

Desimmersão: audição para a realidade

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO DE PESQUISA

SUBÁREA: ST 10 – ÁUDIO E PRODUÇÃO MUSICAL: AGENTES, MEIOS,
PROCESSOS E DESDOBRAMENTOS

Alexandre Siqueira de Almeida
UDESC
siqueramix@gmail.com

Afonso Eder Portela de Messias
UDESC
afonsotenor@gmail.com

Resumo

A instalação sonora como atividade artística prevista para este projeto, teve como foco expor e proporcionar, através de sons de paisagens sonoras do mundo contemporâneo, uma experiência a qual chamaremos de *desimmersiva*: intervenção sonora através da qual busca-se trazer o ouvinte para a realidade, retirando-o do mundo virtual no qual parte do mundo contemporâneo se encontra, estimulada pelo uso permanente dos celulares no cotidiano. Este conceito se aporta à ideia de Nova Paisagem Sonora exposta por Murray Schafer em seu livro *O ouvido pensante* (1991) na medida em que se propõe à construção sonora a partir da coleta e organização de sons que tradicionalmente não se enquadrariam como música, mas que foram incorporados ao repertório de materiais composicionais pela *musique concrète*. O procedimento adotado passou por (1) Discutir e decidir sons a serem gravados; (2) Capturar os sons; (3) Editar e organizar em formato de músicas; (4) Escolher um ambiente propício para a intervenção (5) Instalar equipamentos de áudio para reproduzir as criações sonoras em um espaço da Universidade; (6) observar e registrar a reação dos ouvintes; (7) relatar as reações dos mesmos.

Palavras-chave. Instalação sonora, Paisagem sonora, Edição de áudio

Disinmmersion: listening to reality

Abstract

The sound installation, as an artistic activity planned for this project, focused on exhibiting and providing, through sounds from contemporary soundscapes, an experience we will call de-immersive: a sound intervention that seeks to bring the listener into reality, removing them from the virtual world in which part of the contemporary world finds itself, stimulated by the constant use of cell phones in everyday life. This concept is aligned with the idea of the New Soundscape, as outlined by Murray Schafer in his book *The Thinking Ear* (1991),



in that it proposes sound construction through the collection and organization of sounds that would not traditionally be classified as music but have been incorporated into the repertoire of compositional materials by *musique concrète*. The procedure adopted involved (1) discussing and deciding which sounds to record; (2) capturing the sounds; (3) editing and organizing them into music format; (4) selecting a suitable environment for the intervention; (5) installing audio equipment to reproduce the sound creations in a space at the University; (6) observe and record the listeners' reactions; (7) report their reactions.

Keywords. Sound installation, Soundscape, Audio editing.

Introdução

Nas últimas décadas, sobretudo entre 2010 e 2025, o uso de tecnologia virtual¹, obteve um número expressivo de usuários, tornando-se habitual para grande parte do mundo contemporâneo.

Na atualidade, em divergentes espaços de uso comum, é possível ver pessoas utilizando aparelhos eletrônicos de acesso ao mundo virtual². Dentre esses aparelhos, destacam-se os *smartphones*. De acordo com o IBGE (2023)³, entre os anos de 2016 e 2023, a quantidade de pessoas que utilizam a internet a partir dos 10 anos de idade, passou de 66,1% para 88,0% da população. O levantamento ainda destaca que os telefones móveis *Smartphones*, com 98,8%, são os aparelhos mais utilizados na atividade.

É possível ver pessoas conectadas a estes aparelhos e imersas no mundo virtual em distintos ambientes das cidades como, paradas de ônibus, saguões, salas de aula. Em algumas situações, até mesmo enquanto caminham pelas ruas, desligadas dos acontecimentos externos e alheias a outras pessoas ao redor.

Enquanto se mantêm imersos em ambientes virtuais, como redes sociais e sites de vídeos de curta duração, é comum não se atentarem a observar e desfrutar de acontecimentos naturais como sons de animais, de plantas, do vento ou sons humanos, como canto, ou o som de um instrumento tocando ao fundo.

