



## **Projeto #30dias30beats: aprendizagens musicais que surgem das experiências de criação musical online de beats**

**MODALIDADE: COMUNICAÇÃO**

**SUBÁREA: Educação Musical**

*Wilame Correia de Araújo*

*Universidade Federal da Paraíba - UFPB*

*E-mail*

*wilamemusic@gmail.com*

**Resumo.** Esta comunicação traz os principais resultados de uma pesquisa de mestrado que buscou compreender os processos de aprendizagem musical gerados pelas experiências de criação *online* de *beats* no contexto do projeto #30dias30beats. A pesquisa teve abordagem qualitativa. Os resultados apontam para: um estímulo à criação e produção musical compartilhada; conexão de pessoas em diferentes níveis artísticos e técnicos, gênero e faixa etária; troca de ideias sobre equipamentos e ferramentas que auxiliam no fazer musical. Além disso, as experiências de aprendizagem mostram um fazer musical próprio da cultura participativa digital, e criativa. Investigar práticas que ocorrem diretamente no contexto *online* permitem dar visibilidade para práticas que podem se tornar mais próximas do ensino de música realizado nesses espaços, e, onde a educação musical, também, demonstra interesse.

**Palavras-chave.** 30dias30beats, Cultura digital participativa, Criação, produção musical, educação musical

**Title. Project #30dias30beats: musical learnings that happens from experiencing online beats creation.**

**Abstract.** This communication brings the mains results of master's degree research that sought to understand the musical learning processes generated by online beat creation experiences in the #30dias30beats project. The research had qualitative approach. The results point to: a stimulus for shared musical creation and production; connecting people at different artistic and technical levels, gender and age group; exchange of ideas about equipment and tools that help in making music. Furthermore, the learning experiences show music-making typical of digital and creative participatory culture. Investigating practices that occur directly in the online context allows us to give visibility to practices that can become closer to music teaching carried out in these spaces, and where music education also shows interest.

**Keywords.** 30dias30beats, digital participatory culture, music creation and production, music education

## Introdução

Este texto traz um recorte das reflexões de uma pesquisa de mestrado, que buscou investigar e compreender os processos de aprendizagem musical que emergem da criação *online* de beats no contexto do Projeto #30dias30beats. Nesse projeto participam de forma online músicos, produtores musicais, DJs, admiradores e consumidores de música, interagindo e trocando ideias sobre recursos eletrônicos, e possibilidades musicais que podem surgir nos *beats* produzidos.

O campo empírico é um projeto que acontece online sempre no mês de abril, e, no ano de 2022, estava em sua quarta edição. É sugerido aos participantes a criação de um *beat*<sup>1</sup>, com duração de no máximo 1 (hum) minuto por dia durante os trinta dias do mês. O *beat* pode vir associado a um vídeo, imagem, fotografia, etc., a depender das habilidades com outras mídias, e/ou, linguagens artísticas de cada participante. Ao final de cada *beat* produzido, os participantes devem compartilhar as produções em seus perfis pessoais na rede social Instagram, utilizando a hashtag #30dias30beats.

Além de exercitar e estimular os artistas a criar música com certa regularidade, o projeto busca também, fazer com que eles possam se inteirar a respeito de instrumentos e ferramentas de criação musical que permeiam esse universo criativo. Dentre outras coisas, o Projeto #30dias30beats também busca entender qual ou quais métodos os participantes utilizam para produzir música. Essa prática de criar música simultaneamente e diariamente junto a outros artistas, gera interações que resultam em compartilhamento e troca de informações sobre o processo criativo musical. Desse processo se formou uma rede de comunicação que mostra as características gerais de um *beatmaker*.

O Projeto #30dias30beats, idealizado em 2018, na cidade de João Pessoa, Paraíba, pelo músico, VJ, produtor musical e DJ Daniel Jesi, cujo nome artístico é Big Jesi (@bigjesi), surgiu de uma conversa entre amigos dentro do Núcleo Criativo BBS, local onde se reuniam para discutir, refletir e fazer música. Big Jesi, ao perceber que a produção musical em *home office* crescia entre os amigos músicos, e, mudanças na estrutura das bandas que ele participava, o

---

<sup>1</sup> Segundo Araújo (2022, p.63-65), A palavra “*beat*” possui vários significados. A depender de como e em qual contexto é usada, pode significar: batida, ritmo, pulsar, batimento, vencer, derrotar, etc. Se formos traduzir literalmente a palavra *beat*, veremos que significa “batida”. [...] um *beat* é algo bem mais amplo, e que vai além de uma batida ou forma. O *beat* envolve um conjunto de aspectos: tecnologias; instrumentos; modos distintos de se pensar e fazer música.

levou a convidar alguns amigos através das redes sociais para formar um grupo de criação musical durante um mês.

