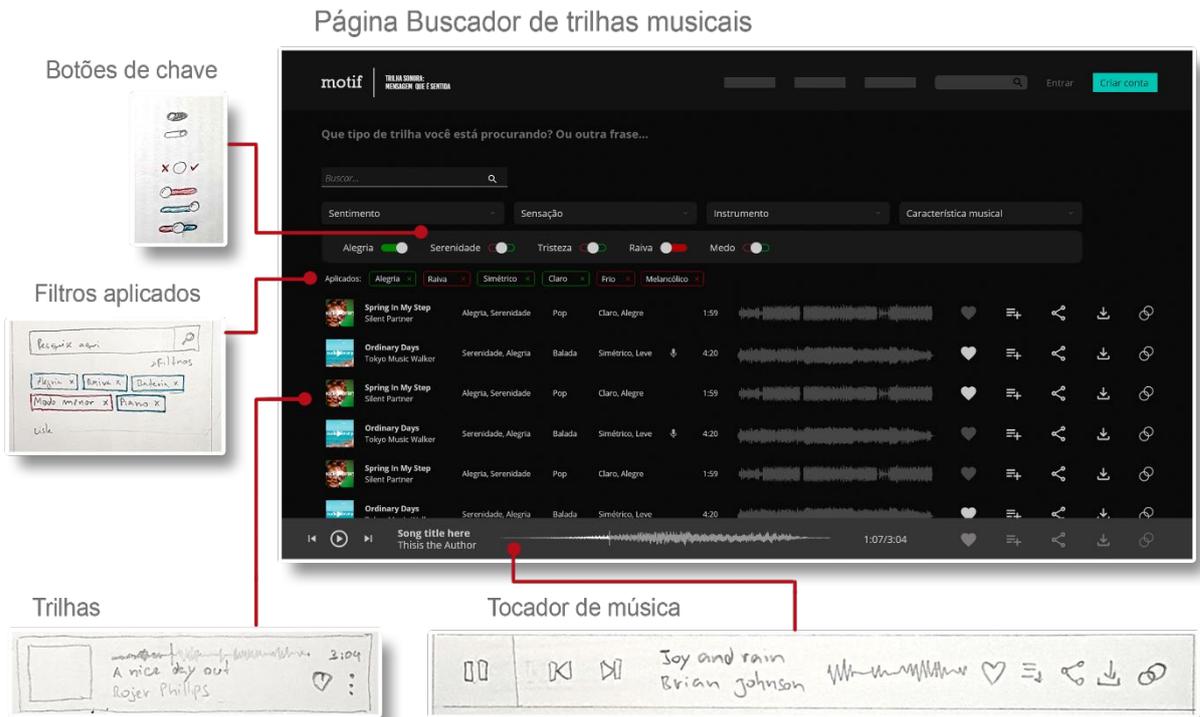


Figura 29: Construção da página Buscador de trilhas musicais a partir de wireframes.
Fonte: O autor (2021).

A partir do padrão visual construído para a homepage, trabalhou-se o visual das demais páginas, assim como a construção dos elementos de navegação global e local, conforme Krug (2014), e o conteúdo para das páginas (Figura 30).

Homepage como modelo visual e estrutural para o sistema

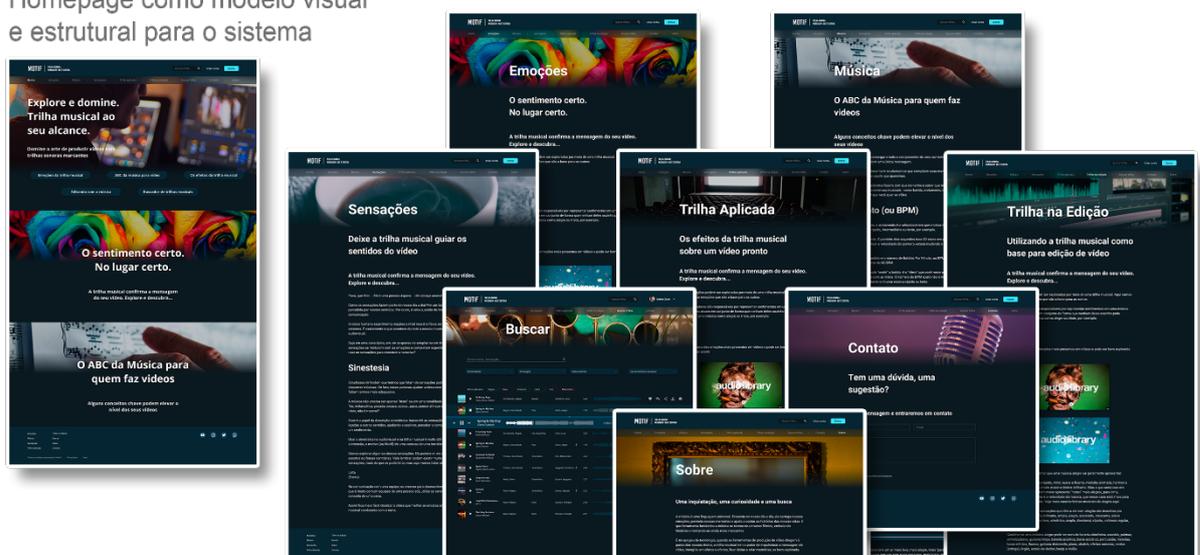


Figura 30: Homepage como modelo visual e estrutural para o sistema de páginas e conteúdo.
Fonte: O autor (2021).

5.6 Resultados dos testes de usabilidade

Como parte das etapas metodológicas intituladas Avaliar a eficácia das informações projetadas (FREITAS; COUTINHO; WAECHTER, 2013; SIMLINGER, 2007) (FREITAS; COUTINHO; WAECHTER, 2013) e Execução (MEURER; SZABLUK, 2010), recorreu-se a testes de usabilidade por meio de testes de execução de tarefas com usuários (KRUG, 2014). As tarefas para teste do site foram de a) encontrar características de uma trilha alegre, b) encontrar o que significam acordes em música e c) encontrar uma trilha com sentimento alegria.

Foi realizado um teste piloto, seguido por quatro testes de usabilidade: dois com potenciais usuários e dois com profissionais de usabilidade. Os participantes tiveram suas telas gravadas enquanto realizavam as tarefas e fizeram a narração simultânea de sua atividade, pensamentos e dúvidas (Figura 31).

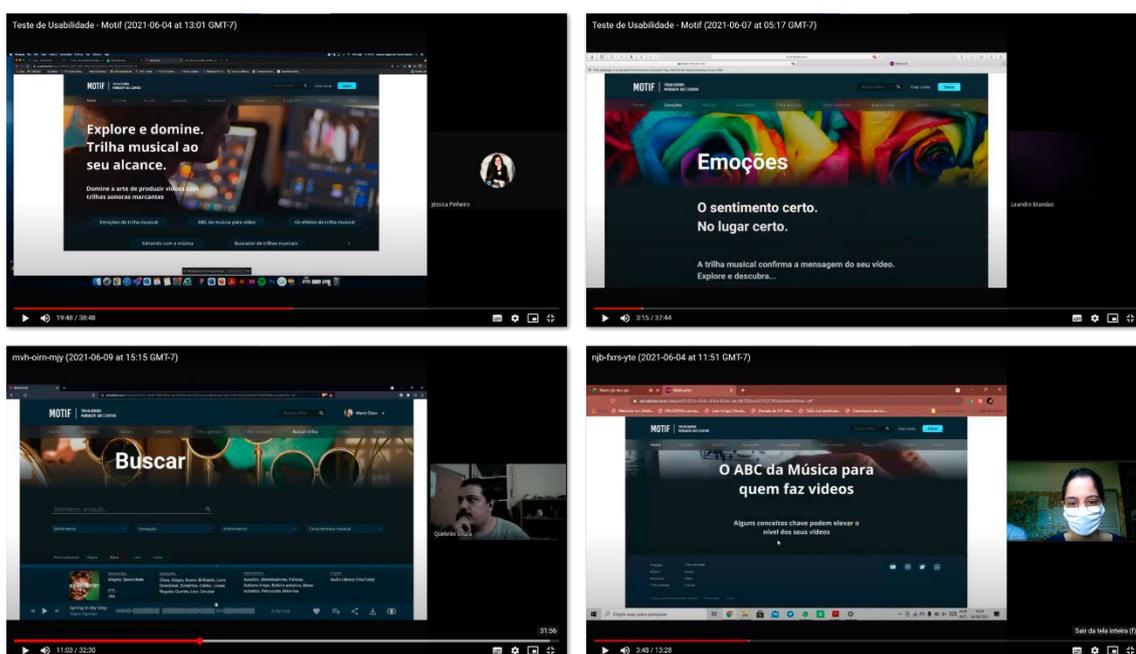


Figura 31: Testes de usabilidade.
Fonte: O autor (2021).

A partir de anotações e observações sobre o comportamento dos usuários durante a execução da atividade e das percepções do pesquisador sobre o comportamento dos mesmos ao interagir com o website, gerou-se uma lista de observações para ajustes e possíveis modificações.

Dentre as modificações mais importantes, pode-se pontuar:

- inserção dos objetivos e funções do site na homepage, dando destaque maior à ferramenta de busca por trilhas sonoras (Figura 32);
- Navegação global:
 - redução da quantidade de informações na barra de navegação superior, suprimindo “Home”, “Contato” e “Sobre”, e dando maior destaque à página atual (Figura 33);
 - destaque para a ferramenta de busca por trilhas musicais (Figura 33);
 - mudança de títulos de seções para esclarecer o entendimento quanto a conteúdo, de “Trilha aplicada” para “Efeitos da trilha” e de “Trilha na edição” para “Editando com Música” (Figura 33);
 - adequação do rodapé ao sistema visual do site (Figura 34);
- Navegação local:
 - inserção de menu de subseções de conteúdo, em destaque no topo da página, junto ao título da seção, e no corpo de texto (Figura 35);
 - adição de botão “voltar ao topo” em páginas de conteúdo extenso (Figura 35);
- revisão de cores, formas, tipografias, ícones, botões, caixas de busca, estilos e dimensões para manter um padrão e unidade visual do site;
- ênfase na diferença entre filtros de inclusão e de exclusão adição de ícones nos botões de filtro do buscador para enfatizar (Figura 36);
- identificação das informações da lista de trilhas musicais (Figura 36);
- adição de dicas ao passar o mouse sobre ícones (também conhecido como *texto alt* ou *tool tip* (Figura 36); entre outros ajustes.

Inserção dos objetivos e funções do site na home

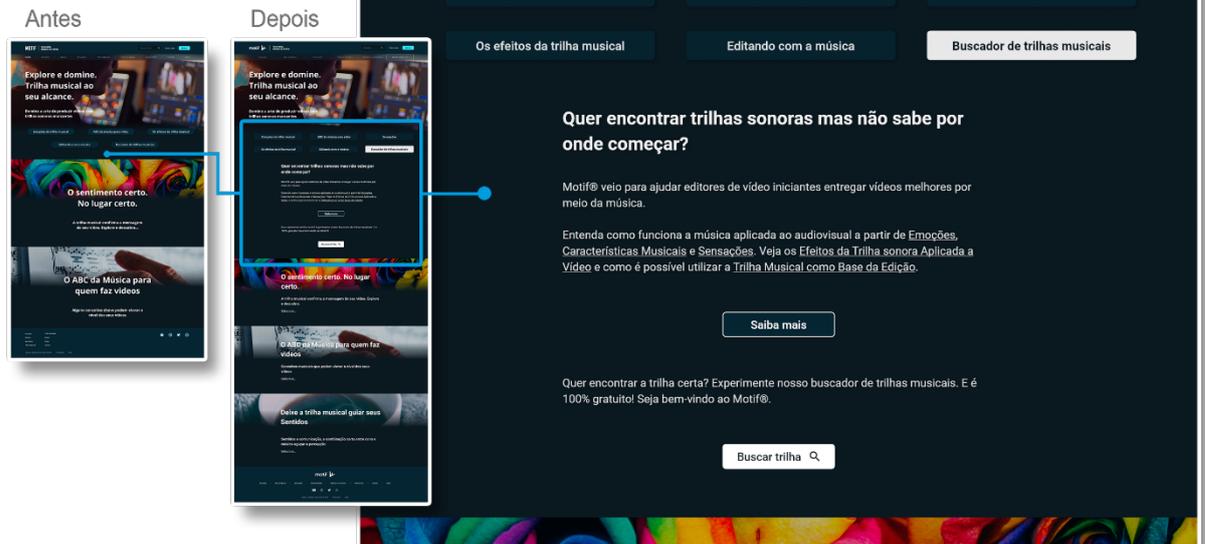


Figura 32: Inserção dos objetivos e funções do site na homepage.
Fonte: O autor (2021).