¹ O termo aqui se aplica às possibilidades imersivas ofertadas pela internet e o acesso a páginas que trazem uma percepção da existência de uma realidade alternativa não física.

² Chamaremos de "mundo virtual" a realidade, não física, gerada por recursos de tecnologia digital e acessível através da internet.

³ Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.



No Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina, todos estes estados sonoros estão presentes. É possível observar sons em estados naturais, mecânicos e industriais. Em pouco tempo, sentados ao lado de uma lanchonete do campus, pudemos escutar carros e caminhões, sons de folhas de árvores balançando ao vento, pássaros cantando, pessoas conversando e instrumentos tocando.

Durante uma aula, estávamos relatando sobre as possibilidades de trabalhos que poderiam ser produzidos a partir de uma perspectiva de pesquisa artística, quando, durante um minuto de silêncio, o canto de um pássaro na copa de uma árvore chamou a atenção, inicialmente de um dos professores, em seguida, de praticamente todos os alunos, o que nos tirou completamente a concentração sobre o assunto que anteriormente estava sendo tratado. Em poucos minutos, o canto do animal passou a ser o objeto de interesse de praticamente todos os músicos que estavam assistindo a aula.

Em outra ocasião, também durante a aula, trabalhadores estavam podando árvores e aparando a grama próximos da sala. Os equipamentos utilizados por eles produziam ruídos que eram impossíveis de não serem notados. Os ruídos ocorriam, ora de maneira aleatória, ora simultaneamente. Entretanto, nos momentos de pausa, causavam uma sensação de paz auditiva e em seguida, começavam novamente a utilizar os instrumentos incessantemente, chamando abruptamente a atenção de quem os pudesse escutar.

Esses eventos nos trouxeram a percepção de que mesmo músicos, que têm por hábito e profissão ouvir e analisar sons, em distintos momentos não se atentam às variedades destes sons disponíveis no decorrer do dia. Contudo, se apegam a ruídos. Sendo assim, passamos a imaginar que pessoas que não possuem esse treinamento auditivo, também não observam certos detalhes sonoros. Com isso, pensamos que da mesma maneira que o canto do pássaro escutado teve a capacidade de nos tirar de um estado de concentração voltado para uma atividade de certa maneira corriqueira, poderia também chamar atenção de pessoas que estivessem imersas em ambientes virtuais. Além disso, imaginamos que a junção de sons de natureza interagindo com sons mecânicos, poderiam ocasionar essa dubiedade necessária entre o ligar e desligar da atenção ao ambiente sonoro que se encontra ao redor.

A partir deste ponto, imaginamos que seria possível criar um ambiente que contivesse divergentes paisagens sonoras coletadas dentro do campus e editadas com o intuito de



transformar em uma instalação sonora *desinmersiva* para atrair pessoas a ouvir e observar estes sons.

Dentro desta perspectiva, foi criada a ideia de *Instalação Desinmersiva*, uma pesquisa artística de instalação sonora que buscasse despertar pessoas para a existência de uma realidade física/não virtual a partir de uma instalação sonora. O processo de realização do trabalho passaria por diferentes momentos, onde os pesquisadores escolheriam elementos a serem gravados baseados na proposta de despertar para o mundo não virtual, fariam a captação dos sons e trechos sonoros selecionados – sons de pássaros, árvores, maquinários, automóveis, de conversações em ambientes e de trechos musicais cantados e tocados com instrumentos musicais tradicionais –, tratariam os sons coletados, discutiriam sobre as possíveis dinâmicas dos sons e suas utilidades para a proposta, editariam e organizariam estes, realizariam a montagem do ambiente em que a criação sonora seria instalada – o que incluiria câmeras de gravação –, gravariam em áudio e vídeo a reação dos ouvintes, analisariam os dados e discorreriam sobre as percepções dos participantes e de suas análises como pesquisadores.

A ideia era propiciar um ambiente sonoro que chamasse a atenção de pessoas que tivessem a oportunidade de ouvir, voltado sobretudo aqueles que estivessem imersos em redes sociais ou no “mundo” virtual por meio de *smartphones*.

