



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO CCE
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO**

Leonardo Filomena

Deep Sounds
Os movimentos de música eletrônica em Florianópolis

RELATÓRIO TÉCNICO
do Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à disciplina de *Projetos Experimentais*
ministrada pelo Prof. Fernando Crocomo
no segundo semestre de 2017
Orientadora: Prof^a. Rita Paulino

Florianópolis
Novembro de 2017



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO CCE
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

Leonardo Filomena

Deep Sounds

Os movimentos de música eletrônica em Florianópolis

RELATÓRIO TÉCNICO
do Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à disciplina de Projetos Experimentais
ministrada pelo Prof. Fernando Crocomo
No segundo semestre de 2017
Orientadora: Prof^a. Rita Paulino

Florianópolis
Novembro de 2017

	FICHA DO TCC - Trabalho de Conclusão de Curso - JORNALISMO UFSC		
ANO	2017.2		
ALUNO	LEONARDO FILOMENA		
TÍTULO	Os movimentos de Música eletrônica em Florianópolis		
ORIENTADOR	Rita Paulino		
MÍDIA	<input type="checkbox"/>	Impresso	
	<input type="checkbox"/>	Rádio	
	<input type="checkbox"/>	TV/Vídeo	
	<input type="checkbox"/>	Foto	
	<input type="checkbox"/>	Web site	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Multimídia	
CATEGORIA	<input type="checkbox"/>	Pesquisa Científica	
	<input type="checkbox"/>	Produto Comunicacional	
	<input type="checkbox"/>	Produto Institucional (assessoria de imprensa)	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Produto Jornalístico (inteiro)	Local da apuração:
	<input type="checkbox"/>	Reportagem livro-reportagem ()	(X) Florianópolis (X) Brasil (X) Santa Catarina () Internacional () Região Sul País: ____
ÁREAS	Jornalismo de música, Jornalismo de entretenimento		
RESUMO	<p>Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), em formato de reportagem multimídia, faz um panorama da música eletrônica em Florianópolis a partir dos movimentos e núcleos que promovem festas na cidade. Nascido em 2010 o <i>Sounds in da City</i> é uns dos mais antigos e leva música para a rua a fim de promover a ocupação do espaço urbano e a cultura. A <i>BATEU</i> foi criada em 2016 e promove festas para minorias políticas, como LGBTs, negros e mulheres, com custo baixo. Outros núcleos como a <i>Trip to Deep</i> e a <i>Troop</i> também promovem festas e eventos pela cidade. A reportagem está dividida em cinco partes, trazendo o contexto da cidade de Florianópolis, da música eletrônica em Santa Catarina e do mercado financeiro, o destaque de dois projetos (<i>Sounds in da City</i> e <i>Trip to Deep</i>) e uma reflexão sobre a relevância política e social da música como instrumento de entretenimento. A reportagem tem como base textos, vídeos, galerias fotográficas e infográficos. Sua produção está voltada para a publicação em meio digital.</p> <p>Palavras-chave: Música eletrônica; cultura; entretenimento; Florianópolis; Sounds in da City; Trip to Deep; multimídia, jornalismo online</p>		

A todos que fazem da música eletrônica um estilo de vida.

AGRADECIMENTOS

À minha família, que me possibilitou chegar até aqui. Aos meus amigos que ajudaram de várias maneiras. A todos os professores do curso de jornalismo que contribuíram para a minha formação. Em especial a minha orientadora Professora Rita Paulino por ter aceitado e me ajudado nesse desafio. E aos que vivem de música eletrônica e lutam para levar a música a todos.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), em formato de reportagem multimídia, faz um panorama da música eletrônica em Florianópolis a partir dos movimentos e núcleos que promovem festas na cidade. Nascido em 2010 o *Sounds in da City* é um dos mais antigos e leva música para a rua a fim de promover a ocupação do espaço urbano e a cultura. A *BATEU* foi criada em 2016 e promove festas para minorias políticas, como LGBTs, negros e mulheres, com custo baixo. Outros núcleos como a *Trip to Deep* e a *Troop* também promovem festas e eventos pela cidade. A reportagem está dividida em cinco partes, trazendo o contexto da cidade de Florianópolis, da música eletrônica em Santa Catarina e do mercado financeiro, o destaque de dois projetos (*Sounds in da City* e *Trip to Deep*) e uma reflexão sobre a relevância política e social da música como instrumento de entretenimento. A reportagem tem como base textos, vídeos, galerias fotográficas e infográficos. Sua produção está voltada para a publicação em meio digital.

Palavras-chave: Música eletrônica; cultura; entretenimento; Florianópolis; Sounds in da City; Trip to Deep; Multimídia, Jornalismo online

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
1.1 Tema.....	7
2 OBJETIVOS.....	12
3 JUSTIFICATIVAS.....	13
4. PROCESSO DE PRODUÇÃO.....	15
4.1 Apuração.....	15
4.1.1 Caracterização das fontes principais.....	16
4.2 Redação.....	16
4.3 Identidade Visual e diagramação.....	17
4.4 Montagem.....	19
4.5 Edição e finalização.....	21
5 RECURSOS.....	22
6 DIFICULDADES, DESAFIOS E APRENDIZADO.....	23
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	25

1 INTRODUÇÃO

Este relatório técnico apresenta todos os processos de produção da reportagem multimídia intitulada “Deep Sounds - Os Movimentos de Música Eletrônica em Florianópolis”, que fez o panorama dos movimentos e núcleos que promovem eventos do estilo pela cidade.

