

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
Escola Superior de Desenho Industrial



PLATAFORMA ONLINE DE EDIÇÃO COLABORATIVA DE MÚSICA

PEDRO PASSOS DO VALE PIRES  
Trabalho de Conclusão de Curso  
Orientadora: Zoy Anastassakis  
Rio de Janeiro, Agosto de 2021

# SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
1.1 MOTIVAÇÃO	4
1.2 JUSTIFICATIVA	5
2. PESQUISA	6
2.1 HYPERPOP	7
2.2 HYPERGÊNEROS	18
3. DIRETRIZES	21
3.1 DIRETRIZES PROJETUAIS	22
3.2 PRIMEIRA EXPERIMENTAÇÃO	23
3.3 ANÁLISE DE REFERÊNCIAS	29
3.4 DEFINIÇÃO DO PROJETO	35
4. CRIAÇÃO	38
4.1 MORFOLOGIA	39
4.2 WIREFRAMES E PROTÓTIPO	40
4.3 LAYOUTS	46
4.4 NAMING	52
4.5 DESENVOLVIMENTO DE LOGO	53
5. RESULTADOS	59
5.1 CARTELA DE COR	60
5.2 TIPOGRAFIA AUXILIAR	61
5.3 LOGO	62
5.4 FLUXOGRAMA	63
5.5 TELAS	64
5.4 VÍDEO	72
6. FINALIZAÇÃO	73
6.1 ENCAMINHAMENTOS	74
6.2 CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
7. REFERÊNCIAS	
7.1 REFERÊNCIAS	77

# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1 MOTIVAÇÃO

Este projeto surgiu principalmente do desejo de adentrar de fato na cena musical, isto é, explorar o processo de produção fonográfica em si, mas, também, de buscar entender mais profundamente o contexto fonográfico contemporâneo, tendo como ponto de partida o gênero Hyperpop.

Em tempos de pandemia do Covid-19, era fundamental a escolha de um tema de pesquisa que fosse factível de ser investigado remotamente, o que é outra razão da escolha do objeto de estudo ser de natureza musical.

Em particular, torna-se ainda mais fácil esse processo de pesquisa com relação ao cenário corrente das vanguardas fonográficas justamente por este estar atrelado diretamente à virtualidade.

Foi imprescindível pensar que a execução do projeto, bem como sua etapa de pesquisa, precisasse se ater à realização remota, por isso foi escolhido fazer um

projeto que existe apenas no espaço virtual, o que mais uma vez coincide com a própria essência tecnológica do tema.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

O gênero Hyperpop é um estilo musical muito recente e ainda em desenvolvimento, portanto, os estudos acadêmicos dedicados a ele ainda são poucos. Logo, este tema é objeto de estudo inovador e carece de produção de informação.

Essa falta de produção de conhecimento acadêmico, contudo, não está atrelada a um desinteresse do público sobre o cenário de vanguarda da música como se poderia imaginar. Na realidade, nunca fora tão pesquisado o termo Hyperpop, de onde partiu a pesquisa.

Até o dia 17/12/2020, data de entrega parcial deste projeto de TCC, o índice de pesquisas de tal termo permanecia subindo vertiginosamente nas últimas semanas segundo dados do Google Trends, tendo mais do que dobrado.

Novamente conferido o termo Hyperpop no site Google Trends em 06/08/2021, o termo seguiu na tendência de aumento significativo de pesquisa.

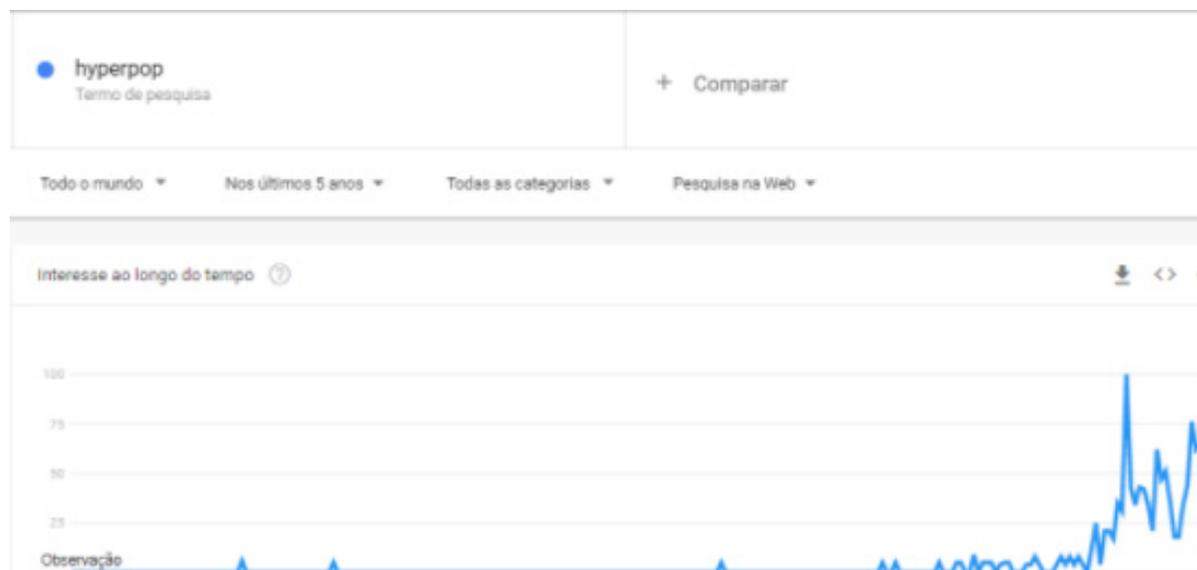


fig. 1 gráfico de interesse no termo de pesquisa Hyperpop até 2020



# 2. PESQUISA

## 2.1 HYPERPOP

A democratização do acesso à internet e ao computador pessoal suscitou mudanças estruturais das relações humanas e sua cultura. O campo musical não foi diferente.

O consumo de música passou a ser ilimitado e banal, primeiramente em função de downloads e, desde a década passada, por serviços de streaming como o Spotify.

Sua confecção também se modificou muito em razão do surgimento do autotune até a popularização de aplicativos de celular de edição rápida audiovisual.

Sobre essa condição AG Cook menciona, em tradução livre, à revista Vulture, em 2015:

**“[...] o computador é uma ferramenta realmente crucial, não apenas para produzir música eletrônica como também para produzir música amadora que potencialmente seja muito bem feita, onde a dife-**

**rença dentre produção profissional e amadora pode ser bem ambígua” (Cook, A.G., 21/10/2015).**

Cook é o fundador da gravadora independente PC MUSIC, pioneira num estilo que hoje começa a ser categorizado como Hyperpop. Este é um estilo musical surgido no começo da década de 2010 baseado na experimentação de sons ultrasintéticos e subversão, através de sátira e pastiche, dos limites do pop tradicional.

O termo Hyperpop, bem como sua origem fonográfica, surge também do universo virtual, mais especificamente em 2016, no site de fóruns Reddit, quando o usuário "ItsJustSoWrong" questiona o uso do nome da gravadora de Cook como termo guarda-chuva para definir canções que partilhavam desse mesmo estilo em ascensão, ainda que os artistas não fizessem parte propriamente da PC MUSIC:



fig. 3 A.G. Cook

“Sei que é uma afirmação controversa a ser feita, mas penso que é hora deste estilo SOPHIE/PC MUSIC se graduar em um gênero propriamente dito que creio que deva se chamar “hyperpop” e ser definido como música experimental que eleva temas e tendências do pop ao limite da paródia com alguma influência dance/eletrônica. [...] No geral, ao nomear o gênero, o abrimos a outros artistas que não estejam filiados à PC Music que partilhem de mesma filosofia e novas ideias [...]” (It-sjustrong, 2016).”

Embora a nomenclatura proposta tenha tido certa permeabilidade dentro deste universo musical, este ainda é um termo em disputa. No geral, a mídia mainstream, como a Rolling Stone em uma reportagem de junho, costuma preferir o termo PC Music, provavelmente em referência. Em contrapartida, fontes mais independentes costumam citar o termo Hyperpop, como a Valley em “An Intro to Hyperpop”, um artigo publicado em fevereiro.

Isso, no entanto, não é consenso geral.

O Spotify, com ajuda direta de produtores e cantores envolvidos diretamente na cena, compilou sua primeira playlist oficial de Hyperpop, que já figura dentre as mais executadas da plataforma.

Enquanto isso, contudo, a cantora Charli XCX, grande referência do gênero, e uma de suas expoentes com maior alcance e visibilidade, questionou abertamente em seu Twitter, de forma jocosa e irônica, a legitimidade do termo.

Em uma abordagem diferente, o youtuber Hadamco propõe a distinção intrínseca entre PC Music e Hyperpop como estilos musicais dissonantes, inclusive discordando veementemente com a compilação da playlist do Spotify.

Para ele, Hyperpop é uma forma específica de pop que reforça seus estereótipos de canções animadas e super femininas, porém de forma explicitamente sexual, além de usar muito autotune e sons sintetizados.

Mas, em contrapartida, ele entende que existe uma sonoridade que verdadeiramente deveria ser considerada como PC Music, cuja apesar do abuso do autotune e de sons artificiais, não teria essa feminilidade e sexualidade explícitas, tal como as produções de SOPHIE.

Evidentemente, não há consenso sobre os limites do Hyperpop. Lizzie Szabo, curadora da playlist rechaçada por Hadamco, teceu um comentário pertinente sobre essa problemática em entrevista ao The New York Times:



fig. 4 Tweet de Charli XCX

**PLAYLIST**  
**HYPERPOP**  
 post pc sparkly goodness (i.e. next level awesome pop) featuring queen Charli XCX  
 Created by Spotify • 111 songs, 6 hr

**PLAY**

**FOLLOWERS**  
58,868

Filter Download

TITLE	ARTIST	ALBUM	📅	🕒
claws	Charli XCX	claws	13 hours ago	2:29
sad girls club but u gotta be cute - AmPm x FUNTYME ...	<small>EXPLICIT</small> twst, AmPm, FUNTYME	sad girls club but u gotta be cute (AmPm x ...	13 hours ago	3:59
SGSY	Oklou	SGSY	13 hours ago	3:29
Rich Bitch Juice - Laura Les Remix	<small>EXPLICIT</small> Alice Longyu Gao, Laura Les	Rich Bitch Juice (Remixes)	13 hours ago	2:21
Hoes	<small>EXPLICIT</small> Òlah Bliss	Hoes	13 hours ago	3:47
Bandages	Forevrboy	Bandages	13 hours ago	3:09
I Hate Myself	<small>EXPLICIT</small> OHYUNG	I Hate Myself	13 hours ago	3:19
forever	Charli XCX	forever	13 hours ago	4:04
Love Goes On - Palmistry Remix	Hannah Diamond, Bladee, Palmistry	Reflections Remixes	3 hours ago	3:39
WAKING UP DOWN	Yaeji	WHAT WE DREW 우리가 그러왔던	13 hours ago	3:21
gec 2 Ü (Remix) [feat. Dorian Electra]	100 geecs, Dorian Electra	gec 2 Ü (Remix) [feat. Dorian Electra]	13 hours ago	2:46
TELEPHONE LINE 415	<small>EXPLICIT</small> underscores	character development!	13 hours ago	2:47

fig. 5 Playlist Hyperpop no Spotify

“Hyperpop é a paródia do pop. Quase tira sarro e expande os limites da sonoridade peculiar e tradicional de artistas pop radiofônicos - mas creio que conforme o tempo passe e tenha criadores mais jovens experimentando dentre essa sonoridade, naturalmente, como qualquer gênero, estará evoluindo (Szabo, L., 11/10/2020)

O Hyperpop é, inegavelmente, fruto de seu tempo. A artificialidade não-linear, os sons que à primeira audição podem ser entendidos como erros ou barulho, recursos sonoros computadorizados e as letras ora parodiando a hipersexualidade ora a dependência das tecnologias ora o consumismo desenfreado do mundo neoliberal encapsulam o caos do mundo pós-moderno e o zeitgeist da geração z.

Um exemplo recente desse encapsulamento do espírito do tempo presente é o álbum “how i’m feeling now”, de Charli XCX, lançado em maio, em meio à pandemia do Covid-19. A obra trata diretamen-

te da angústia humana de se permanecer em casa confinada, mantendo relações estritamente virtuais.

O tema de consumo desenfreado é muito bem explicitado pela cantora nipo-britânica Rina Sawayama em seu single “XS”, ao qual é uma crítica direta ao neoliberalismo, à cultura do excesso e ao consumo em massa.

O interessante de tal composição é a ironia do ritmo e da letra, isto porque se apropria da repetição desenfreada, batida animada e composição a princípio frívola que as canções comerciais se utilizam ad nauseam para justamente tecer uma crítica a esses princípios.

Já um caso extremo dessa sátira do capitalismo pós-moderno é o da artista-cápsula QT, cujo conceito era ser uma cantora pop alienígena que teria vindo à Terra divulgar sua bebida energética, a QT Drink. Naturalmente uma sátira às cantoras fabricadas pela indústria, mas que,



fig. 6 Clipe de XS de Rina Sawayama

por sua vez, acabou virando breve jogada de marketing em parceria à própria marca de energéticos RedBull.

SOPHIE, produtora britânica, também provoca pensamentos sobre a condição capitalista pós-moderna na sua canção “Faceshopping” ao insinuar que seu rosto seria mais verdadeiro desde que o comprasse. A artista a princípio se refere ao fato de que paga outras cantoras para interpretarem a maioria de suas produções, mas reverbera como uma provocação ao uso desenfreado de procedimentos estéticos.

Contudo, essa observação sobre a obsessão pós-moderna com a estética pessoal também esbarra na própria identidade da produtora, isto porque SOPHIE se identifica como mulher trans, e esses procedimentos de feminilização podem estar associados à busca pela sua verdadeira identidade.

Aliás, é fundamental e inegável o quanto

a identidade de gênero e orientação sexual não-cis-heteronormativa é um assunto de extremo interesse para o Hyperpop. A não-conformidade do gênero musical parece servir de apoio e lugar de conforto à comunidade LGBT. O youtuber Micthesnare faz a observação em seu vídeo sobre o gênero, lançado em 23 de Novembro de 2020:

**“Essa fluidez tem permitido que o Hyperpop seja incrivelmente inclusivo não apenas a diversas sonoridades, mas também para pessoas de diversos origens e gêneros, especificamente pessoas transgênero e artistas não-binários.” (Micthesnare, 23/11/2020).**

Além de SOPHIE, outros nomes pertencentes à comunidade LGBTQIA+ que despontam dentro do cenário musical do Hyperpop são Kim Petras, That Kid, Dorian Electra, Laura Les.,

Outra questão que reitera o caráter con-



fig. 7 - QT

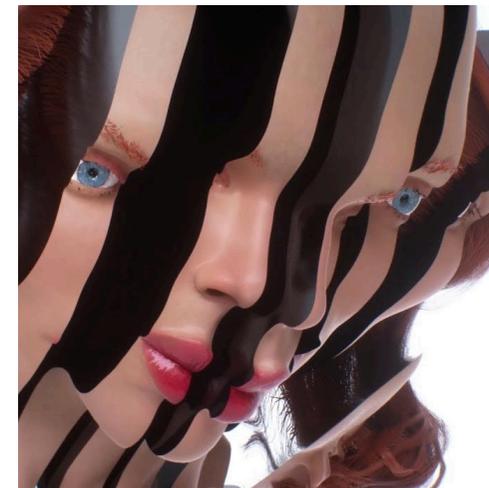


fig. 8 - SOPHIE

temporâneo do estilo e que foi mencionada no início do capítulo é sua natureza virtual e sobretudo experimental, em função da democratização do acesso às ferramentas de edição e produção fonográfica.

Programas de edição, muitas vezes gratuitos, como o Garage Band, ajudam aspirantes de música a produzirem sem muitos equipamentos, senão um computador com acesso a internet. Existem hoje em dia, inclusive, aplicativos de celular, como o Output, que funcionam para produzir suas primeiras canções.

A internet facilita também a divulgação de material produzido por esses artistas. No Facebook existem grupos, como o PC MUSIC SHITPOSTING, dedicados à discussão e divulgação de obras, autorais ou não, de artistas em ascensão.

No Reddit, o próprio fórum dedicado à PC Music não se restringe mais a debater tão somente as produções da gravadora, este também se tornou um espaço de troca e

colaboração de produção de música.

Além disso, as plataformas de streaming atuais, tais como o Spotify e o SoundCloud, permitem que qualquer pessoa aspirante a artista faça upload de seus trabalhos, isto é, que carregue suas canções autorais e originais à plataforma a fim de que outros usuários possam descobri-las sem a necessidade da burocracia dos contratos de gravadora.

É o caso de Emily Montes, artista mirim de apenas 5 anos de idade, que já chegou a contabilizar mais de 80000 ouvintes mensais no Spotify. De certo modo surgiu como meme, isto é, piada viral na internet, mas é notório que algumas de suas produções são consonantes às premissas fonográficas e temáticas do Hyperpop.

Além disso, é fundamental caracterizar o Hyperpop como um movimento internacional, justamente pela natureza virtual de sua produção, consumo e divulgação, não restringindo o som às barreiras

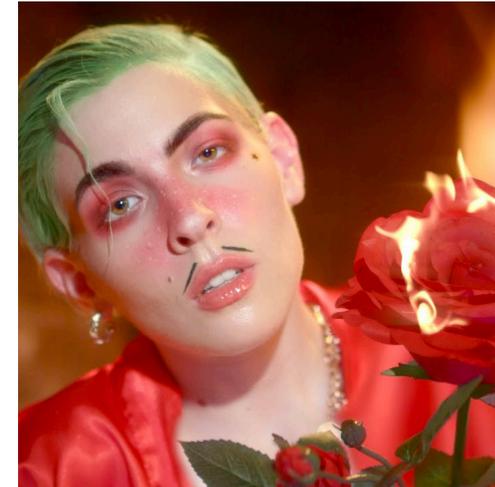


fig. 9 - Dorian Electra

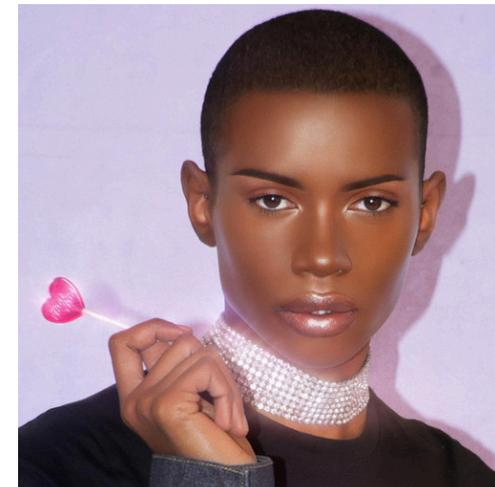


fig. 10 - That Kid

geopolíticas. Esse fator implicou em duas consequências principais : grande difusão e permeabilidade do consumo devido ao fácil acesso em qualquer parte do globo, e a participação ativa na confecção de produções originais por parte de artistas de diversas nações.

No Brasil artistas como Frimes, Mia Badgyal e CyberKills não apenas desenvolvem sons coerentes com o universo do Hyperpop como adicionam brasilidade, usando de ritmos e estilos nacionais em suas composições, e, por sua vez, distanciando novamente do pop tradicional propriamente dito.