O problema

Em reuniões presenciais e online, pensamos nos tipos de efeitos que gostaríamos de obter por meio da instalação. A questão principal a ser definida no projeto foi quanto ao objetivo artístico do trabalho. Seria a ideia de produzir uma ação sonora através da instalação e discorrer sobre procedimentos e resultados ou nos dedicaremos em relatar os processos artísticos envolvidos da elaboração da instalação sonora sem atentar às reações dos ouvintes?

Baseando-nos nesta questão, optamos por fazer perguntas mais específicas que pudessem nos instigar na escolha. Então elaboramos os seguintes questionamentos: a criação de uma instalação sonora sem a coleta audiovisual, atenderia à nossa proposta e experimentação artística desinmersiva? O que desejamos investigar? Quais resultados esperamos obter a partir deste trabalho? O projeto em questão irá de alguma maneira contribuir com nossa prática artística?



A partir destas questões, pensamos em seguir baseando-nos no processo de forma a estarmos presentes dentro do trabalho ao mesmo tempo em que iríamos produzindo-o. Desta maneira o devir da pesquisa seguiria um aporte particular e narrativo, uma autoetnografia. Para Ellis et Al (2011, p. 01) a autoetnografia “é uma abordagem de pesquisa escrita que busca descrever e analisar sistematicamente (grafia) experiência pessoal (auto) para entender a experiência cultural (etno)”. Em concordância, Benetti (2017, p. 152) observa que “consiste em um método de pesquisa relacionado ao gênero autobiográfico de escrita que procura descrever e analisar de forma sistemática determinada experiência pessoal no sentido de compreendê-la culturalmente”.

A partir da solução da linha de pensamento a ser seguida, optamos por relatar os acontecimentos do trabalho a partir da utilização de diários e registros visuais das ações, mesmo aquelas que ocorriam antes da instalação, como por exemplo, fotografias e vídeos captados nos momentos de trabalho de coleta de sons, de organização de materiais e até mesmo durante a instalação.

Um dos pioneiros em instalações musicais foi o compositor americano Max Neuhaus, que iniciou trabalhos com esta forma de arte durante as décadas de 1950 e 1960 (Vadim, 2002). Dentre as suas instalações destacamos a *Times Square*, instalada e ativada pela primeira vez em 1977 entre as ruas 45 e 46 da Broadway, em Nova York, EUA. Trata-se da instalação sonora, onde foram colocados alto-falantes e geradores de som caseiros abaixo de grades de metrô. Estes aparelhos produzem frequências incessantes que se misturam com os demais sons produzidos pela paisagem sonora do local.

A instalação ainda permanece ativa até o momento da escrita deste trabalho, o que nos apresenta a possível ideia principal do projeto: de que pudesse ser percebida somente por pessoas mais atentas aos sons. Pois em meio a todos os demais ruídos recorrentes no local, encontra-se certa dificuldade em perceber os sons da instalação.

De acordo com a crítica do site *Dia art*⁴ “é uma rica textura sonora harmônica que emerge da extremidade norte da ilha triangular”.

⁴ Disponível em: <https://www.diaart.org/visit/visit-our-locations-sites/max-neuhaus-times-square/> acessado em: 25 de junho de 2025.



A instalação sonora que aqui propomos como atividade artística prevista para este projeto se assemelha à ideia de Max Neuhaus, pois teve como foco, expor e proporcionar, através de sons naturais e corriqueiros da sociedade moderna, uma experiência sonora *desinmersiva*. Acreditamos que, através dos sons, é possível trazer o ouvinte para a realidade, retirando-o do mundo virtual ao qual parte da sociedade moderna se encontra. Este conceito também concorda com a ideia de Nova Paisagem Sonora exposta por Murray Schafer em seu livro *O ouvido pensante* (1991), na medida em que se propõe à construção musical a partir da coleta e organização de sons que tradicionalmente não se enquadram como música. “Um avião a jato arranha o céu por sobre minha cabeça, e eu pergunto: – Sim, mas isso é música? Talvez o piloto tenha errado de profissão?” (SCHAFFER, 1991, p. 119).

