

Mononeon: um estudo sobre o impacto das mídias digitais nas práticas musicais improvisadas

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO
SUBÁREA: Demais Subáreas e Interfaces da Música: Mídia
Performance Musical

Diego Nicolás Silva Saavedra
Faculdade de Música de Espírito Santo – FAMES
dsilva2136@gmail.com

Felipe Pessin Manzoli
Faculdade de Música de Espírito Santo – FAMES
felipe.manzoli@fames.es.gov.br

Resumo. O presente artigo consiste em uma investigação teórica sobre o processo criativo do multi-instrumentista Dywane Thomas Jr. (1990-), mais conhecido como MonoNeon, com base em uma revisão bibliográfica e discussão crítica. Consideramos aspectos singulares da expressividade do músico em relação aos recursos audiovisuais que ele utiliza nas mídias digitais, tais como o uso de multicâmeras, imitação prosódica e tela dividida. Partindo da premissa de que o processo de produção musical mudou significativamente desde o surgimento da mediação fonográfica, discutimos sobre a atividade artística de MonoNeon em uma perspectiva crítica tomando como base textos ligados ao campo das Novas Mídias e seu impacto no meio musical. Como referencial teórico principal, utilizamos a Teoria das Músicas Audiotéteis proposta por Vincenzo Caporaletti, para refletir sobre três vídeos postados no canal da plataforma *YouTube* do músico, identificando as especificidades dos recursos audiovisuais utilizados. O resultado obtido foi a proposição de que o processo criativo de MonoNeon pode ser compreendido a partir da categoria da matriz cognitiva audiotátil, dentro da descrição da teoria de Caporaletti, considerando como parâmetros conceitos como o de Codificação Neoaurática e Princípio Audiotátil.

Palavras-chave. Mononeon, Músicas audiotéteis, Codificação neoaurática, Novas mídias.

Mononeon: A Study on the Impact of Digital Media on Improvised Music Practices.

Abstract. This article presents a theoretical investigation into the creative process of multi-instrumentalist Dywane Thomas Jr. (1990–), better known as MonoNeon, based on a literature review and critical discussion. We examine unique aspects of the musician's expressivity in relation to the audiovisual resources he employs on digital media platforms, such as the use of multi-camera setups, prosodic imitation, and split-screen techniques. Starting from the premise that the music production process has changed significantly since the advent of phonographic mediation, we critically discuss MonoNeon's artistic activity



through the lens of texts related to the field of New Media and its impact on the musical domain. As the main theoretical framework, we employ Vincenzo Caporaletti's Theory of Audiotactile Music to analyze three videos posted on the artist's YouTube channel, identifying the specificities of the audiovisual strategies used. The results suggest that MonoNeon's creative process can be understood through the concept of the audiotactile cognitive matrix, as outlined by Caporaletti's theory, particularly in relation to concepts such as Neoauratic Encoding and the Audiotactile Principle.

Keywords. MonoNeon. Audiotactile Music. Encoding. New Media.

Introdução

Dywane Thomas Jr. (1990-), mais conhecido como MonoNeon, é um multi-instrumentista que se destaca por sua habilidade no contrabaixo elétrico e seu estilo visual único, como roupas coloridas em apresentações ao vivo. Suas produções nas mídias digitais, como vídeos disponíveis na internet, se tornaram virais, alcançando até 2,3 milhões de visualizações, no caso da plataforma *YouTube*. Nessa, ele utiliza recursos audiovisuais, produzindo vídeos com elementos de construção artística que discutiremos na sequência deste texto, tais como multicâmeras, imitação prosódica e tela dividida. Partimos da hipótese que o processo criativo de Mononeon é afetado pela própria lógica operativa (modo de funcionamento) da mediação tecnológica utilizada (*Youtube* e outras plataformas), e propomos uma reflexão crítica acerca deste processo.