Sobre seu EP de estreia que lançou no dia 12/08/2021, o duo CyberKills teceu o seguinte comentário em entrevista realizada à Vogue Brasil, em agosto de 2021:

**“O EP não pertence a um gênero específico. As músicas não cabem numa caixinha, são experiências únicas e inéditas misturando o sintético ao orgânico. É uma via-**

**gem entre a dualidade de Gabriel e Rodrigo até o experimento final de estudos e referências dos mais diversos universos musicais, que compõem o repertório do CyberKills (Diniz, G, 07/07/2021). ”**

Mas o que realmente permeia e define o Hyperpop é sua sonoridade particular extrema e declaradamente artificial. Sobre esse tema, o artista EllyOtto declarou à Billboard em entrevista concedida em março de 2021:

**“Para o Hyperpop, Auto-Tune é necessário. Mas eu faço música Folk paralelamente, e eu não uso AutoTune para isso, apenas minha voz. Como alguém que é um pouco próximo do lado da não-conformidade de gênero, isso é como meu jeito – desconcertar as pessoas (EllyOtto, 03/2021).. “**

Bem como outros movimentos artísticos de caráter originalmente musical, a identidade do Hyperpop não reverbera apenas em sua sonoridade, mas também encon-

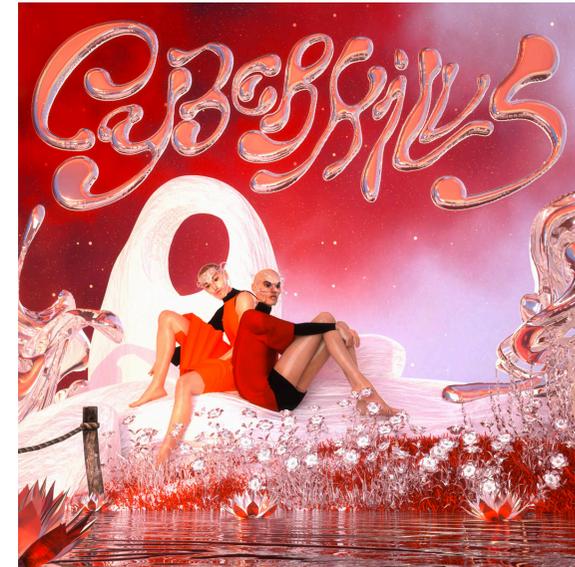


fig. 11 - Capa do EP de CyberKills

tra força na sua estética visual particular.

Existe uma obsessão pela imagem gerada pelos computadores, mas o objetivo não é reproduzir fielmente a realidade. O interesse do Hyperpop não reside no mundo tangível, mas sim na possibilidade de expandir a compreensão humana de novas realidades aumentadas e, em ressonância com o próprio estilo de sua sonoridade, a cultura visual explora a artificialidade.

Técnicas de imagem tridimensional, por exemplo, que em grande parte são usados em outros movimentos artísticos de tal modo que criam uma linha tênue entre realidade e virtualidade, nesse caso produzem formas retorcidas com efeitos plásticos ou metálicos que mais parecem gotas, gosmas ou formações rochosas. Sugere um mundo surreal, intangível, futurístico que beira a ficção-científica ao produzir um novo universo.

Mesmo a forma antropomórfica trans-

cende os limites impostos pela física, uma vez que o próprio ser-humano estaria inserido nessa nova realidade aumentada. Este é um ambiente de dissociação da autoimagem.

Além disso, existe uma cultura de enaltecimento de máquinas, em especial dos automóveis, que tanto são equipamentos complexos, elegantes e tecnológicos quanto são velozes, poderosos e sugerem movimento, apontando para o desejo de escape da realidade rumo ao futuro.

Esses aspectos tanto falam sobre uma ansiedade perante o que o tempo por vir reserva à humanidade quanto revelam um entendimento do momento presente como sendo caótico e irregular, trata de criar utopias virtuais em virtude da insatisfação com os horizontes da realidade do contexto neoliberal.

Ao mesmo tempo, este é um movimento de pastiche e exagero por isso se apropria e leva ao extremo clichês visuais do pop co-

mercial das últimas décadas, que pode ser considerada vazia, hiperssexualizada e capitalística. Ainda que seja uma crítica até certo ponto, esse aspecto se desdobra também para o lado de uma honestidade e aceitação consciente do prazer material e carnal sem demagogia.

O estilo bebe muito da fonte do movimento de celebração do momento de virada do milênio, no início dos anos 2000, época referida como "Y2K".

O espírito de otimismo manifestado por visualidades "futuristas", lustrosas, acetinadas e sobretudo descoladas que foi muito aproveitado e incorporado tanto por artistas do EDM ao pop, quanto empresas de celular e tecnologia.

Essa sonoridade, abertamente artificial e computadorizada, contudo, não é novidade, desde Believe, single de 2001 de Cher, que o autotune começa a ser usado já com intuito de gerar sons deliberadamente computadorizados. Björk explora esse

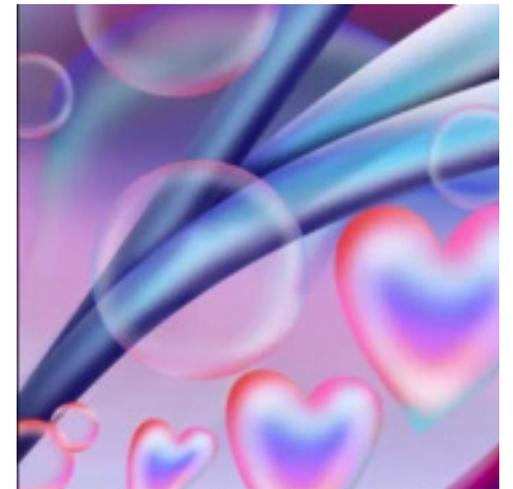


fig. 12 - Compilado de álbums de artistas Hyperpop

tipo de sonoridade em seu pop experimental desde os anos 1990. Podemos remontar as influências desse novo estilo inclusive desde o Kraftwerk, grupo musical eletrônico dos anos 1970 apontado como precursor da música dance-eletrônica.

Tampouco este foi o primeiro estilo a se consolidar na internet e a tratar centralmente dessa temática. Tanto o Vaporwave quanto o Seapunk foram movimentos virtuais que propuseram sonoridades e estéticas atreladas ao universo virtual simultaneamente, porém são hoje em dia considerados movimentos extintos em função de seu engessamento.

Justamente essa não-identidade monolítica do estilo que garante sua manutenção e sobrevivência. O último álbum de estúdio de AG Cook, por exemplo, explora um universo mais pop-rock quase-country em algumas faixas, sem deixar de soar similar e ter progressões parecidas a uma obra de Hyperpop, mas seria esta classificação válida a essas canções uma vez

que não pertencem ao pop em primeiro lugar? O youtuber Michthesnare discorre sobre essa questão em seu vídeo:

**“Tentar delimitar o Hyperpop é um esforço infrutífero, enlouquecedor e inútil. Em grande parte porque o gênero ainda está crescendo para dentro de si mesmo” (Michthesnare, 03/2020).**

O paralelismo também pode ser feito comparando com as produções de outros estilos internacionais, como é o caso do TecnoBrega de Joelma, enquanto na Banda Calypso e Mylla Karvalho na Companhia do Calypso.

Essa vertente, e sua proximidade com o Hyperpop, culminou no quarto álbum de estúdio lançado em meados de 2021 por de Pablo Vittar, Batidão Tropical, composto de três faixas inéditas e sete regravações de artistas consagrados do gênero que evocam o espírito do TecnoBrega com produções mais contemporâneas.

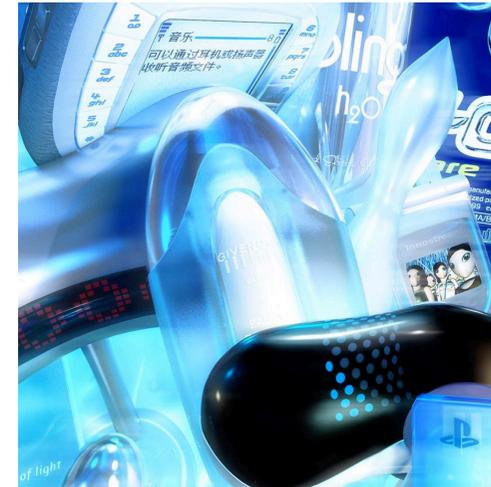


fig. 13 - Visualidade Y2K



fig. 14 - Visualidade Y2K

A faixa mais emblemática que consolida essa tendência é Ultra Som, originalmente da Banda Ravelly, que com a voz de Pabllo e a nova remixagem mais se aproximam de um *Hyper Drum’N’Bass* com influências paraenses.

Deize Tigrona, em seu último single lançado em 2020, “Sexo, Internet e Funk”, explora justamente as mesmas temáticas e ritmos em um funk genuinamente brasileiro. Mas esse não é um fenômeno necessariamente recente. Desde as origens do Funk Carioca que as produções foram disruptivas, quebrando as expectativas sonoras de seu estilo embrionário, o Charme.

Os primeiros sucessos da Furacão 2000 já se aproveitavam das tecnologias da época para produzir música que se aproveitasse da sonoridade artificial, que seria difícil de reproduzir em meios analógicos.

Mais do que isso, o Funk ressignificou peças clássicas, como no caso de Bum Bum Tam Tam, grande êxito de Mc Fioti, que se apropriou de um sample da *Partita in A Minor* para Flauta Solo, de Johann Sebastian Bach, composta no século XVIII.

O mesmo pode ser visto da venezuelana Arca, que flerta com esse potencial sintético ao trazer o Reggeaton para o experimentalismo em seu último álbum, *Kick i*. Tomasa Del Real, artista chilena, já o fazia em suas primeiras faixas cujo gênero a própria autora gosta de denominar como “Neoperreo”.

Seria, portanto, válido considerar o surgimento de uma nova vertente musical, isto é, não se restringindo apenas a um novo gênero, mas, sim, um novo campo musical? A convergência da música e seus estilos para uma *Hypermúsica* é a premissa na qual se baseia esse projeto.



fig. 16 - Batidão Tropical



fig. 17 - Sexo Internet e Funk



fig. 18 - Furacão 2000

## 2.2 HYPERGÊNEROS

Esta pesquisa aponta, portanto, para uma classificação musical contemporânea na qual inúmeros gêneros de origens, ritmos e influências diferentes coexistem em um mesmo espaço ou espectro musical. Inspirado nas origens do Hyperpop, tendo em vista seu caráter questionador dos limites da música popular moderna, é que se propõe a nomenclatura Hypergêneros para defini-lo.

Sobretudo, a fim de entender o que simultaneamente une essas sonoridades em um mesmo contexto, e o que as diferencia frente à gama de outros estilos musicais, foi preciso entender melhor suas construções e similaridades.

**“O sintetizador (instrumento que multiplica os timbres) acoplado ao sequenciador (computador que escreve sequências com precisão e as repete indefinidamente) está mudando completamente o modo de produção sonora. A escrita e o relógio, que foram dois dispositivos fundamentais para**

**o controle e desenvolvimento das alturas e do pulso, estão juntos numa máquina gravadora de matrizes que simula as variações de tempo e altura, intensidade e timbre [...] O artesanal e o sintetizador entram num jogo cerrado de confrontos e compensações, enquanto o consumismo estrito encontra formas mais aceleradas de repetir a repetição e ruidificar o ruído (Wisnik, J. M., 2019).”**

Por mais que Wisnik não vislumbrasse essa subversão do aspecto comercial da repetição desenfreada na indústria fonográfica que, por exemplo, o Hyperpop em si propõe e provoca, como previamente mencionado, o que ele aponta nessa observação com relação a “ruidificação do ruído” proveniente do som sintetizado é extremamente pertinente, mas não deve ser encarada de forma pejorativa.

Sintetizado é, portanto, ponto chave para entender a abrangência do que está sendo proposto enquanto Hypergêneros. A conclusão é de que a artificialidade, especial-

mente quando beira o irreal, é o que os une. Ao descrever seu modo de produção de música ao canal alemão Arte TRACKS, SOPHIE faz uma declaração muito pertinente para o entendimento deste escopo:

**“Há muita confusão acerca da música Pop ser genuinamente música experimental. Eu tento imaginar um hiper mundo de sons [...] que cartunizam e exageram sons e fenômenos [auditivos] de ocorrência natural ou orgânicos e materiais que não existam no momento. Um exemplo seria um piano do tamanho de uma montanha e tento imaginar como soaria um instrumento daquela magnitude (SOPHIE, 2020).”**

Mas não basta a natureza artificial do som para consolidar um gênero ou canção no mesmo pacote de influências do Hyperpop. Por mais que esse código torne o computador nesse caso o principal agente de propagação musical e portanto a canção seja determinadamente artificial, isso não é o suficiente para con-

solidar toda e qualquer canção como pertencente ao Hypergênero.

A reprodução de sons gravados não é um fenômeno exatamente novo. Os discos de vinil, por exemplo, existem desde 1948. Só que, naturalmente, ainda que a forma de reprodução do som dos LPs não seja diretamente humana, segue sendo analógica por se tratar de mídia física.

No caso dos computadores, eles têm a capacidade, por exemplo, de decodificar os sons não-físicos, mas, sim, virtuais, tanto em plataformas e serviços de streaming, quanto em arquivos baixados e salvos em seu disco-rígido.

De fato, é ele que é o maestro momentâneo que interpreta as suas partituras, no caso os bits. Ainda assim, executar um arquivo de música não é suficiente para mudar seu estilo e sua natureza de produção sonora.

Ainda que se produza uma canção inteira-

mente no computador, isso tampouco pode ser considerado suficiente para determiná-la como pertencente ao espectro dos Hypergêneros. Não basta que uma canção seja fabricada em máquina se o ser-humano, consegue reproduzir integral ou similarmente, seja através de instrumentos musicais ou mesmo com a voz.

Disso, resume-se que o som sintetizado artificialmente precisa ser deliberadamente irreal, isto é, além do escopo de possibilidades dos sons analógicos.

Este, inclusive, é o caso de Lil Miquela, uma artista pop virtual, ou seja, cuja imagem é um avatar em computação gráfica, cujas canções não se sabem ao certo se são de fato cantadas por um ser humano real ou apenas vozes sintetizadas. No entanto, independentemente de como são produzidas, soa completamente humana e analógica.



fig. 19 - Lil Miquela

A natureza a ser considerada artificial de tal vertente musical está na dependência do computador para decodificar tais canções, ou seja, mais do que instrumento o computador é co-autor da obra.

Sendo assim, pode-se definir os Hypergêneros como: todo som que é deliberadamente artificial e não-tangível, ou seja, que não pode ser replicado por instrumentos de música analógicos ou pela voz humana. Ademais, o abraçamento da virtualidade e aceitação do erro de processamento faz parte dessa vertente.

Estão dentro dessa classificação gêneros tais como o Funk 150bpm de MC Cabide, o Neoperreo de Tomasa del Real, o Brega de Joelma, o Flamenco experimental de Rosalía, dentre vários outros ritmos.

Entretanto, não é de se descartar a possibilidade de traduzir certas canções a este universo desde que haja mudança estrutural na sua composição ao ponto de que a sua replicação seja impossibilitada por

meios analógicos.

Por ser um tema contemporâneo e em desenvolvimento é que ainda existe muita ambivalência e sobreposição, ou seja, muita coisa coexiste ao mesmo tempo dentro e fora do escopo hyper. Por essa razão, é importante que os Hypergêneros sejam vistos como um espectro, ao invés de um sólido monolítico.

Esta pesquisa não propõe que os Hypergêneros venham a ser o auge da produção musical, ou que de alguma forma sejam o próximo e definitivo passo, superando de vez a música analógica. O que se conclui e é provável que aconteça é que este é e continuará a ser um campo a ser explorado, enquanto canções fora do contexto “hyper” seguirão sendo aclamadas e produzidas paralela e simultaneamente.

# 3. DIRETRIZES

### 3.1 DIRETRIZES PROJETOAIS

Foi a partir da pesquisa extensiva partindo do Hyperpop até a definição do escopo do espectro dos Hypergêneros que nasceu a premissa básica deste projeto de conclusão de curso. Fundamentalmente, sua natureza partiu do desejo de não apenas desenvolver um projeto de design cujo tema fosse musical, como poderia ser uma capa de álbum, por exemplo, mas que de fato se propusesse a explorar a sonoridade na sua própria essência, isto é, o áudio haveria de ser parte fundamental e não poderia ser dissociado deste projeto.

Outra questão que reverbera consoante com a proposição de projetar aliado à música e não apenas subserviente a ela é que o próprio campo musical dos Hypergêneros é ainda incerto e não muito bem definido. Portanto, revelou-se desde cedo durante o processo projetual essa necessidade da presença central da música em si no produto final a fim de justamente contextualizar tal campo sonoro para além da visualidade.

Originalmente, ainda sem muita forma definida do que poderia vir a se tornar esse produto final, a ideia seria projetar uma experiência interativa que explorasse os limites do proposto espectro dos Hypergêneros.

Trataria-se, portanto, de uma experiência coletiva cujo seu fruto por sua vez também se consagraria como projeto à parte, isto é, um sound-design colaborativo no qual o usuário tanto fosse espectador quanto atuante.

A partir da combinação de diversos elementos e sons que cada um controla remotamente, esse som de saída, que a princípio poderia soar destoante, eventualmente seria a trilha sonora orgânica deste experimento essencialmente online. A ideia seria amalgamar fragmentos de diferentes músicas de estilos diferentes a fim de consolidar o espectro dos Hypergêneros.

Em função do caráter visual dos próprios gêneros, desde cedo ficou evidente a necessidade de que o projeto contemplasse

também a parte de representação visual. A ideia desde o início da etapa de desenvolvimento era de que a imagem atuasse simultaneamente ao som, mas como ao certo isso aconteceria e quais seriam os resultados imagéticos ainda estava muito incerto.

Primeiramente, definiu-se de forma ampla e pouco precisa que experiências gráficas sintetizadas pelo próprio computador acompanhariam o ritmo da música, ou seja, uma experiência holística, sinestésica e imersiva ao ditar esse universo além da realidade.

Em suma, o projeto se fundamenta em três pilares:

**MUSICALIDADE**, objetivando contemplar o espectro dos hypergêneros;

**COLABORATIVIDADE**, promovendo uma experiência coletiva e interativa;

**VIRTUALIDADE**, já que os hypergêneros nasceram do universo sintético.

## 3.2 PRIMEIRA EXPERIMENTAÇÃO

Partindo da primeira definição das diretrizes que viriam a guiar o desenvolvimento do projeto, surgiram algumas dúvidas e questões sobre a execução da proposta, tanto pela definição ainda pouco precisa do que poderia vir a se tornar tal experiência proposta quanto com relação às técnicas que seriam empregadas para executar a experiência online em si e as de manipulação de som.

A professora Zoy logo sugeriu começar com as primeiras experimentações através de protótipos de caráter ainda de baixa complexidade.

Como o caráter do projeto é colaborativo e virtual, foi pensado na proposição de uma experiência online usando como plataforma o programa de videochamadas Zoom, que é comumente empregado por eventos online que dependem do compartilhamento de som.

Neste momento, não foi ainda planejada a interferência de outros usuários no

controle fonográfico justamente por se tratar de uma etapa de primeiras impressões, ou seja, apenas o administrador controlava o áudio enquanto todos os outros participantes permaneceram com os microfones mudos.

Uma questão fundamental foi a curadoria musical, ou seja, a escolha das canções que viriam a ser tocadas.

Era imprescindível que houvesse tanto música que por si só fosse entendida dentro do espectro dos Hypergêneros quanto canções que fossem meramente analógicas que seriam transformadas para esse universo a fim de estipular mais objetivamente um escopo dos limites do espectro.

Além disso, parte do objetivo era tecer uma narrativa auditiva a fim de facilitar a compreensão e tornar o projeto agradável.

Para resolver essa questão sem entrar em maiores dificuldades técnicas, afinal este ainda se tratava de um protótipo de baixa

complexidade, foi utilizado o programa de mixagem “Djay”, software de computador que funciona diretamente por streaming com o Spotify.

Este aplicativo costuma ser usado por DJs amadores e funciona melhor para sets de festa pois prioriza as transições entre as músicas, o lado ruim é que não há muito controle sobre fragmentos isolados das músicas, tornando mais complicada a fusão total dos elementos auditivos.

Foram selecionadas pessoas com graus diferentes de familiaridade tanto com os Hypergêneros quanto com a proposta do projeto em si, para que se pudesse compilar informação o mais diferenciada possível e aferir a inteligibilidade do projeto perante diversos grupos.

A princípio, havia sido planejado apenas um momento de conversa coletiva sobre o assunto, a ser realizada no momento imediatamente posterior ao evento, mas a professora Noni sugeriu que pudesse se

explorar o momento durante a execução do experimento a fim de capturar impressões mais latentes e momentâneas, que talvez pudessem se dissipar até o final da experiência.

Foi proposto, portanto, que os participantes enviassem gravações de áudio no Whatsapp durante o processo com o objetivo de deixar fluir soltas as palavras e impressões momentâneas sobre a música do então presente momento.

Um lado interessante desse tipo de abordagem é que a gravação preserva tanto a entonação do usuário quanto o áudio do momento que evocou pensamentos.