Ajustes de navegação global: hierarquização, mudanças de títulos e destaque para Buscar trilha

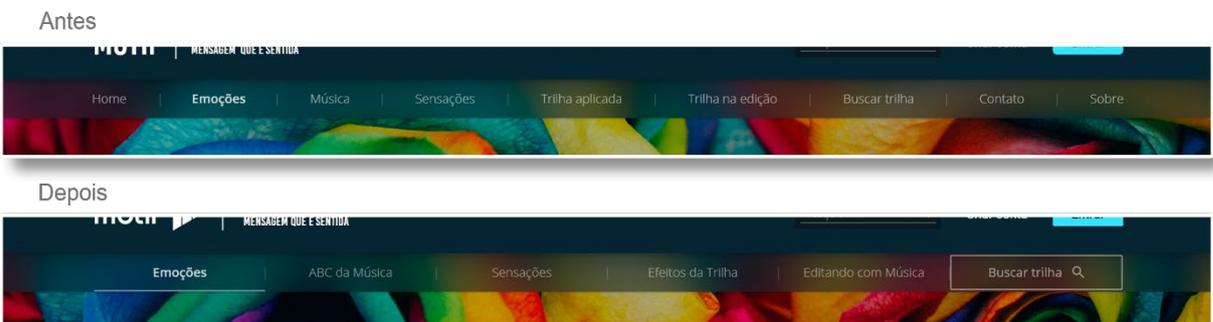
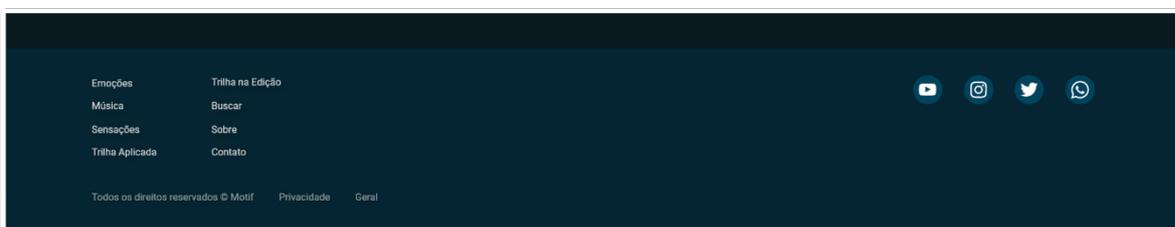


Figura 33: Ajuste de navegação global – hierarquização de informações, mudança de títulos de sessões e destaque para a ferramenta Buscar trilha.
Fonte: O autor (2021).

Ajustes de navegação global: rodapé de acordo com sistema visual do site

Antes



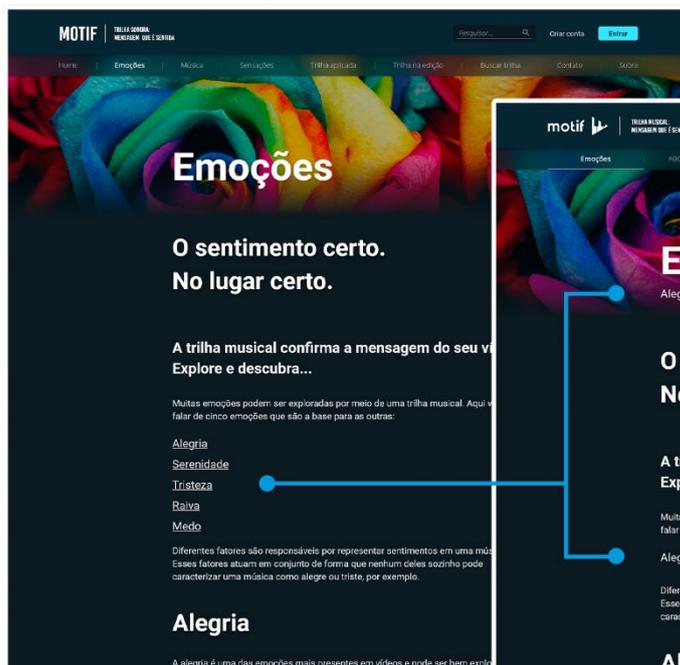
Depois



Figura 34: Ajuste de navegação global – rodapé de acordo com sistema visual do site.
Fonte: O autor (2021).

Ajuste de navegação local: inserção de menu de subseções de conteúdo

Antes



Depois



Figura 35: Ajuste de navegação local – inserção de menu de subseções de conteúdo.
Fonte: O autor (2021).

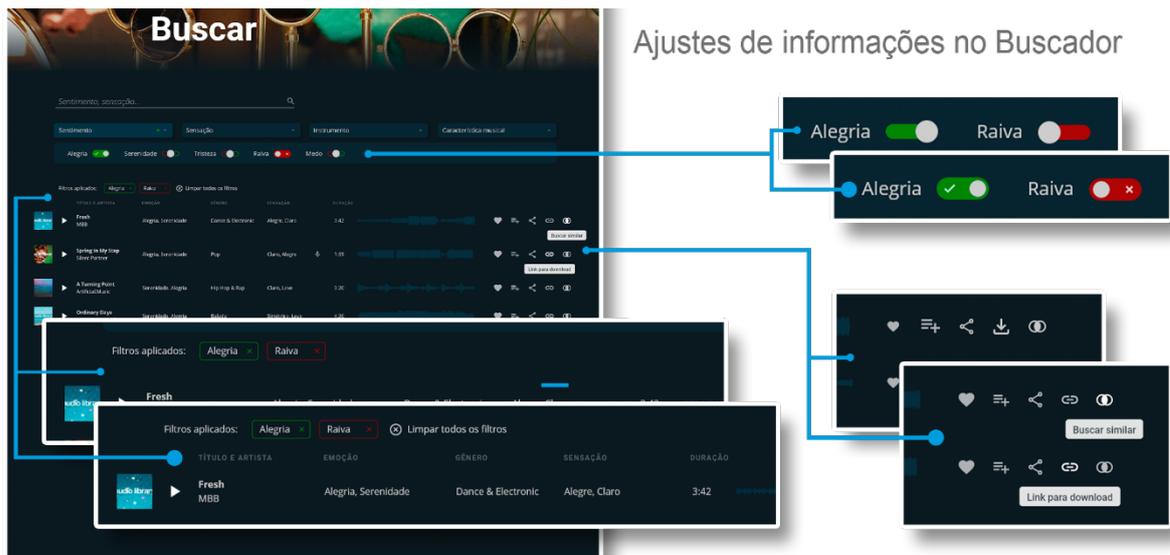


Figura 36: Ajuste de informações no buscador – ícones nas chaves de filtros, dicas de ícones e identificadores de informação na lista de trilhas musicais.
 Fonte: O autor (2021).

Juntamente com o resultado dos testes de usabilidade, que geraram ajustes e modificações, acrescentou-se a marca Motif, complementando a identidade visual e formal do website.

5.7 Marca Motif

Com o objetivo de identificar o serviço e o website desenvolvido, elaborou-se uma marca a partir nome Motif, que significa tema, uma intenção, um motivo musical e conotativo. Esta palavra com sentido musical deriva da técnica introduzida pelo compositor de óperas Richard Wagner (1813-1883), chamada *leitmotif*, cuja tradução é motivo condutor. Wagner defendia a conexão de todas as formas de arte de um espetáculo em torno de um conceito central, uma técnica absorvida e aperfeiçoada pelo cinema (SOBREIRA; GUERRA, 2015).

Como representação visual da conexão entre música e vídeo no contexto atual, utilizou-se a forma triangular de um botão de play contendo as teclas do piano, significando a música em vídeo, trilha musical no contexto audiovisual. A marca apresenta-se em sua assinatura principal horizontal em cores (Figura 37).



Figura 37: Marca Motif.
Fonte: O autor (2021).

No topo do site, a marca se apresenta com o slogan “Trilha musical: Mensagem que é sentida” (Figura 38), apontando a temática abordada no site.

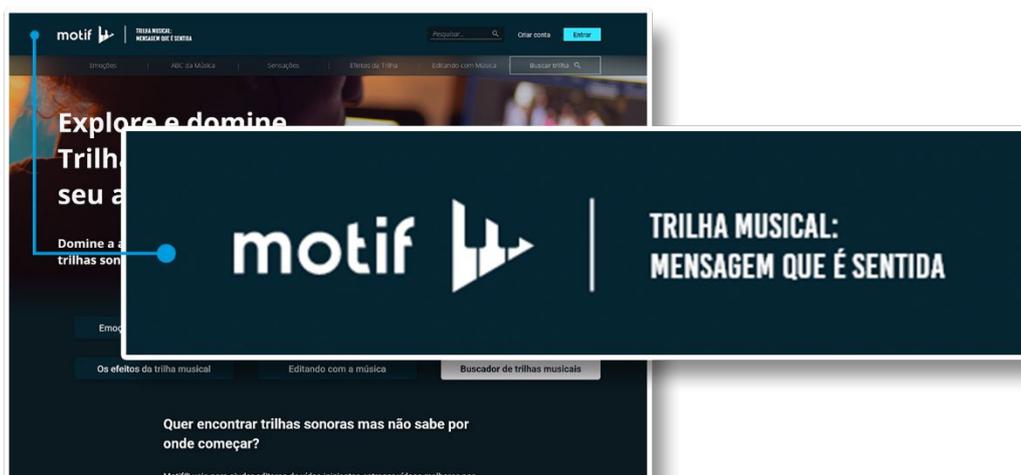


Figura 38: Identidade do site e slogan.
Fonte: O autor (2021).

Por não ser o foco principal desta pesquisa e ainda que tenha passado pelos diferentes estágios do processo de desenvolvimento de marcas e identidades visuais (Apêndice 4), a marca apresentada pode ainda ser alvo de refinamento. Contudo, a fim de resguardar os direitos sobre o uso e propriedade intelectual, foi solicitado registro de marca junto ao Instituto Nacional da Propriedade Industrial - INPI, por intermédio da Pró-reitora de Inovação Tecnológica da UFAM. O pedido de registro encontra-se publicado para oposição na Revista de Propriedade Industrial (RPI), Número 2643, de 31 de agosto de 2021, Processo nº. 923946047 (Figura 39).

923946047 Publicação de pedido de registro para oposição (exame formal concluído)
Titular: FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DO AMAZONAS [BR/AM]
Data de depósito: 13/08/2021
Apresentação: Mista
Natureza: Marca de Produto/Serviço
Elemento nominativo: motif
CFE: 16.1.25, 22.1.10, 26.3.16, 26.3.18 e 27.5.23
NCL(11): 41
Especificação: PROVIMENTO DE INFORMAÇÕES SOBRE EDUCAÇÃO [INSTRUÇÃO]
(DA CLASSE 41)



Figura 39: Pedido de Registro de Marca junto ao INPI, Processo nº 923946047.
Fonte: INPI (2021).

5.8 Protótipo funcional

O website Motif, produto desta pesquisa, apresenta-se na forma de um protótipo funcional, contendo a homepage, as páginas de conteúdo, o buscador de trilhas musicais e telas auxiliares. Para melhor visualização, recomenda-se acesso por computadores de mesa ou laptops, uma vez que o site está otimizado na versão desktop e pode ser acessado por meio do link bit.ly/Motif-PPGD.

Por se tratar de um protótipo funcional, algumas funções do site não se encontram em sua capacidade total, como a função de criar conta e fazer login, por exemplo. Todos os botões e links exibem o comportamento pretendido de interação com o usuário por meio do mouse.

Na página Buscar trilha, para ver a maior quantidade de recursos em funcionamento, recomenda-se selecionar, nesta sequência, os seguintes filtros: Sentimento: incluir Alegria, Sentimento: excluir Raiva, Sensação: incluir Leve e Sensação: incluir Linear. Selecionando-se a trilha *Spring in my step – Silent Partner* a página exibirá o tocador de música e barra para mostrar suas informações completas.

5.9 Artigo submetido

Outro resultado alcançado por esta pesquisa foi a submissão de um artigo intitulado “Música e emoções - a influência da trilha musical sobre a mensagem audiovisual” para a Revista DAPesquisa, da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Qualis B1 (Figura 40).



Figura 40: Artigo submetido à Revista DAPesquisa/UDESC.
Fonte: O autor (2021).

O artigo se debruça principalmente sobre as bases do Referencial teórico desta pesquisa, apresentando como resultado a síntese do Quadro 7 - Relação entre emoções, características musicais e descrição sinestésica. Na data de finalização desta pesquisa, o artigo encontra-se em fase de avaliação.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A necessidade observada na atividade audiovisual levou à investigação do tema na literatura e à busca por compreender o olhar do usuário sobre a questão. Por meio da definição dos objetivos de pesquisa, cada etapa lançou luz sobre as etapas subsequentes, de forma que o caminho para a solução do trabalho se delineou e se materializou na forma de um produto digital.

Atendendo ao objetivo específico 1, verificou-se a influência do som, sobre o espectador e suas emoções, com base no levantamento bibliográfico, de forma a evidenciar a intencionalidade do uso de recursos sonoros, sobretudo a música, para transmitir informações por meio da mídia audiovisual. É interessante observar o alinhamento entre o discurso teórico-científico e a prática da atividade, evidenciada pela análise do discurso das entrevistas semiestruturadas. Esta relação permite apontar para soluções eficazes com base na literatura e em acordo com as necessidades levantadas por meio da documentação direta.

Conforme o objetivo específico 2, a relação construída entre emoções, características musicais correspondentes e a descrição sinestésica das sensações compõe uma base para o conteúdo e para as instruções sobre seleção e uso de recursos sonoros e intenções temáticas em produtos audiovisuais, apontando para atendimento de objetivos comunicacionais de peças audiovisuais e para o amadurecimento da prática de produção de vídeo.