Desde o surgimento das primeiras formas de gravação¹, passando pela chegada da fita magnética e posteriormente os meios digitais, o processo de produção musical sofreu mudanças significativas. Destacamos nesta pesquisa o impacto do surgimento das possibilidades de edição dos conteúdos gravados a partir do surgimento da fita magnética da história da gravação musical. Este processo possibilitou uma subversão da lógica temporal da execução musical, como por exemplo, retirar partes de uma gravação e juntar excertos tocados em momentos distintos. A partir da chegada das mídias digitais, com a facilidade de acesso aos processos de gravação, edição, pré-produção, mixagem e masterização, a forma de interagir com a música passou por uma transformação e tomou uma nova direção. Com a criação da plataforma *YouTube*, em 14 de fevereiro de 2005, um novo mecanismo de divulgação de vídeos aparece

¹ Que tem como marco importante, a patente do fonógrafo de Thomas Edison em 1878. De acordo com Humberto Franceschi, o fonógrafo foi apresentado em público pela primeira vez nos EUA em 1878 por Thomas Edison. (Franceschi, 2002, p. 18)



no mercado para competir com mídias físicas, tais como o *Compact Disc* (CD). Tomando como base a ideia de que as mediações impactam as atividades humanas, desenvolvida em meados do século XX por Marshall McLuhan (1967), acreditamos que cada mídia de gravação impacta o modo de produção de música. O fonógrafo, por exemplo, possibilitou pela primeira vez a escuta de música sem a presença de um intérprete. A fita magnética trouxe a edição de fonogramas e demais ferramentas de pós-produção. Já o *YouTube*, enquanto mídia de distribuição de vídeos, carrega em sua lógica operativa² o aspecto visual e interacional, por meio de comentários, “curtidas”, inscrições no canal, dentre outros. Graças às possibilidades disponíveis em meios como o *YouTube*, a interação com as novas mídias se torna parte da poética desta forma de arte. Artistas como Jacob Collier³, Davie504⁴ e MonoNeon interagem constantemente nas redes sociais com milhares de pessoas de forma mediada pelas plataformas digitais, criando músicas a partir de gravações e outros registros audiovisuais. Este tipo de interação era impossível de ser produzido antes da existência das mídias digitais. Um exemplo disso pode ser observado quando o artista produz uma performance audiovisual no *YouTube* na qual ele pode ser visto interpretando diferentes instrumentos em uma música ao mesmo tempo, fato que é só possível mediante um processo de edição de vários *takes* gravados separadamente (figura 1).

Figura 1 – Exemplo de uso do processo de edição para o efeito de “clonagem”, no vídeo “All I need” de Jacob Collier, para a performance no Tiny Desk, do canal NPR Music.

² Modo de funcionamento, forma característica da mediação que envolve tanto a forma com que o músico se projeta artisticamente, quanto a maneira que o conteúdo musical chega às pessoas.

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/@jacobcollier>> Acesso: 15.07.2025

⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/@Davie504>> Acesso: 30.01.2025





Fonte: Canal oficial do “NPR Music” no site *YouTube* (2025) – www.youtube.com/watch?v=mJR6XSSKi-g
Acesso: 18.07.2025

Para compreender essas dinâmicas, utilizamos a Teoria das Músicas Audiotáteis (TMA)⁵, que oferece uma perspectiva específica para analisar processos criativos mediados por tecnologias de gravação, enfatizando aspectos como o *groove*, o *swing* e a relação corpo-som. Este estudo se baseia em revisão bibliográfica e discussão crítica de materiais teóricos e audiovisuais selecionados do catálogo audiovisual do artista na plataforma de *YouTube*. Diante desse contexto, pergunta-se: de que forma os recursos audiovisuais das mídias digitais moldam o processo criativo e a expressividade de MonoNeon, considerando a Teoria das Músicas Audiotáteis? A seguir, iniciamos uma discussão teórica tomando como base este modelo taxonômico, para a compreensão de fenômenos como o *groove* e o *swing* nas práticas musicais contemporâneas, considerando sobretudo os impactos das mediações na produção artística.

A Teoria das Músicas Audiotáteis (TMA) e uma perspectiva musicológica para o estudo do artista MonoNeon