Em conversa com John Cage, Schafer (1991, P. 120) explica que:

Quando John Cage abre a porta da sala de concerto e encoraja os ruídos da rua a atravessar suas composições, ele ventila a arte da música com conceitos novos e aparentemente sem forma [...] Então escrevi para ele e lhe pedi sua definição de música. Sua resposta: Música é sons, sons a nossa volta, quer estejamos dentro ou fora de salas de concerto.

As observações de trabalhos semelhantes como o de Max Neuhaus e John Cage, juntamente com as reflexões de Schafer, nos deram direcionamento para o tipo de atividade prática que queríamos realizar como trabalho de pesquisa. Os direcionamentos sobre o processo de relato baseado na autoetnografia que foram embasados nas teorias de Benetti e Ellis *et Al* e, nos auxiliaram na escolha da maneira como iríamos tratar o processo de descrição dos eventos que ocorreriam durante o laboratório. Com as ideias já organizadas, nos dedicamos a selecionar sons, editar e instalar. Eventos estes que iremos relatar nas próximas seções.

A captação e os sons escolhidos. Descrição de ruídos, efeitos e criação sonora

Decidimos capturar amostras de sons distintos, a fim de termos em nosso banco de dados, informações suficientes para trabalharmos com sobreposições sonoras, elementos e texturas que pudessem nos oferecer mediante uma construção dentro de um software de edição, camadas e texturas graduais.

Cada composição foi baseada e estruturada através do conceito da música concreta proposta por Pierre Schaeffer no livro *“À la recherche d'une musique concrète”* de 1952. Neste



livro, Schaeffer traz conceitos tais como *objeto musical*: meio de passagem entre o compositor e o ouvinte; e *objeto sonoro*: símbolo estigmatizado trazido através do som de um determinado objeto. Também traz a relação do “ouvir, escutar, entender e compreender” que servirá tanto para a criação quanto para escolha do material utilizado. Tratamos cada evento como signos sonoros sobrepondo camadas de ruídos, sons de fala, instrumentos musicais, silêncios abruptos a fim de tirar por um breve momento os ouvintes para uma experiência de imersão sonora.

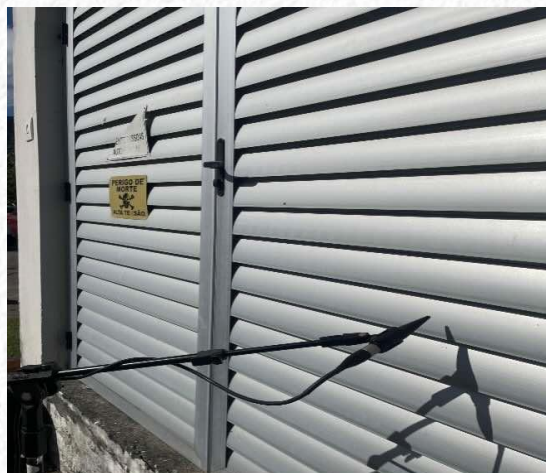
Ouvir é o nível mais elementar da percepção, é perceber pelo sentido da audição sem ter consciência desta percepção. Escutar é perceber, por intermédio do som, o evento ou a causa que este som descreve; é tratar o som como índice. Entender implica uma “intenção de escuta”, a consciência do fenômeno sonoro em si. Compreender é abstrair o sentido que este som toma em determinada linguagem; é tratar o som como signo (Schaeffer 1952).

Dividiremos os sons coletados em duas categorias: “Captações externas e internas”. Estes foram os sons capturados em ordem cronológica.

Captações externas:

Para as captações externas utilizamos um microfone condensador Neumann Ma 1 P48, um pedestal girafa, uma interface de áudio Presonus AudioBox, um computador Macbook Pro e um fone de ouvido Sennheiser HD 600. O software multipista de captura de áudio utilizado foi o Logic Pro X.

Figura 1 – Caixa de alta tensão⁵



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

⁵ Caixa de alta tensão localizada no Campus da Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC).



Figura 2 – Captação do som da rua⁶



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

Figura 3 – Equipamentos⁷



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

Figura 4 – Equipamentos⁸



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

Figura 5 – Nó da rede de descanso⁹



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

⁶ Captação dos sons da rua em frente a UDESC.