Em atendimento ao objetivo específico 3, com base na pesquisa desenvolvida, nos requisitos e parâmetros e conforme os demais resultados construídos, a ferramenta digital pretendida se materializou na forma do website Motif, para orientação de seleção e uso de trilha sonora para mídia audiovisual.

Com base na pesquisa preliminar, na aplicação da metodologia e das técnicas de pesquisa, tornou-se possível alcançar o objetivo de desenvolver um guia para auxiliar o processo de seleção e uso de trilhas musicais, a fim de potencializar a mensagem audiovisual, sobretudo para editores de vídeo leigos na área musical.

Neste processo, as metodologias das Competências Essenciais de Design da Informação, de Peter Simlinger (2007), e do Projeto E: Metodologia projetual para o desenvolvimento de produtos dígito-virtuais, de Meurer e Szabluk (2010), serviram

como lastro de maneira muito apropriada e proveitosa, desde a seleção e aplicação das técnicas de pesquisa e até execução das últimas etapas do desenvolvimento do produto.

6.1 Contribuições

O estudo se mostra relevante, especialmente diante do considerável aumento de utilização de mídias audiovisuais ao longo dos últimos anos, com a evolução dos meios de produção e transmissão midiáticos e do crescente acesso à tecnologia. O estudo torna-se ainda mais expressivo diante do aumento significativo do uso de mídia audiovisual por ocasião da pandemia da Covid-19 e da conseqüente necessidade de distanciamento, ligado a questões de segurança e saúde.

Diante da abundância de produtos audiovisuais, torna-se ainda mais importante a busca de informações e conhecimentos consolidados cientificamente e disponíveis de maneira gratuita e abundante, sobretudo para iniciantes na atividade de edição de vídeo. Isto possibilita o alcance de um nível de refinamento maior da mídia audiovisual, maior competitividade entre os produtos de vídeo, maior alcance de público e a comunicação de mensagens mais claras.

Por se tratar de uma questão pouco explorada a partir de uma perspectiva científica, a pesquisa expande a área do conhecimento sobre a atividade audiovisual envolvendo trilha musical, emoções, características musicais e sensações, representando um conteúdo com potencial transformador.

A pesquisa traz consigo não apenas o conhecimento concatenado, mas também a disponibilização do conteúdo de maneira acessível na forma do website Motif, composto das sessões de informações teóricas e da ferramenta prática de busca e seleção de trilhas musicais.

6.2 Limitações do trabalho

Mesmo levando em conta o caráter qualitativo da pesquisa, considera-se que a aplicação de técnicas de pesquisa e testes com um número maior e mais diversificado de profissionais e usuários poderia trazer à tona mais questionamentos

e soluções ligados ao problema de pesquisa e de forma a produzir um resultado mais amplo e ainda mais refinado.

A realização de etapas de pesquisa de forma remota, devido às questões de segurança e saúde geradas pela pandemia da Covid-19, possibilitou por um lado um alcance maior de pessoas e flexibilidade do horário de atividades tanto para o pesquisador como para o pesquisado. Contudo, acredita-se que a aplicação de técnicas de pesquisa de maneira presencial, individual e em grupo, possibilita maior proximidade entre o pesquisador, o sujeito pesquisado e o problema de pesquisa, permitindo tanto um olhar mais profundo e próximo sobre a questão como mais controle das atividades por parte do pesquisador.

6.3 Recomendações

Diante desta pesquisa elaborada, do produto gerado e dos resultados alcançados, recomenda-se a busca de profissionais desenvolvedores e programadores de web para fazer a implementação integral do site, considerando o comportamento responsivo para dispositivos móveis, como smartphones e tablets, e incluindo o mecanismo de busca por trilhas completo, interfaces de programação de aplicação (APIs), hospedagem e demais requisitos técnicos para colocar o website Motif no ar, em pleno funcionamento.

Recomenda-se a busca por profissionais editores de textos para revisão e adequação dos textos do website, a fim de manter a linguagem enxuta, clara e acessível. Posteriormente, recomenda-se a adaptação do site para línguas estrangeiras, a fim de aumentar o alcance e abrangência da ferramenta desenvolvida.

Dada a constante evolução das tecnologias e a conseqüente mudança das formas e técnicas de comunicação, recomenda-se a contínua investigação da literatura sobre o tema e a continuidade de pesquisas de campo, junto a profissionais e usuários, a fim de manter atualizados e relevantes os conteúdos do website Motif.

Recomenda-se o futuro aprofundamento de estudos das relações entre emoções, vídeo e trilha musical e o desenvolvimento de ferramentas computacionais e inteligência artificial que permitam o aperfeiçoamento e automatização do processo de classificação de trilhas conforme suas características musicais.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida De. *Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação*. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

ANTUNES, Jeferson. *Análise de conteúdo na PRÁTICA*. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=o5x-ewBqoRY>>. , 2019

BARTHES, Roland. *A câmara clara*. São Paulo: Edições 70, 1981.

BEHLAU, Mara (org.); MADAZIO, Glaucya (org.). *Voz: Tudo o que Você Queria Saber Sobre Fala e Canto - Perguntas e Respostas*. Rio de Janeiro: Thieme Revinter, 2014.

BERCHMANS, Tony. *A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema*. 5. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2016.

BRAGA, Patrícia dos Anjos; RUSCHIVAL, Claudete Barbosa; MOTA, Sheila Cordeiro. *Design UFAM: 25 anos*. Manaus: Reggo Edições, 2014.

BRAGANÇA, Guilherme Francisco Furtado. Parâmetros para o estudo da sinestesia na música. *Per Musi*, n. 21, p. 80–89, 2010.

BRASIL. *Lei Complementar Nº 123, de 14 de Dezembro de 2006*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/LCP/Lcp123.htm>. Acesso em: 3 set. 2019.

BUENO, Jefferson Reis. *Qual a receita bruta e o número de empregados para MEI, ME e EPP?* Disponível em: <<https://blog.sebrae-sc.com.br/numero-de-empregados-receita-bruta-para-mei-me-epp/amp/>>. Acesso em: 3 set. 2019.

CARRASCO, Ney. Trilhas: o som e a música no cinema. *ComCiência*, v. s/v, n. 116, p. 0–0, 2010. Disponível em: <<http://comciencia.scielo.br/pdf/cci/n116/09.pdf>>. Acesso em: 3 jun. 2019.

CÉSAR, Cyro. *Como falar no rádio: prática de locução AM e FM*. São Paulo: Summus, 2009.

CHAGAS, Adriano. Do cinematógrafo ao celular: tão longe e tão perto. *XXII SOCINE. Anais de textos completos*., p. 28–33, 2018.

CHION, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. 2. ed. New York, Chichester: Columbia University Press, 2019.

COUTINHO, Laura Maria. *Audiovisuais: arte, técnica e linguagem*. 4 ed. atua ed. Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso: Rede e-Tec Brasil, 2013.

DATAREPORTAL; WE ARE SOCIAL; HOOTSUITE. *Digital 2021 - Brazil. Global Digital Insights*. [S.l: s.n.], 2021. Disponível em: <<https://datareportal.com/reports/digital-2021-brazil>>. Acesso em: 29 jun. 2021.

DONDIS, Dantes A. *A Sintaxe da Linguagem Visual - Tradução Jefferson Luiz Camargo*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

EEROLA, Tuomas. Are the Emotions Expressed in Music Genre-specific? An Audio-based Evaluation of Datasets Spanning Classical, Film, Pop and Mixed Genres. *Journal of New Music Research*, v. 40, n. 4, p. 349–366, dez. 2011.

FACCA, Claudia Alquezar. *O designer como pesquisador: uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao Design de Produtos*. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2011.

FARIAS, Lídia; GONÇALVES, Osmar. A Fotografia ao Longo do Tempo: da Kodak ao Instagram. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. 2014, João Pessoa: Intercom, 2014.

FONTCUBERTA, Joan. *A câmera de pandora: a fotografi@ depois da fotografia*. São Paulo: Ed G. Gilli, 2012.

FREITAS, Ranielder Fábio De; COUTINHO, Solange Galvão; WAECHTER, Hans da Nóbrega. Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares. *Estudos em Design*, v. 21, n. 1, p. 1–15, 2013. Disponível em: <<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/111/108>>.

GARRETT, Jesse James. *The elements of user experience: user-centered design for the web*. New York: News Riders, 2003.

GARRETT, Jesse James. *The elements of user experience: user-centered design for the web*. 2. ed. New York: News Riders, 2011.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. [S.l.: s.n.], 1987. v. 91.

INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL - INPI. *Revista da Propriedade Industrial: Marcas - Seção V*. Disponível em: <<http://revistas.inpi.gov.br/pdf/Marcas2643.pdf>>.

JUNOT, Regis Alvim. *Metodologia projetual em comunicação digital*. . [S.l.: s.n.]. Disponível em: <https://kupdf.net/download/metodologia-de-garret_5c8bcc16e2b6f52d45de2cde_pdf#>. , [S.d.]

JUSLIN, Patrik N. Cue utilization in communication of emotion in music performance: Relating performance to perception. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, v. 26, n. 6, p. 1797–1812, 2000. Disponível em: <<http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/0096-1523.26.6.1797>>. Acesso em: 2 out. 2019.

JUSLIN, Patrik N.; LAUKKA, Petri. Expression, Perception, and Induction of Musical Emotions: A Review and a Questionnaire Study of Everyday Listening. *Journal of New Music Research*, v. 33, n. 3, p. 217–238, 2004.

KRUG, Steve. *Não me faça pensar: atualizado*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

LIBÉRIO, Carolina Guerra. Indústria fotográfica e fotografia do século XX ao XXI. 9º Encontro Nacional de História da Mídia. UFOP/ MG. Junho de 2013. 2013, Ouro Preto: UFOP, 2013.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Técnicas de pesquisa*. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2018.

MARTINS, Thiago. *Dados da internet e comércio eletrônico no Brasil em 2019 (atualizado)*. Disponível em: <<https://marketingsemgravata.com.br/2019/06/26/dados-da-internet-no-brasil-em-2019/>>. Acesso em: 8 set. 2020.

MASCARELLO, Fernando. *História do cinema mundial/Fernando Mascarello (org.)*. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

MASCOLO FILHO, Nilson. *Breve Dicionário dos Termos Musicais*. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/estudantesdeflautasite2/home/artigos2/breve-dicionario-dos-termos-musicais>>. Acesso em: 9 out. 2019.

MATTAR, Fauze Najib. *Pesquisa de marketing, edição compacta*. 5. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

MAYA, Eduardo Ewald. Nos passos da história: o surgimento da fotografia na civilização da imagem. *Discursos Fotográficos*, v. 4, n. 5, p. 103, 15 dez. 2008.

MEURER, Heli; SZABLUK, Daniela. Projeto E: aspectos metodológicos para o desenvolvimento de projetos dígito-virtuais. *Revista Brasileira de Ergonomia*, v. 5, n. 2, p. 1–9, 2010. Disponível em: <<http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/85/82>>.

MEURER, Heli; SZABLUK, Daniela. Projeto E: metodologia projetual para ambientes dígito-virtuais em design. *Pelos caminhos do design: metodologia de projeto*. Londrina: EDUEL, 2012. .

MINDLIN, Galina; DUROUSSEAU, Don; CARDILLO, Joseph. *Sua playlist pode mudar sua vida*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2014.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. *Usabilidade na Web: Projetando Websites com Qualidade*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

PEREIRA, Lucilene Silva Almeida. *A imagem como linguagem: linguagem visual e seus elementos básicos*. Universidade de Brasília. *Prolicenciatura / Artes Visuais*. 2013. 2013.

RAMOS, Danilo. *Fatores emocionais durante uma escuta musical afetam a percepção temporal de músicos e não músicos?* 2008. Universidade de São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/59/59137/tde-08102008-013413/en.php>>.

RANK ALEXA. *Top Sites in Brazil*. Disponível em: <<https://www.alexa.com/topsites/countries/BR>>. Acesso em: 29 jun. 2021.

SANTA ROSA, J. G.; MORAES, A. *Avaliação e projeto no design de interfaces*. Teresópolis, Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2012.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SANTIAGO, Glauber. *Como analisar dados de entrevistas*. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ga18ag7PgoQ>>. , 2017

SBABO, Alexandre Provin. Os efeitos de sentido do som no cinema documental e o contrato de veridicção. *DOC On-line*, n. 22, p. 85–94, 2017.

SBCOACHING. *Profissional Liberal ou Autônomo: Guia Completo*. Disponível em: <<https://www.sbcoaching.com.br/blog/profissional-liberal/>>.

SEBRAE. *ESTUDO DE INTELIGÊNCIA DE MERCADO AUDIOVISUAL*. . [S.l: s.n.], 2015. Disponível em: <www.sebrae.com.br>. Acesso em: 17 jun. 2019.

SIMLINGER, Peter. *idX Core Competencies: What information designers know and can do*.

Viena: IID, 2007.

SOBREIRA, Rogério; GUERRA, Anselmo. Música & cena. *Revista Arte da Cena*, v. 1, n. 2, p. 51–66, 2015. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/artce/article/view/34769/18367>>.