1.1 Tema

A música eletrônica se popularizou muito nos últimos anos, devido a sua grande presença no mercado comercial. Desde o início dos anos 2000 o estilo é dominante nas boates e casas noturnas, mesmo que dividindo espaço com outros ritmos. E para muitos é isso que caracteriza o estilo, porém a música eletrônica é muito mais abrangente que isso. A visão superficial e até mesmo estereotipada da música eletrônica já foi um problema maior. Hoje muitas pessoas “leigas” no assunto já conseguem ter um discernimento, mesmo que superficial sobre o tema.

O aspecto dançante da música eletrônica talvez seja a primeira coisa que vem na cabeça das pessoas. O estilo se popularizou nas décadas de 80 e 90 e era quase que exclusivamente tocado em discotecas, locais específicos para dançar, o que talvez tenha contribuído para a associação do estilo com a dança. Mas o que é música eletrônica? Segundo Jade de Augusto Macedo Gola Fernandes o estilo musical pode ser definido como:

Em termos tecnológicos gerais, música eletrônica na verdade poderia designar qualquer estilo de música criada, produzida, modificada ou apresentada através de equipamentos, dispositivos e ferramentas eletrônicas. Ou seja, toda música amplificada por correntes de energia elétrica pode ser considerada tecnicamente música eletrônica (a contraposição se dá com a designação música acústica¹), e isso em termos de categorias e estilos acabaria por abarcar praticamente a grande maioria dos grandes gêneros musicais populares criados ao longo do século XX. (Fernandes, 2015, p. 4).

Alguns historiadores definem que a música eletrônica se iniciou a partir da transmissão do *Concert de Bruits* (“Concerto de Ruídos²”) pela *Office de la Radiotélévision Française* (ORTF) em julho de 1948 na França. O responsável foi Pierre Schaeffer (1910-1995), que era o sonoplasta chefe do departamento de radioteatro da emissora e que tinha um

¹ O próprio dicionário sugere tal distinção: acústico pode ser algo "que não envolve meios eletrônicos (diz-se de produção de som)". Disponível em <<http://houaiss.uol.com.br/busca?palavra=acustico>>. Acesso em 27 abr. 2014.

² Tradução livre

acervo fonográfico extenso de efeitos sonoros e sons ambientes, com os quais começou a mixar, reprocessar e repetir, seguindo uma improvisada linha artística. Conforme relatos a exibição da obra de Schaeffer não agradou a grande maioria, mas despertou o interesse de algumas pessoas.

A transmissão do *Concert de Bruits*³ chamou a atenção do compositor francês Pierre Henry (1921-) que juntamente com Schaeffer fundou o estúdio chamado Club d'Essai (Clube de Experiência)⁴, onde tiveram a oportunidade de desenvolver o que denominaram como "Musique Concrète" ("Música concreta"⁵)⁶.

No mesmo período em que Schaeffer e Henry desenvolviam a música concreta na França, Werner Meyer-Eppler, Herbert Eimert e Robert Beyer trabalhavam na criação do *Studio für Elektronische Musik* (estúdio de música eletrônica)⁷ na Alemanha. Apesar de usarem as mesmas técnicas de montagem e mixagem dos franceses, os alemães só usavam sons eletrônicos, gerados por osciladores elétricos. Porém foi na década de 1960 que o novo estilo de produzir música começou a se popularizar mundialmente através da música norte-americana. Bandas como The Beatles e Beach Boy passaram a usar em suas produções sintetizadores e outros equipamentos elétricos. Já na Inglaterra a banda Pink Floyd soube explorar os novos recursos musicais. Os discos iniciais da banda traziam um rock psicodélico e progressivo, com uma mistura coesa dos elementos eletrônicos, edições assimétricas e efeitos de teclado.

Já nos anos 1970 o grupo alemão Kraftwerk tirou a música eletrônica do patamar de subgênero. A união de instrumentos comuns, como baixo, guitarra e violinos, a sintetizadores e osciladores criou um som único e inovador. A popularidade do grupo aumentou com os discos lançados no decorrer da década. Mesmo com a rápida popularização do estilo, a música eletrônica ainda carregava uma marca de vanguarda. O desenvolvimento tecnológico e consequentemente a criação de computadores facilitou ainda mais as produções eletrônicas.

No âmbito mundial, a música eletrônica se popularizou mais ainda graças a bandas como Depeche Mode, Pet Shop Boys e New Order que usavam sintetizadores eletrônicos e se

³ Concerto de Ruídos. 2015. Disponível em: <http://www.concertino.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=7332:concerto-de-ruídos-concert-de-bruits>

⁴ Tradução livre

⁵ "Trata-se de uma técnica experimental de composição, que evita os instrumentos tradicionais, substituindo-os pelos sons produzidos por objetos variados, de baldes a serras elétricas." Revista Mundo Estranho, 2011, disponível em <<http://mundoestranho.abril.com.br/cultura/o-que-e-musica-concreta/>>

⁶ Tradução livre

⁷ Tradução livre

inspiravam nas tendências criadas pelo Kraftwerk. O último grande passo para o reconhecimento mundial da música eletrônica como gênero musical aconteceu graças ao cinema. Em 1977 foi lançado o filme “Os Embalos de Sábado à Noite”, produzido por Robert Stigwood e dirigido por John Badham e baseado em um artigo do jornalista Nick Cohn para o jornal The New York Times. O filme conta a história de Tony Manero (personagem interpretado por John Travolta) dançarino de *Disco Music* que só sentia feliz aos finais de semana quando estava na discoteca.

A ascensão das discotecas e da *Disco Music* durante a década de 1980 contribuiu para o desenvolvimento da música eletrônica em diversos lugares do mundo, cada uma com suas aspirações e tendências. O surgimento da *Dance Music* é um desses. O novo estilo teve grande sucesso no início dos anos 1990 e se popularizou no Brasil rapidamente. Músicas como “Pump Up The Jam⁸”, do Technotronic e “Rhythm Of The Night⁹” cantado pela brasileira Olga Maria de Souza, mas conhecida como Corona, fizeram grande sucesso no país.