A experiência ocorreu virtualmente no dia 13 de novembro de 2020, contou com a participação de doze usuários, sendo que alguns não puderam participar do experimento todo, e durou cerca de uma hora e meia, incluindo o tempo de execução de música e de levantamento de dados.



fig. 20 - Primeiro experimento



fig. 21 - Primeiro experimento

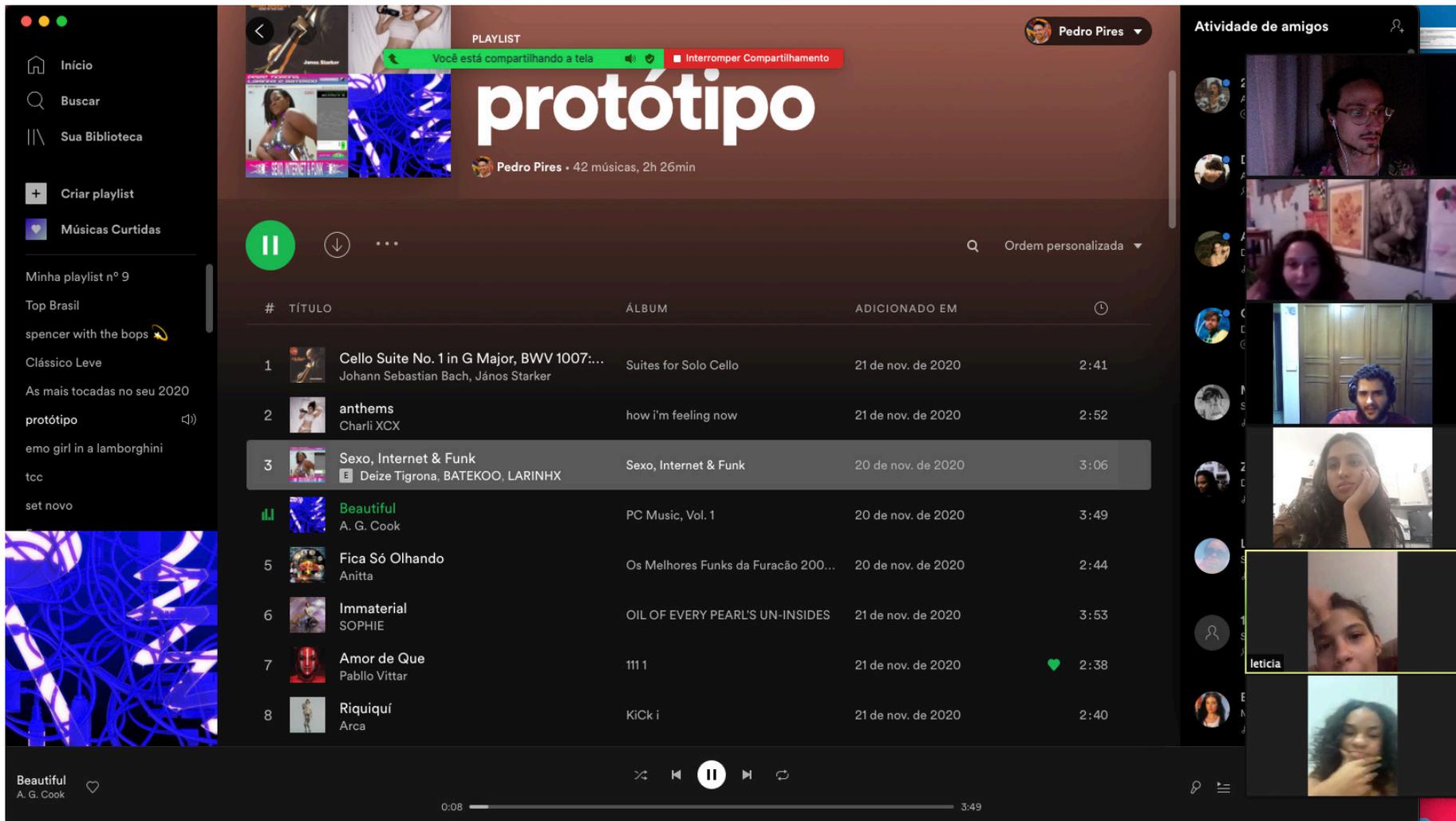


fig. 22 - Primeiro experimento

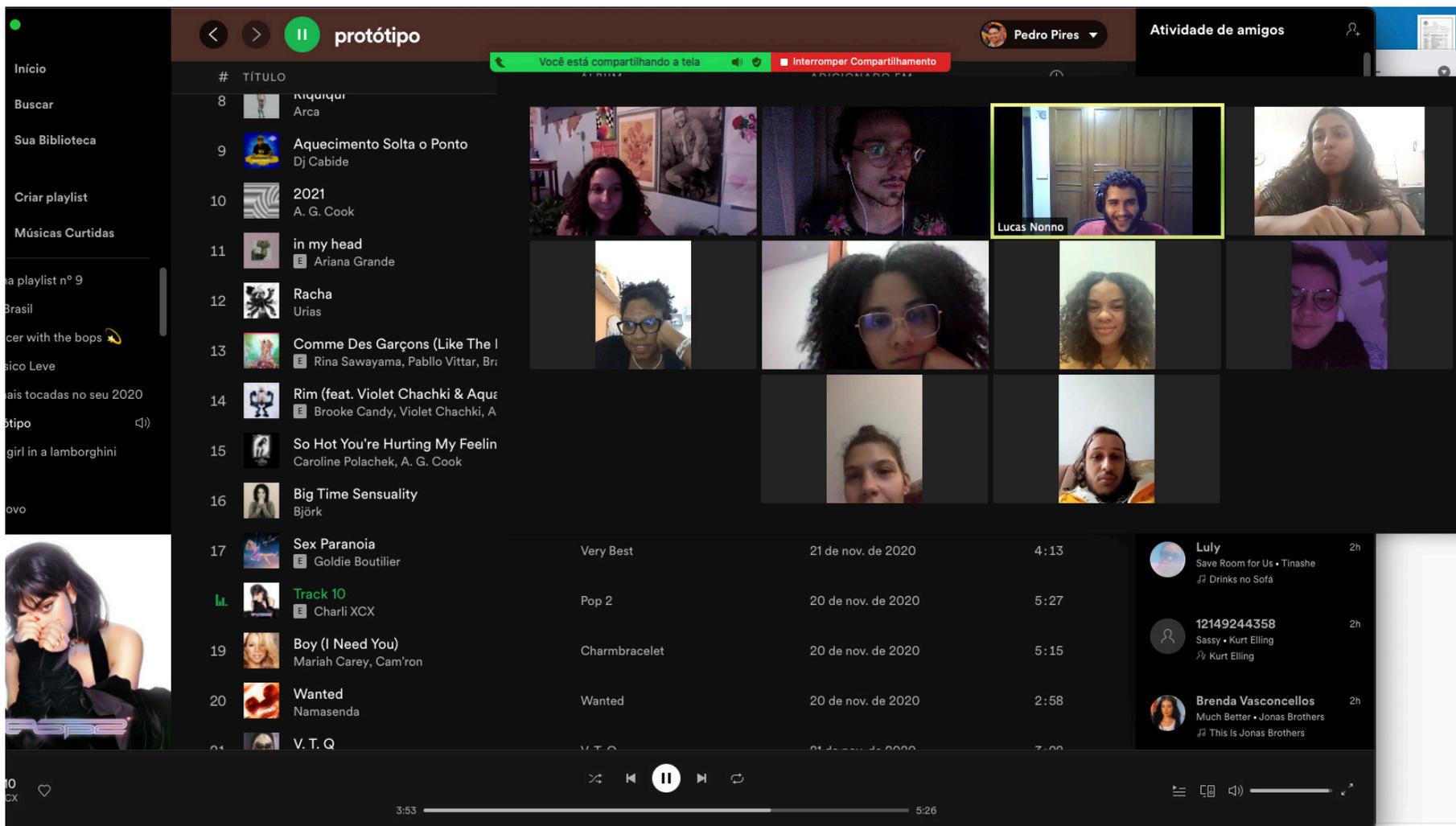


fig. 23 - Primeiro experimento

A plataforma Zoom mostrou-se eficiente para transmitir com relativa boa qualidade a videochamada. Quando questionados sobre a qualidade do som, os participantes constataram poder ouvir com clareza.

O Zoom, no entanto, tem limitações de natureza de interface que foram um pouco inconvenientes, mas já eram esperadas.

É praticamente impossível lidar concomitantemente com o Zoom e o Djay, uma vez que a manipulação de som exige um esforço e dedicação no momento, mas um dos participantes, Hugo, citou a possibilidade de realizar um novo experimento no qual o set já estaria pronto.

Nesse caso não haveria necessidade de se montar um novo set, isto porque alguns produtores disponibilizam seus próprios na internet. Isso tornaria mais fácil a interação com os participantes, mas o controle ativo é completamente perdido.

Infelizmente, uma questão negativa foi a interferência de diferentes canções que se sobrepuseram de tal modo dissonante que “mais pareciam duas pistas de dança em uma mesma festa do que um set uníssono”, citou Miguel, um dos participantes. Outra participante, Maria, mencionou: “parece a Lapa na sexta-feira à noite quando pode-se ouvir o som das caixas de som de vários bares junto ao som do Circo Voador.”

Isso se deu em parte porque a canção inteira estava sendo usada para tentar unificar o set em um Hypergênero, só que em especial as diferentes partes cantadas interferiam no processo de escuta mutuamente.

Como o Djay não tem a possibilidade de manipular minuciosamente os acordes, contornar esse problema se provou muito difícil. Ainda assim, apontou para a importante observação de que músicas com voz humana têm uma natureza particular muito pungente e que sua manipulação se

torna mais difícil, portanto deve-se evitar a junção de duas canções com vocais.

Outra questão que o “caos sonoro” suscitou foi a importância de evitar que informações ocorram concomitantemente.

Essas foram as primeiras observações que vieram a motivar a instauração de um sistema de rodadas futuro já que com apenas uma pessoa no comando da música a trilha sonora já era caótica.

De todo modo, essas impressões coletadas não foram exatamente de estranhamento, inclusive foram citadas experiências reais que os participantes estão acostumados a vivenciar.

Houve reconhecimento e identificação não somente de caráter “espacial”, boa parte dos usuários identificou o que estava sendo tocado como “música eletrônica”, mas, ainda assim, podiam nitidamente distinguir as diferenças entre os gêneros musicais apresentados.

Isso potencialmente aponta ao fato de que esse campo musical já tenha relevância no imaginário humano contemporâneo, muito embora tudo seja categorizado em um grande escopo eletrônico.

Outro ponto relevante é que as pessoas que tinham menos exposição ao projeto ficaram mais confusas ao fim da experiência. Quando indagados citavam que gostavam da experiência em si mas não necessariamente entendiam o que estava sendo proposto, sendo latente a necessidade de uma certa introdução ao tema.

### **3.3 ANÁLISE DE REFERÊNCIAS**

A partir desse momento de primeiras informações levantadas com essa experiência, o próximo passo foi buscar referências de experiências similares ou que pudessem ressoar com a natureza do projeto a fim de entender melhor qual poderia vir a ser o seu resultado.

Foram, portanto, levantadas referências de inspiração projetual que permeavam ao menos um dos três pilares projetuais de MUSICALIDADE, COLABORATIVIDADE e VIRTUALIDADE.

Cada uma dessas referências teve suas características avaliadas de forma positiva ou negativamente e posteriormente categorizadas respectivamente entre **PRÓS** e **CONTRAS**.

## CONTROLADORA

Aparelho muito usado por DJs para tocar em festas porque permite tocar música continuamente realizando transições fluidas e bem-resolvidas entre canções, além de ser capaz de modificá-las facilmente de modo quase que imediato.

Quando acoplada a um computador, a controladora é capaz de realizar uma gama enorme de intervenções nas músicas, como alterar sua frequência, o tom e o volume, além de possibilitar alguns efeitos como reverberação.

**PRÓS:** Relativamente fácil de aprender suas funções, capaz de manipular com bastante precisão o som.

**CONTRAS:** Muitos botões, uso individual, produto físico.



fig. 24 - Controladora

## PAD CONTROLLER

Instrumento que funciona através de botões emborrachados que quando pressionados pelos dedos do manipulador seus sensores de pressão são ativados e, se conectados a algum dispositivo decodificador, reproduzem sons de acordo com a intensidade e velocidade do toque.

São versáteis e conseguem adquirir qualquer qualidade sonora, como parecer teclado, violão, baterias, além de perfis sonoros que não sejam originários de instrumentos.

**PRÓS:** interface simples, fácil de usar, altamente responsivo, versátil na produção sonora.

**CONTRAS:** Uso individual, produto físico.



fig. 25 - Pad Controller

## BEATMAKER

Sequenciador MIDI online que possibilita criar uma música original do zero a partir de uma infinidade de *samples* em seu banco de dados, mas também possibilita a intervenção sonora em músicas já existentes dentro de seu banco de dados.

**PRÓS:** Interface simples, fácil de usar, altamente responsivo, versátil na produção sonora.

**CONTRAS:** Uso individual, produto físico.

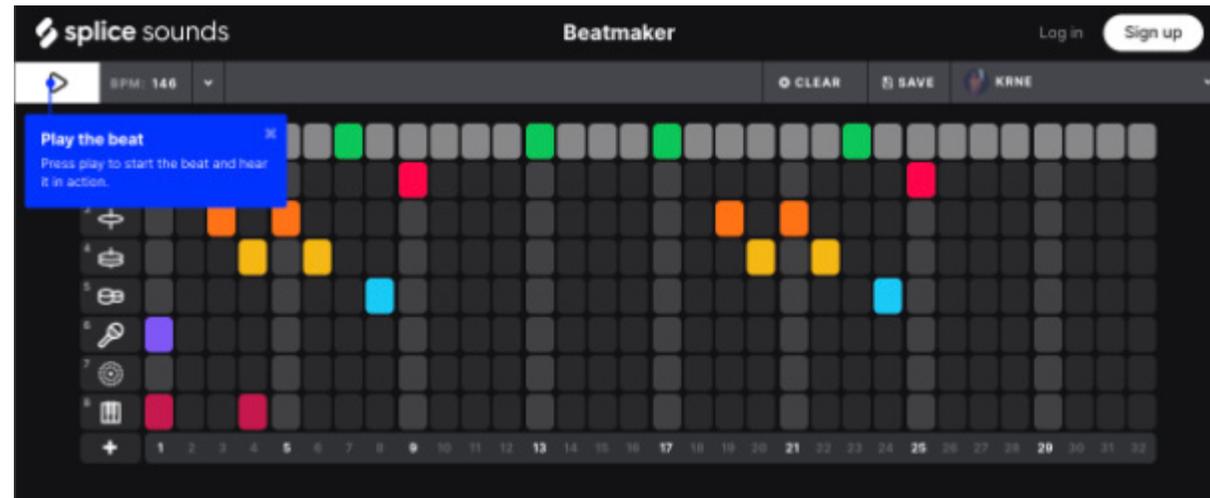


fig. 26 - Beatmaker

## BIOPHILIA

Aplicativo produzido para divulgar o álbum Biophilia da cantora islandesa Björk onde seus fãs poderiam interagir diretamente com as músicas, alterando sua sonoridade através de uma interface lúdica.

**PRÓS:** Lúdico, interativo, virtual, consegue manipular músicas já existentes, fácil de usar

**CONTRAS:** Uso individual, limita-se apenas às músicas do álbum.

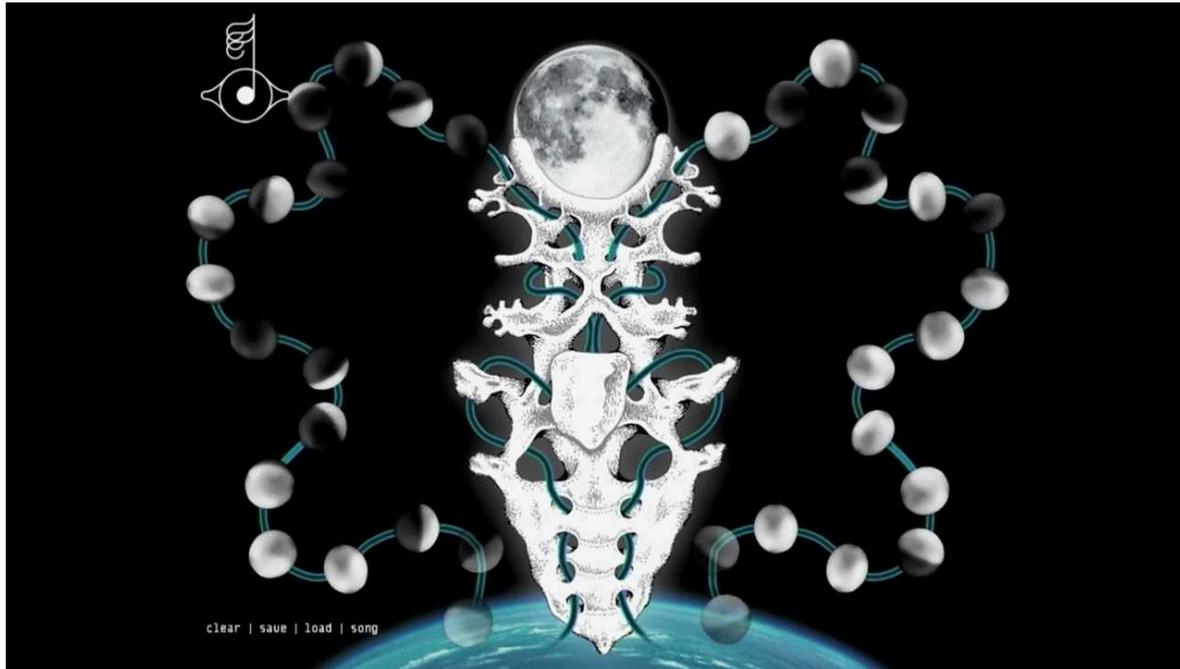


fig. 27 - Biophilia

## GARTIC

Jogo virtual de desenho onde os usuários competem por pontos seja adivinhando a ilustração feita pelos outros participantes ou procurando ser o mais objetivo possível em sua representação do que lhe foi sorteado para que o maior número possível de jogadores acerte.

**PRÓS:** Simples, descomplicado, fácil de usar, interativo, coletivo, instigante.

**CONTRAS:** Não é musical, caráter competitivo entre os usuários.

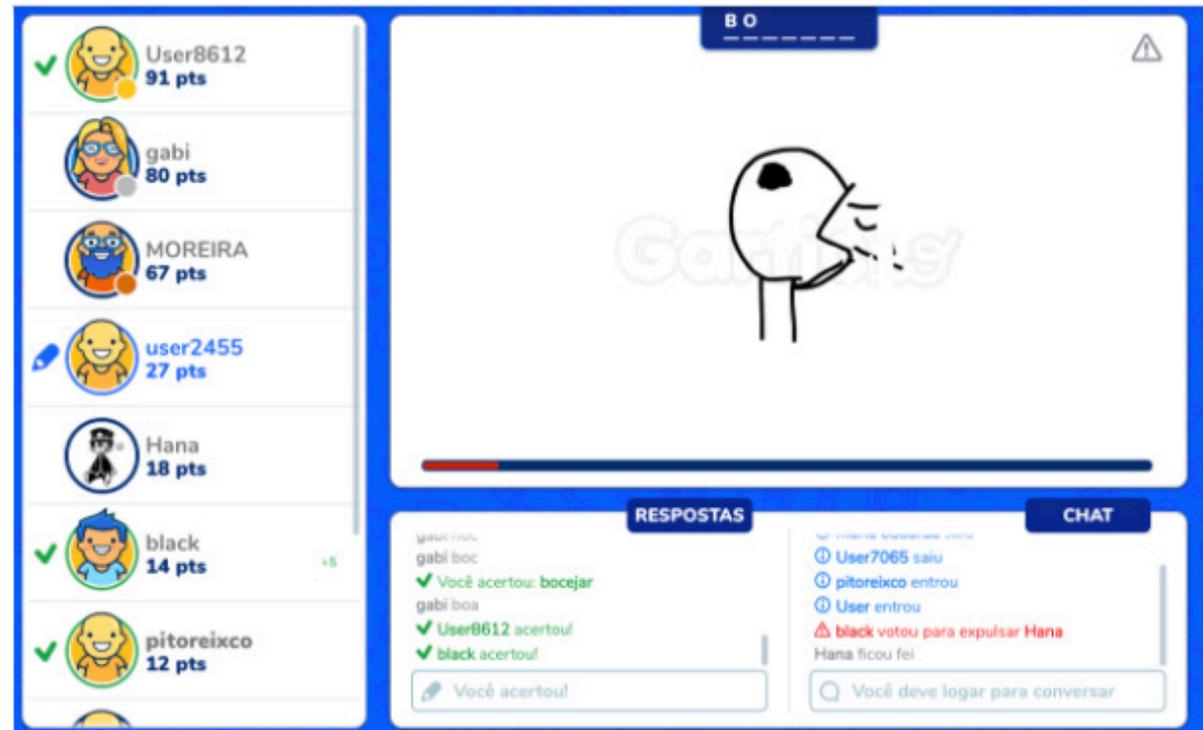


fig. 28 - Gartic

### 3.4 DEFINIÇÃO DO PROJETO

Após todo o primeiro processo de familiarização com as possibilidades projetuais, partindo desde as definições das diretrizes fundamentais até as partes de experimentação e avaliação de referências, o projeto começou a se tornar mais tangível, e para dar prosseguimento com seu desenvolvimento seria fundamental defini-lo de forma mais precisa.