SONNENSCHNEIN, David. *Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Studio City: Michael Wise Productions, 2001.

SONTAG, Susan. *Sobre fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SPENCER, Donna. *Card Sorting: Designing Usable Categories*. Brooklyn: Rosenfeld Media, 2009. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=-nk3DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=2_3hK2Mfwd&sig=9teIMcDIO3ENC53c_UiaK7xkC7A&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 22 jul. 2020.

VESCE, Gabriela E. Possolli. *Infoescola: Mídia Audiovisual*. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/comunicacao/midia-audiovisual>>. Acesso em: 10 out. 2019.

VINUTO, Juliana. A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. *Temáticas*, v. 22, n. 44, p. 203–220, 2014.

WHITENTON, Kathryn. *Open vs. Closed Card Sorting (Video)*. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/videos/open-vs-closed-card-sorting/>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido: uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido: uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

YOUTUBE. *YouTube para Imprensa*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/about/press/>>. Acesso em: 29 jun. 2021.

Glossário

A fim de melhor compreender os assuntos abordados, segue um glossário de termos relacionados a Música, não familiares ao campo do Design, conforme, em sua maior parte, o Breve Dicionário dos Termos Musicais (MASCOLO FILHO, [S.d.]).

Acorde – Qualquer combinação simultânea de notas, mas geralmente não mais de três. O uso dos acordes é a base fundamental da harmonia.

Acorde maior – Combinação do 1º, 3º e 5º graus de uma escala diatônica maior, caracterizado especialmente pelo intervalo de 3º grau maior.

Acorde menor – Combinação do 1º, 3º e 5º graus de uma escala diatônica menor, caracterizado especialmente pelo intervalo de 3º grau menor.

Andamento – Velocidade a que uma peça de música é executada.

Articulação – Execução clara do fraseado, interpretação desligada das notas de uma peça musical.

Atonalidade – Característica da música em que não são aplicadas as funções e leis tonais em que repousa a música ocidental desde o Barroco.

Aumentado – Intervalo (ou acorde) meio tom maior do que o intervalo normal. Dó-Fá, por exemplo, é uma quarta justa; Dó-Fá# é uma quarta aumentada.

Bemol (b) – Sinal usado na notação musical para baixar meio tom, sem que ela mude de nome. O duplo bemol baixa dois meios tons.

Consonante – Sons musicais que, ao serem executados simultaneamente, produzem um efeito agradável transmitem estabilidade e guardam entre si uma proporção adequada.

Crescendo (ital.) – Aumento progressivo da intensidade de uma parte da música.

Diminuendo (ital.) – Termo italiano que significa diminuição gradual da intensidade do som.

Dinâmica – Conjunto de variações na intensidade de uma peça musical, crescendo ou diminuindo.

Dissonância, Dissonante – Combinação de duas ou mais notas simultâneas que são de forma desagradável e aparentemente em desacordo. contrário de consonância.

Escala – Série de sons que serve de base a uma composição musical e que dá a uma peça o seu estilo de música ligeira, cigana, chinesa ou jazz, por exemplo.

Formante do cantor – Fenômeno de ampliação de volume vocal que permite que cantores clássicos sejam ouvidos sem microfone, mesmo diante de uma orquestra. (BEHLAU; MADAZIO, 2014)

Harmonia – Ciência dos acordes com sua sonoridade global e encadeamentos.

Intervalo – Termo que designa a distância que separa duas notas diferentes em altura. Existem diversos tipos de intervalo: maior, menor, justo (perfeito), diminuto, aumentado, diatônico e cromático.

Legato – Modo de executar uma música vocal ou instrumental em que as notas estão o mais possível ligadas entre si, sem qualquer interrupção.

Melodia – Sucessão de notas, variáveis em altura, que tem uma forma organizada e definida melodia é horizontal, visto que as notas são ouvidas sucessivamente.

Modo – Nome para cada uma das formas de organizar os sons da escala.

Modo maior – Organização de notas e acordes formados a partir de uma escala de intervalos de tom, tom, semitom, tom, tom, tom, semitom, também conhecido modo jônio. (RAMOS, 2008)

Modo menor – Organização de notas e acordes formados a partir de uma escala de intervalos de tom, semitom, tom, tom, semitom, tom, tom, também conhecido modo eólio. (RAMOS, 2008)

Ritardando – Termo italiano que significa diminuição gradual do andamento.

Staccato – execução de uma música em que cada nota aparece um pouco destacada da nota seguinte.

Sustenido (#) – Sinal da notação musical que modifica uma nota em meio tom ascendente. O duplo sustenido sobe dois meios-tons.

Timbre – Elemento sonoro pelo qual se pode distinguir um instrumento de outro, mesmo que ambos executem igual altura, intensidade e duração.

Tom – intervalo de segunda maior; a palavra pode significar também tonalidade.

Tonalidade – sistema musical em que a base da composição melódica e harmônica está centrada na tônica.

Tonalidade Maior e Menor – Termo relativo a uma escala particular (ver escala Diatônica), baseado numa frase ou tema musical. A nota mais importante em qualquer escala é aquela por onde começa, conhecida como tônica, e é ela que define a tonalidade da frase ou tema em questão.

APÊNDICES

APÊNDICE 1: Transcrição das entrevistas

Segue a transcrição das respostas às entrevistas realizadas na etapa de coleta de dados. Os nomes dos entrevistados foram mantidos ocultos, de forma a não os identificar.

Quadro 16: Transcrição das respostas à entrevista.

	Pergunta 1: Há quanto tempo você trabalha na área de produção/edição de vídeo?	Pergunta 2: Como você vê a importância ou o papel da trilha sonora, no caso, a música em uma peça audiovisual?	Pergunta 3: Como é processo de escolha de música para um vídeo? O que você leva em conta para essa escolha?	Pergunta 4: Em que momento da produção de vídeo a música, ou estilo de música, é escolhida?	Pergunta 5: Você vê alguma dificuldade relacionada à seleção e uso de trilhas musicais?	Pergunta 6: Há alguma coisa que poderia facilitar esse processo de seleção de música?	Pergunta 7: Nos vídeos que você produz/edita, quais os <i>moods</i> que aparecem com frequência?	Pergunta 8: Que características teria uma trilha musical "ideal" para um vídeo?	Pergunta 9: Em que meios você mais procura as músicas utilizadas em seus vídeos?	Pergunta 10: Observações
Nº. 1 32 anos	Experiência: 13 anos Profissional: 1 ano	A música é essencial. Às vezes vem antes da concepção da ideia, O teor da música que você está colocando com o tipo de narrativa que você quer passar têm mais importância que a própria qualidade do vídeo.	Varia de acordo com a narrativa que se quer passar. Primeiro entender qual o objetivo final do vídeo e o que se pretende atingir, baseado nisso, escolhe-se a trilha. Leva-se em conta o tipo de emoção, qual o tipo de transição, buscando contraste de ideias e cena/música.	É o primeiro passo da edição. Após a decupagem, e antes de iniciar os cortes.	Sim. Porque eu trabalho muito com orçamento e tempo pequenos. A busca por trilhas sonoras livres sem direito autoral gera dificuldades. Não utiliza bancos de música.	Criar banco próprio de músicas pesquisadas e armazenadas. Contratar serviços avulsos de músicos para regravar músicas.	Motivos épicos, que eleva o espírito, levantes, pertencimento; Background neutro, apenas para ter som; Lúdico; contemplativo.	Música com curvas, como a jornada do herói, crescentes, como uma montanha russa, tem as curvas que a ideia pede, desenvolvimento, com tensão e resolução; depende do objetivo final.	YouTube, Google para releitura de músicas populares antigas.	Tenho uma essência musical, então monto o material em cima da música e o que determinada música oferece.
Nº. 2 21 anos	Experiência: 8 anos Profissional: 3 anos	Depende da peça: para o cinema, é essencial, pois é uma das essências das cenas. Em materiais publicitários, a música em si não passa uma mensagem. A música na cena pode dar	Verificar o tipo de mensagem, a intenção. É interessante trabalhar com músicas que tenham impacto, cuja ênfase possa ser trabalhada junto com a cena.	Escolhe a música no início do processo, depois do tratamento do áudio. No caso de perceber que a música não encaixa, procura-se uma outra.	A dificuldade é usar algo que não foi feito por nós. Músicas que tenham momentos de impacto nas horas certas para a edição. Caso contrário, faz-se a edição da música.	O apoio técnico de um músico facilitaria o trabalho, fazendo a cena apenas para um músico colocar a música, sincronizando a música à cena já produzida	Feliz, brincalhão; corporativo; às vezes rock clássico.	A música ideal é que cria um bom sentimento no vídeo, que soma à cena. [Uma música mal colocada poderia atrapalhar a cena]	AudioBlock (banco de música pago) YouTube, Vimeo Outras plataformas de música e busca.	Os <i>sound effects</i> também é muito importante para imersão e ampliar sensações.

		<p>empolgação, suspense, ênfase, imersão.</p> <p>A trilha é um acessório do vídeo apenas, mas deve condizer com o vídeo, trabalhando com o sentimento buscado.</p>								
Nº. 3 36 anos	<p>Experiência: 6 anos</p> <p>Trabalho pessoal/voluntário: 3 anos</p>	<p>O visual tem caráter informativo. Para passar sentimento, ambientar a espectador, imergir e mexer com o emocional da pessoa, usa-se a trilha sonora.</p>	<p>Gosto pessoal relativo a estilo mais agradável, com objetivo de ser mais relaxante e menos impactante, de acordo com a natureza particular mais melancólica.</p>	<p>Escolhe a música depois de captadas as imagens. Ausência de projeto, porém monta-se a edição de vídeo de acordo com a trilha escolhida.</p> <p>Após decupagem.</p>	<p>Sim. Para escolher é necessário ter conhecimento grande de BPM, emoção que quer passar, estilos músicas, variação de gêneros. Isto torna o processo complicado. As plataformas utilizadas normalmente não tornam fácil o processo de escolha. É necessário entender um pouco sobre música. Acaba-se gastando um tempo desnecessário. Procura-se músicas de uso autorizado. Plataformas de seleção de música pouco intuitivas.</p> <p>Plataforma não mostra os resultados esperados, deixando normalmente insatisfeito. Gosto específico torna o processo de procura complicado.</p>	<p>Playlists pré-programadas por gêneros específicos para pesquisar músicas mais apropriadas;</p> <p>Filtros por emoção com mais critérios. Exemplo: música épica = épica mais calma, épica mais impactante, épica com perseguição mais específicas com filtros.</p>	<p>Nostalgia, saudosismo, melancolia.</p>	<p>Trilhas com dinâmica, respiros, intervalos, crescimento e diminuição, variação.</p>	<p>Para projetos pessoais, usam-se quaisquer meios.</p> <p>Para projetos de divulgação usa-se a plataforma <i>Epic Sound</i>, utilizando-se pesquisa por filtros.</p>	<p>Orienta mais pelo estilo ou pelo sentimento? "A escolha é algo pessoal", portanto orienta pelo que é mais melancólico e nostálgico.</p> <p>OBS.: Escolha vs licença de uso: é desejável a ausência de restrições no uso de qualquer trilha disponível na internet, abrangendo uma gama e disponibilidade maior de escolha.</p>
Nº. 4	<p>Experiência: 8 anos</p>	<p>A trilha sonora é Fundamental, por causa da questão</p>	<p>Vê-se a mensagem que se quer passar primeiro, de acordo</p>	<p>É um processo que começa desde as</p>	<p>Sim. Dificuldade de seleção devido a não saber encontrar</p>	<p>Um sistema de filtragem melhor: Ter outros tipos de</p>	<p>Depende. Eu gosto de trilhas crescentes, que</p>	<p>Música que cresça, evolua ao longo do tempo.</p>	<p>YouTube. Deezer para conhecer e</p>	<p>Usa 1 ou mais de uma música em um vídeo?</p>