A partir do meio para o fim da década de 1990 diferentes subgêneros da música eletrônica começaram a aparecer, tais como: *House*, *Trance* e *Techno* que foram os primeiros estilos a se consolidarem. Artistas como: Daft Punk, Prodigy, Fatboy Slim, Groove Armada e The Chemical Brothers ganharam muita popularidade no cenário musical do fim da década e alguns deles se mantêm ativos até hoje.

Os anos 2000 chegam trazendo novos artistas, novos subgêneros e grandes festivais dedicados à música eletrônica. Paul Van Dyk, Tiësto, Armin van Buuren, Sasha e Carl Cox foram alguns dos artistas que ganharam projeção comercial no mundo inteiro. DJs ganham *status* de celebridades, assim como estrelas do Rock e da música Pop. Suas faixas tocavam em televisões e rádios do mundo inteiro, contribuindo com o crescimento da fama. Veículos especializados em música eletrônica já eram comuns na época. Uma das revistas mais influentes até os dias de hoje é a inglesa *DJ Magazine (DJ Mag)*, fundada em 31 de janeiro de 1991. A revista criou o ranking dos 100 melhores DJs do mundo que anualmente classifica os artistas mais influentes do mercado através de votação popular. Alguns críticos discutem a metodologia da pesquisa, mas é inegável que o ranking é um panorama do que está rolando na cena mundial.

Em 2002 foi fundado em Itajaí o Warung Beach Club, na orla da Praia Brava. O clube

⁸ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=9EcjWd-O4jI>

⁹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=g3GmC1HDx08>

com temática inspirada na ilha de Bali, localizada na Indonésia, tinha a aspiração de ser uma alternativa de qualidade para o entretenimento no litoral catarinense. E não demorou muito para o seu reconhecimento. Em 2005 a revista britânica *MixMag* citou o clube como um dos melhores do planeta. Já em 2006 foi à vez da *DJ Mag* citar o padrão de qualidade do clube catarinense. Em poucos anos o Warung ganhou projeção e reconhecimento internacional, por sua estrutura e capacidade de realizar grandes festas com os maiores nomes da música eletrônica conceitual.

Este clube sediado em Itajaí-SC já ultrapassou quaisquer barreiras de consolidação quando o assunto é música boa. Referência mundial em curadoria, estrutura e “vibe”, o Warung Beach Club é um dos clubes mais amados pelo público e muitas de suas noites são consideradas históricas. Alguns grupos sobre o Warung em redes sociais já ultrapassam 50 mil membros apaixonados que compartilham suas histórias no “templo”. (ANUÁRIO RMC, 2017, p. 138).

O Green Valley nasceu em 2007 na cidade Camboriú em Santa Catarina e rapidamente conquistou um público considerável. A estrutura do clube cresceu ao longo dos anos e conforme o prestígio aumentava. No ano seguinte a sua abertura o Green Valley recebeu o reconhecimento de algumas revistas e prêmios de turismo. Com o passar dos anos o clube construiu uma história sólida obtendo prêmios e prestígio do público e de grandes DJs e produtores internacionais. Mas foi em 2011 que o clube entrou de vez para o cenário mundial, ao conquistar o posto de terceiro melhor clube do mundo pela revista *DJ Mag*. A ideia, então, foi expandir a marca pelo mundo, realizando festas em vários países e cidades brasileiras. Em 2012 o clube subiu mais um degrau na eleição anual da revista inglesa *DJ Mag* e conquistou o segundo lugar. O reconhecimento do clube era tanto que em 2013 o clube conquistou o tão desejado primeiro lugar no ranking. O Green Valley era então o melhor clube do mundo. Em 2015 o clube voltou a conquistar novamente o primeiro lugar, que havia perdido em 2014. Atualmente o clube ocupa a terceira posição do ranking mundial. O DJ britânico Carl Cox foi o primeiro a comandar a pista do clube de Camboriú e reconhece, “Green Valley é um lugar único. Viajei o mundo inteiro e posso dizer que não há nada igual. Se eu tivesse um clube, seria exatamente como o Green Valley.”

Ao longo dos últimos anos os maiores DJs do mundo passaram pelo Estado de Santa Catarina e isso se deve ao fato dos clubes catarinenses estarem sempre dispostos a trazer o que há de mais novo no cenário musical, trazer as grandes estrelas, independentemente do

custo que isso signifique. Porém nos últimos três anos a crise econômica freou a “exportação” de artistas internacionais. O reflexo foi o aumento do número de DJ locais e consequentemente o reconhecimento desses artistas. O Brasil passou a ganhar destaque internacional com o talento dos brasileiros. Alok, Vintage Culture, Ftampa, Marcelo Cic, Felguk e muitos outros ganharam o mundo com suas produções e hoje são headliner de grandes festivais pelo planeta. Muito do crescimento dos artistas nacionais se deve também aos clubes brasileiros, que serviram de vitrines para estes DJs.

Se por um lado a manutenção da alta do dólar diminuiu a vinda de artistas estrangeiros e os valores pagos em cachês, em contrapartida valorizou ainda mais os grandes artistas nacionais e abriu espaço para o crescimento de talentos que despontaram a pouco tempo, culminando num cenário nacional mais sustentável do que nunca. (ANUÁRIO RMC, 2017, p. 55).