⁵ Cf.: Caporaletti, 2018



Neste tópico, buscamos identificar aspectos característicos da poética audiovisual do artista estudado. Para isso, foi realizada uma revisão bibliográfica a qual considerou textos da área da Musicologia Audiotátil (Caporaletti 2018, 2014; Araújo, 2023; Manzoli, 2022, entre outros) e campos de estudo acerca dos processos criativos na música e arte (Pareyson, 1993; Attali [1985]1977). A Musicologia Audiotátil, idealizada por Vincenzo Caporaletti, propõe uma forma de compreensão das músicas na sociedade, apresentando um modelo taxonômico diretamente relacionado ao fazer criativo, considerando, sobretudo, elementos estéticos que surgem nas culturas, tais como o *groove* e *swing*. Este referencial teórico se baseia em uma perspectiva mediológica e cognitiva, considerando os efeitos dos meios tecnológicos de gravação na produção de música. O estudo sobre esses fenômenos se dá a partir do conceito de Princípio Audiotátil (PAT), que consiste em um esquema conceitual baseado na racionalidade do corpo no ato criativo como elemento formador de experiência que induz um modelo cognitivo e forma/modo de agir e pensar a produção destes elementos⁶. Em outras palavras, o PAT conceitua uma forma de produção de música distinta daquela baseada na escrita por meio de códigos (como na partitura), a que chamamos de matriz cognitiva visual. Assim, Caporaletti parte da noção de matriz cognitiva audiotátil (audiotatibilidade, baseada no PAT) e da visualidade como uma dicotomia pensada para compreender as maneiras de expressão por meio da música na sociedade.

O autor destaca também a importância da relação entre músico e meio fonográfico quando se trata de músicas audiotáteis, e criou outro conceito basilar no âmbito da TMA: a Codificação Neoaurática (CNA)⁷. Esse conceito traz uma descrição de um conjunto de efeitos cognitivos e estéticos gerados pela relação entre os músicos e as mediações tecnológicas de gravação sonora. A CNA⁸, na perspectiva da TMA, tem sua primeira classificação em “primária” e “secundária”. No caso da CNA primária, ela é especificada como um meio indutor

⁶ De acordo com Caporaletti “...o PAT, pode ser então compreendido como interface ativa e *médium* cognitivo psicocorpóreo que, no seio de um quadro interpretativo mediológico, torna-se indutor de um modo de conhecimento e de representação da música, coerentemente com seus próprios pressupostos orgânicos, e, por conseguinte, especifica um modelo noético intrinsecamente conexo à racionalidade específica corporal, projetada – em um “fazer” – na interação ativa com o contexto do ambiente.” (Caporaletti, 2018, p. 8)

⁷ O conceito de Codificação Neoaurática de Caporaletti surge como uma proposição alternativa à ideia de perda da aura da obra de arte de Walter Benjamin (1936), com a possibilidade da reprodução da mesma pelas tecnologias surgidas a partir do século XX. Segundo o autor, existe uma nova forma de aura da obra de arte com as tecnologias digitais e analógicas de reprodução técnica no campo da música, sobretudo quanto às músicas audiotáteis.

⁸ Cf.: *Ibidem*, p. 10



dos efeitos psicocognitivos. Sucintamente, a percepção do músico de que está sendo gravado e que a sua gravação poderá ser reproduzida posteriormente afeta aspectos de sua performance. Ela traz uma “nova aura” para o fonograma, entendido como um objeto artístico. Nessa mediação, os fenômenos de variação do pulso contínuo (*groove* e *swing*) são registrados e os efeitos percebidos e contextualizados são a projeção artística do músico pela mediação e a percepção do fonograma como um objeto artístico. A CNA secundária refere-se à interação do artista com a tecnologia da fita magnética e aos aspectos estéticos da gravação sonora. Ela está diretamente relacionada à percepção dos músicos de que suas músicas poderiam ser fixadas e reproduzidas infinitas vezes (a depender da mídia), experimentando processos de gravação multipista, entre outras técnicas de gravação como edição na pós-produção, mixagem e masterização. Nessa dimensão, os processos criativos trazem elementos cognitivos, poéticos e estéticos determinados pela possibilidade de edição na fase pós-criativa. O conceito de CNA e as categorizações feitas por Caporaletti permitem realizar uma análise da expressividade e poética musical de um artista, evidenciado nas suas performances, gravações de estúdio e catálogos em mídias atuais. Mas, com a chegada da internet e, posteriormente, das plataformas digitais, podemos identificar, com base nas pesquisas de Fabiano Araújo (2023), que certos aspectos extrapolam a categorização de CNA secundária. As redes sociais e as interações que ela permite (comentar, compartilhar, curtir, entre outras), combinadas com as possibilidades que as plataformas digitais permitem fazer através de registros de áudio e vídeo, uma abertura a novas formas de expressão e comunicação. Uma nova modalidade, a CNA terciária, induzida pelas novas mídias e pelos processos de interação com elas, é proposta por Fabiano Araújo. Nessa proposta, o autor apresenta uma nova modalidade da CNA, o que ele chama de codificação neoaurática de terceira ordem. Segundo o autor esta nova modalidade da CNA do meio digital “...é conectada com a lógica operacional das novas mídias, tais como as redes sociais e todas as plataformas digitais e dispositivos portáteis que combinam áudio, imagem, vídeo, edições, gravações, comentários, compartilhamentos na internet”⁹. É nesse contexto que a reprodutibilidade, a edição e a interação em uma performance audiovisual são a base para essa nova categorização e extrapolação do conceito de CNA secundária.