A primeira edição do Projeto #30dias30beats aconteceu oficialmente em abril de 2019, ano que anterior à pandemia da COVID-19. E, tendo em vista as transformações causadas pela pandemia no cotidiano das pessoas, profissionais de diversas áreas tiveram que se adaptar e aprender a conviver com essa nova realidade. A partir do momento que se viram isolados em suas casas, músicos, artistas e produtores buscaram alternativas para continuar criando e compartilhando suas produções musicais. Entre a primeira edição do projeto no ano de 2019, e a segunda em 2020, o número de participantes dobrou chegando a 160 pessoas interagindo apenas no grupo criado no *WhatsApp*.

Nesse sentido, entendo que o projeto, por mobilizar *beatmakers*, cantores, músicos, DJs, produtores musicais, admiradores e consumidores de música que interagem e trocam experiências sobre produção e criação musical no âmbito online, se configura como um importante campo de pesquisa para a área de Educação Musical, uma vez que o projeto articula aspectos que a área têm pesquisado, como por exemplo: formação de professores e cultura digital (Bruno, 2021); diversidade musical (Queiroz, 2017); aprendizagens de produtores musicais (Beltrame, 2016; Alves, 2020); uso de redes sociais por DJs e produtores de música eletrônica (Castro, 2019); processos de aprendizagem musical dos produtores de música eletrônica de pista (Vazquez, 2011); formação e prática de DJs (Araújo, 2013); música e criatividade (Burnard, 2012); a música eletrônica dos DJs e a produção de uma “nova escuta” (Baldelli, 2011); ensino de instrumento online (Silva, 2020); práticas de aprendizagem em mídias sociais (Marques, 2021).

O objetivo geral da pesquisa foi compreender os processos de aprendizagem musical gerados pelas experiências de criação musical online de beats no Projeto #30dias30beats. Os objetivos específicos: investigar o funcionamento do projeto na visão dos idealizadores; o perfil dos participantes do projeto; investigar os processos de criação musical dos participantes e suas aprendizagens durante o projeto; analisar os aspectos de interação próprios da cultura digital participativa na formação musical dos participantes.

A relevância e o sentido dessa pesquisa movem-se pelo misto que há entre a minha experiência como músico, DJ, interesse pelas tecnologias, produção e criação musical. Também, pelo fato de conhecer e observar pessoas de João Pessoa e de outros lugares do Brasil e do mundo que produzem música eletrônica, tanto de forma individual ou coletiva em suas casas, trocando informações pela internet através de sites e fóruns voltados à criação e produção musical. Além disso, as trocas realizadas nas mídias sociais como Instagram, Facebook,

YouTube, WhatsApp, formam esse conjunto de espaços de produção e profissionalização musical.

Este universo de criação onde músicas, vídeos e *beats* são produzidos durante trinta dias, reunindo não apenas DJs, mas, também, *beatmakers*, produtores musicais, músicos e pessoas interessadas neste movimento cultural-digital permeado de diversidade sonora e criatividade, chamou minha atenção em querer observar o projeto e alguns participantes envolvidos nesse processo e contexto online de cultura digital participativa.

Entender o perfil dos participantes no projeto #30dias30beats enquanto profissionais que atuam em diferentes espaços implica também em observar os seus processos criativos e de aprendizagem. Tal fato pode contribuir para o campo da educação musical, visto que o ensino da música ocorre em espaços e contextos variados, sendo também, um tema pesquisado por outras áreas do conhecimento como a Antropologia e a Sociologia, por exemplo. Del Ben (2003, p. 30) ressalta que “essas áreas nos têm possibilitado novos modos de compreender as práticas educativo-musicais concebidas e concretizadas por atores e grupos diversos em múltiplos espaços de atuação”. Da mesma forma Souza (2008, p. 11) afirma sobre a importância “de descobrir as novas formas específicas de práticas músico-pedagógicas cotidianas, ou seja, o que fazemos todos os dias com a música e como fazemos”.

Além de o projeto estar propor o estímulo ao exercício de criação constante, também, visa fazer com que os participantes tenham liberdade para se expressar, experimentar, criar e produzir seu *beat* ou música. Desse modo, em nenhum momento durante o processo criativo deve haver a sensação de estar preso a padrões pré-estabelecidos que limitem a criatividade sonora de seus participantes.

### **Aspectos teórico metodológicos**

Tendo em vista que os objetivos da pesquisa, cujo campo empírico foi um projeto que acontece online, foi adotada a abordagem qualitativa que “se fundamenta numa perspectiva que valoriza o papel ativo do sujeito no processo de produção de conhecimento e que concebe a realidade como uma construção social” (André, 2005, p.47). As reflexões sobre os materiais que foram coletados podem gerar interesse não apenas para alunos dos cursos de Música, como também para as outras áreas do conhecimento. Pois, “se a visão de realidade é construída pelos sujeitos, nas interações sociais vivenciadas em seu ambiente de trabalho, de lazer, na família, torna-se fundamental uma aproximação do pesquisador a essas situações.” (André, 2005, p.48).