Além do Warung e do Green Valley, outros clubes e festivais catarinenses mostram que também sabem fazer festas. O festival Planeta Atlântida, que teve a primeira edição em 1998, começou a dar um espaço exclusivo para a música eletrônica em sua sétima edição, em 2004, ao criar o palco “E-Planet”, dedicado totalmente à música eletrônica. Mas foi somente em 2007 que os organizadores trouxeram uma estrela internacional, o holandês Tiësto foi a grande nome daquela edição. Na época o artista era considerado um dos maiores DJs do mundo, e tem em seu currículo a produção e apresentação de um álbum exclusivamente para a cerimônia de abertura das olimpíadas de Atenas em 2004. No ano seguinte foi a vez do também holandês Armin Van Buuren dar as caras em terras catarinenses para se apresentar no Planeta Atlântida. Os dois DJs holandeses dividiam os holofotes, eram inegavelmente considerados os melhores no mundo na época. Até a última edição do Planeta Atlântida em Santa Catarina realizada em 2014, a música eletrônica teve seu espaço exclusivo, além de trazer outros DJs de destaque internacional.

Em Florianópolis clubes como El Divino, Pacha, P12, Terraza, Sete, Posh, Café de La Music entre outros e festivais como Creamfields, Kaballah, Carnaval Music Park e o próprio Planeta Atlântida foram essenciais para fomentar a música eletrônica na cidade. Mesmo que em patamares diferentes do Warung o do Green Valley.

É neste contexto que este Trabalho de Conclusão de Curso fez o panorama dos movimentos e núcleos que promovem eventos do estilo pela cidade de Florianópolis.

2 OBJETIVOS

O objetivo geral desta reportagem multimídia é difundir as informações sobre núcleos e movimentos que organizam eventos e festas de música eletrônica na cidade de Florianópolis que fujam do eixo comercial, promovendo eventos sem grandes pretensões financeiras, tendo a música como propósito principal.

Além disso, são objetivos específicos:

- Fazer reflexão sobre a relevância política da música como instrumento de entretenimento;
- Evidenciar as características individuais de cada projeto citado na reportagem;
- Apresentar a música eletrônica a públicos que desconhecem o estilo musical;
- Divulgar os projetos para os mais variados públicos.

3 JUSTIFICATIVAS

Como já foi demonstrado, a música eletrônica é uma mercado forte em Santa Catarina, seja pelo aspecto financeiro ou pelo turismo. E grande parte do fato do estado ter se tornado um polo se deve ao empenho, dedicação e investimento dos empresários que apostaram nesse setor mesmo em períodos de incerteza. Além disso, o grande público que consome música eletrônica ajuda a sustentar o mercado. Também como reflexo do aumento do interesse público, os veículos locais de mídia especializados nasceram para suprir essa demanda. Com todos esses fatores é inegável que o tema tenha relevância jornalística.

Já a escolha pela mídia online é reflexo dos novos formatos de jornalismo e, além disso, o “espaço” multimídia permite a experimentação de diferentes formas de agrupar texto, fotografias, vídeo e áudio em uma única narrativa. Mas o qual é a definição de multimídia? Campbell defende que para o jornalismo multimídia é:

Basicamente, “multimídia” significa alguma combinação de imagens, sons, gráficos e textos para produzir uma reportagem. Em outros campos, fala-se em “cross media”, “transmídia” ou “mistura de mídias”. No fotojornalismo, “multimídia” tem sido entendido como “fotografia mais...”, principalmente a combinação de imagens estáticas com outros conteúdos. Hoje em dia vemos isso em múltiplas formas, de galerias de foto online, onde imagens são combinadas com textos, a sequências de fotos com áudio, vídeo linear (tanto curta, quanto longa-metragem), infográficos animados, interativos não lineares, webdocumentários com todos estes recursos juntos e vídeos para televisão. (CAMPBELL: 2013)

Deve-se levar em conta também para a escolha desse modelo de reportagem a grande variedade de novos dispositivos disponíveis no mercado. *Tablets*, por exemplo, são aparelhos bastante comuns no dia a dia e possibilitam ao leitor certa imersão nos seus conteúdos. Outros dispositivos bastante comuns são os *smartphones* que carregam grandes ferramentas e possibilidades de comunicação. A ideia é levar a reportagem aos mais diversos dispositivos, facilitando assim a sua divulgação e leitura. Luiz Agner justifica o uso de novos dispositivos de comunicação:

Os novos dispositivos tecnológicos e a Internet habilitaram novas práticas de leitura, que têm colocado em cheque os modelos de negócios das empresas de mídia e de comunicação, provocando uma vertiginosa queda na

circulação de tradicionais veículos noticiosos impressos em todo o mundo. Diante dessas mudanças e do advento do leitor imersivo, a indústria da mídia se reposiciona e o jornalismo procura se reinventar para acompanhar a revolução: um exemplo foi o lançamento do jornal The Daily, exclusivamente para o formato Ipad, e que já nasceu fora da lógica Web, mas em correspondência com a lógica da cultura da convergência. (AGNER, 2012b, p. 3)

Outro fator que pesou para a escolha da reportagem multimídia como plataforma deste projeto de TCC é o próprio tema. A música eletrônica é bastante visual e sensorial. Em todos os grandes clubes as preocupações com efeitos visuais, jogos de luz, e qualidade de som é quase tão grande quanto à escolha dos artistas que por ali passam. Fazer uma reportagem que possa unir elementos de vídeo e fotografia ao mesmo tempo em que se escuta algum áudio ou se lê algum texto cria-se uma perspectiva de imersão do “leitor”. Porém a maneira como a narrativa multimídia será construída contribuirá para a real sensação de imersão na reportagem.

Por fim a justificativa pessoal pela escolha do tema vem do meu grande interesse por música eletrônica. Em meados de 2007 comecei a ter grande envolvimento com o estilo musical que me levou a pesquisar bastante sobre artistas, subgêneros e festas. Após alguns anos frequentando clubes e festivais acabei fazendo um curso profissional de DJ. Durante a graduação foram alguns trabalhos produzidos com o mesmo tema. Por isso a ideia de fazer uma grande reportagem multimídia para agregar todos os conhecimentos adquiridos no curso.