27 anos	Profissional: 5 anos	da emoção. Conciliando a imagem de acordo com a música, trilha e efeitos sonoros, eu consigo dar mais significado e levar a comunicação da melhor forma ao espectador, alcançando o objetivo de comunicação.	com as partes do vídeo, quais sentimentos. Busca-se em plataformas os tipos de música para entender o estilo até encontrar a música específica.	primeiras etapas, imaginando que tipo de música comporia melhor a cena de acordo o material de vídeo captado. Pesquisa-se músicas no momento em que se faz a separação de imagens, encaixando tempos e música. É um processo variável, podendo acontecer antes, durante as filmagens, durante a edição ou após a edição, porém preferencialmente nas primeiras etapas, de forma planejada.	a música correspondente à ideia. Às vezes as fitragens não produzem o efeito que se busca encontrar, gastando muito tempo procurando. "A música é essencial para passar a mensagem". Por não ser familiar à área musical; por não ter um background cultural de estilos de música ou de músicas mais populares. Dificuldade com músicas que têm proteção, gerando cuidado para não finalizar um vídeo e ser barrado.	categoria, além de instrumentos e sentimentos, outros parâmetros musicais. Ter um sistema de aprendizado para conhecer sobre os tipos de música, com exemplos, conectando músicas às categorias a que elas pertencem, gerando familiaridade.	tenham impacto, alegria, que tenham evoluções. Começam de um jeito e vão aumentando, tipo trilha de filme mesmo. Motivacional, apelativas, que mexem com o emocional. Evolução, crescimento, combinando imagens e a velocidade da música. Os resultados mais comuns de busca apontam para motivacional-alegria e para tristeza.	Músicas instrumentais.	YouTube para procurar, pesquisar e baixar.	Se a música tiver boas evoluções e o tamanho correspondente, é ideal usá-la inteira. Considera válido o estudo da importância da trilha sonora, de acordo com as imagens e o vídeo, pois traz mais significado. Ver as coisas bem produzidas e encaixadas tem a ver com o design e sua busca por harmonizar e padronizar. Assim como o trabalho em um layout o torna mais harmônico, pode-se estender isto à área de vídeo. É uma área pouco explorada e a pesquisa é fundamental para haver parâmetros que definam isso melhor.
Nº. 5 32 anos	Experiência (geral): 2007 - 12 Profissional (edição): 2009 - 10	Complementar as imagens, dando novos significados, novas ideias, reforçar emoções, de maneira simbólica, poética. Conductor da história e da linha de pensamento.	CineSet: Ritmo, a fim de contrastar/compensar a velocidade de fala do narrador. TV ufam: Leva-se em conta o conteúdo do vídeo:	No final A noção do tipo de música se constrói intuitivamente ao longo da produção. E baseada na ideia do roteiro. A música	É um processo de tentativa e erro. Dificuldade em encontrar versões instrumentais de canções.	Acesso a banco de dados para uso autorizado; acordos com o Ecad; fazer trilhas sonoras próprias.	Músicas ritmadas e para ambientar.	Encaixar com o propósito buscado.	YouTube; Jamendo	

		Para ambientar e ritmar. Não deixar o diálogo "no seco."	imagens, informações. Estilo musical que corresponda à imagem ou ritmo das imagens. Ouvi até 8min	específica se coloca no final.						
Nº. 6 31 anos	Experiência: 2 anos	Fundamental. Dá o ritmo, dinâmica do vídeo, passa sensações o torna atrativo, interessante e facilita "prestar atenção".	Pra quem é o vídeo, o conteúdo do vídeo, do que ele trata e o que se quer apresentar intenções e estilos. Batidas	Logo após as filmagens, durante a montagem, normalmente antes da edição. Alguns fazem, após a edição.	Há dificuldade em encontrar a música que "case" com o propósito do vídeo, especialmente quando se tem pouco tempo. Ao buscar em bancos grátis, há um problema em particularizar e representar uma Instituição por uma determinada música, pois se vê a mesma música repetida em outros vídeos, algo que pode acontecer mesmo em bancos pagos.	Categorização por estilos. Ao ouvir sons, já ter uma imagem que represente o significado que ela vai passar, o clima daquela música, que mostre o ritmo de batida, de corte; ajudar a perceber as trocas de imagem de acordo com o som, sendo uma prévia tanto de áudio como imagem e corte. Filtros mais precisos, filtros dentro de filtros. Instruções sobre caracterização dos gêneros respectivas características musicais, de forma tutorial e explicativa, como sugestão quanto ao que é interessante usar.	Jovial, dinâmico	Música que conduza a emoção, progressão, variação, crescentes.	YouTube Library, Google.	O vídeo está muito ligado ao som, aumenta a possibilidade de se envolver no que está acontecendo, no que se está vendo vendo e gera uma relação mais profunda com o conteúdo . Isso é gerado na edição.
Nº. 7 26 anos	2 anos	É como se fosse o maestro da orquestra. Ela determina o ritmo, a linguagem utilizada, o tipo de	Para quem é feito, o porquê está sendo feito e para onde, na busca de atender diferentes grupos,	É a primeira parte a ser escolhida, no caso da edição de teasers e	Sim. Por trabalhar com recursos financeiros reduzidos, a maior dificuldade é conseguir uma	Plataformas que ofereçam uma busca mais fácil, que direcionem a escolha de acordo com diferentes	Agressivo, colaborativo, jovial, coletividade;	O ritmo é uma característica determinante, por orientar cortes,	Busca-se referências e músicas livres de royalties no YouTube.	

		imagem que vai ser colocada. É fundamental para determinar como vai seguir o resto do vídeo.	de acordo com suas especificidades.	materiais promocionais.	música ótima que esteja disponível gratuitamente.	perfis de público e com suas restrições. Por exemplo o de igreja, que é o meu caso.	adoração, violino, piano.	entradas e saídas de imagem.		
Nº. 8 35 anos	7 anos	É tão importante quanto o vídeo. A imagem é complemento. A imersão e o sentimento são despertados pelo áudio. Buscar singularizar e marcar momentos.	Primeiro, de acordo com o briefing, com a temática, com o intuito do cliente. Depois decide-se por um som mais lento, mais rápido, acordes maiores, acordes menores, tudo isso influencia. De acordo com o objetivo final do vídeo: emocionar, contar uma história, preenchimento, não tornar tedioso o conteúdo. Procura-se uma música que conte a história do material coletado.	É a primeira parte. O vídeo é criado em cima da música, e alterado de acordo com ela, em vez do contrário.	Sim. Dificuldade de encontrar plataformas que tenham de temas; e encontrar músicas com liberdade de uso e monetização; produzir uma trilha sonora exclusiva é algo fora da realidade dos editores. Dificuldade de classificar, usando-se então a intuição	Como músico, me sinto privilegiado por conseguir fazer boas escolhas. Mas para um iniciante, seria interessante uma biblioteca que não apenas desse as músicas, mas que fizesse uma análise do conceito, explicando porque determinada música funciona pra determinado fim, explicando características musicais (tipos de acordes, por exemplo), conectando-os a sentimentos e incluindo exemplos audiovisuais relatando escolhas e intenções. Com treino e uso, isso profissionaliza a pessoa e faz crescer o mercado. Exemplos e explicações dos conceitos.	Alegria; reflexão, uma boa memória; romance e emocionante. Usa-se expectativa para criar contraste.	Uma música com início, meio e fim. Música com picos, como uma montanha russa, sobes e desces.	YouTube, para pesquisas e escolha da música.	O processo não é tão simples. Conta com a improviso e o aprendizado. Ferramentas simples e intuitivas acabam sendo distantes e caras.
Nº. 9 23 anos	5 anos	Define o humor e todo o background do vídeo. É essencial para o produto audiovisual ser convidativo, seja um vídeo com	Leva-se em conta o humor e as nuances desse humor e busca-se elementos sonoros que expressem essas características, considerando temas	Em alguns vídeos, trabalha-se com uma trilha desde o início para orientar os cortes. Em outros, monta-	Sim. Dificuldade de encontrar temas que se alinhem em sua totalidade ao vídeo, pois há elementos sonoros que quebram a construção do que	Uma plataforma mais concisa, com mais opções de escolha entre elementos musicais, instrumentos. Se conseguíssemos	Tecnologia; Alegre épico, contagiante (animação, engajamento).	É subjetivo, de acordo com a temática e suas as entrelinhas. É desejável ter harmonia entre o	YouTube e sites apontados pelo YouTube.	Há muitas sensações e temáticas e há as entrelinhas de cada uma delas, com suas diferentes intenções que

		narrativa, seja um vídeo apenas de cenas. Defina o produto. Uma trilha bem selecionada pode despertar algo muito apropriado.	e subtemas e suas entrelinhas. Considera-se os diferentes momentos e a transição entre eles. Considera-se que o vídeo tem que despertar.	se o vídeo e pensa-se o que o vídeo tem que despertar, colocando-se a trilha depois e fazendo diversos ajustes de cenas com a música.	se deseja. O tratamento de áudio para extrair esse elemento ou encontrar uma música que não tenha um elemento destoante do tema gasta muito tempo. Difícil encontrar um banco que atenda satisfatoriamente.	determinar um pouco mais quais são elementos desejados em uma trilha sonora, seria possível encontrar com mais facilidade uma música que combina com o material da forma desejada; uma plataforma com mais elementos de filtros, que reúne essas características. Seria desejável encontrar profissionais de composição musical de forma acessível.		tema buscado e os elementos sonoros deles; ter transições, ou seja, não-linearidade, graduações, picos emocionais. Músicas com maior tempo de desenvolvimento das ideias, antes de variações, e com maior duração mas sem que seja repetitiva. Músicas de qualidade.		podem despertar.
Nº. 10 31 anos	16 anos	A música é a base de toda a edição de vídeo, pois ela vai dar o andamento do vídeo, emoção que o que o vídeo precisa, o sentimento e até mesmo os cortes das imagens. A música é o condutor de todo o processo de edição do vídeo.	Depende do tipo de produção, buscando alinhar com o perfil do produto e do cliente, e de acordo com o roteiro e as sensações buscadas nele.	A partir da criação do roteiro e da narrativa do vídeo e das cenas. Às vezes durante a edição pode ser selecionada a música ou modificar o que estava no roteiro. Usa-se da criatividade para novas ideias e maneiras.	É demorado para encontrar e escolher uma música adequada e alinhada a ideia que se pensou para o vídeo e para a edição. Os sites com uso livre não permitem encontrar facilmente.	Filtros por instrumento, gênero musical e tipo de vídeo (documentário, corporativo, casamento...), temática (existente em sites pagos). Software com biblioteca própria previamente baixada.	Emoções românticas, impacto sentimental (para vídeos de casamento); Varia de acordo com a produção, mas busca-se causar impacto emocional, motivacional, empolgante; Músicas cinematográficas; indie+pop, indie+rock.	Músicas que começam tranquilas e vão crescendo em som e instrumentos com uma batida mais empolgante. As imagens devem acompanhar esse movimento.	EpidemicMusic.com (pago) MusicBadge.com (pago) ArtList.io (pago)	A empresa trabalha mais com vídeos institucionais e atualmente expandindo para a temática casamento. É bom usar músicas "que ninguém conhece."
Nº. 11 34 anos	17 anos	A relação entre som e imagem vai além da soma. O som é parte determinante, tão protagonista quanto a imagem.	Leva-se em conta o sentimento, a sensação. Usa-se de forma a elevar o significado das	A música é pensada na pré-produção, no planejamento, preferencialmente. Outras	Sim. Ser criterioso com som demanda tempo e é um exercício de sensibilidade e entendimento.	Ter um compositor à disposição, pois o processo de encontrar a música pode ser	Drama, crítica social.	Uma trilha boa deve ser analisada dentro do contexto, de acordo com o filme, de forma a haver um diálogo	TrilhasMP3; Soundcloud.com/alumomusic	

		<p>O som traz consigo uma memória acústica. Tanto a imagem quanto o com trazem a semelhança da vida.</p> <p>Vai de acordo com a dinâmica que está sendo retratada. A música deve ser condizente com o tema da obra.</p> <p>O som não apenas combina com as imagens, mas tem um efeito multiplicador, em termos de metalinguagem, sentido e sentimentos.</p>	<p>palavras do roteiro e das imagens.</p>	<p>vezes, opta-se por "resolver" a questão da música somente na pós-produção.</p> <p>Pode acontecer de surgirem ideias melhores no final do processo.</p>		<p>demorado ou rápido.</p>		<p>entre imagem e som.</p>	<p>Usa-se também um banco próprio.</p>	
<p>Nº. 12</p> <p>23 anos</p>	<p>Profissional: 2 anos</p>	<p>Extremamente importante.</p> <p>É difícil entregar uma peça com valor e relevância sem uma boa trilha. Primordial.</p>	<p>Penso no feeling, no sentimento que está sendo entregue. Sentir e entender o que quer ser mostrado com aquela peça e procuram-se músicas e sons que falem sobre aquilo que se quer transmitir, compreendendo desde a melodia até a letra.</p>	<p>Ou no começo, antes da edição propriamente dita e fazendo, assim, a edição casada com a trilha; ou no final, casando a trilha com a edição feita.</p>	<p>Dificuldade sensorial, de entender a música, o que está sendo passado, por conta de idioma; dificuldade por conta dos direitos de uso.</p>	<p>Uma plataforma de tradução de muitas línguas; uma clarificação dos gêneros; uma categorização dos sentimentos trazidos pelas músicas, esquemas mais claros;</p>	<p>Entusiasmo, empolgação, inspiração; construção, subindo, entusiasmo; inspiracional, contemplação.</p>	<p>Qualidade técnica, boa produção; não ter problemas de volume para não casar com o vídeo; se houver voz, deve haver dicção clara; músicas com narrativa.</p>	<p>Internet, principalmente em plataformas que ofereçam de músicas de licença livre; spotify para pesquisar.</p> <p>AudioJungle para encontrar e baixar.</p>	<p>Há uma carência de definições de direcionamento de música e <i>moods</i>, em trabalhos comerciais; seria desejável um Do's e don't's (orientações de fazer e o que não fazer) relacionando <i>moods</i> e imagens, por exemplo, orientação de boas práticas, algo para recorrer em prazos apertados ou na falta de intuição. É um trabalho difícil, nebuloso,</p>

										sobretudo no começo. Poderia haver critérios para levar em consideração para definir a trilha. Uma fonte documental ajudaria a amadurecer tanto os editores como o mercado audiovisual.
Nº 13 22 anos	Experiência: 6 anos Profissional: 1 ano	Passar um sentimento, uma intenção definida. Reforça a mensagem que o vídeo tá passando, complementa o que se quer passar visualmente e com a intenção, fazendo imergir no conteúdo.	Se é gratuita, se condiz com o público ou perfil do grupo/local de exibição; leva-se em conta a temática do vídeo, se é leve ou se pretende impactar; pensa-se nos cortes de edição e encaixe com as imagens.	No briefing.	Vejo muitas dificuldades. Tem que ouvir muitas trilhas, sendo um processo cansativo e trabalhoso. Plataformas pagas apresentam maior facilidade para encontrar o estilo e características musicais desejadas. É um dos momentos de mais angústia e dor, gasta muito tempo e é desgastante. Não gosto do processo de escolher e pesquisar	Um aplicativo de música free para acessar e baixar as músicas.	Tensão para causar agonia; tensão épica, instigante, empolgante; batidas fortes, aceleradas e dinâmicas.	Pode ser empolgante em determinados momentos; músicas de fundo para não ficar vazio e conduzir de forma discreta, com pouco destaque na música. Tudo depende do briefing e do que se quer transmitido.	YouTube (estúdio de criação e canais de trilhas de livre uso)	

Fonte: O autor (2019).