Por ser um projeto que se utiliza da internet, espaço onde seus participantes interagem e compartilham os materiais que produzem, toda a pesquisa foi realizada de forma *online*. Os procedimentos de coleta de dados foram: entrevista síncrona, observação participante e análise documental por meio do Instagram, se fundamentaram em estudos relacionados a métodos como etnografia virtual (Hine, 2000) e outros trabalhos da área que se utilizam de procedimentos semelhantes (Beltrame, 2016; Bechara, 2013; Marques, 2021).

Por se tratar de um espaço que visa estimular nos participantes seus potenciais criativos um fazer musical constante; aprendizado mútuo independente do nível técnico-artístico; envolvimento direto com ferramentas tecnológicas contemporâneas utilizadas no cotidiano das pessoas, o projeto #30dias30beats demonstra, em sua essência, relevância quanto ao alcance e importância para o aprendizado e ensino musical na contemporaneidade.

A pesquisa foi realizada com oito participantes, sendo duas mulheres e seis homens. Dos oito participantes, sete residem na cidade de João Pessoa, Paraíba, e uma participante reside na cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Todos artistas atuantes na cena musical em suas cidades, se apresentando enquanto músicos convidados, DJs, VJs, com bandas de diferentes estilos, e/ou, com seus projetos solos autorais.

Para a escolha dos participantes foram elencados alguns critérios tendo em vista o cenário da pandemia da covid-19, o qual exigiu cuidados protocolares, resguardando a saúde e proteção dos envolvidos na pesquisa: pesquisador e pesquisados. Os critérios adotados foram: todo o contato e coleta de dados deveria ser feito pela internet (e-mails, mídias sociais, mensagens de áudio, vídeo, ligações telefônicas, *etc.*); ter participado de todas ou pelo menos em alguma edição do projeto; ser músico ou ter alguma vivência musical no âmbito da produção musical; ter interesse e disponibilidade em participar da pesquisa; ter perfil no Instagram.

A coleta de dados no ambiente *online* foi realizada por entrevistas semiestruturadas (*online*), observação participante no *Instagram* do projeto e análise de perfis dos participantes na mesma mídia social.

## **Principais resultados**

As categorias da pesquisa foram construídas, a partir da palavra **InterExCriação**, que surgiu ainda nas primeiras observações e anotações dos dados. A partir da imersão e envolvimento que tive durante alguns dias no projeto na edição de 2021, e durante os trinta dias do mês de abril, em 2022, fui percebendo e refletindo aspectos que se fundiam e estavam presentes na fala dos participantes entrevistados, como: interação, exploração, criação e ação no contexto da cultura digital participativa. A partir daí me despertou a junção dessas palavras

resultando em uma única palavra: **InterExCriação**. Abaixo um quadro para explicar melhor cada fragmento da palavra no contexto do #30dias30beats.

### Quadro – InTerExCriação

InTerExCriação		
<b>Inter</b>	Interação	Os participantes interagem através do grupo do WhatsApp, e também no perfil do Instagram do projeto aberto ao público que pode interagir com quem criou e compartilhou produções durante o mês de abril utilizando a hashtag #30dias30beats.
<b>Ex</b>	Exploração	Os participantes exploram programas de áudio, vídeo, instrumentos, sons e efeitos para criar seus <i>beats</i> e compartilhá-los.
<b>Cri</b>	Criação	Alguns participantes criam <i>beats</i> diariamente durante os 30 dias de abril, e/ou, quando podem, de acordo com seu tempo livre; criam também com colaboração de outras pessoas (criação coletiva, <i>colabs</i> ).
<b>Ação</b>	Ação	Após os participantes produzirem seus <i>beats</i> passando pela interação, exploração e criação, chega o momento de compartilhar suas produções na internet ao máximo em suas mídias sociais (Instagram, Facebook, YouTube), agregadoras musicais ( <i>Onerpm, CD Baby, Tratore</i> ), plataformas de <i>streaming</i> ( <i>Spotify, Deezer, Apple Music, Amazon Music, iTunes, SoundCloud</i> , dentre outras).

Fonte do autor

A InTerExCriação ocorre ao longo do processo criativo dos participantes, bem como os aprendizados advindos destes. Desde o início, eles estão interagindo, experimentando, criando e agindo/fazendo acontecer as diversas práticas musicais através de seus *beats*. Essas práticas abarcam o mundo social, cultural, digital, participativo e criativo, onde vivências e aprendizagens são geradas, e a Educação Musical demonstra interesse. A seguir, uma síntese das palavras e visão de alguns autores.