Um dos primeiros aspectos a ser definido foi seu formato. Como a experiência deveria acontecer online, a solução que melhor pareceu atender aos requisitos projetuais foi em formato de site, a fim de facilitar o acesso do usuário sem precisar baixar um novo software.

Optou-se por focar os esforços do projeto em modelo para computador, ao invés de mobile em função da tela ser maior, da maior precisão do mouse para realizar as tarefas, além do melhor processamento caso o site ficasse muito pesado.

A interface não poderia ser muito complicada, a fim de possibilitar um acesso democrático à experiência, ao invés de apenas restringi-lo ao público já familiarizado com softwares de edição de música; tampouco explícita demais, pois um fator fundamental do projeto é que os usuários devem se sentir compelidos a desvendar as funções do site e de suas possibilidades sonoras.

Apesar da necessidade de rodadas este, contudo, não é um projeto de jogo, isto porque não faria sentido seja instituir qualquer nível de competitividade entre os participantes, considerando que a premissa é a colaboração. Tampouco faz sentido definir um alvo ou objetivo em comum para além da própria experiência musical, já que a recompensa se concentra no processo de compreensão do espectro.

As intervenções não podem ser demasiadamente precisas, mas devem ser expressivas o suficiente para modificar e alterar uma canção meramente analógica a ponto de torná-la irreal e sintética. Os usuários

devem poder adicionar pequenos fragmentos de canções aos stems que sejam pertencentes aos hypergêneros, além de alterar a frequência e o tom.

Outro aspecto intrínseco é a capacidade de editar músicas já existentes, porque isso é fundamental para que as pessoas percebam que muitas das músicas que ela já conhecem e consomem pertencem, em algum nível, ao espectro dos hypergêneros.

Isso também possibilita desvendar que diversos ritmos são consoantes a esse espectro. Por isso, foi pensado no cadastro ser realizado diretamente pela conta do Spotify, assim aproveita-se o banco de dados preexistente de canções que os usuários conhecem.

De todo modo, é importante que exista um banco de dados particular da própria plataforma que contenham canções declaradamente associadas ao espectro dos hypergeneros, como é o caso das fai-

xas de hyperpop ou de tecnobrega, por exemplo, a fim de que o campo musical da experiência não fique restrito apenas ao que já é conhecido do usuário.

Além disso, é fundamental que esse banco de dados nativo do projeto esteja repleto de fragmentos de música, chamados de stems, que seriam breves samples isolados de batidas, acordes e vocais retirados de canções hypergênero.

Este acervo, inclusive, não seria muito difícil de ser executado, uma vez que boa parte dos artistas dessas vertentes disponibilizam seus stems online gratuitamente e encorajam seus ouvintes a experimentar com eles. Não é incomum ouvir produções desde hyperpop até o funk 150bpm com stems sampleados, inclusive faz parte da natureza dos gêneros essa ressignificação.

É importante frisar que qualquer seja a disposição das canções e suas intervenções na tela, o conjunto da obra, essa sinfonia coletiva que está sendo criada de forma colaborativa e efêmera, é mais importante do que a individualização de cada canção, *sample* ou *stem*.

Ou seja, a interação há de estar mais centralizada no campo musical como um todo. Em função disso, a existência de algum tipo de termômetro ou indicador da posição do campo musical dentro do espectro dos Hypergêneros é fundamental.

# 4. CRIAÇÃO

## 4.1 MORFOLOGIA

O próximo passo foi começar a pensar a morfologia e visualidade do projeto propriamente dito, isto é, começar a projetar os primeiros layouts, para eventualmente testar wireframes e protótipos.

A inspiração primordial partiu de formas circulares e mais orgânicas, isto porque o círculo é uma figura recorrente na música em diversos aspectos.

É o formato dos principais formatos de mídia física, como o LP e o CD, além de também ter sido empregado em diversos mp3 players depois da explosão da Click Wheel do iPod.

Além disso, como apresentado na etapa de análise de referências, grande parte das controladoras possui dois grandes círculos, cada um representando uma entrada de música.

Os aspectos geométricos dos círculos também contribuíram para sua escolha como elemento de partida para a ideação

das telas de interação, em especial para a representação das canções e seus samples e stems.

As circunferências possuem infinitos lados, ao mesmo tempo que são autosuficientes e fechados em si mesmo sem ângulos ou linhas retas que evoquem interrupção.

## 4.2 WIREFRAMES E PROTÓTIPO

Depois de experimentar as primeiras formas possíveis para representar os elementos que estruturam a experiência do site, foram confeccionados wireframes, isto é, telas em baixa fidelidade visual, a fim de fazer os primeiros testes de prototipação.

Os wireframes foram uma ferramenta extremamente útil justamente porque são descomplicados e rápidos tanto de confeccionar quanto para alterá-los a fim de incrementar novas funcionalidades e realizar novos testes.

Para sua confecção a plataforma online Figma se mostrou útil, pois além de ser bem descomplicada e voltada inteiramente justamente para o design de interação, possibilita também produzir apresentações minimamente funcionais, onde o usuário tem liberdade para clicar nos ícones e ter a resposta visual esperada. Esse aspecto facilita a prototipação e promove resultados mais fidedignos.

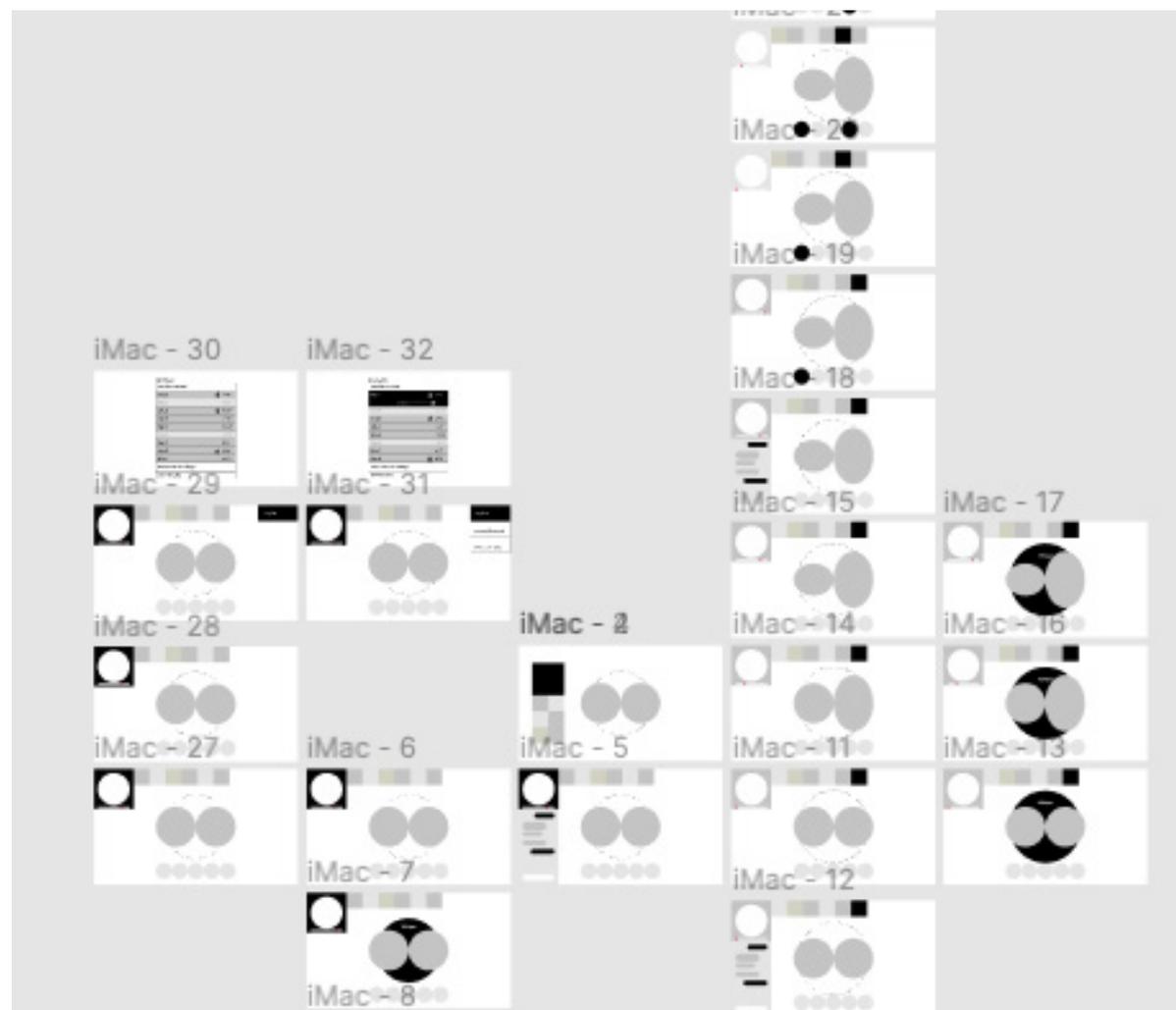


fig. 29 - Wireframes produzidos

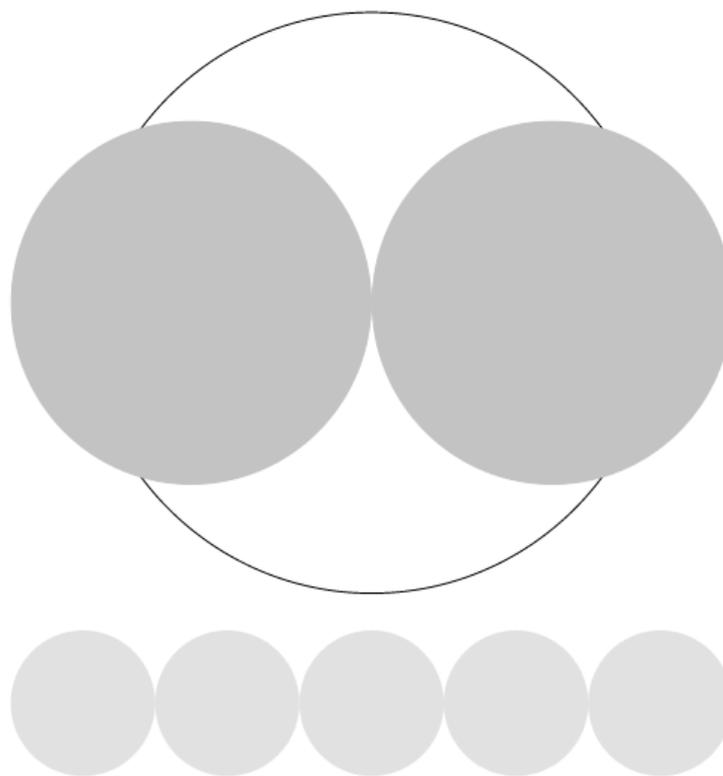
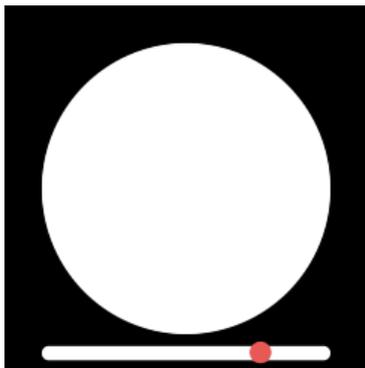


fig. 30 - Tela de protótipo

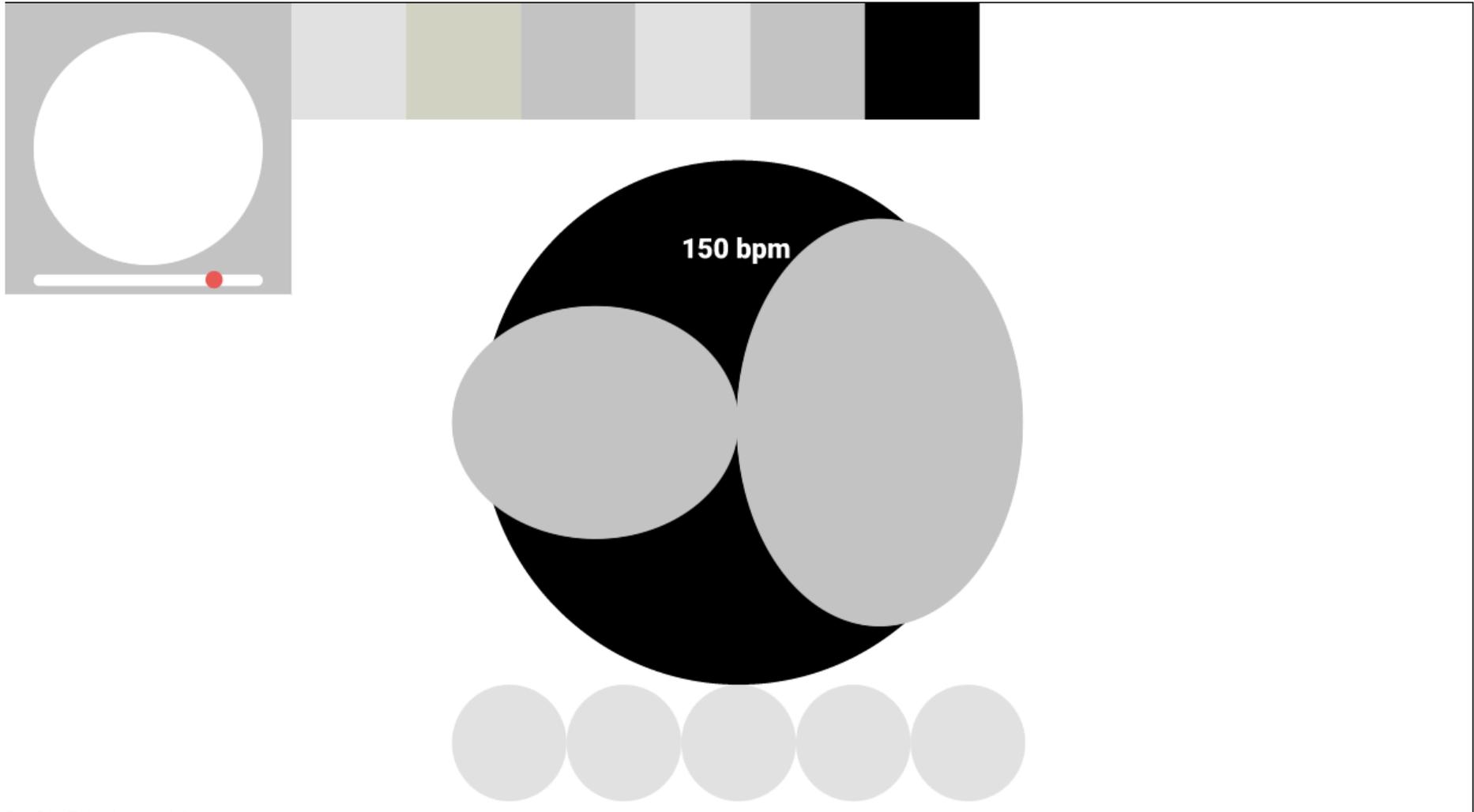


fig. 31 - Tela de protótipo

Com os primeiros wireframes prontos o próximo passo foi testar a usabilidade das funções propostas diretamente com potenciais usuários. Nesse momento, 10 pessoas foram contactadas em testes tanto individuais quanto coletivos. Todos os testes foram realizados de forma remota através de plataformas tais como Google Meet e Zoom.

Fundamentalmente desejava-se entender se os usuários estariam entendendo a forma de interação e manipulação que eles podiam ter com as canções.

Os usuários conseguiam navegar pelas telas projetadas sem problemas uma vez que o Figma permite simular um protótipo funcional.

A recepção foi mista, mas no geral foi consenso o entendimento da premissa do projeto e sua importância, isto é, após breve explicação do tema dos Hypergêneros todos os usuários reconheceram sua relevância no cenário musical atual, ainda

que muitos não tivessem muita exposição ou afeição para com tais gêneros.

A morfologia foi assunto controverso. Mais da metade dos usuários declarou se sentir convidada a usar o produto justamente por sua forma abstrata e descomplicada.

Entretanto, uma das usuárias, Larissa, disse se sentir intimidada a usar porque, segundo ela, não entendia nada de música e isso poderia atrapalhar a experiência para o resto do grupo, além de se sentir frustrada de não saber usar nenhum editor de música.

Isso apontou para a necessidade da existência de um tutorial além da manutenção do aspecto descomplicado do projeto, isto é, a edição das músicas não pode ser tão profissional.

Além disso, outra coisa que surgiu dessa conversa em particular foi a necessidade de algum nível de interação dos usuá-

rios durante as rodadas, desse modo poderiam se ajudar a usar o aplicativo além de descontrair a tensão.

Por outro lado, José, um usuário produtor musical amador e entusiasta do tema, questionou a necessidade de “repensar a controladora”, uma vez que “já existe, funciona e não é complicada.”

Sua opinião questionava a natureza virtual ou sua integração de usuários, pontos os quais diferem o projeto em questão de uma controladora, mas sim a morfologia em si.

Para ele, a forma poderia muito bem ser idêntica ou extremamente similar a de uma controladora porque, segundo ele, até ficaria mais fácil para quem já usa controladora usar o programa.

Vale ressaltar que essa opinião não foi a mesma de outros usuários que também tinham contato com edição de música.

Contudo, é importante entender que a

controladora, apesar de não ser tão difícil de se aprender a usar, intimida muito por seu extenso painel.

Um dos usuários testados, Hugo, inclusive mencionou justamente como se sentiu mais à vontade com as bolas abstratas e “fofinhas” do que se sentiria com o “painel de avião” da controladora, termo que usou para se referir ao extenso número de botões do objeto, de novo apontando para a necessidade da simplicidade.

A questão de ser um novo aprendizado, apesar de contra-intuitivo, na verdade foi um motivador para manter a forma do projeto neste caminho.

O projeto cada vez mais foi se desdobrando em uma experiência de descoberta onde o usuário é convidado a desvendar tanto os Hypergêneros quanto a plataforma.



fig. 32 - Teste de usabilidade

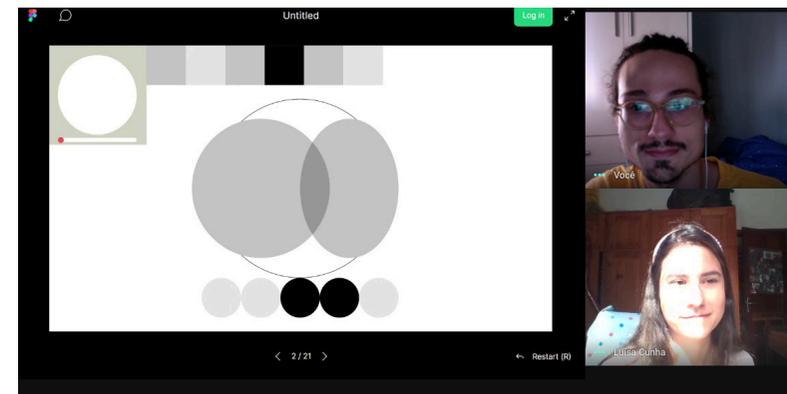


fig. 33 - Teste de usabilidade

Apesar da reação mista e da baixa fidelidade desse primeiro protótipo a partir dos wireframes, os resultados foram muito ricos e suscitaram diversos novos pontos a serem considerados no projeto.