⁹ Araújo, 2023, p. 37 tradução nossa.



MonoNeon e suas formas de produzir música na contemporaneidade

MonoNeon é um multi-instrumentista norte-americano com mais de 80 produções desde o ano de 2010¹⁰. Com estudos na *Berklee College of Music* e participações junto a artistas como George Clinton e Prince, o músico se destaca pela sua proposta visual, presente tanto no palco quanto em suas produções lançadas nas diferentes mídias digitais. Com uma proposta baseada no Dadaísmo¹¹, movimento artístico que surgiu na Suíça durante os anos 20, tendo como premissa atitudes subversivas, rebeldes e anticonvencionais (Alvarez, 2022, p. 54), MonoNeon apresenta seu manifesto artístico (Figura 2), chamando a manter a própria visão¹², um próprio som¹³ e entender que a música pode agradar ou não ao ouvinte¹⁴. Outro ponto a destacar do seu manifesto é o seu posicionamento quanto à aparência visual de sua performance nos vídeos, ressaltando a arte conceitual¹⁵, evidenciando o uso de policromia e vestimenta de alta visibilidade (“*Polychromatic color schemes. High-visibility clothing*”).

Figura 2 – Primeiro manifesto artístico do MonoNeon, publicado em 18 de março de 2013

¹⁰ Primeiro álbum lançado em sua página, sob o nome de PolyNeon. Disponível em: <<https://dywanethomasjr.bandcamp.com/album/polyneon>> Acesso: 31.01.2025.

¹¹ Em entrevista realizada pelo meio digital KEXP no ano de 2016, Dwyane explica sua influência e manifesto baseado no Dadaísmo. Disponível em: <<https://www.kexp.org/read/2016/05/06/interview-with-bassist-mononeon-one-of-the-last-people-to-play-with-prince/>> Acesso: 30.01.2025

¹² Interpretação do extrato do manifesto de MonoNeon “*Write your own vision and read it daily*”, Disponível em: www.mononeon.com/manifesto.

¹³ Interpretação do extrato do manifesto de MonoNeon “*have the southern soul/blues & and funk at the bottom and the experimental/avant-garde at the top.... (YOUR SOUND!)*”, Disponível em: www.mononeon.com/manifesto.

¹⁴ Interpretação do extrato do manifesto de MonoNeon “*Understand and accept that some people are going to like what do you do and some are going to dislike it... when you understand and accept that dichotomy... move on!*”, Disponível em: www.mononeon.com/manifesto.

¹⁵ Interpretação do extrato do manifesto de MonoNeon “*Conceptual art. Minimalism.*”, Disponível em: www.mononeon.com/manifesto.





Fonte: Site oficial do MonoNeon (2025) – Disponível em: www.mononeon.com/manifesto Acesso: 15.07.2025

Esses pontos expressos em seu manifesto estão presentes em suas produções audiovisuais nas plataformas digitais que o artista utiliza, como *Instagram*, *Facebook*, *YouTube* e *X*.

Análises dos recursos usados por MonoNeon na plataforma *YouTube*

Após uma busca por exemplos de vídeos em seu canal na plataforma *YouTube*, percebemos que o artista produz vídeos utilizando formas dinâmicas e com funcionalidades específicas do meio, tais como uso das multicâmeras, imitação prosódica e tela dividida. Optamos por fazer um recorte do objeto de pesquisa nestas três categorias e analisamos criticamente um vídeo que exemplifica cada modo de interação com a mediação tecnológica do *YouTube*. No primeiro caso, no vídeo *The Rage (I'm Mad Like You) /song by MonoNeon/ 'Wonderland's Disaster Queen EP* (Figura 3), o artista coloca a projeção de si próprio na tela, realizando uma sobreposição de sua imagem, na qual de um lado faz a harmonia no piano, e no outro, (vídeo sobreposto), a performance vocal.