4. PROCESSO DE PRODUÇÃO

4.1 Apuração

O processo de pré-apuração se iniciou ainda no primeiro semestre de 2017, durante a disciplina de Técnicas de Projeto, com o levantamento das fontes que seriam ouvidas. Após essa apuração de fontes fui em busca de formas de contato (sites, assessoria de imprensa, Facebook, telefones). Inicialmente foi fácil encontrar as formas de contato. Após os primeiros contatos algumas das fontes responderam prontamente se colocando à disposição para entrevistas. Já algumas fontes não responderam aos contatos.

Após algumas semanas, fiz um segundo contato para marcar as entrevistas, porém algumas das fontes demoraram semanas para responder e outras simplesmente não fizeram mais nenhum contato, sendo que algumas delas possuíam equipes grandes de assessoria de imprensa. Após um mês desde o início do semestre o tempo estava passando e ainda não possuía nenhuma entrevista agendada o que fez com que a pauta tivesse que ser ajustada para caber no cronograma.

Com a inviabilidade de prosseguir com a pauta original, por conta da falta de resposta das fontes e da necessidade de programar as viagens com antecedência, houve a necessidade de fazer alterações grandes no projeto. Após conversa com a orientadora Professora Rita Paulino, o foco acabou saindo do estado de Santa Catarina e dos grandes clubes. A nova pauta tem como objetivo tratar sobre os núcleos e movimentos que promovem eventos de música eletrônica na cidade de Florianópolis, que não sejam do eixo comercial. Com a nova proposta de pauta, houve novamente um trabalho de pré-apuração para contabilizar e contatar os projetos.

Foram mapeados oito núcleos que se encaixam nas características da pauta. O contato com a maioria deles foi feito através da página do Facebook ou por email. Seis entre os oito se mostraram interessados em participar, mas com o decorrer das semanas os contatos ficaram mais difíceis, alguns pararam de responder e outros demoravam muito para dar algum retorno. Nesse processo se passaram dois meses e nenhum material havia sido produzido.

A primeira cobertura realizada foi a do evento da Trip to Deep. Com equipamento fotográfico fui até o local evento e produzi algumas fotografias. Com esse material em mãos fiz a seleção e edição, deixando o que eu tinha até o momento pronto. Após algumas semanas finalmente consegui agendar a primeira entrevista. Foi em Barreiros que entrevistei Luís

Hencke, idealizador e curador da Trip to Deep. A entrevista durou cerca de 70 minutos. Durante a edição do material que tinha produzido, continuava tentando fazer contato com os projetos.

Enquanto aguardava o agendamento de novas entrevistas comecei a montagem da reportagem na plataforma escolhida. Durante todo o processo de construção foi feito algum tipo de apuração. Desde entrevista por email, até apuração de informações em sites e redes sociais. As últimas entrevistas foram realizadas por email devido ao curto período para a entrega da reportagem a banca. A ideia original era entrevistar uma ou duas pessoas envolvidas com cada um dos projetos, porém com as dificuldades foram ouvidas apenas três pessoas. O restante das informações foi obtido através de pesquisas na internet.

4.1.1 Caracterização das fontes principais

- Luis Hencke - é DJ e produtor, idealizador e curador do projeto Trip to Deep. Agenciado pela Cluster Management também é residente da Terraza Music Park. Natural de Florianópolis
- Arthur Erpen - com seu nome artístico Kosmo é residente da Terraza Music Park e curador de uma das pistas da Injeção Eletrônica Festival. Idealizador da Bateu, Arthur se destacou rapidamente no cenário da grande Florianópolis e já se apresentou em São Paulo e Curitiba.
- Allen Rosa - natural de Florianópolis é DJ e idealizador do Sounds in da City. Conhecido na cena eletrônica de Florianópolis já se apresentou no mais renomados clubes e eventos, tais como: Tribaltech, Warung, ODD, D-edge, Club Vibe, Skol Beats Tower, Terraza/Pacha, Cio, Funk You, Buena Onda, Virada Cultural SP, Trackers, Free Beats, Sun Daze, Zeitgeist, etc.

4.2 Redação

A redação da reportagem se deu juntamente com o processo de apuração. Em razão da dificuldade de contato com as fontes, boa parte da redação do projeto foi feita nas últimas semanas antes da entrega da reportagem para a banca. Como subsídios foram usadas outras

matérias, informações de levantamentos feitos por veículos especializados, dados do IBGE entre outras fontes que já haviam sido entrevistas anteriormente na graduação.

A reportagem compreende cinco textos que podem ser lidos separadamente ou seguidamente. O primeiro texto faz uma breve explanação sobre as características sociais e econômicas da cidade de Florianópolis, local da reportagem. O segundo texto um pouco maior, faz uma contextualização regional de como o estado de Santa Catarina se tornou polo e referência em música eletrônica e ainda uma análise do cenário econômico do estilo musical no Brasil. O terceiro texto destaca um dos projetos, o *Sounds in da City*. Já o quarto texto é curto e faz uma introdução para o vídeo onde o idealizador da *Trip to Deep*, Luís Hencke, fala sobre o projeto. Na quinta e última parte um texto mais longo, analítico e opinativo, uma reflexão sobre a importância dos projetos para fomentar a cultura da cidade e da relevância política e social que eles exercem. Além disso, na última parte entra uma entrevista ping-pong com Artur Erpen, sobre o projeto *Bateu* onde ele responde questões sobre a festa.

O texto segue a linha padrão dos textos jornalísticos de reportagem e boa parte das informações são destacadas através dos elementos multimídias. Ainda são utilizadas entrevista ping-pong e outra entrevista em vídeo. A última parte do texto tem um viés opinativo, após análise e reflexão das entrevistas e informações levantadas.