Sobretudo, a partir desses resultados pôde ser repensado o fluxo dos usuários, contemplando as novas funcionalidades propostas para solucionar problemas apontados na fase de prototipação.

### 4.3 LAYOUTS

Os layouts começaram a ser desenvolvidos de forma mais aprofundada a partir de Junho de 2021 e para entender melhor como eles deveriam ficar foi necessário realizar uma pesquisa de referências visuais que fizesse snetio com esse universo.

Inicialmente muito se baseou na pesquisa visual realizada no começo do desenvolvimento do projeto, visando aproveitar as formas metálicas e de tridimensionalidade artificial quase plástica que evocam bem o espírito de tais estilos. Logo, se compilou um primeiro quadro de referências visuais para os novos Layouts.

Muito foi pesquisado sobre esse universo e das técnicas de reprodução de gráficos tridimensionais e metálicos, mas estes provaram difíceis e pouco proveitosas além do que muitas técnicas apenas funcionavam de forma estática. Mesmo quando aptas à aplicação em elementos cinéticos o arquivo se tornava demasiadamente pesado e conseqüentemente atrapalharia a experiência do usuário, tendo

em vista que o projeto deseja se focar no uso online e poderia atrasar em conexões menos estáveis.

Ainda assim, algumas tentativas de se utilizar da visualidade cromada foram realizados com diversas técnicas mas o resultado não ficava próximo do desejado e por fim não estava fazendo mais tanto sentido.

Eventualmente, abandonou-se a ideia do cromado e novos experimentos foram realizados.

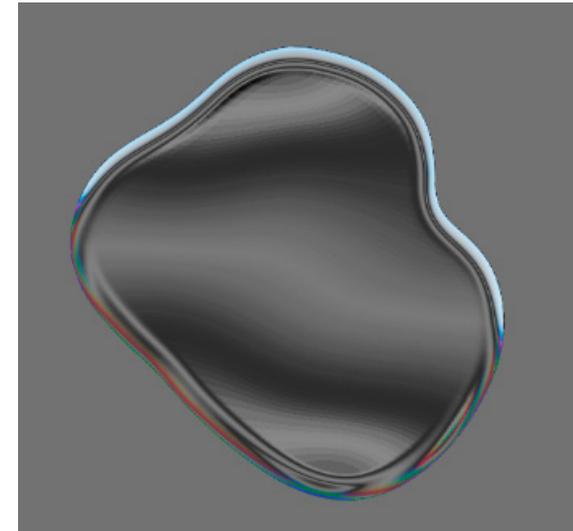


fig. 34 - Teste de cromados

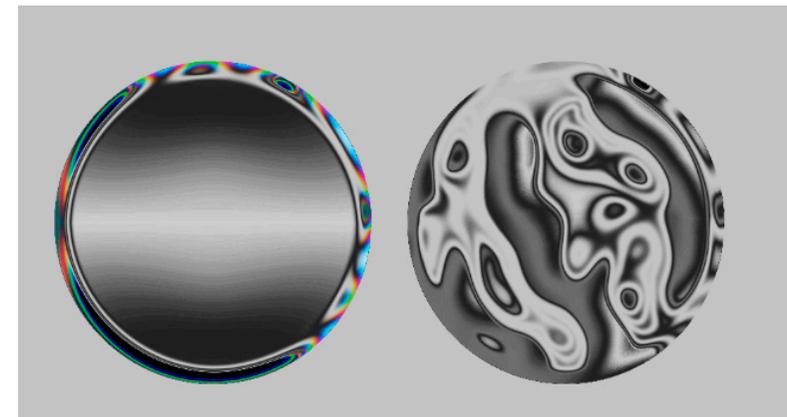


fig. 35 - Teste de cromados

Evitando se concentrar demais na técnica estilística que viria a ser utilizada, o foco tornou-se diretamente o desenvolvimento mais aprofundado das formas. Foram desenvolvidos vetores, com o auxílio do programa *Adobe Illustrator*, que encapsulavam as bolas no centro, espaço esse que depois viria a ser denominado campo musical. Este vetor também pertencia ao universo das bolas que já vinha se consolidando desde o início do projeto.

As telas no início se beneficiavam de um estilo mais etéreo se utilizando de técnicas de desfoque gaussiano, o que dava um aspecto visualmente instigante e intangível, o que era desejável.

Essas formas não conversavam tanto entre si, mas aos poucos o vetor principal, este que segurava as fotos dos participantes, foi se consolidando em formato de moldura. Antes havia se evitado esse efeito com o receio de que poderia “limitar a visualidade”, coisa que não é desejável quando se trata de experimentalismo.

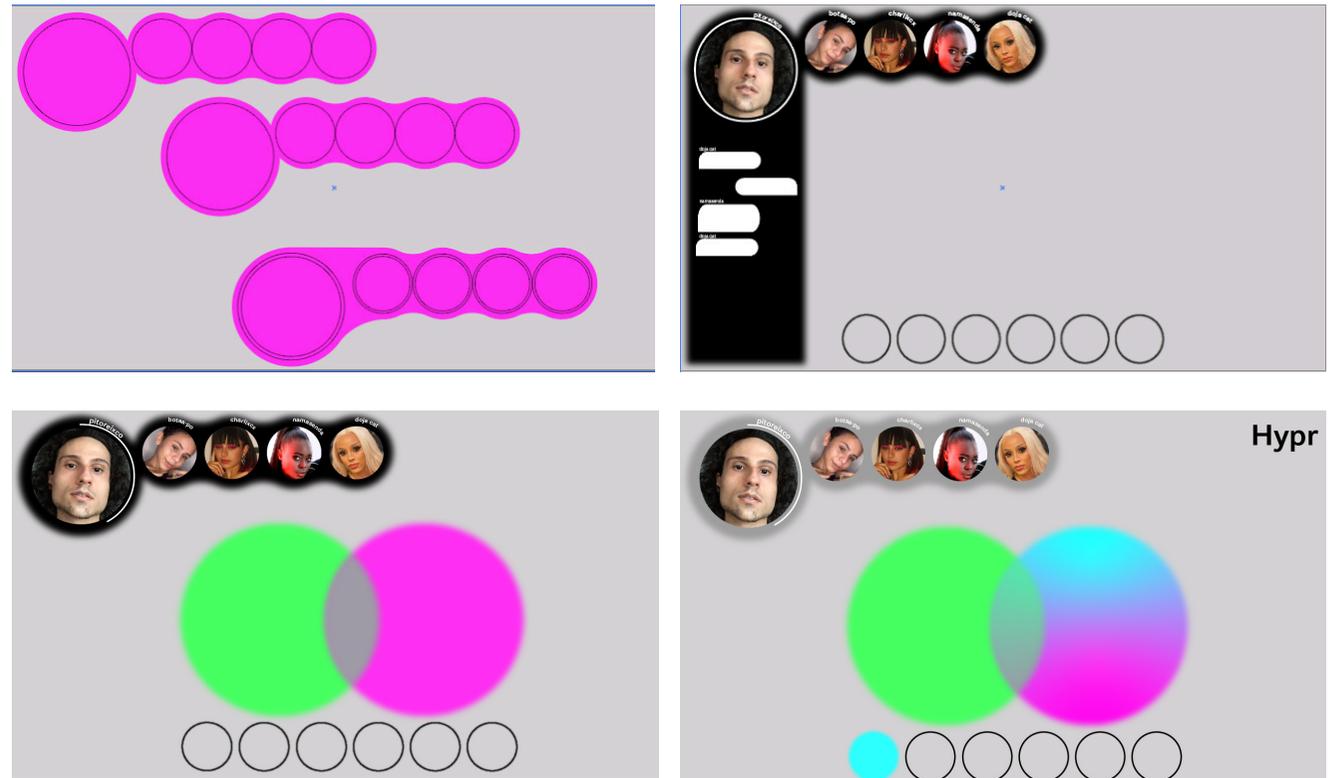


fig. 36 - Telas produzidas

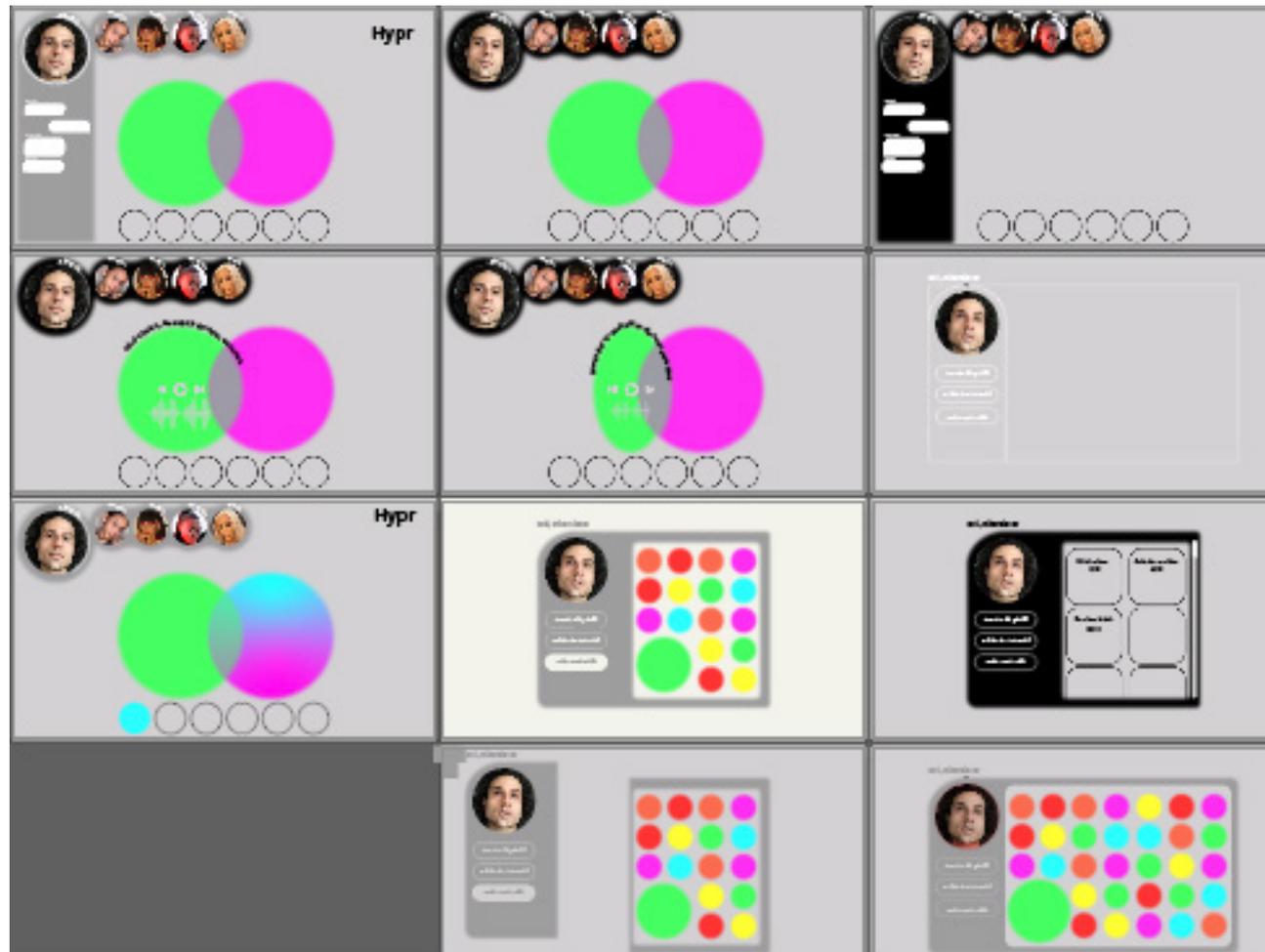


fig. 37 - Primeiras telas produzidas

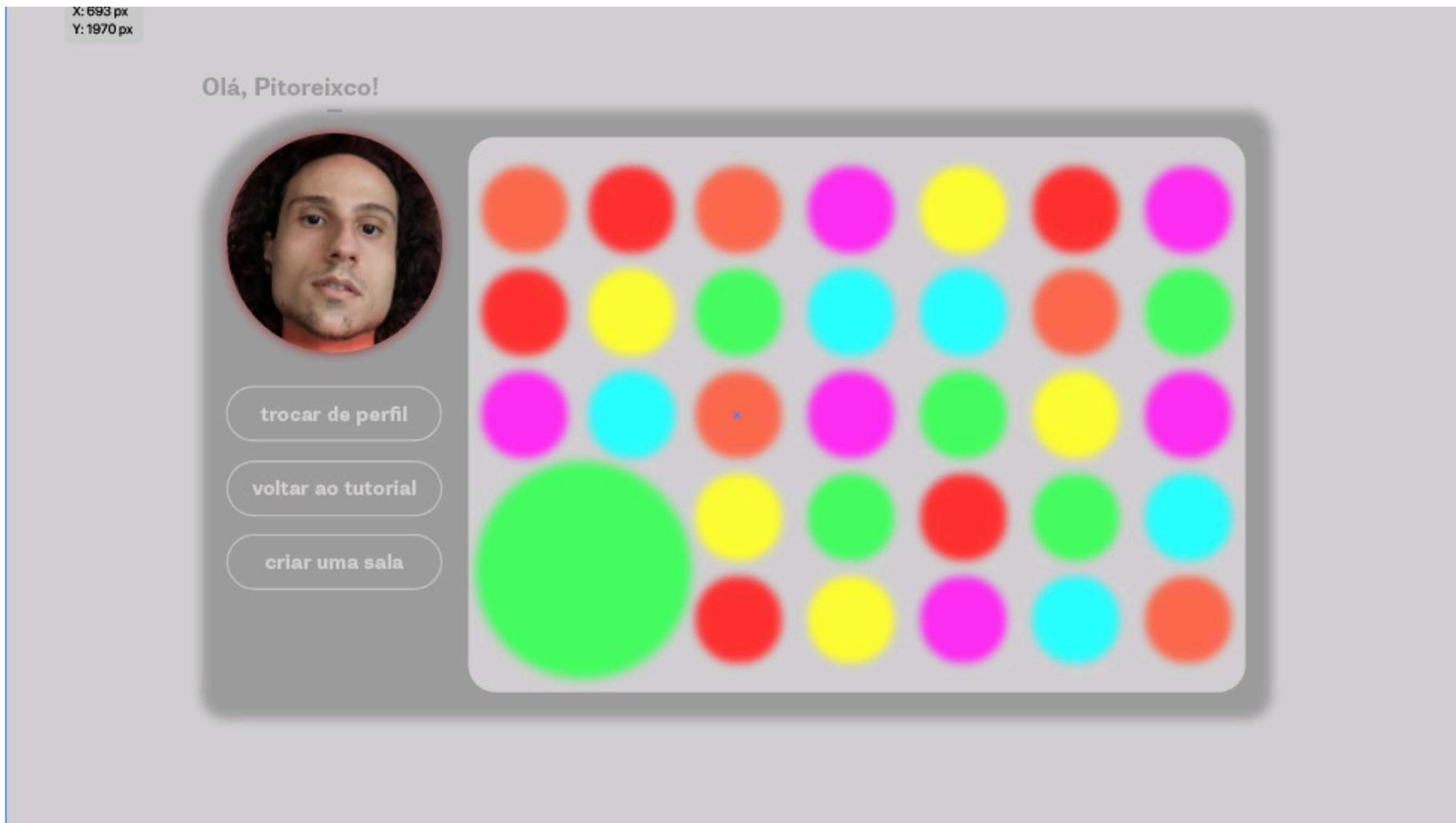


fig. 38 - Destaque de uma das primeiras telas produzidas

Neste momento, na semana de 02/08/21 a 08/08/21 foram realizados novos testes com as novas telas para validar os Layouts propostos. 10 pessoas, dentre elas 5 pessoas que já haviam participado de testes anteriores, contribuíram com suas percepções. Todos os encontros foram feitos novamente de forma remota e online.

Desse experimento, o grande destaque fica por conta do contraste entre elementos. A professora Zoy chegou a mencionar este problema em uma das orientações e esta foi uma observação recorrente em praticamente todos os testes.

O efeito de desfoque gaussiano estava sendo usado justamente nos elementos mais importantes das composições, mas ficando turvo em demasia e parecia ir para o fundo enquanto elementos não tão cruciais eram destacados, como as fotos dos usuários. Este era um problema em termos de comunicação visual e precisava ser revisto.

O efeito de desfoque gaussiano foi abandonado e mesmo quando testada a visualidade completamente *flat* tampouco agradou e os usuários comentariam que ficava parecendo faltar algum elemento importante, daí foi necessário voltar ao processo de testes novos de visualidade, porém agora aproveitando dos outros elementos já criados.

Esse foi um problema gigantesco tendo em vista que o projeto já se encontrava semi-pronto e o prazo de entrega se aproximava, mas foi inevitável repensar toda a identidade visual das bolas centrais que compunham o projeto.

Primeiro houve a necessidade de rever as referências e tornar a uma visualidade coerente. Daí que a ideia de se aproveitar do estilo Y2K retornou com mais força, dessa vez

Depois de inúmeros testes, chegou-se a um resultado se utilizando de elementos que simulam tridimensionalidade no programa

*Photoshop*, inclusive alterando o vetor que deixou também de ser flat.

Esse efeito garantiu definitivamente a delimitação dos elementos principais no primeiro plano além de evocar o espírito dos Hypergêneros ao se tornar mais consoante com o próprio quadro de referências.

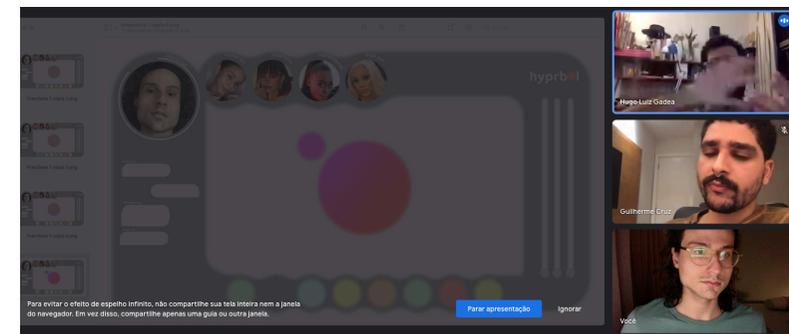


fig. 39 - Primeiras telas produzidas



fig. 40 - Quadro de referências visuais

## 4.4 NAMING

O processo de nomeação do projeto foi longo e conturbado, mas desde o início entendia-se a necessidade de capturar e evocar seus três pilares fundamentais, a música, a colaboração e a virtualidade.

Primeiramente, foi cogitado o nome Hypercolaboradora, uma fusão do prefixo Hyper com os termos Colaboração e Controladora, dessa forma encapsulando respectivamente a virtualidade, a interatividade e a música.

Este nome, contudo, logo foi descartado justamente por ser demasiado longo, pouco conciso e, apesar de capturar relativamente bem todos os pilares, não evocou as respostas esperadas quando testado.

Com a incerteza da definição de nomes, o próximo passo foi recorrer ao brainstorming de ideias, técnica que possibilita o maior fluxo de pensamentos conjuntos possível sem descartar opções, por mais que pareçam pouco interessantes.

O prefixo Hyper foi constante em boa parte dos nomes propostos, ao ponto de que em algum momento do projeto definiu-se provisoriamente o nome Hypr, que além de conciso não possui qualquer vogal exceto a semivogal “y”, o que contribui para a sensação de artificialidade, pois poucas são as palavras em boa parte das línguas ocidentais apenas com consoantes. Ainda assim, persistia certa insatisfação pois somente o caráter virtual era enaltecido.

Por fim surgiu o nome Hyrbol, que conseguia aliar o prefixo sem a vogal ao formato proposto das bolas. Além disso, é um jogo de palavras com diversas referências.

O nome soa como um esporte de bolas, e não deixa de ser uma experiência coletiva que envolve esse tipo de forma, só que virtual. Hyrbol também é homônimo de outro nome que havia sido considerado, Hyrball, sugerindo que a plataforma se trate de um baile virtual.