Figura 3 – Captura de vídeo *The Rage (I'm Mad Like You) / música de MonoNeon / Wonderland's Disaster Queen EP*





Fonte: Canal oficial do “MonoNeon” no site *YouTube* (2025) – No vídeo, é possível perceber o uso de duas câmeras, divididas próximo ao centro da tela. <https://youtu.be/G761a8Crccg?si=LWwrjqq7KE5vUWtV> Acesso: 15.07.2025

No segundo caso, ele utiliza o contrabaixo elétrico para imitar o discurso de pessoas, reutilizando vídeos que já se encontravam na plataforma. Para o vídeo mononeon - "*the willsmith chrisrock slap song*" (Figura 4), por exemplo, MonoNeon utiliza um vídeo que viralizou¹⁶ em 2022 e chegou a ter uma quantidade de 131,4 milhões de visualizações. Ele utiliza esse vídeo como base para realizar, com o contrabaixo elétrico, uma imitação prosódica¹⁷ do que Will Smith e Chris Rock dizem. A prosódia abrange todo o aspecto sonoro da linguagem, considerando acentuações, pausas, intensidades e entonações que ocorrem na fala e que também ajudam na compreensão da mensagem (Moldavsky, 2016). Neste vídeo, MonoNeon realiza um arranjo, criando uma linha de baixo que imita esse discurso, a harmonizando e posteriormente realizando uma improvisação. Cabe destacar que é possível visualizar, além da imitação prosódica, o uso dos recursos de tela dividida, uso de multicâmeras no vídeo e o uso de roupas e acessórios chamativos e coloridos.

Figura 4 – Captura de vídeo “*the willsmith chrisrock slap song*”

¹⁶ Foi amplamente compartilhado e visualizado nas redes digitais.

¹⁷ É importante destacar que MonoNeon não foi o primeiro a utilizar este recurso. O músico Hermeto Pascoal já utilizava a imitação prosódica em 1992. <https://www.youtube.com/watch?v=DECm5YqB0Q0> Acesso: 15.07.2025. Uma novidade que pode ser destacada no caso de MonoNeon é o uso do vídeo em tela dividida e de um vídeo que já tinha sido amplamente compartilhado anteriormente.



Fonte: Canal oficial de “MonoNeon” no site *YouTube* (2025) – www.youtube.com/watch?v=TcX0hLtPwPI
Acesso: 15.07.2025

Já no terceiro caso, ele divide na tela sua execução com outro vídeo. Na performance do vídeo MonoNeon: “*Control (remix)*” - Janet Jackson/Donyea Goodman”, por exemplo, (Figura 5), o artista realiza uma linha no contrabaixo, acompanhando a execução do pianista Donyea Goodman, que criou o vídeo sobre a música “Control” de Janet Jackson¹⁸. Neste vídeo, o multi-instrumentista utiliza o recurso de tela dividida.

Figura 5 – Captura de vídeo *Control (remix)*” - Janet Jackson/Donyea Goodman

¹⁸ O vídeo original “Donyea-Janet Jackson “Control” Funk Band Remix” se encontra disponível no canal “donny4ggg”, na plataforma de Youtube. Disponível em:
<<https://youtu.be/SVCePYyzjrA?si=HGWDIfMDtcuFA0Qr>> Acesso: 10.07.2025



Fonte: Canal oficial do “MonoNeon” no site *YouTube* (2025) – www.youtube.com/watch?v=yEAaxJmbiFw

Percebemos, a partir de uma busca sobre as produções de MonoNeon, que ele utiliza os recursos mencionados em uma perspectiva artística e é impactado pelo meio. Considerando a Teoria da Formatividade¹⁹ de Luigi Pareyson (1993), pode-se entender que o artista inventa o modo de fazer de suas obras durante o processo em que produz, sendo induzido pela própria lógica operativa do meio tecnológico (no caso o *YouTube*). Da mesma forma que o músico se projeta artisticamente na plataforma, ele também é moldado pelos comentários e reações do público em relação ao seu vídeo. A estas formas de expressão, relacionamos o conceito de Codificação Neoaurática (CNA) desenvolvido na Teoria das Músicas Audiotáteis por Vincenzo Caporaletti (2014) e aprofundados por Fabiano Araujo (2023), considerando a sua terceira ordem. Além disso, a partir de uma perspectiva sociológica, analisamos também a proposta de Jacques Attali ([1985]1977) em sua definição política e econômica da música. Segundo Attali, a música atravessa quatro regimes históricos de produção e escuta: Sacrifício, Representação, Repetição e Composição. No regime do Sacrifício, a música funciona como ritual de mediação social, canalizando a violência e reforçando o poder. Na Representação, surge a música como espetáculo e mercadoria, estruturada pelas instituições e pelo mercado. O regime da Repetição