⁷ Equipamentos utilizados para a coleta de sons.

⁸ Logic Pro X e Interface de áudio Presonus audiobox sendo utilizados.

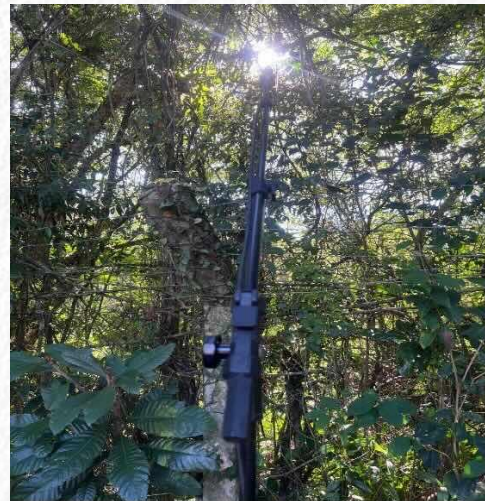
⁹ Captação de sons gerados a partir do balançado de uma rede de descanso.

Figura 6 – Captação de sons da natureza¹⁰



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

Figura 7 – Captação de sons da natureza¹¹



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

Captações internas

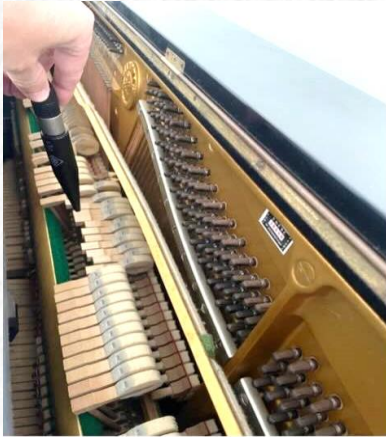
Seguem-se a relação de gravações realizadas internamente e alguns registros do processo:

- Sala de piano nº 112: Afonso cantando um trecho da música “Carro de boi” do compositor Milton Nascimento.
- Sala de piano nº 112: Afonso cantando um trecho da música “Nada será como antes” dos compositores Milton Nascimento e Beto Guedes.
- Sala de piano nº 112: Afonso cantando um trecho da música “Lua Branca” da compositora Chiquinha Gonzaga.
- Sala de piano nº 112: Afonso e Alexandre cantando um trecho da música “Nada será como antes” dos compositores Milton Nascimento e Beto Guedes.
- Sala de piano nº 112: Captura de sons do maquinário, das engrenagens do piano como: pedal e martelos.
- Sala de piano nº 112: Gravação do som de “Cluster” do piano.

¹⁰ Afonso suspendendo o pedestal para captar sons emitidos pelo bambuzal localizado atrás do Centro de Artes, Design e Moda da UDESC, Florianópolis.

¹¹ Pedestal fixo captando os sons da floresta e o canto dos pássaros atrás do Campus.

Figura 8 – Sons mecânicos de piano¹²



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

Figura 9 – Equipamento sendo utilizado¹³



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

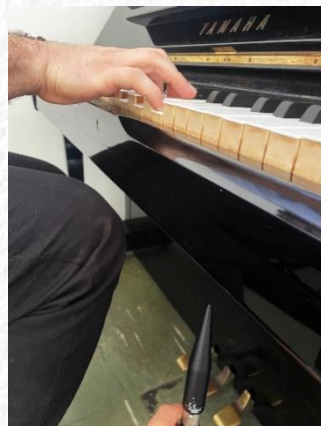
- Sala de piano nº 112: Gravação do som emitido embaixo do piano, abaixo das teclas.