4.3 Identidade Visual e diagramação

A criação da identidade visual foi um processo trabalhoso, foram muitos testes com cor e tipografia até a definição final. Porém em determinado momento da construção da reportagem senti a necessidade de um logotipo para o projeto, que remetesse a intenção da reportagem e que fosse visualmente agradável e significativo. Após fazer orçamento com alguns designer, cheguei a conclusão que seria inviável pagar alguém para criar a logo.

Após algumas pesquisas na internet encontrei o site Tailor Brands¹⁰, que cria logotipos personalizados por preços bem mais acessíveis. Após analisar algumas das opções que a plataforma gerou optei pelo logo que foi usado na reportagem. O logo passa uma sensação original, com tipografia texturizada e rústica, que remete a movimento. O azul remete confiança e credibilidade, dois requisitos básicos para qualquer veículo de

¹⁰ <https://www.tailorbrands.com/>

comunicação. O ícone hexagonal com vários tons de cinza, também passa a sensação de movimento e das várias camadas da música eletrônica.



Figura 1: Logotipo Deep Sounds

Foi a partir do logo que criei a paleta de cores que foi usada em todo o projeto gráfico da reportagem multimídia. O logotipo forneceu as principais quatro primeiras cores da paleta, sendo elas o azul (#426cb4), o preto (#000000), o cinza escuro (#454347) e o cinza mais claro (#e8e8e8). A partir disso, a cor azul foi elencada como cor principal e através da regra das cores complementares cheguei ao tom amarelo (#ffcd1c). Além dessas cinco cores o branco também aparece na reportagem.

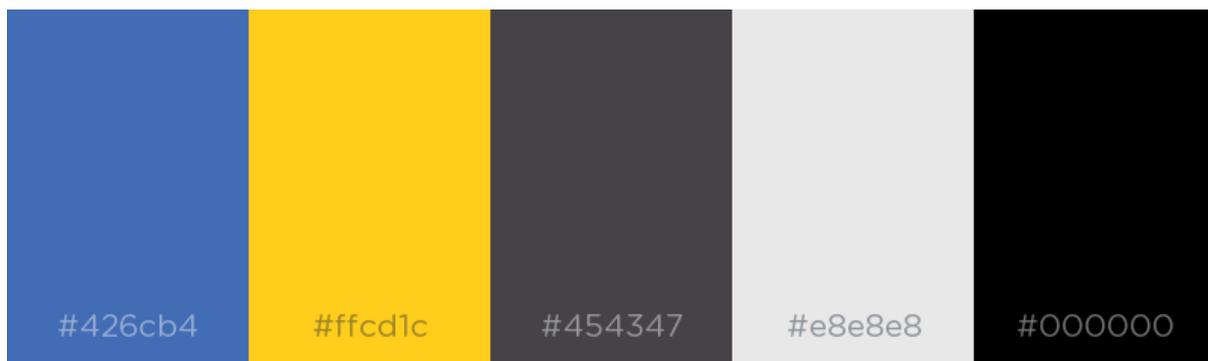


Figura 2: Paleta de cores Deep Sounds

Ainda em relação a identidade visual foram usados ícones, que remetem ao tema em toda a reportagem, no menu de navegação e dentro da reportagem. Já em relação a diagramação dos textos foi usada a seguinte regra: para títulos com uma linha, duas colunas de texto e para títulos de duas linhas apenas uma coluna.

Foram usadas três tipografias diferentes, sendo elas: *Confortaa*, *Adelle* e *Roboto*. A primeira foi usada em títulos, linha fina e intertítulos, com variações de negrito, itálico e light. Já a segunda foi usada em textos, com variação de itálico e negrito. E por fim a fonte

Roboto foi utilizada em créditos e nos textos dos infográficos. *Confortaa* foi escolhida por ser uma tipografia do tipo sem serifa com geometria arredondada, que além de se adequar bem a grandes tamanhos é semelhante à fonte usada no logotipo. *Adelle* que foi usada nos texto é uma fonte do tipo serifa placa e tem características editoriais, foi projetada para ser usada em jornais e revistas e acabou se mostrando muito útil também na web e contrasta muito bem com a fonte de títulos. Por fim a tradicional e conhecida *Roboto*, é uma fonte do tipo não serifada e possui curvas suaves, não é tipo de fonte que chama atenção, mas também não se “esconde” e ficou muito adequada aos créditos da reportagem.

Música eletrônica: mercado em

Quando se trata de música, o estilo que mais se destaca é a música eletrônica, que desde o início dos anos 2000 recebe atenção especial do público e dos empresários da cidade.

Créditos

Figura 3: Combinação das fontes Confortaa, Adelle e Roboto

Em relação a diagramação, procurei usar elementos que prendessem a atenção do leitor durante todo o processo de leitura da reportagem. Foi evitado o uso de grandes blocos de textos. Os parágrafos foram intercalados com vídeos e fotos, para quebrar a leitura e ilustrar elementos trazidos nos textos. O uso de fotos abertas no início (topo) das páginas foi com o intuito de chamar a atenção do leitor para o texto que vinha logo abaixo.