**Interação** – “ato de reciprocidade entre dois ou mais corpos; qualquer atividade compartilhada; ação recíproca entre um usuário e um equipamento; conjunto de atividades entre os membros de uma comunidade”.<sup>2</sup> Sobre o conceito de interação, Thompson (2018, p. 18–21) ao discorrer sobre três tipos de interação nos meios de comunicação: *face a face*; *interação mediada*; *quase-interação mediada*, e observando uma “revolução digital” e o “crescimento da internet e outras formas de comunicação em rede”, acrescenta um quarto tipo: *a interação mediada on-line*.

Como o foco não era tratar cada uma das interações individualmente, trabalhei com a “*interação mediada on-line*”, esta que Thompson (2018) conceitua como “[...] novas formas de ação e interação que foram criadas pela comunicação e mediada por computador que ocorre em ambientes *on-line*”. É importante ressaltar, que Thompson (2018, p. 20), ao utilizar o termo

<sup>2</sup> Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/> Acesso em: 15 jun. 2022

“comunicação mediada por computador”, não significa que esta esteja limitada apenas aos “computadores de mesa ou laptops”. Pois, como ele afirma:

[...] não é o dispositivo que importa aqui, e sim a forma de interação criada pela comunicação mediada por computador”. Pode ocorrer em *smartphone*, *tablet* ou outro dispositivo móvel — o *smartphone* também é um computador e, de certa forma, até mais importante para entender as novas formas de interação criadas pela comunicação mediada por computador e sua cada vez mais difusa presença na vida cotidiana. (THOMPSON, 2018, p. 20)

Ainda nessa perspectiva trazida por Thompson (2018), e envolvidos dessas interações no #30dias30beats possibilitadas, também, pelas tecnologias disponíveis no mundo contemporâneo, a participante Bel Medula (2021, p. 28), diz que “a interação entre eles resulta em muito aprendizado. Aprendizado de técnicas, quanto o aprendizado que ele é. Tipo: por uma espécie de inspiração. Tu vê outra pessoa fazendo e tens vontade de fazer também”.

**Exploração** – um momento vivenciado por todos ao longo do processo do #30dias30beats. Esta não se limita apenas aos aspectos sonoros, haja vista que os participantes quando se propõem a criar seus *beats*, estão geralmente envolvidos com um conjunto de fatores como: programas que irão utilizar, *plugins*, efeitos, instrumentos, vídeos e outros elementos que enriquecem suas produções. Alguns desses elementos são explorados e testados durante o ato da criação. A minha experiência, ao participar ativamente durante oito dias na edição de 2021, quando sentava para criar uma linha melódica ou rítmica para meus *beats*, ia testando novos *plugins* ou instrumentos virtuais (VSTs) até chegar a sonoridade a qual eu estava idealizando.

**Criação** – A partir dos dados que emergiam foi possível perceber que dentre os aspectos e possibilidades sonoro-musicais que envolvem o Projeto #30dias30beats, o da criação talvez seja o ponto principal. As pessoas são convidadas a imergir em um exercício constante de criação diário, e assim adentrar no mundo dos *beats*. Mundo este que envolve uma gama de experiências, trocas e aprendizados musicais compartilhados entre os participantes. Além disso, podemos relacionar a criatividade que ocorre ao longo do #30dias30beats, por ser um processo que gera músicas, *beats*, como resultados dessas criações. Isso se articula com o que Swanwick (1979; 2014) discorre sobre composição/criação, sugerindo, inclusive, sair do modelo composicional formal da música tradicional erudita europeia. E, por mais que no *beat* encontramos forma, estrutura, materiais sonoros, tratados também pelo autor, o *beat* vai nesse sentido, por ser uma forma de se criar música na contemporaneidade nesse contexto da cultura digital e participativa.

Nessa perspectiva, o participante Felipe (entrevista 2021) fala da necessidade de praticar os seus processos criativos. Para ele, isto foi uma das coisas que o motivou a participar do projeto, e diz: “É o processo criativo. A criatividade purinha. Você sozinho experimentando a DAW<sup>3</sup>, e os resultados são impressionantes”. Essa necessidade de se abrir para explorar, aprender e praticar em seus instrumentos e ferramentas digitais disponíveis é algo marcante no depoimento dos entrevistados. Uns trilham mais pelo caminho do audiovisual como Iordz (entrevista 2021), que alia música, vídeo e dança. Enquanto outros se dedicam especificamente aos aspectos sonoros da criação: equipamentos, programas, instrumentos, videoaulas. Além disso, buscam conhecer pessoas e trocar informações. Desse modo, o que vai motivar cada um, em especial, é o envolvimento com os demais participantes e o interesse em aprender e praticar nessas experiências.