Figura 10 – Maquinário¹⁴



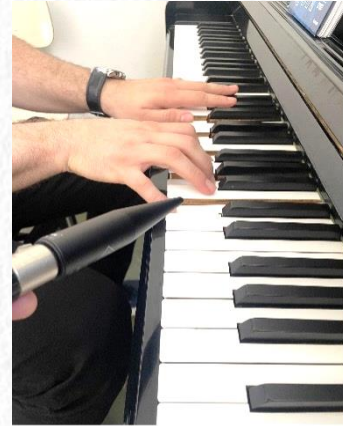
Fonte: Arquivo pessoal dos autores

Figura 11 – Movimentação¹⁵



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

Figura 12 – Movimentação¹⁶



Fonte: Arquivo pessoal dos autores

- Gravação no Mezanino do Departamento de Música (DMU)
- Gravação no Mezanino com Afonso tocando um trecho da música “Nada será como antes” no piano do corredor.

¹² Captação do “Cluster” do piano.

¹³ Equipamentos utilizado na captação em funcionamento.

¹⁴ Maquinário de pedais do piano em funcionamento.

¹⁵ Captação dos sons de movimentação das teclas gravadas por baixo do piano.

¹⁶ Captação dos sons de movimentação das teclas gravadas por cima do piano.

Após a capturas das amostras, iniciamos o processo de organização do material para dar início à edição de áudio, a partir do recorte de trechos não desejados, do nivelamento de volume, da aplicação de tratamentos de áudio dedicados a cada amostra e de construção das peças utilizadas. O software de edição de áudio da empresa estadunidense Apple, chamado Logic Pro X foi o escolhido para esse momento do processo.

Figura 13 – Logic Pro X¹⁷



Fonte: arquivo pessoal dos autores

Após a captura dos áudios, criamos três peças para serem utilizadas em três momentos distintos na instalação que ocorreria no pátio do CEART¹⁸. Após a organização do material dentro do software de edição, começamos pelo tratamento do áudio, utilizando a ferramenta RX9 da empresa estadunidense Izotope.

Após o tratamento dos áudios, iniciamos o processo de criação das obras. O processo técnico de organização dos sons aplicado nas três peças, foi praticamente o mesmo.

O processo de edição

Após a captação, tratamento a edição dos áudios coletados, obtivemos como resultado, três composições sonoras que poderiam ser utilizadas na instalação. A primeira, com duração de 1'12" começava com um cluster ao piano seguido pelo som de um caminhão de carga, seguia

¹⁷ Print da tela do computador enquanto o software Logic Pro X está em funcionamento.

¹⁸ CEART (Centro de Artes, Design e Moda).



com mixes de ruídos de um gerador de energia da universidade que apareciam subitamente, trechos cantados com vocalizes, depois apareciam ruídos coletados a partir do balançar de um punho de rede da área de descanso dos colaboradores da universidade, além de momentos com arpejos e progressões harmônicas tocadas ao piano e momentos de falas aleatórias coletadas em corredores.

A segunda, com duração de 1'18", também iniciava com um cluster tocado ao piano e sustentado pelo pedal, seguidos pelos sons de cantos de pássaros acompanhados pelos sons de vento balançando um bambuzal, trechos cantados em que o texto dizia: *que vontade eu tenho de sair* retirados da primeira frase da canção *Carro de boi* de Milton Nascimento que se transformavam em sons da rodovia em frente a universidade que incluíam as pessoas conversando e concluía com o rachar dos bambus sendo balançados pelo vento.

A terceira, com duração de 1'10", iniciava com uma junção do som do punho de rede com o balançar dos bambus até um corte imediato para um cluster tocado ao piano e sustentado via pedal até perder ressonância e se misturando com o som de um caminhão de carga com o motor em alta rotação, em seguida, se misturavam os sons do ambiente de salas de estudos de instrumentos do departamento de música da Universidade e ao fundo, mas em dinâmica crescente, era cantado de forma canônica, o trecho *resistindo na boca da noite o gosto de sol* da canção *Nada será como antes* de Beto Guedes e Milton Nascimento, seguia-se novamente para os sons do bambu rachando, o punho da rede balançando e finalizava.

Os áudios capturados passaram por processadores digitais de equalização, compressão, abertura da imagem estéreo, afinação, além de utilizarmos como finalidade artística, um delay para o bambuzal para trazer mais dramaticidade e, um Reverb para corrigir a acústica de alguns instrumentos.