¹⁹ Para Pareyson, o fazer artístico é entendido como um processo aberto, no qual a forma da obra é inventada enquanto se realiza. O artista descobre o modo de fazer durante a própria criação, sem seguir um modelo pré-definido. Assim, a obra é resultado de uma interação dinâmica entre intenção, matéria e execução. Segundo o autor, a matéria (no caso de MonoNeon, a mediação tecnológica do *YouTube* e sua lógica operativa) impactam diretamente no processo criativo pelas resistências do material escolhido. As resistências da mídia estudada nesta pesquisa são feitas a partir dos comentários, curtidas, compartilhamentos e números de visualizações, ou seja, interações assíncronas ou síncronas com as pessoas que impactam diretamente no fazer artístico.

caracteriza a era da reprodução técnica, da música como produto em massa e consumo padronizado. Por fim, a Composição anuncia um estágio de criação livre e auto-organizado, em que os próprios indivíduos se tornam produtores de sua escuta e de sua música.

Pelas características da era da Composição, entendemos que MonoNeon se insere nela, na qual o artista busca o prazer próprio através da criação. Porém, ele ultrapassa esta fase de procura por sua própria forma de expressão e atinge um processo de interação com o público ao redor do mundo. A série de exemplos encontrados permite ter um contato com o artista sob uma perspectiva musical, oferecendo a possibilidade de observar os diferentes recursos utilizados pelo músico, além das escalas, *licks* e técnicas empregadas, vestimenta, instrumentos, cenografia, os quais completaram a obra publicada.

Percebemos, portanto, que MonoNeon exemplifica a fase de Codificação Neoaurática Terciária ao explorar recursos como a multicâmeras, imitação prosódica, tela dividida e uma presença cênica performática moldada para as plataformas digitais. Essas categorias analisadas no artigo evidenciam como sua música não se limita à fixação sonora da fita magnética (CNA secundária); ela se reconfigura como elemento composicional para a formação do objeto artístico final, sendo divulgada pelas plataformas digitais. Essa plasticidade mediológica confirma o deslocamento para uma nova camada aurática, em que o gesto performático e sua disseminação se fundem como parte do processo criativo. A Teoria das Músicas Audiotáteis (TMA) permitiu discutir sobre o enraizamento corporal e o *groove* que sustentam essa expressividade; a Teoria da Formatividade de Pareyson ajudou a perceber o fazer artístico como invenção em ato; e McLuhan elucidou como os meios moldam a mensagem, reforçando a centralidade das mídias digitais nesse processo. Concluímos, portanto, que MonoNeon pode ser enquadrado na categoria de músico audiotátil, sobretudo sob a aplicação do conceito de CNA terciária.

Considerações finais

Nesta pesquisa, aprofundamos um estudo a respeito das modalidades de produção artística de Mononeon na plataforma de *streaming YouTube*. Identificamos três modalidades de produção de Mononeon: multicâmeras, imitação prosódica e tela dividida. No caso da primeira, o músico coloca várias imagens de si compiladas em um vídeo, o que afeta a experiência estética de quem assiste. No caso da segunda, ele utiliza algum discurso, ou fala presente em algum



vídeo e imita o som da voz no contrabaixo, criando assim uma nova obra audiovisual, apresentada como um vídeo que divide a tela com o vídeo original. Já na tela dividida, Mononeon divide a tela entre a sua imagem e a imagem de outros músicos. Neste caso, tem-se uma forma de produção de conteúdo audiovisual na qual os músicos podem nunca tocar juntos no mundo real, mas com a possibilidade de produzirem uma música no mundo virtual.

Percebemos que ele se destaca neste meio por motivos que vão além da forma de produção, como, por exemplo, o uso de cores e roupas chamativas, utilização de efeitos de câmera e interação com o público. Nota-se que estes recursos estão descritos no seu manifesto artístico, que se mostrou uma importante fonte de pesquisa para a compreensão dos processos. Propomos uma categorização de Mononeon como um músico audiotátil, já que ele usa as mídias em uma perspectiva criativa para criar músicas que possuem fontes audiotáteis, como o *swing* e *groove*.