APÊNDICE 2: Formulário da dinâmica de escuta e classificação musical

(A) Classificação musical e emocional

Perguntas Respostas



Seção 1 de 6

Obrigado por participar!

Sua contribuição para esta pesquisa é de grande valor e compõe parte do desenvolvimento de uma ferramenta de seleção de trilhas sonoras, como parte da minha pesquisa de Mestrado. Obrigado!

(A)

E-mail *

E-mail válido

Este formulário está coletando e-mails. [Alterar configurações](#)

Um pouco sobre você... (Pode marcar mais de uma opção) *

- Sou músico em igreja ou banda (não profissionalmente)
- Sou profissional da Música (Educação, Orquestra, Grupos musicais, Produção, etc)
- Sou acadêmico de Música (em andamento)
- Possuo formação musical em conservatório
- Possuo formação acadêmica em Música
- Possuo formação acadêmica a nível de pós-graduação
- Outros...

Após a seção 1 Continuar para a próxima seção

Figura 41: Formulário da dinâmica de escuta e classificação musical – parte 1.
Fonte: O autor (2021).

Classificação musical e emocional (1/5)



A dinâmica consiste em classificar a música abaixo, de acordo com as características percebidas por você.

São 5 músicas ao todo e 4 perguntas, que se repetem a cada seção. Você pode marcar quantas opções quiser quando indicado.

Parte 1/5

Começando...

Aguce seus ouvidos e sua percepção musical e veja quantas características você consegue notar. Dica: para melhores resultados, ouça enquanto responde as perguntas.



1) Quais características musicais é possível observar nesta trilha? (Marque quantas quiser) *

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Andamento lento | <input type="checkbox"/> Melodia animada |
| <input type="checkbox"/> Andamento intermediário | <input type="checkbox"/> Melodia mais estável e tranquila |
| <input type="checkbox"/> Andamento rápido | <input type="checkbox"/> Melodia lenta e lânguida |
| <input type="checkbox"/> Ataques rápidos | <input type="checkbox"/> Melodia áspera |
| <input type="checkbox"/> Ataques lentos | <input type="checkbox"/> Modo maior |
| <input type="checkbox"/> Ataques suaves | <input type="checkbox"/> Modo menor |
| <input type="checkbox"/> Articulação staccato | <input type="checkbox"/> Nível de som baixo |
| <input type="checkbox"/> Articulação legato | <input type="checkbox"/> Nível de som médio-baixo |

Figura 42: Formulário da dinâmica de escuta e classificação musical – parte 2.
Fonte: O autor (2021).

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Alturas agudas (pitch) | <input type="checkbox"/> Nível de som médio-alto |
| <input type="checkbox"/> Alturas graves (pitch) | <input type="checkbox"/> Nível de som alto |
| <input type="checkbox"/> Tons ascendentes (pitch) | <input type="checkbox"/> Nível do som com alterações rápidas |
| <input type="checkbox"/> Tons descendentes (pitch) | <input type="checkbox"/> Ritmo suave e fluente |
| <input type="checkbox"/> Consonância | <input type="checkbox"/> Ritmos complexo |
| <input type="checkbox"/> Dissonância | <input type="checkbox"/> Ritmos com mudanças repentinas |
| <input type="checkbox"/> Harmonia simples | <input type="checkbox"/> Ritmos bruscos |
| <input type="checkbox"/> Harmonia complexa | <input type="checkbox"/> Timbres brilhantes |
| <input type="checkbox"/> Harmonia consonante predominante | <input type="checkbox"/> Timbres sem brilho |
| <input type="checkbox"/> Harmonia dissonante predominante | <input type="checkbox"/> Timbres suaves |
| <input type="checkbox"/> Acentos em notas tonalmente instáveis | <input type="checkbox"/> Timbres cortantes |
| <input type="checkbox"/> Outros... | |

⋮

2) De 0 a 5, qual o nível de emoções básicas estão presentes? (Marque um valor de 0 a 5 em cada linha, em que 0 é completamente ausente e 5 é completamente presente) *

	0	1	2	3	4	5
Alegria	<input type="radio"/>					
Serenidade	<input type="radio"/>					
Tristeza	<input type="radio"/>					
Raiva	<input type="radio"/>					
Medo	<input type="radio"/>					

3) Em termos de sensações, que palavras poderiam descrever esta peça? (Marque quantas quiser) *

- | | | |
|---------------------------------|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Claro | <input type="checkbox"/> Pesado | <input type="checkbox"/> Lento |
| <input type="checkbox"/> Escuro | <input type="checkbox"/> Não-direcional | <input type="checkbox"/> Rápido |

Figura 43: Formulário da dinâmica de escuta e classificação musical – parte 3.
Fonte: O autor (2021).

- | | | |
|--|--------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Brillhante | <input type="checkbox"/> Direcional | <input type="checkbox"/> Regular |
| <input type="checkbox"/> Apagado, sombrio | <input type="checkbox"/> Acelerado | <input type="checkbox"/> Irregular (caótico) |
| <input type="checkbox"/> Opaco | <input type="checkbox"/> Retardado | <input type="checkbox"/> Simétrico |
| <input type="checkbox"/> Rarefeito | <input type="checkbox"/> Crescente | <input type="checkbox"/> Assimétrico |
| <input type="checkbox"/> Denso | <input type="checkbox"/> Decrescente | <input type="checkbox"/> Frio |
| <input type="checkbox"/> Débil (Sem energia) | <input type="checkbox"/> Circular | <input type="checkbox"/> Quente |
| <input type="checkbox"/> Enérgico | <input type="checkbox"/> Angular | <input type="checkbox"/> Liso |
| <input type="checkbox"/> Alegre | <input type="checkbox"/> Linear | <input type="checkbox"/> Áspero |
| <input type="checkbox"/> Melancólico | <input type="checkbox"/> Sobe | <input type="checkbox"/> Suave |
| <input type="checkbox"/> Amplo | <input type="checkbox"/> Desce | <input type="checkbox"/> Unilinear |
| <input type="checkbox"/> Constrito | <input type="checkbox"/> Calmo | <input type="checkbox"/> Intrincado |
| <input type="checkbox"/> Leve | <input type="checkbox"/> Agitado | <input type="checkbox"/> Outros... |

4) Quais instrumentos e/ou sonoridades são mais facilmente identificáveis para você? (Marque * quantos quiser)

- | | | |
|---|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Piano | <input type="checkbox"/> Percussão | <input type="checkbox"/> Baixo acústico |
| <input type="checkbox"/> Órgão | <input type="checkbox"/> Meia-lua | <input type="checkbox"/> Baixo elétrico |
| <input type="checkbox"/> Sintetizadores | <input type="checkbox"/> Conga | <input type="checkbox"/> Cordas (strings) |
| <input type="checkbox"/> Palmas | <input type="checkbox"/> Metais | <input type="checkbox"/> Guitarra limpa |
| <input type="checkbox"/> Estalo de dedos | <input type="checkbox"/> Flautas | <input type="checkbox"/> Guitarra distorcida |
| <input type="checkbox"/> Assobio | <input type="checkbox"/> Violão | <input type="checkbox"/> Efeitos sonoros |
| <input type="checkbox"/> Bateria acústica | <input type="checkbox"/> Banjo | <input type="checkbox"/> Voz humana |
| <input type="checkbox"/> Bateria eletrônica | <input type="checkbox"/> Ukulele | <input type="checkbox"/> Outros... |

Após a seção 2 Continuar para a próxima seção

Figura 44: Formulário da dinâmica de escuta e classificação musical – parte 4.
Fonte: O autor (2021).

APÊNDICE 3: Classificação das trilhas musicais, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical

Em referência à sessão 4.4 da Coleta e análise de dados, apresenta-se a seguir a classificação das dez trilhas musicais elencadas.

Tabela 2: Classificação da trilha musical 1, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha musical 1: Spring in my step – Silent Partner							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Alegria	4,43	Melodia animada	7	Claro	6	Assobio	5
Serenidade	3,57	Modo maior	7	Alegre	6	Sintetizadores	5
Tristeza	0	Alturas agudas (<i>pitch</i>)	6	Suave	5	Palmas	5
Raiva	0	Harmonia simples	6	Brilhante	5	Guitarra limpa	5
Medo	0	Timbres brilhantes	6	Leve	4	Bateria acústica	4
		Andamento intermediário	5	Direcional	4	Baixo acústico	4
	Valor máximo: 5	Consonância	5	Simétrico	4	Percussão	3
	Valor mínimo: 0	Ritmo suave e fluente	5	Calmo	3	Meia-lua	3
		Articulação staccato	4	Linear	3	Baixo elétrico	2
		Harmonia consonante predominante	4	Regular	3	Flautas	2
		Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	4	Quente	3	Guitarra distorcida	2
		Tons descendentes (<i>pitch</i>)	4	Liso	3	Piano	2
		Ataques rápidos	3	Circular	3	Ukulele	2
		Articulação legato	3	Crescente	2	Efeitos sonoros	2
		Alturas graves (<i>pitch</i>)	3	Enérgico	2	Órgão	1
		Timbres suaves	3	Acelerado	2	Estalo de dedos	1
		Ataques suaves	3	Rápido	2	Violão	1
		Ataques lentos	2	Sobe	1		
		Nível de som médio-alto	2	Amplo	1		
		Andamento rápido	2	Melancólico	1		
		Nível de som médio-baixo	2	Agitado	1		
		Nível de som baixo	1				
		Melodia mais estável e tranquila	1				
		Valor máximo: 7					
		Valor mínimo: 1					

Fonte: O autor (2021).

Tabela 3: Classificação da trilha musical 2, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha 2: Fresh – MBB							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Alegria	4,43	Nível de som médio-alto	7	Alegre	7	Sintetizadores	7
Serenidade	2,86	Melodia animada	7	Claro	5	Estalo de dedos	6
Raiva	0,43	Consonância	7	Circular	5	Percussão	6
Tristeza	0,14	Andamento intermediário	7	Simétrico	5	Bateria eletrônica	6
Medo	0,00	Timbres brilhantes	6	Brilhante	4	Efeitos sonoros	5
		Harmonia simples	6	Agitado	4	Meia-lua	2
	Valor máximo: 5	Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	5	Quente	4	Piano	2
	Valor mínimo: 0	Modo maior	5	Leve	4	Violão	2
		Harmonia consonante predominante	5	Regular	4	Baixo elétrico	2
		Alturas graves (<i>pitch</i>)	5	Enérgico	3	Cordas (<i>strings</i>)	2
		Tons descendentes (<i>pitch</i>)	4	Direcional	3	Guitarra limpa	1
		Articulação staccato	4	Crescente	3	Órgão	1
		Alturas agudas (<i>pitch</i>)	4	Suave	3	Assobio	1
		Ritmo suave e fluente	3	Acelerado	2	Ukulele	1
		Ataques suaves	3	Rápido	1	Baixo acústico	1
		Ataques rápidos	3	Amplio	1	Banjo	1
		Articulação legato	3	Sobe	1	Bateria acústica	1
		Ritmos com mudanças repentinas	2	Liso	1		
		Modo menor	2	Verão	1		
		Timbres suaves	1	Linear	1		
		Timbres sem brilho	1	Desce	1		
		Nível do som com alterações rápidas	1	Calmo	1		
				Não-direcional	1		
				Valor máximo: 7			
				Valor mínimo: 1			

Fonte: O autor (2021).