Ao tratar de processos criativos musicais, as vivências e estudos musicais realizados ao longo da vida interferem diretamente. Para alguns participantes do #30dias30beats, essa prática é mais fluida. Para outros, exige maiores esforços. No entanto, independente de nível técnico e artístico de cada produtor, a criatividade musical pode ser estimulada em diversos contextos, proporcionando práticas sonoras criativas diversas.

Sobre ser criativo, Jackson (2014), afirma que

Não existe uma maneira certa ou errada de ser criativo. Há tantos estilos e abordagens quanto há pessoas. O que funciona para uma pessoa pode não funcionar para outra. Alguns artistas nunca formalizam seu processo criativo; eles apenas seguem seus instintos e fazem o que funciona. Outros desenvolvem métodos muito sofisticados e os utilizam o tempo todo. A maioria dos produtores está em algum lugar no meio. Existem muitos fatores que influenciam o processo de qualquer produtor, como estilo, gosto, gênero, nível de habilidade, nível de experiência, tipo de personalidade, conjunto de ferramentas, colaboradores, prazos e grau de comercialidade. Independente desses fatores variados, a natureza da criatividade é igualmente relevante para todos nós<sup>4</sup>. (JACKSON, 2018, p. 243, tradução minha)

A fala de Jackson (2018), percorre a realidade vivida pelos participantes do #30dias30beats. Em se tratando de processos criativos, percebe-se o quanto cada participante é

---

<sup>3</sup> DAW — *Digital workstation*, ou estação digital de trabalho.

<sup>4</sup> There is no right or wrong way to be creative. There are as many styles and approaches as there are people. What works for one person might not work for another. Some artists never formalize their creative process; they just follow their instincts and do what works. Others develop very sophisticated methods and utilize them at all times. Most producers are somewhere in the middle. There are many factors that influence any given producer’s process such as style, taste, genre, skill level, experience level, personality type, tool set, collaborators, deadlines, and degree of commerciality. Regardless of these varying factors, the nature of creativity is equally relevant to all of us. (JACKSON, 2018, p. 1243)

livre e tem sua maneira de pensar, organizar e criar seu *beat* independentemente do nível técnico que se encontra ao participar do projeto.

**Ação** – Nesse invólucro criativo que permeia o Projeto #30dias30beats, ao analisar e refletir as falas dos oito participantes da pesquisa, e após os três momentos anteriores (interação, exploração e criação), a “ação” é um momento onde os participantes compartilham o *beat* produzido não apenas com seus amigos próximos, mas com o maior número possível de pessoas através de seus perfis pessoais no Instagram, utilizando a hashtag #30dias30beats, e outras hashtags que venham agregar outros públicos. Além disso, em suas mídias sociais, YouTube, plataformas de *streaming*, etc. Tobias (2020, p. 42) ao discorrer sobre as “*Possibilidade das mídias sociais e culturas participativas sônicas para a aprendizagem e ensino de música*” ressalta que “as mídias sociais desempenham geralmente um papel em aspectos mediados digitalmente de culturas participativas sônicas, como o modo que as pessoas compartilham e circulam expressões relacionadas à música — tradução minha”<sup>5</sup>.

O Projeto #30dias30beats que permeia esse universo da cultura participativa e também digital que Tobias (2013; 2015; 2020) e autores que buscam estudar o tema, revelam o quanto as ações promovidas pelos participantes para que seu *beat* perpassasse as paredes das quais foi criado. Mas, isso é algo que demanda planejamento, tempo e, principalmente, conhecimento de como compartilhar seus materiais na internet e as peculiaridades (formatos, qualidade do áudio e vídeo) exigidas nesses espaços.

### **Considerações finais**

A partir da pesquisa, procedimentos utilizados, análises e reflexões acerca do Projeto #30dias30beats, e, com as transformações pelas quais a educação, e, especificamente, o campo da educação musical vem demonstrando interesse em investigar, vemos a potencialidade das práticas digitais, como a produção de *beats*, para o ensino e aprendizagem musical.

As práticas que emergem da cultura digital e participativa, oriundas de espaços diversos e articuladas com as vivências musicais e modos distintos como os participantes souberam administrar todas as etapas, elegendo o momento e maneira particular para se inspirar e criar

---

<sup>5</sup> Social media often play a role in digitally mediated aspects of sonic participatory cultures, such as how people share and circulate expressions related to music. (TOBIAS, 2020, p. 42)

seus *beats*, foi fundamental ao longo de todo o processo criativo, onde aprendizados distintos foram gerados.