Referências

ALVAREZ, Ariel. *Dada and music: Tackling musical conventions. Journal of Comparative Literature and Aesthetics*, v. 45, n. 2, p. 54-66, 2022.

ARAÚJO COSTA, Fabiano. *Audiotactile spaces of interaction and tertiary neo-auratic encoding: a briefessay on music, culture and new media. Acusfere: suoni, culture, musicologie*: 2, 2023, p. 33-47, 2023.

ARAUJO COSTA, Fabiano. Música popular brasileira e o paradigma audiotátil. RJMA - Revista de estudos do Jazz e das Músicas Audiotáteis, Caderno em Português, n.1, 2018a.

ATTALI, Jacques. *Noise the political economy of music*. Trad. Brian Massumi. Minneapolis. University of Minnesota Press. 1985.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. L&PM Editores, 1936.

CAPORALETTI, Vincenzo et al. *Swing e Groove. Sui fondamenti estetici delle musiche audiotattili*. LIM-Libreria Musicale Italiana, 2014.



CAPORALETTI, Vincenzo. Uma musicologia audiotátil. RJMA – Revista de estudos do Jazz e das Músicas Audiotáteis, Caderno em Português, no 1, 2018, p. 1-17.

DAVIE504. Davie504. *YouTube*, 2011. <<https://www.youtube.com/@davie504>>. Acesso: 30 de Jan. 2025.

DONNY4GGG. Doneya-Janet Jackson "Control" Funk Band Remix. *YouTube*, 2015. <<https://youtu.be/SVCePYyzjrA?si=HGWDIfMDtcuFA0Qr>>. Acesso: 30 de Jan. 2025.

Dywane Thomas Jr. Polyneon. Disponível em: <<https://dywanethomasjr.bandcamp.com/album/polyneon>> Acesso: 30.01.2025.

MANZOLI, Felipe Pessin. Américo Jacomino (Canhoto): um estudo sobre os efeitos da mediação fonográfica na cultura do violão brasileiro. Vitória, 2022. 92f. Dissertação Mestrado em artes. Universidade Federal do Espírito Santo, 2022.

MCLUHAN, Marshall. The medium is the message. In: *Communication theory*. Routledge, 2017. p. 390-402.

MONONEON. Manifesto. Disponível em: <<https://www.mononeon.com/manifesto>> Acesso: 30.01.2025.

MONONEON. The Rage (I'm Mad Like You)" /song by MonoNeon/ 'Wonderland's Disaster Queen EP. *YouTube*, 2023. <https://youtu.be/G761a8Crccg?si=yZCtXigDLc4Y3u_B>. Acesso: 30 de Jan. 2025.

MONONEON. mononeon - "the willsmith chrisrock slap song". *YouTube*, 2022. <https://youtu.be/TcX0hLtPwPI?si=q-S6gK_S8kt-oGBc>. Acesso: 30 de Jan. 2025.

MONONEON. MonoNeon: "Control (remix)" - Janet Jackson/Doneya Goodman. *YouTube*, 2015. <https://youtu.be/yEAaxJmbiFw?si=3eQRdVG_D16B82vb>. Acesso: 30 de Jan. 2025.

MOLDAVSKY, Irina. Prosodia y música. 2016. Tese de Doutorado. Tesis de pregrado, Universidad de Buenos Aires.



MOORMAN, Trent. *Interview with Bassist MonoNeon, One of the Last People to Play with Prince*. KEXP, 2016. Disponível em: <<https://www.kexp.org/read/2016/05/06/interview-with-bassist-mononeon-one-of-the-last-people-to-play-with-prince/>>. Acesso: 30 de Jan. 2025.

NPR Music. *Tiny Desk (Home) Concert: Jacob Collier*. YouTube, 2020. <<https://youtu.be/mJR6XSSKi-g?si=f9bjokPHjqB2diJ>>. Acesso: 30 de Jan. 2025.

PAIVA, Eduardo. Música e Tecnologia, do Vinil ao MP3//*Music and technology, from vinyl to MP3*. Contemporanea, v. 10, n. 1, p. 99-112, 2012. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/25793993.pdf>>. Acesso: 09 Out. 2024.

PAREYSON, Luigi. *Estética: Teoria da formatividade*. tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993. ISBN 85.326.1034-X.