## 4.5 DESENVOLVIMENTO DE LOGO

O desenvolvimento do logo começou assim que o nome foi consolidado. Por se tratar de um projeto cujo universo sempre acaba retornando para as bolas, é extremamente positivo que no seu nome figure o “O” como única vogal. Daí que surgiram as primeiras ideias de desenvolvimento de logo.

O primeiro experimento foi bem simples, a partir da tipografia auxiliar que estava sendo usada, suprimiu-se o “O” de Hyprbol em favor de uma das bolas idênticas às que vinham sendo utilizadas até aquele momento no projeto.

Esta opção não muito tempo depois foi descartada não apenas pela falta de originalidade, mas também porque o próprio desenvolvimento da identidade visual do projeto acabou trilhando outros rumos que não fariam mais sentido com essa versão de logo.

Ao mesmo tempo em que começaram a ser desenvolvidos os primeiros veto-

res que viriam a se tornar a moldura do campo musical é que o logo foi pensado. Referências visuais buscadas ajudaram a entender melhor quais deveriam ser as soluções buscadas que complementassem os vetores.

Em função dessa natureza orgânica e em formato de bola que se pensou em abandonar a ideia de adaptar algum elemento tipográfico e os vetores foram favorecidos

O desenvolvimento começou no papel com as primeiras curvas feitas à mão com lápis a fim de ter um maior controle, mas o resultado quando vetorizado não ficou muito bom

Daí partiu-se para uma abordagem de desenvolvimento diretamente no computador com as ferramentas de vetorização do Illustrator, o que se provou mais eficiente e aproximou-se do resultado desejado.

Para isso, também foram pesquisadas referências de logo.

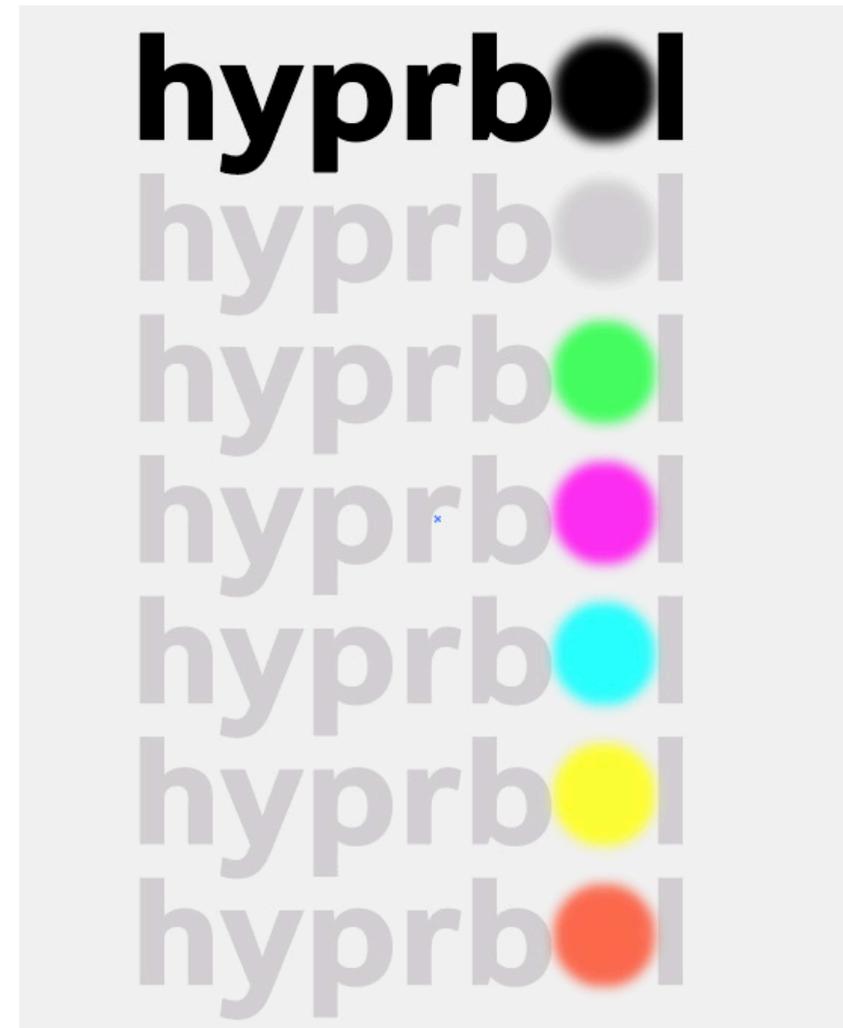


fig. 41 - primeiro logo

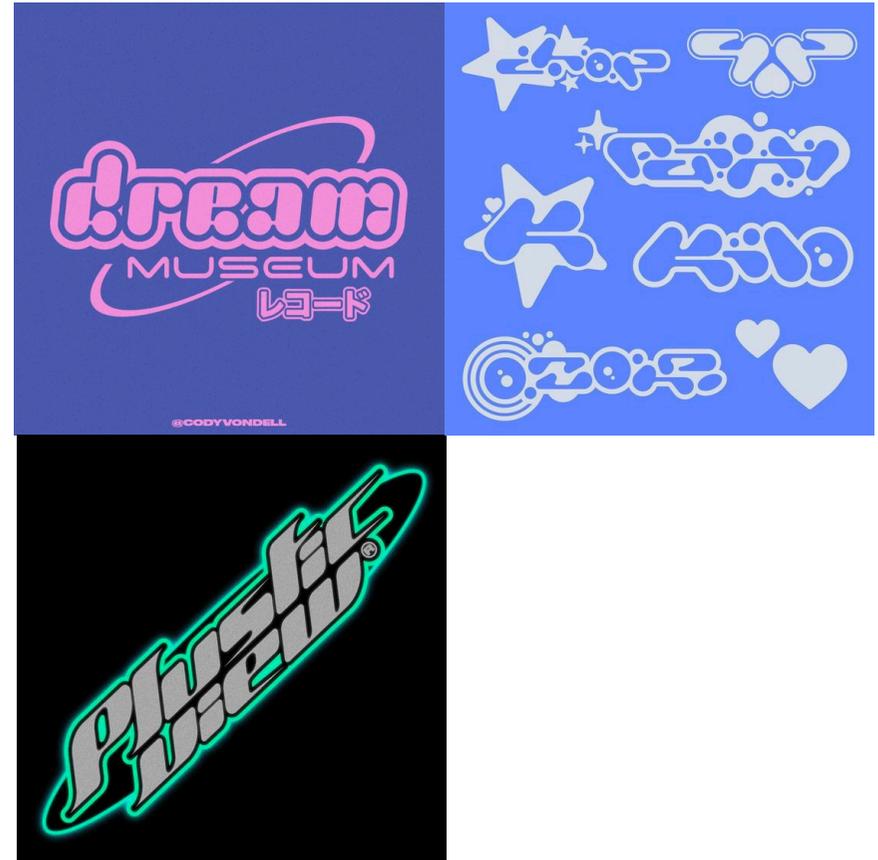
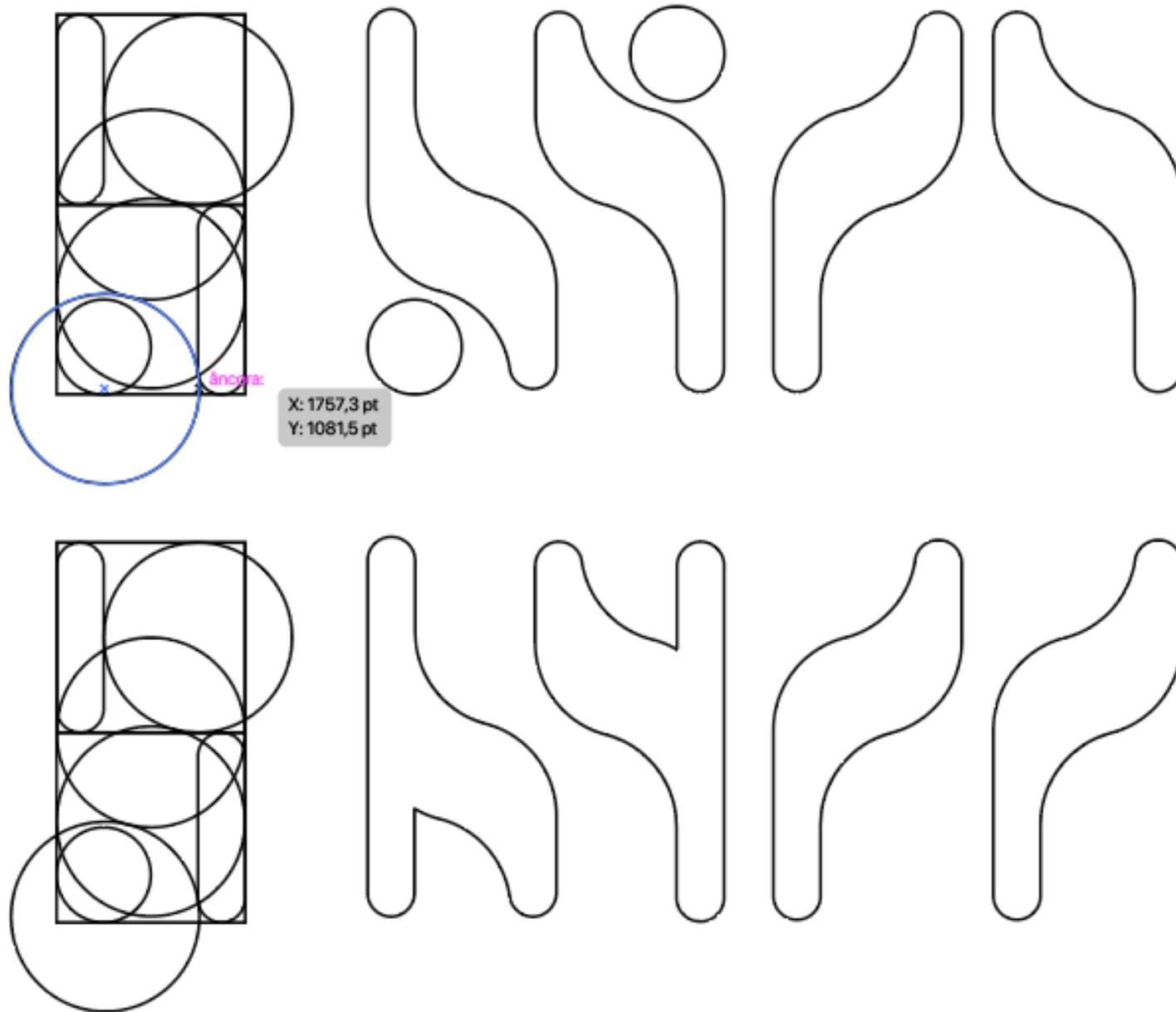


fig. 42 -referências visuais de logo



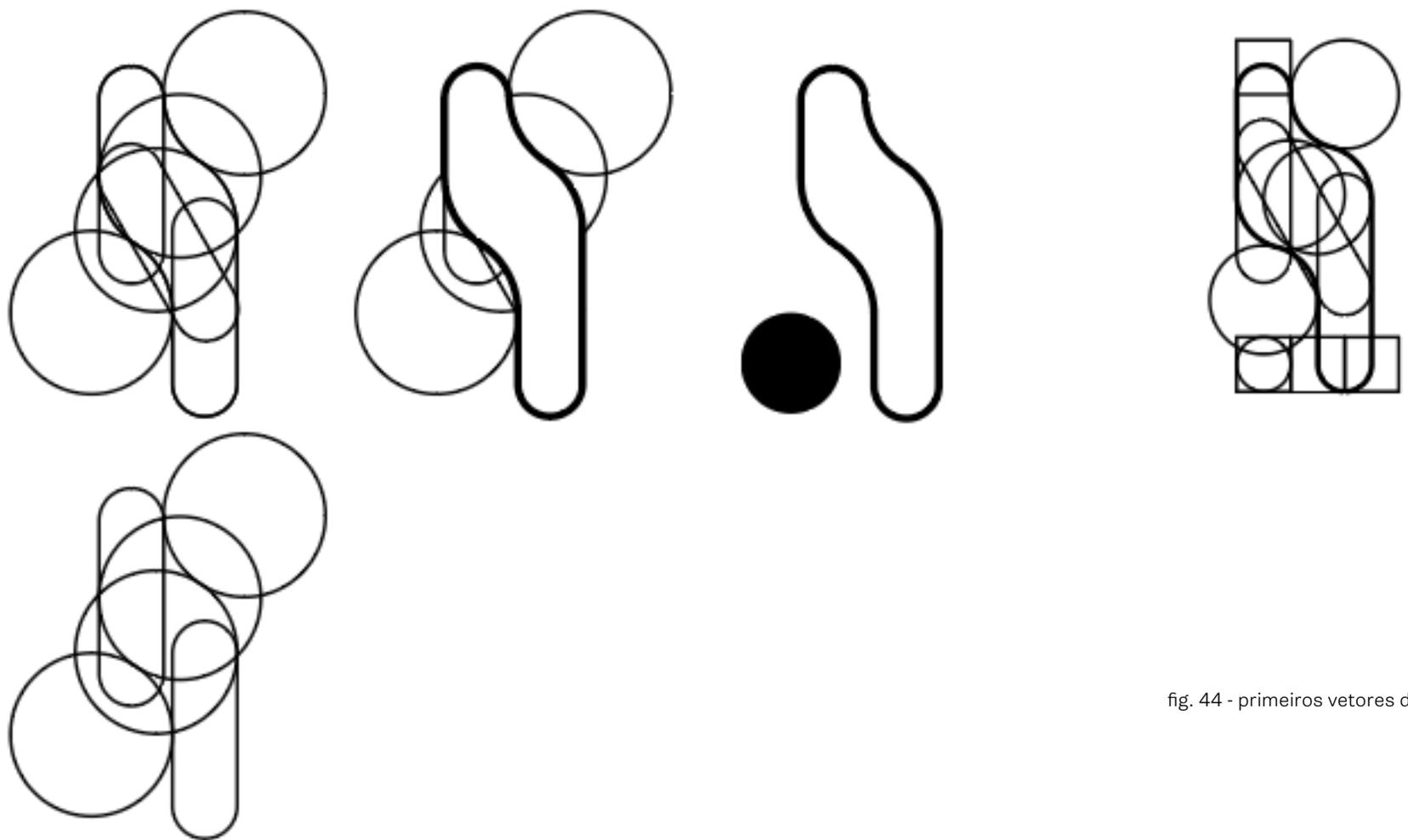


fig. 44 - primeiros vetores de logo

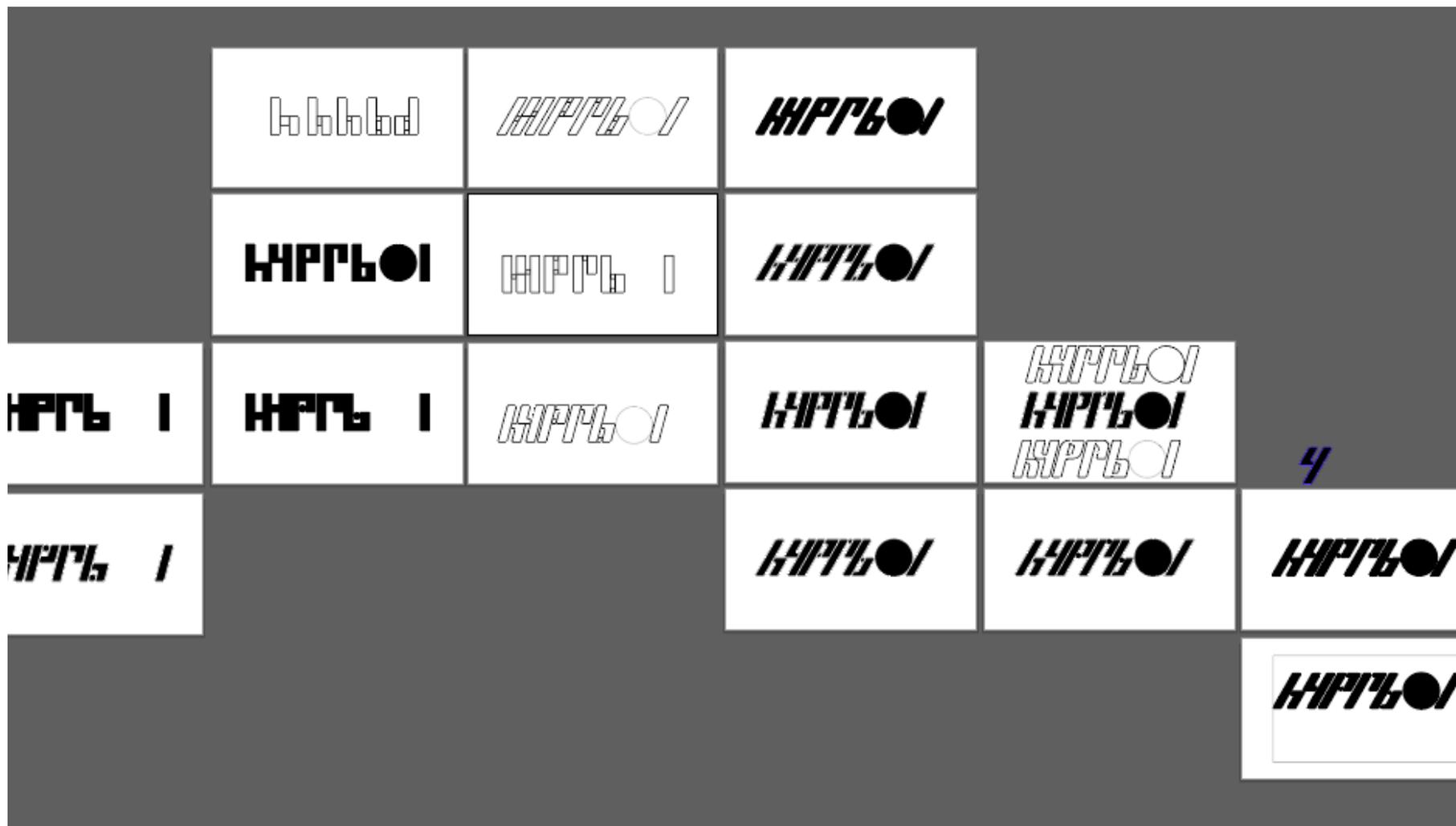


fig. 45 - desenvolvimento de logo

Quando melhor resolvido, o logo passou por um teste de legibilidade. 20 pessoas foram contactadas virtualmente e os resultados foram majoritariamente positivos, porém duas pessoas leram HYPR-BOI e outras duas H4PRBOL. Para sanar tal questão, desenvolveu-se uma nova versão, agora com um letras minúsculas. Apesar de se provar muito mais legível, os usuarios unanimemente não pareceram gostar da nova versão e preferiam muito mais a antiga.

Com isso, chegou-se à forma final do logo em que se repuxou a perna do “L” para evitar quaisquer ambiguidades.



fig. 45 - versão de logo melhor avaliada



fig. 45 - versão de logo mais legível

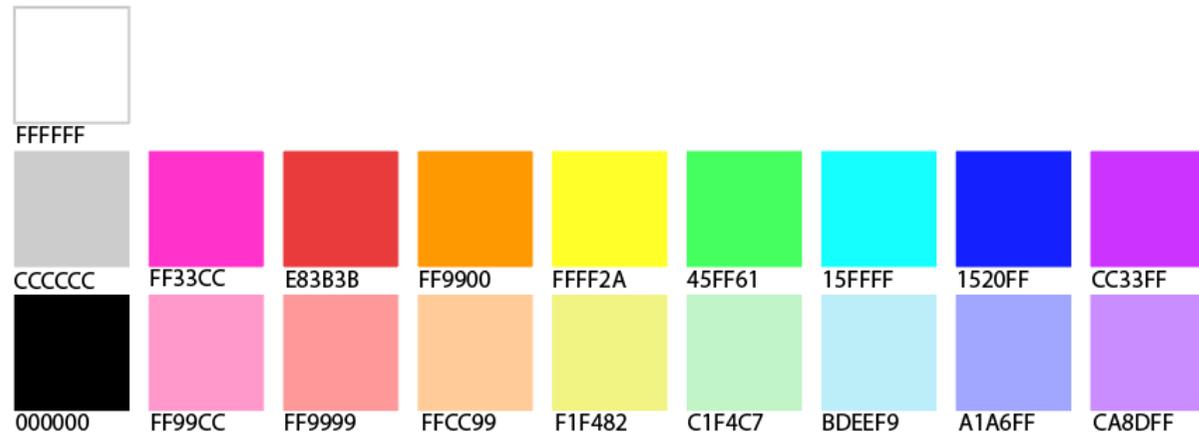
# 5. RESULTADOS

## 5.1 CARTELA DE COR

Originalmente se pensou em escolher oito matizes diferentes para contemplar o número de participantes máximo por rodada, porém as cores em determinado momento do desenvolvimento do projeto não foram mais utilizadas para definir os participantes.