A interação entres eles e no Instagram do #30dias30beats, o envolvimento com as tecnologias, ambiente que dispunham para criar, a exploração sonoro-musical, a criação e compartilhamento de suas produções, são alguns aspectos que constituíram o escopo desta investigação, bem como foram essenciais para a construção da análise e reflexão em sua totalidade.

Tendo em vista o objetivo desta pesquisa que foi compreender os processos de aprendizagem musical gerados pelas experiências de criação online de *beats* no contexto do Projeto #30dias30beats, é possível afirmar que: o projeto se configura como um espaço de trocas e aprendizagens musicais. Dessa afirmação, os dados podem responder à pergunta “O que se aprende produzindo uma série de *beats*?”. Se aprende a ouvir e criar música de uma forma diferenciada, focando em timbres e as diferentes manipulações sonoras para a construção de uma nova música, ou então, uma releitura de alguma produção existente.

Um *beat* é mais que uma batida, e nele estão imbricados: instrumentos, tecnologias, vozes, recursos eletrônicos e sons do cotidiano. Se aprende também a buscar conhecimentos interagindo com outras pessoas, e, em diferentes contextos para a produção: sites, vídeos, compartilhando suas produções, etc.

Em relação aos objetivos específicos, é possível afirmar que o funcionamento do projeto, na visão dos idealizadores, acontece por interações que surgem dias antes do mês de abril, quando pessoas de vários lugares do Brasil se articulam em prol do mesmo interesse: criar *beats*. O perfil dos participantes do projeto é diversificado em diferentes aspectos: faixa etária, formação, envolvimento com as mídias sociais, como divulgam seus trabalhos, se comunicam e trocam informações com pessoas cujo nível técnico é variado.

Os processos de criação musical dos participantes e suas aprendizagens durante o projeto mostram uma música própria da cultura digital participativa e um processo criativo que envolve a inclusão e liberdade de criação, não necessitando ser um *expert* quando lidamos com produção e criação musical na contemporaneidade.

No que se refere a InterExCriAção, palavra que resultou dos apontamentos e reflexões acerca do #30dias30beats, onde desmembrada derivou-se as palavras: interação, exploração, criação e ação, pude observar, que os participantes, uns em grau maior, e outros em grau menor,

experienciaram cada um desses elementos, e buscaram agregar em suas práticas musicais durante a criação dos *beats*, e/ou, em momentos em suas produções e atuações profissionais. Portanto, ficou claro que todos eles aprenderam nesse fluxo da InterExCriação, pois, talvez sem isso, não há criação.

Foi possível perceber também durante a análise dos dados, que em algumas situações os participantes não convergiam, algo natural em uma pesquisa, pois estamos lidando com pessoas, com experiências e contextos sociais, econômicos e culturais distintos. Inclusive, o modo que fazem e consomem música.

Quanto os processos musicais que envolvem a proposta do #30dias30beats de se criar música diariamente, acredito ser importante que práticas emergentes como esta possam ser inseridas nos cursos de música. Seja nas universidades, escolas públicas e privadas, bem como, instituições formais e/ou, informais com música em seus programas, fomentando uma educação musical ainda mais plural e inclusiva.

É possível afirmar que a maneira como os participantes aprendem através do processo criativo, da interação entre eles e os expectadores do projeto, reafirma a intenção do idealizador do projeto que é estimular o “ato de criar”, buscando se manter dentro de uma constância nesse momento o qual todos estão envolvidos e exercitando durante trinta dias, sua criatividade como pode. Para a Educação Musical, esses dados são importantes para compreender como funciona a criação dessa música digital.

Acredito que esta pesquisa sobre o projeto #30dias30beats que acontece online, é relevante para a área da Educação Musical e outras áreas do saber, visto que pode contribuir para despertar mais discussões e reflexões sobre este universo o qual a sociedade contemporânea está cada vez mais inserida.

Dentre as análises, reflexões e resultados obtidos, posso destacar a importância de estimular as pessoas a experimentar e fazer música, potencializando a criatividade que existe em cada um. Às vezes essas pessoas necessitam apenas de um pequeno incentivo. E, é deste incentivo, independente de ter domínio técnico, ou não, sobre criação e produção musical, que muitas destas pessoas vão se sentir valorizadas, em continuar criando seus *beats* e experimentações musicais.

Trazer ainda mais este universo das interações e práticas de aprendizagem com foco na criação musical que ocorrem na cultura digital participativa para dentro dos cursos de Música

das universidades, é essencial. Conseqüentemente, nas escolas onde o ensino de música pode acontecer utilizando as ferramentas e recursos tecnológicos disponíveis para fazer gravação, modificação sonora, e criar releituras de produções já existentes. A educação musical vem buscando discutir e refletir sobre estes temas emergentes. Isso pode gerar interesse não apenas para estudantes de música, como, também, para outras pessoas envolvidas e interessadas com o fazer musical voltados à música eletrônica, bem como os diversos estilos e gêneros musicais deste fenômeno de cultura participativa e digital, o qual pessoas aprendem entre pares e permeiam o nosso cotidiano.