4.4 Montagem

Antes mesmo do início da montagem da reportagem, fiz um processo de estudo das opções de plataforma disponíveis para que o produto final compreendesse os recursos multimídias necessários. A primeira parte do processo de estudo consistiu em listar as plataformas conhecidas e buscar novas opções de plataforma. Inicialmente foram destacadas cerca de oito plataformas possíveis para a construção da reportagem. Após a listagem das plataformas foi feito um trabalho de estudo específico em cada uma das plataformas. Àquelas que não tinham suporte para vídeos, áudios, galerias e edição de fontes e cores foram descartadas nessa primeira peneira. A próxima etapa avaliou a necessidade de investimento financeiro para assinatura da plataforma. Algumas delas foram descartadas logo de início pois suas assinaturas giravam em torno de três mil dólares, algo totalmente inviável financeiramente. Após essas duas verificações sobraram quatro opções viáveis e que

compreendiam os recursos multimídias necessários. A partir de então iniciei um processo de experimentação nas plataformas com criação de conteúdos e edições para realmente verificar a viabilidade multimídia. Após algum tempo e com a consulta da orientadora, decidi pelo uso do *Readymag*¹¹ - plataforma online para construção de websites, portfólios e revistas com muitas ferramentas e opções de criação - em função do preço da assinatura estar num patamar viável financeiramente.

A montagem da reportagem multimídia se deu junto a produção dos conteúdos. Foi um trabalho paralelo de produção e montagem. Muitos testes de cor e tipografia foram feitos durante todo o processo de montagem.

As características básicas do produto final são:

- Menu principal em cada página do projeto, com exceção da capa e do expediente, além disso no rodapé da cada página existe um botão na forma de logo da Deep Sounds, que permite retornar ao topo da página onde se encontra o menu de navegação;



Figura 4: Menu de Navegação da reportagem

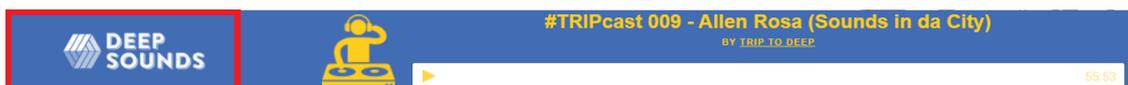


Figura 5: Botão “Up” que redireciona ao menu superior

- No rodapé de cada página existe um set de algum dos projetos e entrevistados da reportagem que pode ser executado pelo leitor;

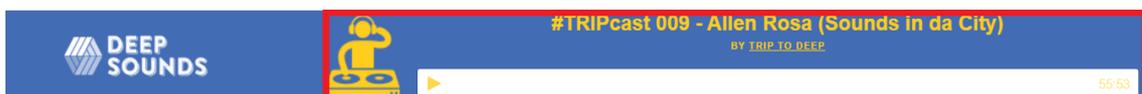


Figura 6: Player com set de música

- Divisão em cinco capítulos horizontais, cujo desenvolvimento se dá no sentido vertical.
- Fundo cinza (#e8e8e8)

¹¹ Disponível em: <https://readymag.com>

- Uso de três fontes tipográficas, sendo uma família para texto (*Adelle*), uma para títulos, linha fina, menu e intertítulos (*Confortaa*) e outra para créditos (*Roboto*).

Como recursos multimídia são usados *hiperlink*, vídeos, podcasts, botões, galerias fotográficas e infográfica.

4.5 Edição e finalização

O processo de edição da reportagem se deu juntamente com o processo de apuração, e montagem. As fotos e vídeos foram os primeiros materiais editados nas plataformas Adobe Photoshop CC 2017 e Adobe Premiere CC 2017, respectivamente. A própria montagem serviu como etapa inicial da edição. A última etapa da edição foi realizado nos textos e títulos da reportagem já pronta, com auxílio da orientadora e do meu colega Gabriel Daros Lourenço. Por fim foi feita uma revisão detalhada de cada item, texto, e objeto da reportagem para que nada ficasse fora do lugar, desalinhado ou com uma cor diferente da paleta. A reportagem encontra-se disponível no seguinte link: <<https://readymag.com/leonardofilomena/deepsounds/>>.

5 RECURSOS

As fotografias do evento da *Trip to Deep* de 22 de setembro foram produzidas com uma câmera DSLR Nikon D200 e objetiva 35mm da mesma marca e flash SB- 700 também da Nikon. A entrevista com Luís Hencke foi gravado com a câmera Canon T3i e foi utilizada lapela para captação do som. Todos os equipamentos para captação de material audiovisual foram emprestados no Laboratório de Fotojornalismo do curso de Jornalismo da UFSC.

As outras fotografias e vídeos que foram utilizadas na reportagem foram disponibilizadas pelos próprios projetos e fotógrafos, em virtude da impossibilidade de fazer todas as coberturas fotográficas necessárias. Além dos gastos com deslocamento dentro de Florianópolis também foram usados recursos para compra da identidade visual e assinatura da plataforma *Readymag*. Segue tabela detalhada com os custos da produção da reportagem:

Descrição	Valor	Origem
Notebook Acer Intel I5 8GB RAM	R\$ 2.700,00	Recursos Próprios
Mouse Logitech sem fio	R\$ 67,00	Recursos Próprios
Assinatura <i>ReadyMag</i> e taxas de câmbio	R\$ 72,26	Recursos Próprios
Logo <i>Tailor Brands</i> e taxas de câmbio	R\$ 35,94	Recursos Próprios
Deslocamentos	R\$ 90,00	Recursos Próprios
Câmera Nikon D200, lente 35 mm e flash	R\$ 2.464,00	LabFoto
Câmera Canon T3i e lente 18-55mm	R\$ 1.590,00	LabFoto
Microfone de Lapela	R\$ 75,00	Empréstimo
TOTAL	R\$ 7.094,20	

Tabela 1: Gastos

6 DIFICULDADES, DESAFIOS E APRENDIZADO

Poderia ficar páginas e páginas escrevendo sobre as dificuldades encontradas durante o projeto, entretanto a principal dificuldade encontrada foi o contato com as fontes. Os primeiros contatos foram feitos ainda em Julho, mas algumas das fontes não responderam e outras demoraram semanas para dar resposta. Foram inúmeras as tentativas de contato, seja por email, telefone, Facebook e Whatsapp. Foi inclusive essa dificuldade que fez com a pauta original fosse alterada para que pudesse ser realizada dentro do prazo de entrega.