Ainda assim, a escolha cromática foi muito importante, isso porque o projeto depende delas para ressaltar o espectro dos Hypergêneros.

As cores escolhidas são vibrantes para justamente contrastar com os fundos mais escuros, já as auxiliares contemplam os gêneros mais acústicos e portanto podem se confundir com o fundo branco sem problemas maiores.



## 5.2 TIPOGRAFIA AUXILIAR

A tipografia escolhida foi a Gira Sans, família tipográfica sem serifa e completa por contemplar diversos pesos. Apesar do projeto não possuir tanto texto corrido, uma tipografia que possuísse diversos pesos seria importante para hierarquizar informações.

Sobretudo, o aspecto mais relevante para a escolha desta família como tipografia complementar do projeto é seu caráter geométrico e arredondado, o que harmoniza bem com as formas do universo particular e circular do projeto.

**Gira Sans**

*Gira Sans Thin Italic*

**Gira Sans Book**

***GIRA SANS MEDIUM ITALIC***

**Gira Sans Extra Bold**

### 5.3 LOGO

Após todo o processo de testagem dos primeiros logos, o resultado final conseguiu ao mesmo tempo unir legibilidade e estilo condizentes.

As formas arredondadas do logo conversam tanto com as referências visuais dos Hypergêneros quanto com as telas projetadas e seu universo em forma de bola.

O logo foi pensado para ser aplicado especialmente no canto superior direito da tela e precisava ser legível mesmo em tamanho reduzido, já que seria também botão de retorno ao menu das salas.



fig. 47 - logo final

## 5.4 FLUXOGRAMA

Ao lado está representado o fluxograma final desenvolvido para o Hyprbol onde é possível ver todas as interações possíveis do usuário com o programa.

Apenas depois de muita validação com usuários que foi possível determinar com clareza qual seria o fluxo final necessário para a execução do projeto.

É a partir desta sequência apresentada que as funções do Hyprbol serão descritas neste relatório.

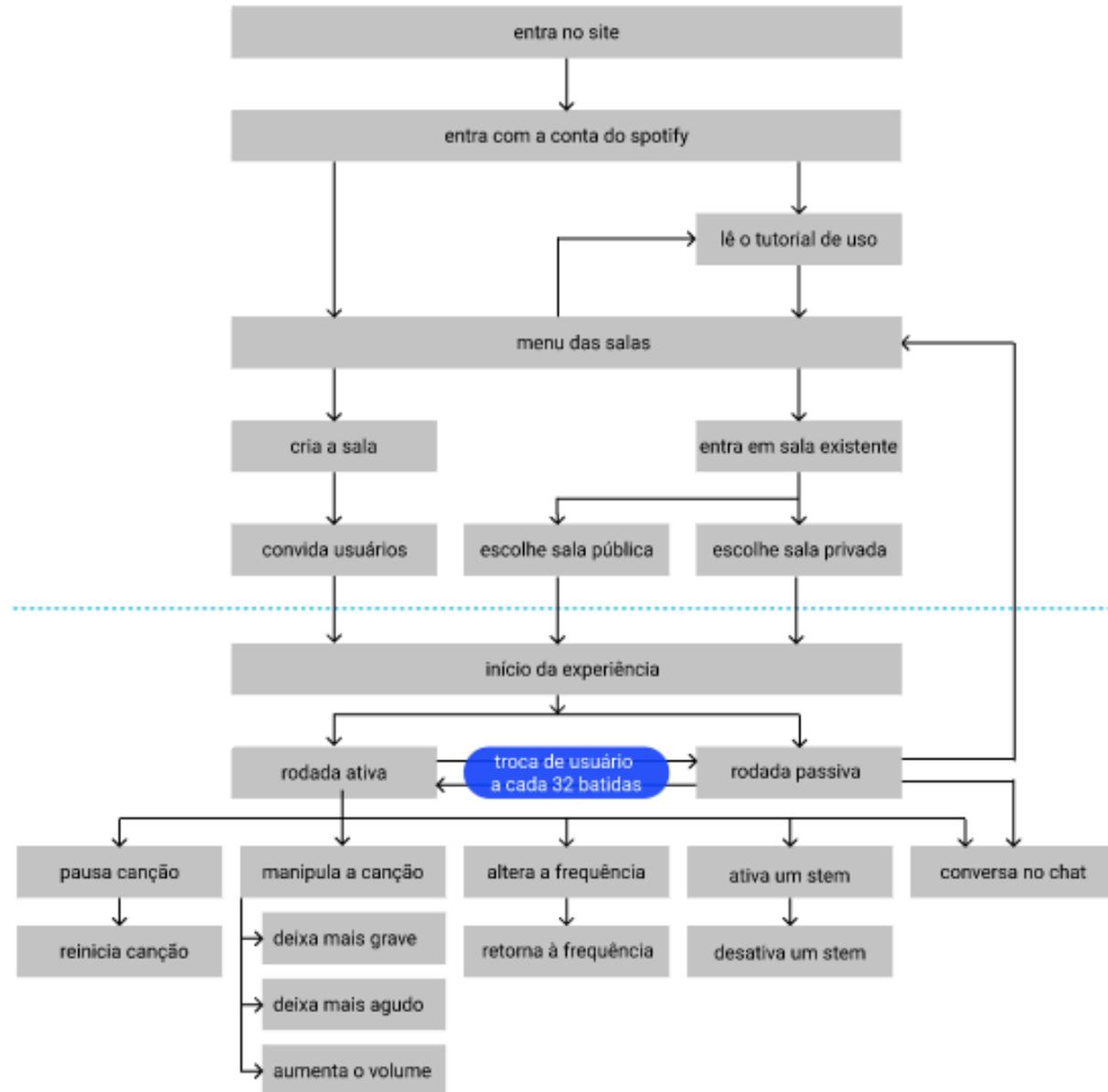


fig. 48 - fluxo final

## 5.5 TELAS

### TELA DE INÍCIO

O cadastro e a entrada de usuários antigos acontece na mesma tela, a de entrada do site. Isto ocorre porque toda conta do Hyrbol está diretamente associada ao Spotify.

Esta foi uma decisão estratégica porque com o Spotify já associado ao perfil no Hyrbol o sistema consegue acessar o banco de dados de cada usuário e descobrir suas preferências musicais.

O Hyrbol foi projetado pensando que os Hyrgêneros não podem ser entendidos como estilos musicais completamente estranhos ao público, por isso que ele sugere automaticamente músicas que já são constantemente ouvidas pelo usuário, seja para provar que elas pertencem ao campo dos Hypergêneros ou para convidar à sua manipulação.

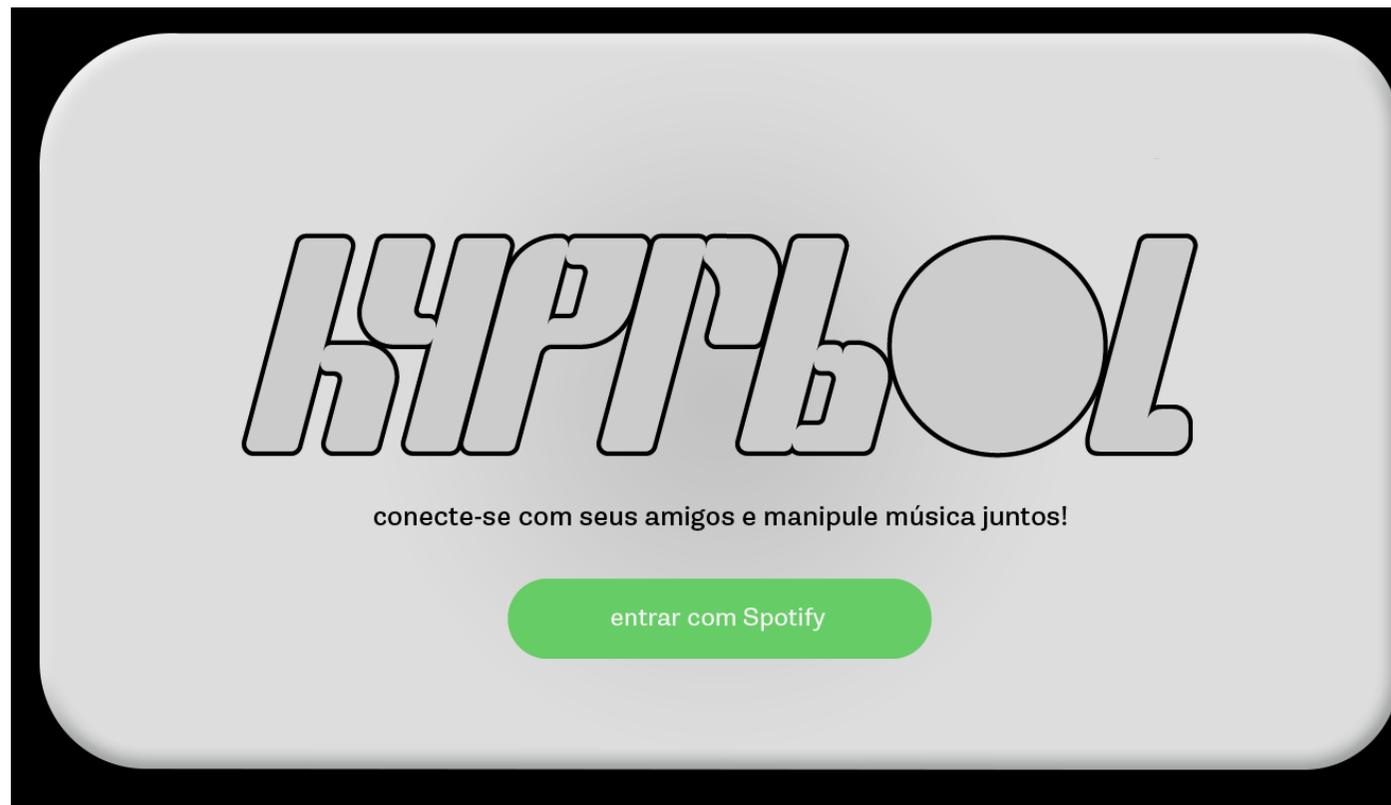


fig. 48 - tela de início

## MENU DAS SALAS

É no menu das salas que boa parte das interações ocorre ou ao menos começa.

Primeiramente é importante notar que a forma central criou um vão central. Este é o princípio do que virá a ser o campo musical.

As bolas no centro representam as salas ativas que o usuário pode participar. Ao passar o mouse em cima de uma das bolas, pode-se conferir o nome da sala, a quantidade de usuários e o botão de entrar.

Ao lado esquerdo, botões levam às opções de mudar de perfil, conferir o tutorial e criar uma sala.

Além disso, no topo da tela é possível conferir o espaço de busca de salas através do nome, isso foi implementado para o usuário conseguir achar a sala que se encontram seus amigos.

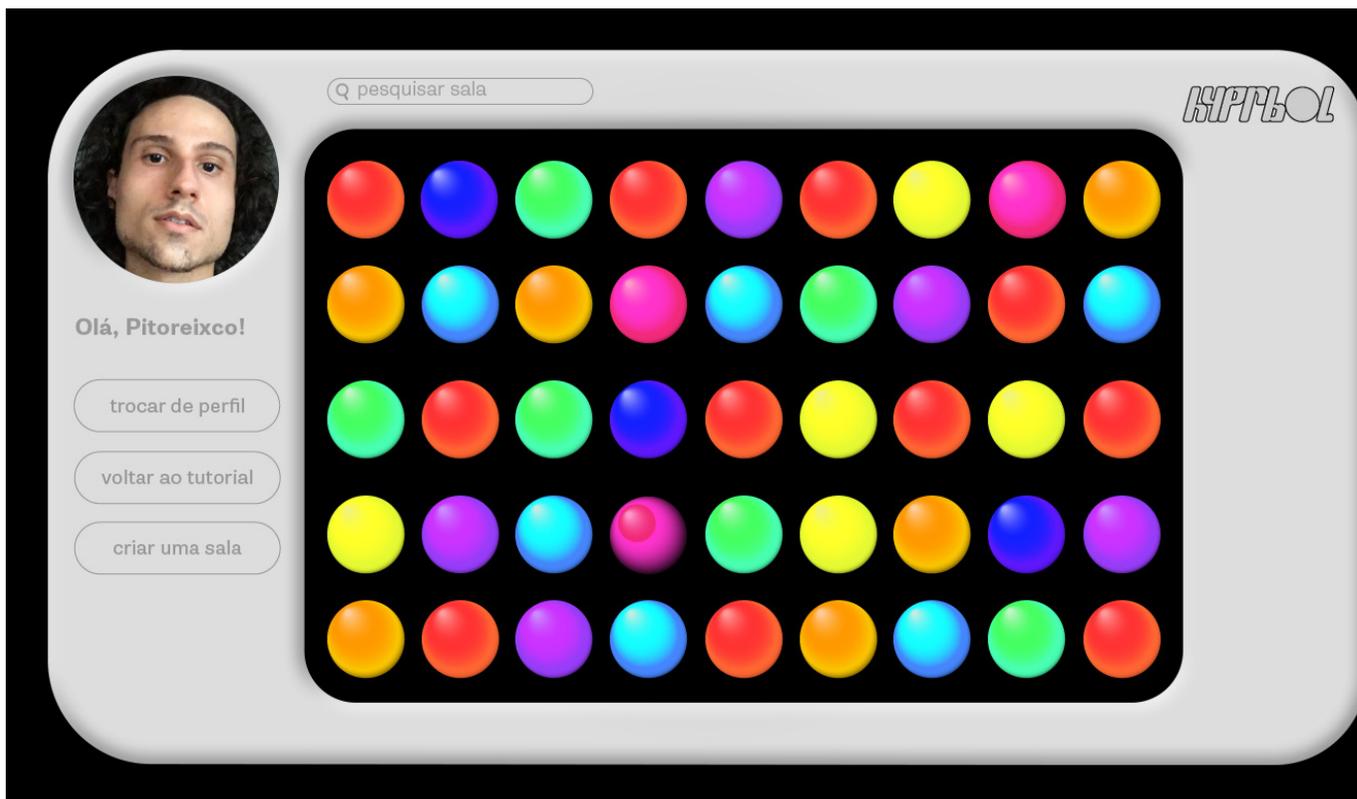


fig. 48 - menu das salas

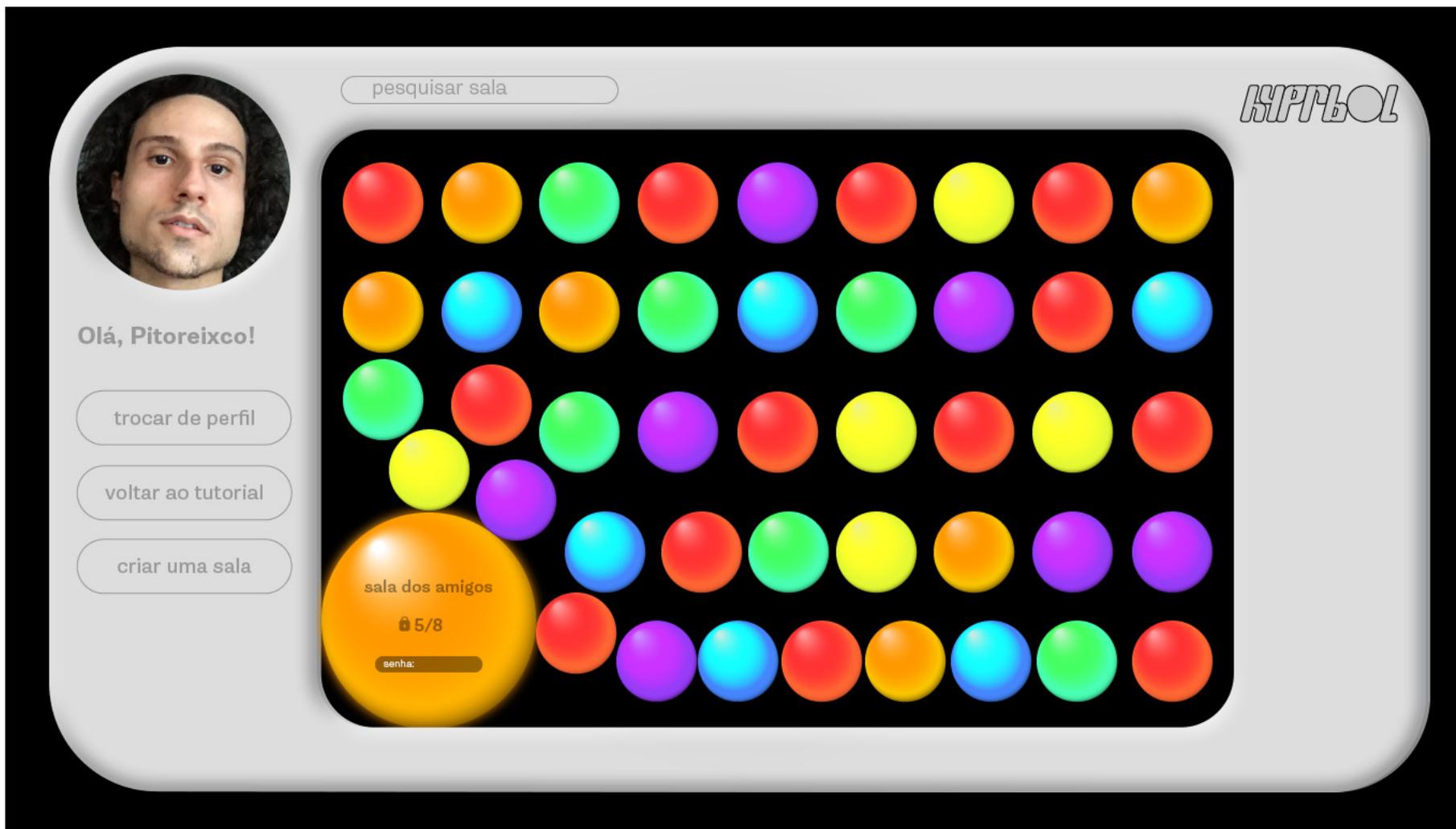


fig. 49 - menu das salas com sala selecionada



fig. 50 - menu das salas criando uma sala nova

## TELAS DA EXPERIÊNCIA

Após entrar em uma sala, o usuário começa a participar da experiência do Hyperbol em si. A moldura forma então um vão central onde passa a existir o campo musical. Nele é que as intervenções sonoras se manifestam.

Dentro do campo musical constantemente haverá alguma bola pulsante que se move pela tela. Esta é a canção que toca no momento e que pode vir a ser manipulada.

As canções são selecionadas principalmente de acordo com o hábito de *streaming* dos usuários no Spotify. Contudo, o sistema tem a liberdade também para selecionar canções mais pertencentes aos Hypergêneros de modo a contextualizar o tema.

O campo musical admite até duas canções pulsando ao mesmo tempo, mas jamais duas dessas canções terão letra.

delas será sempre mais pertencente aos Hypergêneros.

O sistema está completamente projetado para a métrica quaternária das músicas, ritmo no qual as batidas acontecem em contagem de quatro por quatro.

Com isso, as rodadas dos usuários ocorrem a cada 32 batidas, frequência que dá autonomia de tempo suficiente para pequenas intervenções na música sem ficar tempo demais em um usuário.

Outro fator que corrobora esse tipo de escolha temporal ao invés da cronológica é que cada música tem seu próprio ritmo, portanto uma determinação em segundos não faria tanto sentido.

Apesar do usuário ter o controle da frequência das batidas da música, isto é, do BPM, o sistema automaticamente coordena para que todo o campo musical permaneça na mesma frequência a fim de evitar dissonância ou estranhamento.