Acredito ser um momento para repensarmos ainda mais nossas práticas, se abrindo para o novo dentro desse universo de experimentações, interações, criatividade e aprendizagens, que ocorrem na cultura digital e participativa. Pois, além de trocarem informações umas com as outras, as pessoas são, também, consumidoras e produtoras de conteúdos, neste movimento onde música, vídeo, dança e oralidade são partes de um remix (mistura) de linguagens na atualidade.

Quem participa dessa experiência de criação no projeto é consciente que não é exigido conhecimento musical prévio para adentrar no mundo dos *beats*, muito menos, estar preso a padrões e formas de se ensinar e aprender música engessados no tempo. Pois, muitas vezes, estudantes de música, e/ou pessoas interessadas em aprender música, e a se expressar livremente através de seus instrumentos, vozes, corpos ou tecnologias para fazer música não recebem o devido respeito, quanto ao trato na sala de aula presencial, e/ou, virtual.

Atentar para essas formas emergentes de se fazer música (sozinhos e/ ou de formas colaborativas), observando as possibilidades e desafios das novas mídias e como interagimos, usufruímos e aprendemos com estas, é algo a se discutir e refletir. Observar além dos muros das instituições formais e especializadas de música, voltando ainda mais o olhar para práticas que ocorrem fora desses espaços institucionalizados, a exemplo do que se propõe o Projeto #30dias30beats, que, também, é um espaço aberto, e que busca ser democrático em se tratando das minorias e diversidade musical existente, é primordial para a educação na contemporaneidade, especialmente, para a Educação Musical.

Autores importantes da Área de Educação Musical e outras áreas subsidiaram o diálogo que permeou toda pesquisa. Por se tratar de um tema, até então "novo" e pouco investigado,

apontamos para a necessidade de mais estudos que possam corroborar para o fortalecimento dessas práticas musicais presentes no mundo contemporâneo.

Em se tratando dos aprendizados gerados a partir dessa experiência de criação dos *beats* a qual os participantes da pesquisa vivenciaram, é possível afirmar que, mesmo com os diferentes níveis técnicos e artísticos que cada um já possuía, se não todos, a maioria relatou ter aprendido algo com essa prática proporcionada pelo #30dias30beats, podendo ser mais técnico ou não, sendo um tipo de conhecimento gerado a partir do *beat*. Dentre os aprendizados relatados, estão: edição de música e vídeo, organização e otimização do tempo, técnicas de produção variadas, programas específicos, compartilhamento de suas produções, desapego da perfeição, trabalhar de forma colaborativa, lidar com as tecnologias e situações que as envolvem.

Portanto, trazer essa temática para dentro do ambiente acadêmico é oportunizar docentes e discentes de Música e outras áreas do conhecimento, a conhecerem, apreciarem e terem cada vez mais contato com as diversas práticas musicais que emergem de universos e contextos distintos, as quais extrapolam os muros das universidades.

### **Agradecimentos**

Agradeço a todos os participantes pela disponibilidade em contribuir com esta pesquisa. Minha orientadora, a Profa. Dra. Juciane Araldi Beltrame por toda a dedicação em me guiar com maestria. A Capes e CNPQ pelo apoio e financiamento desta pesquisa, e todos que colaboradores que ajudaram no processo de pesquisa.

### **Referências**

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. Etnografia da prática escolar. 18<sup>o</sup> ed. Campinas: Papyrus, 2012.

ARALDI, Juciane. Formação e Prática Musical de DJs: Um estudo de multicasco em Porto Alegre (dissertação de mestrado), de Juciane Araldi. Porto Alegre – RS. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2004.

ARAÚJO, W. C. *Aprendizagem musical de DJ e transformações tecnológicas: um estudo com dois DJs de João Pessoa*. Monografia (Licenciatura em Música) - Universidade Federal da Paraíba, 2013.

BALDELLI, D. *A música eletrônica dos DJs e a produção de uma “nova escuta”*. Disponível em: <http://www.iaspmal.net/wp-content/uploads/2011/12/Deborabaldelli.pdf>. Acesso em: 06 fev. 2022.

BECHARA, S.R.C.C. Jovens, músicas e mídias sociais: desafios da Educação Musical na contemporaneidade. In: Congresso Nacional da ABEM, XXI, 2013, Pirenópolis. Anais... (no prelo).