Tabela 4: Classificação da trilha musical 3, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha 3: Demised To Shield – Ghostripter Oficial							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Tristeza	3,00	Andamento lento	7	Frio	6	Cordas (<i>strings</i>)	7
Serenidade	2,71	Modo menor	7	Melancólico	5	Percussão	6
Medo	1,00	Ataques suaves	6	Lento	5	Voz humana	6
Alegria	0,86	Harmonia simples	6	Denso	4	Piano	6
Raiva	0,57	Nível de som médio-baixo	6	Desce	4	Efeitos sonoros	5
		Consonância	6	Apagado	4	Sintetizadores	5
	Valor máximo: 5	Articulação legato	5	sombrio	4	Bat. eletrônica	3
	Valor mínimo: 0	Harmonia consonante predominante	5	Pesado	4	Bateria acústica	2
		Ritmo suave e fluente	5	Regular	4	Órgão	1
		Ataques lentos	4	Simétrico	4	Baixo acústico	1
		Melodia lenta e lânguida	4	Suave	4	Metais	1
		Alturas graves (<i>pitch</i>)	4	Escuro	4	Flautas	1
		Tons descendentes (<i>pitch</i>)	4	Crescente	3	Baixo elétrico	1
		Timbres sem brilho	3	Amplo	3		
		Timbres suaves	3	Retardado	3		
		Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	2	Linear	3		
		Timbres brilhantes	2	Calmo	3		
		Melodia mais estável e tranquila	2	Não-direcional	3		
		Ritmos com mudanças repentinas	1	Sobe	2		
		Nível de som médio-alto	1	Rarefeito	2		
		Andamento intermediário	1	Constrito	2		
		Alturas agudas (<i>pitch</i>)	1	Direcional	2		
		Harmonia complexa	1	Liso	2		
		Ritmos complexo	1	Variante/inconstante	1		
				Débil (Sem energia)	1		
				Áspero	1		
				Enérgico	1		
				Decrescente	1		
				Claro	1		
				Brilhante	1		
				Leve	1		
				Quente	1		
				Opaco	1		
				Valor máximo: 7			
				Valor mínimo: 1			

Fonte: O autor (2021).

Tabela 5: Classificação da trilha musical 4, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha 4: Space Coast – Topher Mohr and Alex Elena							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Tristeza	3,71	Andamento lento	6	Apagado	5	Sintetizadores	5
Serenidade	2,00	Alturas graves (<i>pitch</i>)	5	sombrio	5	Guitarra limpa	4
Medo	1,00	Modo menor	5	Simétrico	5	Piano	4
Alegria	0,71	Timbres suaves	5	Escuro	4	Órgão	3
Raiva	0,71	Articulação legato	4	Opaco	4	Cordas (<i>strings</i>)	3
		Consonância	4	Débil (Sem energia)	4	Guitarra distorcida	3
Valor máximo: 5		Harmonia simples	4	Melancólico	4	Efeitos sonoros	2
Valor mínimo: 0		Harmonia consonante predominante	4	Lento	4	Baixo elétrico	1
		Nível de som médio-baixo	4	Frio	4	Violão	1
		Ataques suaves	3	Suave	4	Voz humana	1
		Melodia lenta e lânguida	3	Denso	3	Baixo acústico	1
		Ritmo suave e fluente	3	Constrito	3		
		Timbres cortantes	3	Leve	3		
		Ataques lentos	3	Calmo	3		
		Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	3	Linear	3		
		Timbres sem brilho	2	Pesado	2		
		Alturas agudas (<i>pitch</i>)	2	Circular	2		
		Tons descendentes (<i>pitch</i>)	2	Não-direcional	2		
		Harmonia complexa	2	Intrincado	2		
		Acentos em notas tonalmente instáveis	2	Rarefeito	2		
		Melodia áspera	2	Direcional	1		
		Dissonância	2	Retardado	1		
		Melodia mais estável e tranquila	2	Crescente	1		
		Ritmos complexo	1	Decrescente	1		
		Harmonia dissonante predominante	1	Liso	1		
		Modo maior	1	Angular	1		
		Nível de som alto	1	Assimétrico	1		
		Timbres brilhantes	1	Unilinear	1		
				Desce	1		
				Enérgico	1		
				Claro	1		
				Valor máximo: 7			
				Valor mínimo: 1			

Fonte: O autor (2021).

Tabela 6: Classificação da trilha musical 5, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha 5: Genesis – Lahar							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Alegria	2,14	Ataques rápidos	7	Denso	6	Sintetizadores	7
Raiva	2,14	Alturas graves (<i>pitch</i>)	6	Agitado	6	Bat. eletrônica	6
Medo	1,14	Timbres cortantes	6	Assimétrico	6	Cordas (<i>strings</i>)	6
Serenidade	0,86	Harmonia complexa	5	Acelerado	5	Percussão	5
Tristeza	0,14	Melodia áspera	5	Enérgico	5	Efeitos sonoros	5
		Modo maior	5	Crescente	5	Órgão	3
Valor máximo: 5		Articulação staccato	5	Quente	5	Baixo elétrico	3
Valor mínimo: 0		Ritmos bruscos	5	Áspero	5	Meia-lua	2
		Timbres brilhantes	5	Rápido	5	Guitarra distorcida	2
		Ritmos complexo	5	Circular	4	Conga	1
		Andamento intermediário	4	Sobe	4	Bateria acústica	1
		Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	4	Intrincado	4	Metais	1
		Dissonância	4	Pesado	4	Baixo acústico	1
		Nível de som médio-alto	4	Amplio	3		
		Tons descendentes (<i>pitch</i>)	4	Não-direcional	3		
		Ritmos com mudanças repentinas	4	Escuro	3		
		Andamento rápido	4	Rarefeito	2		
		Alturas agudas (<i>pitch</i>)	4	Irregular (caótico)	2		
		Harmonia dissonante predominante	3	Brilhante	2		
		Melodia animada	3	Alegre	2		
		Modo menor	3	Calmo	2		
		Ataques suaves	2	Simétrico	2		
		Consonância	2	Desce	2		
		Harmonia simples	2	Suspense	1		
		Acentos em notas tonalmente instáveis	2	Leve	1		
		Melodia mais estável e tranquila	1	Apagado	1		
		Nível de som alto	1	sombrio	1		
		Nível de som médio-baixo	1	Decrescente	1		
				Angular	1		
				Lento	1		
				Frio	1		
				Liso	1		
				Suave	1		
				Unilinear	1		
				Claro	1		
				Melancólico	1		
				Valor máximo: 7			
				Valor mínimo: 1			

Fonte: O autor (2021).

Tabela 7: Classificação da trilha musical 6, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha 6: Deep Horrors – Kevin MacLeod							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Medo	4,29	Dissonância	6	Escuro	7	Percussão	6
Raiva	2,29	Articulação legato	5	Apagado	7	Cordas (strings)	6
Tristeza	1,71	Nível de som baixo	5	sombrio	7	Sintetizadores	5
Serenidade	0,14	Alturas graves (<i>pitch</i>)	5	Denso	5	Efeitos sonoros	5
Alegria	0,00	Andamento lento	4	Irregular (caótico)	5	Bateria acústica	3
		Ataques rápidos	4	Pesado	4	Baixo acústico	3
Valor máximo: 5		Harmonia complexa	4	Opaco	4	Metais	2
Valor mínimo: 0		Harmonia dissonante predominante	4	Não-direcional	4	Baixo elétrico	2
		Acentos em notas tonalmente instáveis	3	Crescente	3	Órgão	1
		Timbres cortantes	3	Frio	3	Flautas	1
		Ataques lentos	3	Áspero	3	Voz humana	1
		Ataques suaves	3	Rarefeito	3	Piano	1
		Melodia áspera	3	Assimétrico	3	Guitarra distorcida	1
		Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	3	Intrincado	3		
		Tons descendentes (<i>pitch</i>)	2	Decrescente	2		
		Modo menor	2	Simétrico	2		
		Ritmos com mudanças repentinas	2	Retardado	2		
		Alturas agudas (<i>pitch</i>)	2	Unilinear	2		
		Nível do som com alterações rápidas	2	Melancólico	2		
		Ritmos bruscos	2	Desce	2		
		Articulação staccato	2	Amplio	2		
		Melodia lenta e lânguida	2	Constrito	1		
		Andamento intermediário	1	Direcional	1		
		Andamento rápido	1	Circular	1		
		Modo maior	1	Débil (Sem energia)	1		
		Timbres suaves	1	Acelerado	1		
		Ritmo suave e fluente	1	Rápido	1		
		Timbres sem brilho	1	Linear	1		
				Agitado	1		
				Sobe	1		
				Lento	1		
				Quente	1		
				Valor máximo: 7			
				Valor mínimo: 1			

Fonte: O autor (2021).

Tabela 8: Classificação da trilha musical 7, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha 7: Ordinary Days – Tokyo Music Walker							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Serenidade	4,29	Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	7	Simétrico	7	Piano	6
Alegria	3,14	Ritmo suave e fluente	7	Leve	6	Baixo elétrico	6
Tristeza	0,14	Melodia mais estável e tranquila	6	Direcional	6	Bateria eletrônica	5
Medo	0,14	Modo maior	6	Claro	6	Percussão	5
Raiva	0	Andamento intermediário	6	Calmo	6	Guitarra limpa	4
		Timbres brilhantes	5	Crescente	5	Sintetizadores	3
Valor máximo: 5		Ataques suaves	5	Regular	5	Guitarra distorcida	3
Valor mínimo: 0		Articulação legato	5	Suave	5	Cordas (<i>strings</i>)	3
		Alturas agudas (<i>pitch</i>)	5	Alegre	4	Efeitos sonoros	3
		Consonância	5	Sobe	3	Bateria acústica	2
		Timbres suaves	5	Angular	3	Meia-lua	1
		Harmonia simples	4	Quente	3	Flautas	1
		Nível de som médio-baixo	4	Brilhante	3	Violão	1
		Tons descendentes (<i>pitch</i>)	4	Decrescente	3		
		Articulação staccato	3	Débil (Sem energia)	2		
		Harmonia consonante predominante	3	Linear	2		
		Alturas graves (<i>pitch</i>)	3	Amplio	2		
		Ataques lentos	2	Unilinear	1		
		Nível de som médio-alto	2	Rarefeito	1		
		Dissonância	2	Enérgico	1		
		Harmonia complexa	2	Não-direcional	1		
		Andamento lento	1	Circular	1		
		Melodia animada	1				
		Harmonia dissonante predominante	1				
		Melodia lenta e lânguida	1				
			Valor máximo: 7				
			Valor mínimo: 1				

Fonte: O autor (2021).

Tabela 9: Classificação da trilha musical 8, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha 8: A Turning Point - Artificial.Music							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Serenidade	3,57	Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	6	Claro	6	Piano	5
Alegria	3,00	Modo maior	6	Leve	6	Sintetizadores	6
Tristeza	1,29	Ritmo suave e fluente	6	Calmo	5	Efeitos sonoros	5
Medo	0,57	Alturas agudas (<i>pitch</i>)	5	Regular	5	Metais	4
Raiva	0,43	Melodia mais estável e tranquila	5	Simétrico	5	Bateria eletrônica	3
		Timbres suaves	5	Direcional	4	Bateria acústica	3
Valor máximo: 5		Consonância	4	Crescente	3	Baixo elétrico	3
Valor mínimo: 0		Nível de som médio-alto	4	Liso	3	Cordas (<i>strings</i>)	3
		Andamento intermediário	4	Brilhante	3	Baixo acústico	2
		Timbres brilhantes	4	Suave	3	Percussão	2
		Harmonia simples	3	Amplio	2	Assobio	1
		Articulação staccato	3	Linear	2	Flautas	1
		Alturas graves (<i>pitch</i>)	3	Sobe	2	Violão	1
		Dissonância	3	Quente	2	Guitarra limpa	1
		Harmonia complexa	3	Enérgico	2	Palmas	1
		Andamento lento	2	Alegre	2		
		Ataques rápidos	2	Unilinear	2		
		Tons descendentes (<i>pitch</i>)	2	Circular	2		
		Harmonia consonante predominante	2	Débil (Sem energia)	1		
		Nível de som médio-baixo	2	Retardado	1		
		Harmonia dissonante predominante	2	Frio	1		
		Ataques suaves	1	Constrito	1		
		Modo menor	1	Desce	1		
		Ritmos com mudanças repentinas	1	Lento	1		
		Timbres cortantes	1	Melancólico	1		
		Ataques lentos	1	Denso	1		
		Articulação legato	1	Escuro	1		
		Melodia animada	1	Apagado	1		
		Melodia lenta e lânguida	1	sombrio	1		
			Valor máximo: 7				
			Valor mínimo: 1				

Fonte: O autor (2021).

Tabela 10: Classificação da trilha musical 9, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha 9: Heartful of Kerøsene (instrumental) – Jeff II							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Alegria	3,29	Melodia animada	7	Quente	7	Sintetizadores	7
Raiva	3,29	Timbres brilhantes	7	Enérgico	6	Bateria eletrônica	7
Serenidade	0,43	Harmonia simples	6	Brilhante	6	Baixo elétrico	7
Medo	0,43	Andamento rápido	6	Direcional	6	Guitarra distorcida	7
Tristeza	0	Ataques rápidos	6	Agitado	6	Efeitos sonoros	7
		Modo maior	5	Denso	5	Órgão	2
Valor máximo: 5		Alturas agudas (<i>pitch</i>)	5	Acelerado	5	Guitarra limpa	2
Valor mínimo: 0		Nível de som alto	5	Rápido	5	Percussão	2
		Articulação staccato	4	Pesado	5	Cordas (<i>strings</i>)	1
		Consonância	4	Alegre	4	Meia-lua	1
		Ritmos com mudanças repentinas	4	Simétrico	4		
		Timbres cortantes	4	Claro	3		
		Nível do som com alterações rápidas	3	Crescente	3		
		Alturas graves (<i>pitch</i>)	3	Sobe	2		
		Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	3	Intrincado	2		
		Harmonia consonante predominante	3	Áspero	2		
		Ritmos bruscos	3	Linear	1		
		Melodia áspera	2	Aventura	1		
		Nível de som médio-alto	2	Leve	1		
		Modo menor	2	Angular	1		
		Andamento intermediário	1	Assimétrico	1		
		Dissonância	1	Amplio	1		
		Harmonia dissonante predominante	1	Decrescente	1		
		Acentos em notas tonalmente instáveis	1	Circular	1		
				Valor máximo: 7			
				Valor mínimo: 1			

Fonte: O autor (2021).