O fundo do campo musical não tem cor permanente, varia desde o branco até o preto. Isso acontece porque ele funciona como um termômetro para identificar onde no espectro dos Hypergêneros o som que emana se encontra; quanto mais ao preto, mais pertence a esse universo. As bolas mudam de cor da mesma maneira, tornando-se mais saturadas.

## RODADA PASSIVA

A experiência é dividida dentre duas principais etapas: a rodada ativa e a rodada passiva.

Durante uma rodada passiva, o usuário não pode manipular diretamente as canções. Em contrapartida, ele e os outros usuários, enquanto esperam sua vez de alterar o som, desfrutam das intervenções que estão sendo feitas.

No topo esquerdo estão as fotos dos participantes que se movem de acordo com as passagens das rodadas, sendo a pessoa em destaque o dono da rodada ativa do momento.

Ainda no lado esquerdo fica o *chat*, onde os usuários podem conversar entre si a qualquer momento. Já quando na rodada ativa, o usuário tem a oportunidade de realizar diversas interferências nas canções.

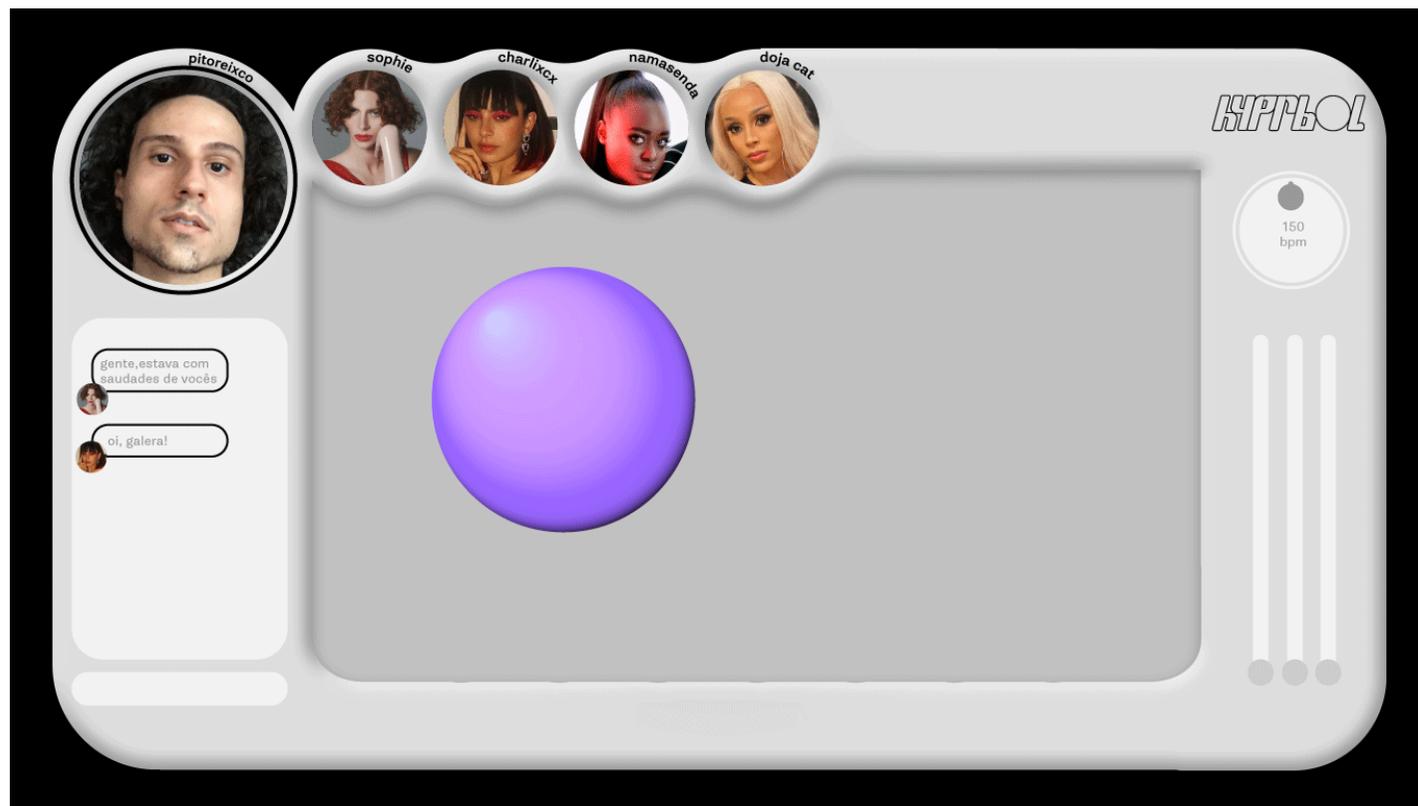


fig. 51 - rodada passiva

## RODADA ATIVA

Já na rodada ativa, o usuário pode realizar diversas interferências nas canções.

Pequenas bolas ficam na parte inferior da moldura; esses são os stems, pequenos fragmentos de canções Hypergêneros que pertencem ao banco de dados.

Esses fragmentos de música podem ser acoplados às canções e interferem diretamente no som que emana.

Para ativar um *stem* basta arrastá-lo até uma das canções que esteja no campo musical. Ele irá acompanhá-la até seu fim, a menos que seja retirado por um usuário.

Os stems podem ser configurados para tocarem a cada 1, 4, 8, 16 ou 32 batidas, isto porque o sistema está configurado para se adaptar à métricas quaternárias, que são mais comuns. Para alterar sua frequência, basta clicar neles. Partindo do 1x, que toca a cada batida, os números crescem até 32x e depois retornam.

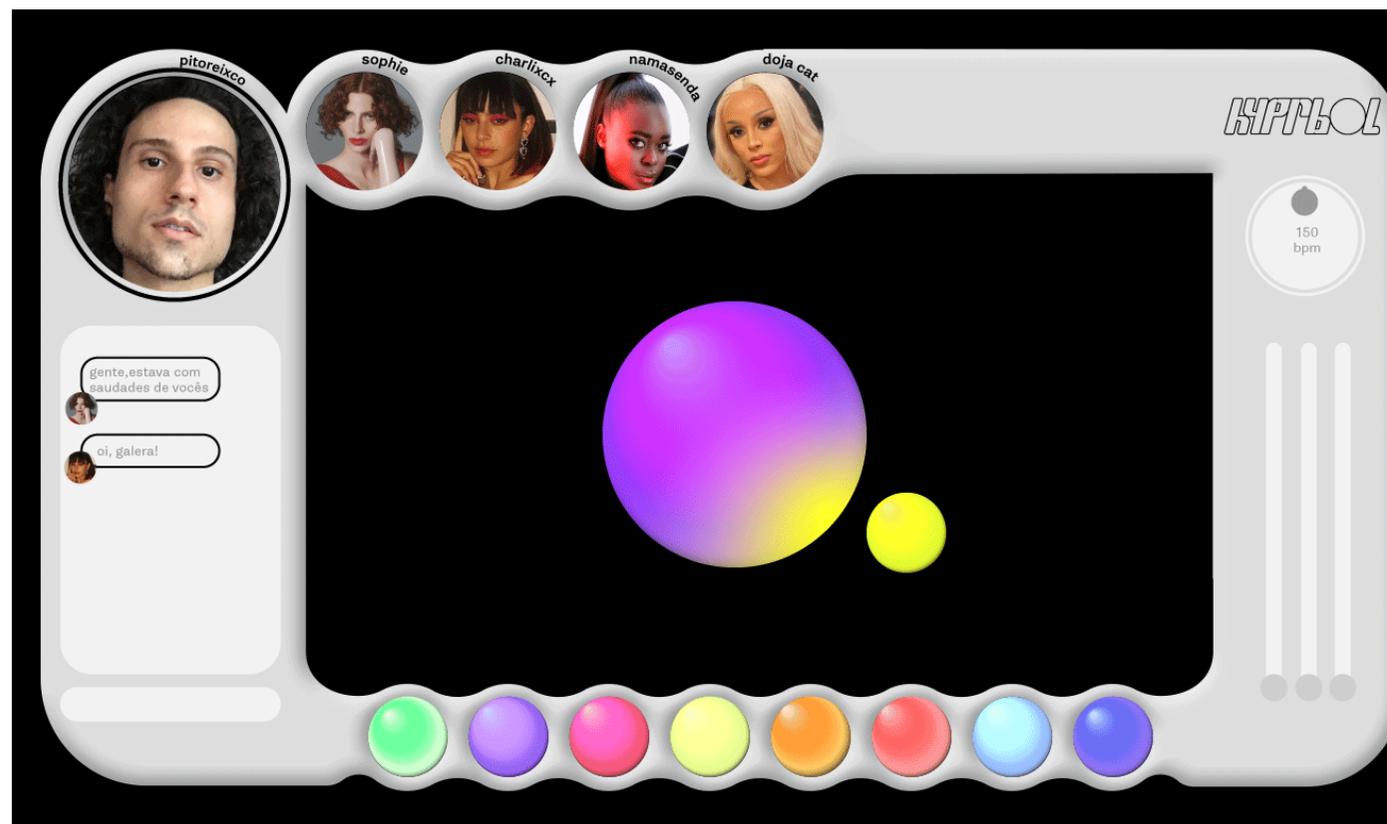


fig. 52 - rodada ativa com stem ativado

Os sliders à direita controlam efeitos sonoros específicos a cada rodada como reverberação, eco e microfonia.

O círculo logo acima dos sliders é o controle de BPM, girando no sentido horário a frequência aumenta. No sentido anti-horário diminui.

Além disso, as bolas dentro do campo musical podem ser diretamente manipuladas. Achatando a bola em sentido vertical, tornando ela mais horizontal, deixa o som mais grave. No sentido oposto, o som da canção fica mais agudo.

Por fim, quando o mouse recai sobre a bola é possível ler o nome da canção bem como avançar ou retornar para outra parte dela.

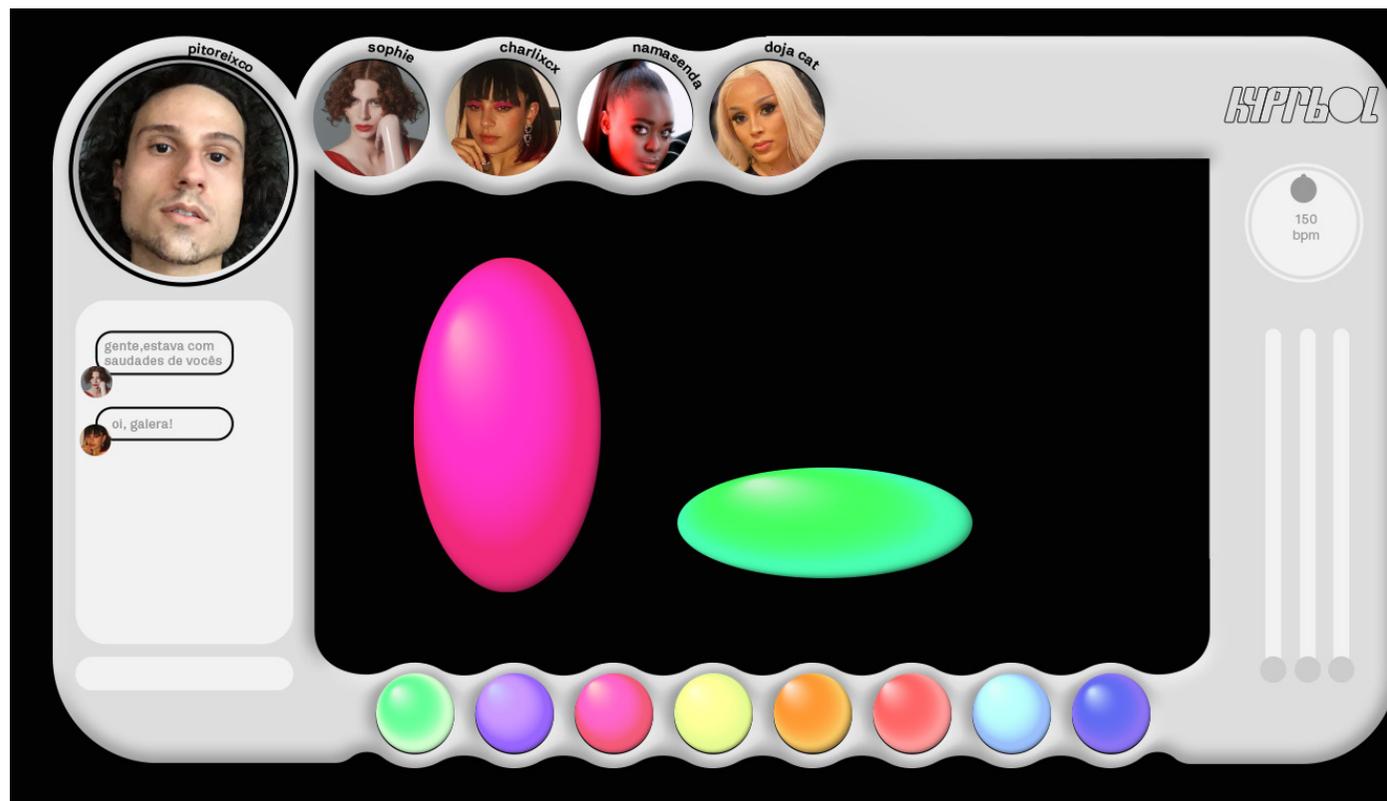


fig. 53 - rodada ativa com duas canções manipuladas

## 5.4 VÍDEO

Por conta da natureza musical deste projeto, se mostrou imensamente difícil descrever em palavras todo o escopo de possibilidades que o projeto prevê.

Por isso, foi desenvolvido um pequeno vídeo mostrando desde a etapa de entrada no Hyrbol até a própria interação com as canções.

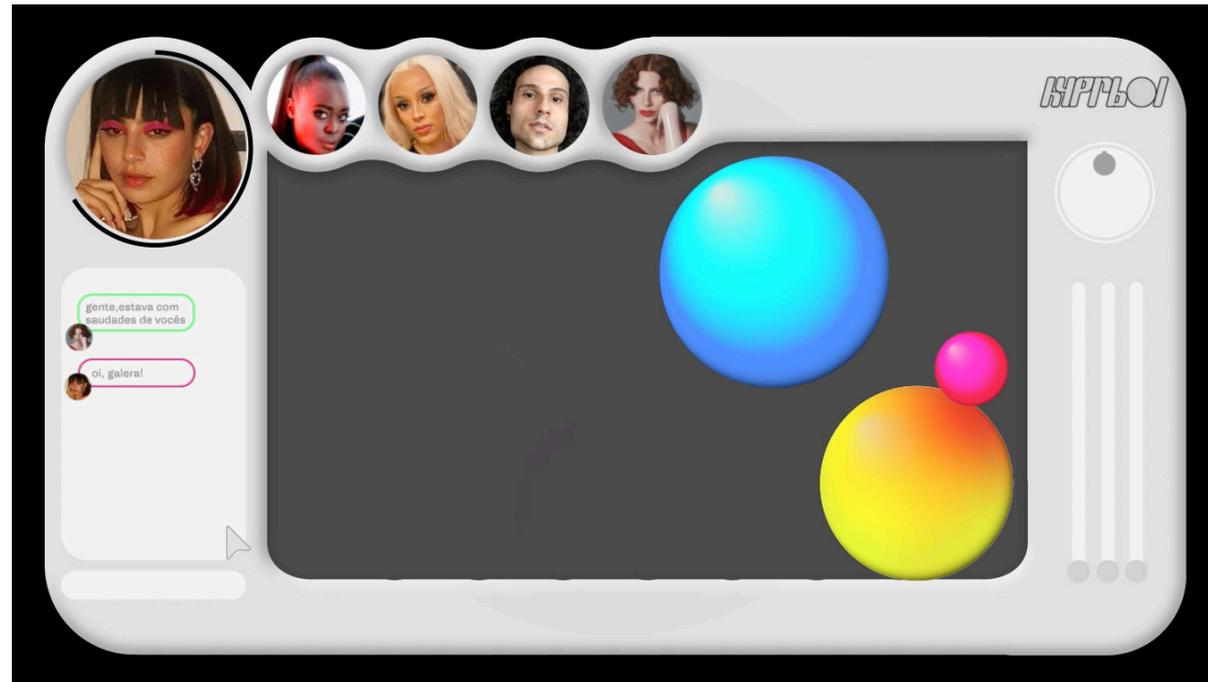


fig. 54 - frame do vídeo

# 6. FINALIZAÇÃO

## 6.1 ENCAMINHAMENTOS

Primeiramente, este trabalho apenas se concentrou em produzir parte das telas suficientes para representar minimamente bem a proposta central além do vídeo, portanto o primeiro encaminhamento futuro que poderia vir a acontecer é justamente a sua programação efetivamente.

Naturalmente, o segundo passo seria adaptar a experiência para o mobile. Apesar de não ter sido foco projetual na hora de projetar as telas, inclusive sendo descartado por diversos problemas levantados, o projeto poderia sim se beneficiar de uma versão para celular, naturalmente adaptando alguns comandos.

Por fim, essa experiência poderia transcender o espaço de casa. Esse sistema já possibilita a conexão de pessoas em diversos lugares no mundo simultaneamente, mas poderia também conectar DJs a fim de produzir festas com produção simultânea em lugares diferentes, por exemplo.

## 6.2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hyrbol surgiu do desejo de explorar o tema musical em um projeto de design. Ainda sem muita forma no começo, a porta de entrada para o que viria a ser esse universo começou pela pesquisa do Hyperpop, que por sua vez culminou com a proposição do espaço musical dos Hypergêneros.

Os parâmetros projetuais que basearam este projeto surgiram justamente de aspectos fundamentais para a produção dos Hypergêneros: musicalidade, colaboratividade e virtualidade.

A partir do momento que esses pilares foram definidos, começou o processo de tentar entender para onde encaminharia esse projeto, para isso inúmeros testes com usuários foram necessários.

Primeiramente se propôs uma experiência ainda muito sem definição em plataforma de videochamadas, mas logo após busca de referências os primeiros protótipos puderam ser confeccionados.

Após a compilação de dados com os usuários, as telas começaram a ser confeccionadas e muitas opções foram testadas, inclusive momentos em que a parte visual do projeto foi completamente alterada.

Por fim, um vídeo de animação foi feito para melhor representar o que viria a ser o projeto caso fosse programado. Isso foi de extrema importância porque o projeto trata de música e fica quase impossível entender todas as possibilidades sonoras que ele possibilita apenas por texto.

# 7. REFERÊNCIAS

## 7.1 REFERÊNCIAS

AROESTI, R. AG Cook: the nutty producer behind the decade's most divisive music. The Guardian, 16 de set. de 2020. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/music/2020/sep/16/ag-cook-the-nutty-producer-behind-the-decades-most-divisive-music>>. Acesso em: 29 de out. de 2020

CABRAL, N. O que é PC Music e como ela tem se infiltrado no pop, de Sophie a Charli XCX. Rolling Stone, 24 de jun. de 2020. Disponível em: <<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/o-que-e-pc-music-e-como-ela-tem-dominado-o-pop-de-charli-xcx-sophie/>>. Acesso em: 21 de out. de 2020

CAN we agree on a “hyperpop”? Reddit, 06 de mar. de 2016. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/pcmusic/comments/499dzm/can\\_we\\_agree\\_on\\_a\\_hyperpop/](https://www.reddit.com/r/pcmusic/comments/499dzm/can_we_agree_on_a_hyperpop/)>. Acesso em: 21 de out. de 2020

DANDRIDGE-LEMCO, B. How hyperpop, a small spotify playlist, grew into a big deal <<https://www.nytimes.com/2020/11/10/arts/music/hyperpop-spotify.html>>. Acesso em: 21 de out. de 2020

MICTHESNARE. Is hyperpop the future of pop? <<https://www.youtube.com/watch?v=ooAuterHyD0>> Acesso em: 21 de out. de 2020

WISNIK, J. M. O som e o sentido. São Paulo. 2019

ZOLADZ, Lindsay. The enigmatic pc music is ready for real life. Disponível em: <<https://www.vulture.com/2015/05/enigmatic-pc-music-is-ready-for-real-life.html>> Acesso em: 21 de out. de 2020