BELTRAME, Juciane Araldi. *Educação musical emergente na cultura digital e participativa: uma análise das práticas de produtores musicais*. 285 p. Tese (Doutorado em Música). Disponível em: <[http://web02.unirio.br/sophia\\_web/index.php?codigo\\_sophia=78558](http://web02.unirio.br/sophia_web/index.php?codigo_sophia=78558)>. Acesso em: 05 abril. 2021.

BURNARD, Pamela. *Musical creativities in practice*. Oxford (UK): Oxford University Press. 2012. Cap. 5 – DJs Culture (p. 100-121).

BRUNO, A. R. *Formação de professores na cultura digital: aprendizagens do adulto, educação aberta, emoções e docências*. Salvador: EDUFBA, 2021.

CASTRO, André de Medeiros. *O uso de redes sociais por djs e produtores de música eletrônica: ações de marketing de relacionamento através do Instagram e soundcloud*. 28. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso de (Graduação em Administração). Santana do Livramento: Universidade Federal do Pampa, 2019.

da Fonseca Barros, M. H. (2020). Educação musical, tecnologias e pandemia. *OuvirOUver*, 16(1), 292-304. <https://doi.org/10.14393/OUV-v16n1a2020-55878>

DEL BEN, L. Múltiplos espaços, multidimensionalidade, conjunto de saberes: ideias para pensarmos a formação de professores de música. *Revista da ABEM: Porto Alegre*, v. 8, p. 29-32, 2003.

GOUVEIA, Felipe. Entrevista a [Wilame Araújo]. João Pessoa, 27/09/2021. [Vídeo]. 29, p. Não publicada.

HINE, C. *Etnografia Virtual*. Trad. Cristian P. P. Hormanzábal. *Nuevas Tecnologías y Sociedad*. Barcelona: Editorial UOC, 2004.

IORDZ. Entrevista a [Wilame Araújo]. João Pessoa, 27/09/2021. [Vídeo]. 25, p. Não publicada.

JACKSON, B. M. *The Music Producer's Survival Guide: Chaos, Creativity, and Career in Independent and Electronic Music*. New York: Routledge, 2018.

JENKINS, H.; CLINTON, K.; PURUSHOTMA, R.; ROBISON, A. J.; WEIGE, M. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Chicago: MacArthur, 2006. Disponível em:

[https://www.macfound.org/media/article\\_pdfs/jenkins\\_white\\_paper.pdf](https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf). Acesso em 22 set. 2022.

MARQUES, G. de L. M. *Práticas de Ensino e Aprendizagem de canto nas mídias sociais: um estudo sobre o espaço pedagógico-musical YouTube*. 2021. Dissertação (Mestrado em Música) — Centro de Comunicação, Turismo e Artes, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/22329>. Acesso em 22 set. 2022.

MEDULA, Bel. Entrevista a [Wilame Araújo]. João Pessoa, 23/10/2021. [Vídeo]. 36, p. Não publicada.

MICHAELIS. *Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa: interação*. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/intera%C3%A7%C3%A3o/>. Acesso em: 15 jun. 2022.

QUEIROZ, Luis Ricardo Silva. Educação musical é cultura: nuances para interpretar e (re)pensar a práxis educativo-musical no século XXI. *DEBATES - Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Música*, n. 18, p. 163-191, 2017.

SILVA, R. C. L. da. *O ensino de saxofone na era digital: um estudo sobre professores/produtores do YouTube*. 2020. (Mestrado em Música) — Centro de Comunicação, Turismo e Artes, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/20380>. Acesso em 22 set. 2022.

SWANWICK, K. *Música, mente e educação*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

TOBIAS, E. Envisioning pedagogical possibilities of social media and sonic participatory cultures. In: WALDRON, J.; HORSLEY, S.; VEBLEN, K. (org.) *The Oxford Handbook of Social Media and Music Learning*. New York: Oxford University Press, 2020, p. 41-63.

TOBIAS, E. Toward Convergence: Adapting Music Education to Contemporary Society and Participatory Culture. *Music Educators Journal*, [S. l.], v. 99, n. 4 p. 29-36, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0027432113483318>. Acesso em: 10 de mar. 2022.

TOBIAS, E. Learning with digital media and technology in hybrid music classrooms. In: ABRIL, C. R.; GAULT, B. M. (eds.), *Teaching general music: Approaches, issues, and viewpoints*. New York: Oxford University Press, 2016, p. 112-140.

THOMPSON, J. B. A interação mediada na era digital. *MATRIZES*, [S. l.], v. 12, n. 3, p. 17-44, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizzes/article/view/153199>. Acesso em: 19 jul. 2022.

VASQUEZ, Elisa Rebeca Simões Neto. *Aprendizagem de três DJs de música eletrônica de pista: A interação na pista, no ciberespaço e o envolvimento com as tecnologias musicais de produção*. 2011. 140 f. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Contexto. Universidade de Brasília, Brasília, 2011.