Apesar da proposta de uma reportagem multimídia, sempre tive em mente que sua produção não seria algo exaustivo, apesar no número de coberturas audiovisuais e entrevistas que seriam necessárias. Porém o que acabou sendo cansativo foram as inúmeras tentativas de contato com as fontes. A pauta original tinha a proposta de fazer uma análise sobre a música eletrônica em Santa Catarina e verificar o quanto os grandes clubes do estado, no caso Warung e Green Valley, foram importante para fomentar o estilo musical e fazer com que Santa Catarina se tornasse referência nacional e internacional na música eletrônica. Imaginei que o contato com esse clubes e grandes produtoras de eventos fosse ser facilitado justamente por conta da assessoria de imprensa que eles possuem. Contudo não foi assim que aconteceu. Algumas das assessorias se mostraram dispostas a ajudar, mas após alguns emails pararam de responder e se tornaram incomunicáveis. Outras simplesmente não responderam email até hoje. Durante essas tentativas de contato se passaram dois meses sem nenhuma apuração. Tendo em vista essa falta de comunicação e ao calendário de eventos para cobertura audiovisual escasso, decidi-se em conjunto com a orientadora a mudança da pauta.

Com essa nova pauta, o cronograma da produção teve que ser ajustado para que a reportagem pudesse ser entregue no prazo. De imediato, foram feitos os contatos com as fontes dos movimentos e núcleos de Florianópolis. Porém o que pareceu que seria mais fácil acabou se tornando dificultoso. Em virtude desses projetos serem gerenciados por poucas pessoas e pequenos grupos, que além disso tinham outras atividades, como trabalho e estudo, os contatos foram difíceis. A essa altura, o tempo passava e quase nada havia sido produzido. Após duas semanas em que havia desistido de entregar o TCC em 2017.2, voltei a tentar o contato com as fontes e após muita insistência comecei a obter respostas. Em meados de outubro as coisas começaram a andar e o projeto começou a sair. Todas essas dificuldades de contato influenciaram no resultado final da reportagem. Foram ouvidos apenas três dos oito

projetos mapeados em Florianópolis. Porém os três mais importante e relevantes para a reportagem.

Superada a maior dificuldades de todas, o que gerou bastante dúvida foi a criação da identidade visual do projeto. Porém como já foi elucidado anteriormente, após a escolha da logotipo é que a parte gráfica da reportagem foi definida, após muitas tentativas.

Com certeza o maior aprendizado de todos foi que mesmo com muito planejamento prévio as coisas nunca vão sair do jeito que queremos. A forma de contatar as fontes, a maneira de como direcionar as perguntas a fim de facilitar a edição, o uso de flash fotográfico em ambientes escuros, o modo de como as coisas são colocadas na reportagem multimídia serviram de grande aprendizado. Se eu tivesse mais um semestre para produzir uma reportagem similar, possivelmente ela ficaria muito melhor. Porém acredito que é com a prática que as coisas tendem a melhorar. Outra grande aprendizado foi compreender como as pessoas fazem as coisas pura e simplesmente por amor, como é o caso dos projetos citados nesta reportagem, mesmo com muita dificuldade o prazer do artista em ver o resultado de tanto esforço sendo executado é algo motivador independente da área em que trabalhamos.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Revista Mundo Estranho, 2011, Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/cultura/o-que-e-musica-concreta/>>. Acesso em: 17 de novembro de 2017.

FERNANDES, Jade Augusto de Macedo Gola. **A informatividade da música eletrônica**. 2015. 189 p. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo. 2015

CAMPBELL, David. **'Multimedia', photojournalism and visual storytelling**. Disponível em: <<http://www.david-campbell.org/2013/04/29/multimedia-photojournalism-and-visual-storytelling/>>. Acesso em: 17 novembro 2013.

AGNER, Luiz, et al. **Avaliação de usabilidade do jornalismo para tablets: interações por gestos em um aplicativo de notícias**. In: Anais do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Fortaleza, CE, 2012a. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-2625-1.pdf>>. Acesso em: 11 de setembro de 2017.

ANUÁRIO RMC, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://issuu.com/riomusicconference/docs/rmc_anuario_2017_web>. Acesso em: 17 de maio de 2017.

GNIPPER, Patrícia. **A música eletrônica, desde os primórdios até hoje em dia - Parte 2**. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/materia/musica/a-musica-eletronica-desde-os-primordios-ate-hoje-em-dia-parte-2-76901/>>. Acesso em 17 de maio de 2017.

IJNET. **Elementos de uma boa reportagem multimídia**. 2011. Disponível em: <<https://ijnet.org/pt-br/blog/elementos-de-uma-boa-reportagem-multim%C3%ADdia>>. Acesso em: 17 de maio de 2017.

Concerto de Ruídos. 2015. Disponível em: <http://www.concertino.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=7332:concerto-de-ruídos-concert-de-bruits>. Acesso em: 17 de maio de 2017.

LONGHI, Raquel Ritter. **A grande reportagem multimídia como gênero expressivo no ciberjornalismo**. In: 6º Simpósio internacional de Ciberjornalismo. Campo Grande, MS, 2015. Disponível em: <<http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor6/files/2015/03/LONGHICIBERJOR.pdf>> Acesso em: 17 de maio de 2017.

ADORNO, Teodoro W. **Filosofia da nova música**. 1. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974.

KEIL, Ricardo Luis. **Santa Catarina no mercado internacional de música eletrônica 2002-2013: Um estudo de caso da internacionalização do Warung Beach Club**. 2014. 26 p. Artigo de Conclusão de curso de relações internacionais da Universidade do Vale do Itajaí. 2014