É válido o ressalte de que optamos por utilizar elementos que pudessem produzir contraste para tentar chamar a atenção dos ouvintes. Então, pensamos que a utilização de momentos de silêncio súbito seguido de sons alternado, poderia trazer o tipo de sensação que desejamos que o ouvinte tivesse. Neste aspecto, fundamentamo-nos na observação de Schafer (1991, p. 71) quando observa que:

O silêncio é um recipiente dentro do qual é colocado um evento musical [...] Protege o evento musical [...] e torna-se cada vez mais valioso, na medida em que nós o perdemos para vários tipos de ruído: sons industriais, carros, esportes, rádios transmissores etc.



Acreditamos que com esse tipo de expressividade, conseguiríamos atingir o objetivo almejado: canalizar a atenção para a peça que estava sendo tocada.

Com as criações sonoras definidas, seguimos para o processo de escolha do local onde ocorreria a instalação.

A seleção do lugar da instalação e o motivo

Antes do processo de seleção do local, observamos pontos da universidade onde as pessoas costumam sentar e passar momentos imersos em seus smartphones. Também nos atentamos à movimentação nos locais e os horários em que haviam pessoas sentadas ou apenas circulando, pois queríamos obter um número expressivo de participantes.

Durante a escolha, conversamos várias vezes, pensamos em realizar a instalação em dois ou mais lugares, mas optamos por definir um local específico e não alterar, pois para mudar todo o equipamento para dois ou três lugares, necessitaria de uma logística maior, como tomadas elétricas disponíveis e mão de obra e, como estávamos apenas em duas pessoas, a quantidade de trabalho braçal e a correria que faríamos, iria nos impedir de alcançar os objetivos propostos de maneira adequada. Logo, o processo de captação e edição de sons diversos foi seguido da instalação sonora ocorrida em um pátio ao lado de uma lanchonete localizada no Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina. Neste ambiente, as reações dos ouvintes foram captadas em vídeos durante a realização da instalação sonora produzida para a ocasião.

A instalação

Para realizar a instalação, utilizamos como equipamento, duas caixas Neumann KH 80, que foram colocadas atrás de um banco, um computador Macbook Pro, e uma interface de áudio Presonus AudioBox.

Também foram posicionados, dois tripés para captação dos vídeos. Um deles com uma câmera digital Cannon 6D e, no outro, um smartphone *iphone 13 Pro max*.

Durante as gravações, focamos as câmeras em direções distintas para poder captar reações dos participantes em pontos diferentes do local.



Quando a primeira criação sonora começou, algumas pessoas que estavam dentro de uma sala de aula, saíram para olhar o que estava acontecendo e todos os que estavam próximos, se desconectaram imediatamente do que estavam fazendo e observaram a intervenção sonora, mas em alguns segundos, dispersaram-se novamente e voltaram aos afazeres iniciais. Algumas pessoas saíram do local. Esperamos alguns minutos para obter novos participantes e assim que outras pessoas se aproximaram, soltamos a segunda criação sonora. Essa ação teve um efeito semelhante. No entanto, uma das ouvintes, que estava utilizando o smartphone, desconectou-se completamente dele e parou para ouvir. Em alguns momentos até fechou os olhos enquanto escutava. Outro ouvinte que estava ao lado esquerdo de onde estava o equipamento, olhou rapidamente, mas depois não esboçou reação, todos ao redor olharam para o local onde as caixas estavam instaladas, principalmente nos momentos em que haviam contrastes abruptos entre silêncio e som.

No horário de encerramento das aulas, muitos universitários estavam próximo de onde estavam os equipamentos, então colocamos a terceira criação sonora para tocar. No momento em que iniciou, todos que estavam ao redor, pararam o que estavam fazendo para ouvir, as reações foram diversas. Alguns ouvintes continuaram observando tanto a música quanto o local onde estavam os equipamentos. Pareciam estar curiosos sobre o que estava acontecendo.

Após este último evento, decidimos desmontar o equipamento, compartilhar as gravações para poder realizar o trabalho de análise e edição.