Tabela 11: Classificação da trilha musical 10, de acordo com a dinâmica de escuta e classificação musical.

Trilha 10: The Fiery Furnace – Ethan Meixsell							
Sentimentos	Média	Características Musicais	Soma	Sensações	Soma	Instrumentos	Soma
Alegria	2,86	Ataques rápidos	7	Enérgico	7	Guitarra distorcida	7
Raiva	2,86	Alturas graves (<i>pitch</i>)	6	Pesado	6	Baixo elétrico	6
Serenidade	1,14	Andamento rápido	5	Agitado	6	Bateria acústica	5
Tristeza	0,43	Tons ascendentes (<i>pitch</i>)	4	Claro	5	Efeitos sonoros	3
Medo	0,43	Dissonância	4	Brilhante	4	Sintetizadores	2
		Modo maior	4	Acelerado	4	Percussão	2
		Timbres brilhantes	4	Crescente	4	Bateria eletrônica	2
Valor máximo: 5		Melodia áspera	4	Regular	4	Guitarra limpa	1
Valor mínimo: 0		Alturas agudas (<i>pitch</i>)	3	Quente	4	Órgão	1
		Consonância	3	Sobe	3	Piano	1
		Harmonia complexa	3	Áspero	3		
		Melodia animada	3	Alegre	3		
		Nível de som médio-alto	3	Denso	3		
		Nível do som com alterações rápidas	3	Direcional	2		
		Ritmos complexo	3	Simétrico	2		
		Tons descendentes (<i>pitch</i>)	3	Desce	2		
		Nível de som alto	3	Intrincado	2		
		Ritmos bruscos	3	Escuro	2		
		Timbres cortantes	3	Apagado	2		
		Modo menor	3	sombrio	2		
		Harmonia simples	3	Assimétrico	2		
		Harmonia consonante predominante	2	Linear	1		
		Acentos em notas tonalmente instáveis	2	Rápido	1		
		Ritmos com mudanças repentinas	2	Irregular (caótico)	1		
		Articulação legato	2	Amplio	1		
		Harmonia dissonante predominante	2	Não-direcional	1		
		Andamento lento	1	Lento	1		
		Ataques lentos	1	Liso	1		
		Articulação staccato	1	Melancólico	1		
		Ritmo suave e fluente	1				
		Andamento intermediário	1				
			Valor máximo: 7				
			Valor mínimo: 1				

Fonte: O autor (2021).

Com o apoio de painéis semânticos, começou-se o desenvolvimento de desenhos que remetessem aos conceitos de elementos de música, filme e produção audiovisual (Figuras 47 e 48).

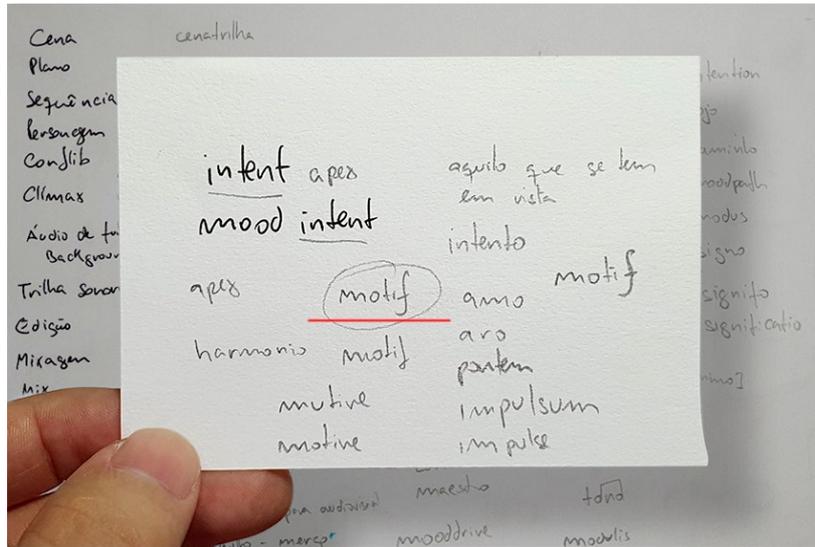


Figura 46: Geração do nome Motif por meio da tempestade de ideias.
Fonte: O autor (2021).



Figura 47: Painéis semânticos e esboços.
Fonte: O autor (2021).

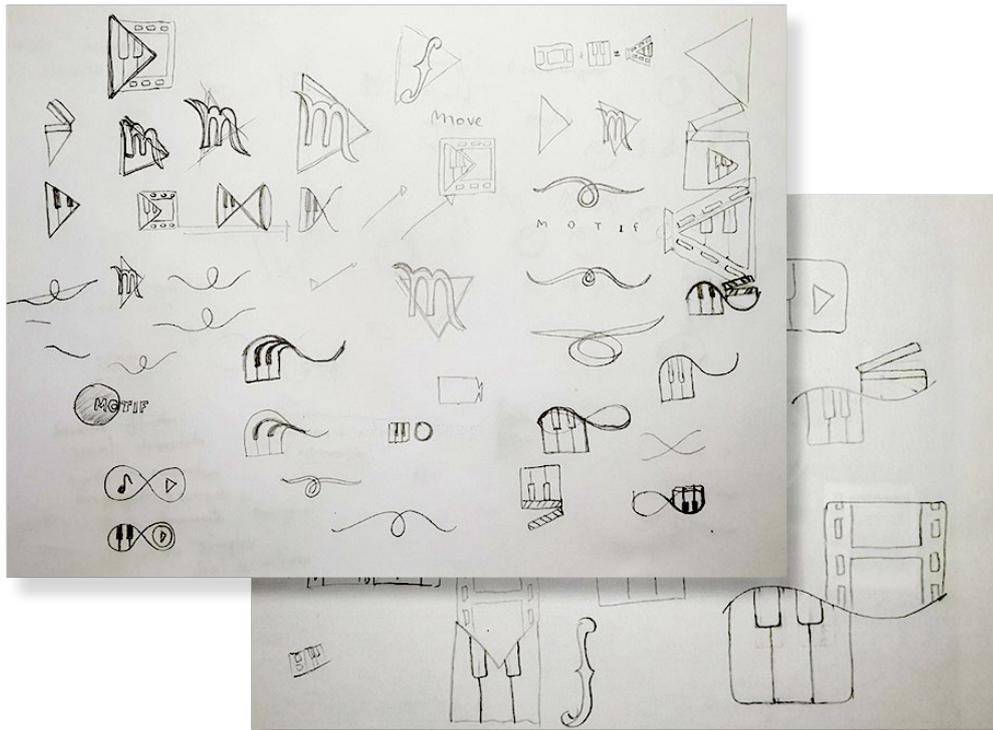


Figura 48: Principais esboços que levaram à criação do símbolo da marca.
Fonte: O autor (2021).

Alguns dos desenhos foram selecionados e trabalhados em softwares gráficos vetoriais. Os principais conceitos foram aplicados sobre um fundo escuro, de acordo com a proposta cromática do website (Figura 49).

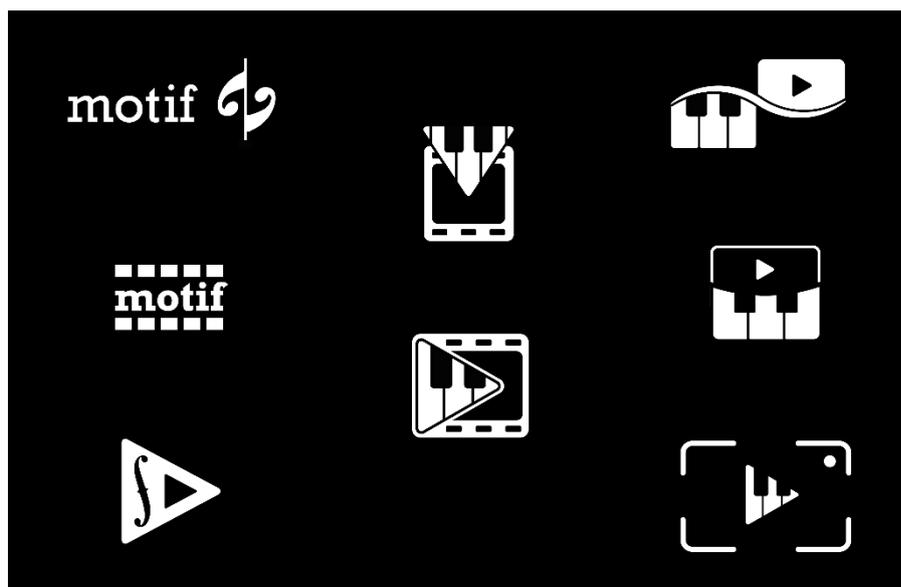


Figura 49: Desenvolvimento dos principais conceitos aplicados sobre fundo escuro.
Fonte: O autor (2021).

Foi selecionado e desenvolvido o conceito de conexão entre música e vídeo por meio da forma triangular de um botão de play contendo as teclas de piano, significando a música em vídeo, ou seja, trilha musical no contexto audiovisual. Acrescentou-se o nome da marca Motif na tipografia Quantify, versão bold, e fez-se o refinamento das formas do símbolo (Figura 50), chegando-se à versão final da marca (Figura 51).

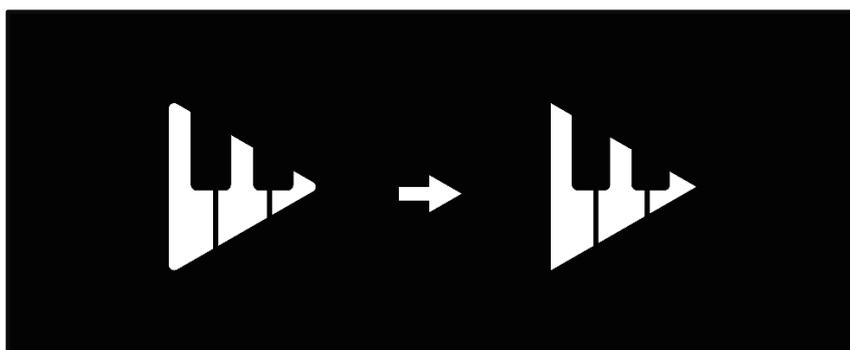


Figura 50: Refinamento do símbolo selecionado.
Fonte: O autor (2021).

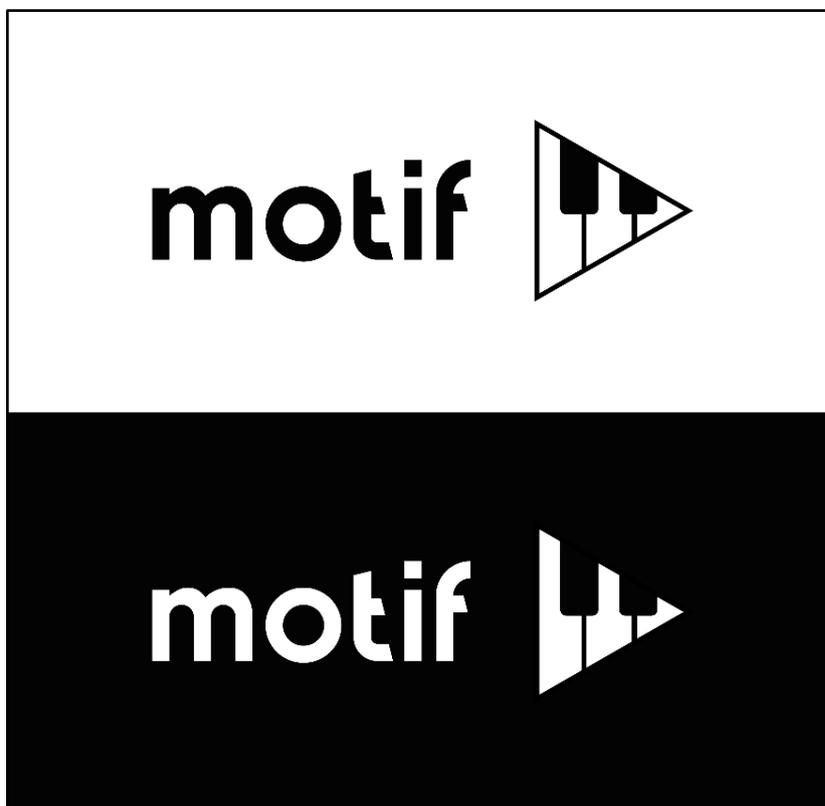


Figura 51: Tipografia e símbolo, compondo as versões finais da marca, em positivo e negativo.
Fonte: O autor (2021).