Como resultado, após a conclusão da instalação, organizamos o material captado pela câmera e pelo celular e desenvolvemos três composições audiovisuais, uma para cada intervenção sonora. Relacionamos cada vídeo com sua respectiva criação sonora exposta na instalação. Durante a criação, optamos por, incluir elementos visuais que proporcionassem sensação de contraste entre os momentos mais intensos e os mais suaves das músicas. Para isso, adicionamos ao vídeo, imagens captadas na UDESC durante a coleta sonora. Neste ponto do trabalho a intenção foi proporcionar um aspecto figurativo, onde o som e a imagem estão em consonância. Em outras palavras, ao tempo em que o som do objeto soava, no vídeo aparece a imagem deste. Dentre estas *consonâncias audiovisuais*, ressaltam: fotografias da caixa de alta tensão, imagens do bambuzal, vídeo do trânsito intenso e a mecânica do piano como plano de fundo aparecendo na maioria dos momentos dos três vídeos.



O resultado audiovisual do trabalho pode ser acessado através da plataforma Youtube, disponíveis nos links em nota de rodapé.¹⁹

Considerações Finais

A realização deste projeto nos proporcionou não somente um resultado artístico, mas também propiciou a compreensão melhor sobre instalações sonoras. O processo de captação nos possibilitou observar o mundo a partir de uma perspectiva sonora prismática, pois a *desinmersão* proposta no trabalho também pôde ser ativa a quem a propõe.

O procedimento de descrição a partir de uma metodologia autoetnográfica, nos propiciou facilidades quanto a maneira de descrever o processo, tornando-se útil não somente a este trabalho, mas também a outros que exijam relatos procedimentais.

Quanto ao resultado *desinmersivo*, acreditamos que obtivemos êxito na realização do trabalho tendo em vista que em grande maioria, os ouvintes que estavam próximos durante a instalação e puderam escutar, pararam para observar as criações sonoras e, parte deles, manteve-se conectado com a instalação, deixando de lado suas vidas virtuais para ouvir sons que estavam presentes na atividade.

A partir destas explicações, concluímos que o projeto foi importante para nosso processo artístico, para nossos conhecimentos técnico-musicais e para as pessoas que ouviram o resultado. Acrescentamos ainda que a instalação sonora é uma atividade artística sutil e necessária, pois através de sons, conecta pessoas à realidade possibilitando o que chamamos de *Desinmersão*.

¹⁹ Primeira composição audiovisual: <https://youtu.be/ONpnzRPiEKg>
Segunda composição audiovisual: <https://youtu.be/8gKp0smpf1Y>
Terceira composição audiovisual: <https://youtu.be/xHfnnctt91Q>



Referências bibliográficas

BENETTI, Alfonso. *A Autoetnografia como Método de Investigação Artística sobre a Expressividade na Performance Pianística*. *Opus*, v. 23, n. 1, p. 147-165, abr. 2017.

ELLIS, Carolyn; ADAMS, Tony & BOCHNER, Arthur. *Autoethnography: Na everview*. *FQS*, v. 12, n. 1, jan. 2011.

IBGE. Agência de Notícias. *PNAD Contínua*. 2024: Em 2023, 88% das Pessoas com 10 anos ou mais Utilizaram Internet. 2024. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/41026-em-2023-87-2-das-pessoas-com-10-anos-ou-mais-utilizaram-internet#:~:text=Destaques,66%2C0%25%20em%202023>. Acessado em: 20 jun. de 2025.

PERFORMANCE TODAY. *New York Out Loud*: Max Neufaus. You Tube, 11 de fevereiro de 2020. 4min46s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kA-fihBFWBI> Acessado em: 24 de jun. de 2025.

SHAEFFER, Pierre. *A La Recherche D'une Musique Concrète*, éditions Du Seuil, 1952.

SCHAFER, R. Murray. *O Ouvido Pensante*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1991.

SILVA, A.; FERREIRA, M. *Gestão do Conhecimento e Capital Social: As redes e sua importância para as empresas*. Londrina: Informação & Informação, 2007.

VADIM, Keylin. *Medialities of Participation in Sound Art: Cultures of Participation Arts, Digital Media and Cultural Institutions*. London & New York: Routledge, 2020.

