JORNADAS FORMATIVAS EM PRODUÇÃO MUSICAL E DESENVOLVIMENTO ARTÍSTICO: INTEGRAÇÃO TEÓRICO-PRÁTICA NO CURSO DE PRODUÇÃO FONOGRÁFICA

LUCAS CORREIA MENEGUETTE[1]
[1]*Fatec Tatuí –Tecnologia em Produção Fonográfica*
lucas.meneguette@fatec.sp.gov.br

Formative Journeys in Music Production and Artist Development:
Integrating Theory and Practice in a Phonographic Production Course

Eixo Tecnológico: *Produção Cultural e Design*

Resumo

O desenvolvimento artístico-musical, embora central na indústria fonográfica desde os anos 1960, é pouco explorado academicamente. Esta pesquisa investigou processos de desenvolvimento artístico no contexto do curso de Tecnologia em Produção Fonográfica da Fatec Tatuí, por meio de jornadas formativas que integraram teoria e prática. Os objetivos incluíram conceituar desenvolvimento artístico, identificar modelos (como os de Johnson ou de Penchev), estruturar oficinas e produzir projetos artístico-musicais. A metodologia envolveu revisão bibliográfica, entrevistas com produtores e a realização de encontros híbridos com estudantes. Foram desenvolvidos quatro projetos artísticos concluídos (Carolina Dias, Helen Quintanares, Yuri Gonzaga e Marcelo Segreto) e 15 em andamento, além de 15 faixas de áudio, um videoclipe e parcerias como a sonorização do jogo *VIDAUT – Vida do Autista*. Resultados complementares incluem a criação de uma instalação interativa no MIS-Tatuí e a integração de estudantes em eventos nacionais. As jornadas formaram 31 alunos, fortalecendo competências em performance, *branding* e produção musical. Conclui-se que a abordagem teórico-prática baseada em projetos potencializa a autonomia artística e a inserção profissional, alinhando-se às demandas contemporâneas da indústria criativa.

Palavras-chave: *Desenvolvimento artístico, produção musical, identidade artística, educação tecnológica, indústria fonográfica.*

Abstract

Although music artist development has been central to the recording industry since the 1960s, it has been little explored academically. This research investigated artist development processes in the context of the Phonographic Production Technology course at Fatec Tatuí, through formative journeys that integrated theory and practice. The objectives included conceptualizing artist development, identifying models (such as those of Johnson or Penchev), structuring workshops, and producing music artist projects. The methodology involved a bibliographic review, interviews with producers, and hybrid meetings with students. Four completed artistic projects (Carolina Dias, Helen Quintanares, Yuri Gonzaga, and Marcelo Segreto) and 15 ongoing projects were developed, in addition to 15 audio tracks, one music video, and partnerships such as the sound design for the game *VIDAUT – Vida do Autista*. Additional results include the creation of an interactive installation at MIS-Tatuí and the integration of students in national events. The workshops trained 31 students, strengthening their skills in performance, branding and music production. The conclusion is that the theoretical-practical approach based on projects enhances artistic autonomy and professional integration, aligning with the contemporary demands of the creative industry.

Key-words: *Artist development, music production, artist identity, technological education, recording industry.*

1. Introdução

O desenvolvimento de carreiras artístico-musicais como produtos culturais viáveis demanda a convergência entre propostas estéticas e contextos de consumo, exigindo aprimoramento contínuo de competências composicionais, performáticas e de gestão. Artistas em estágio inicial de carreira enfrentam desafios como falta de conhecimento de mercado, construção de identidade artística, coerência de repertório e domínio técnico. A indústria fonográfica

tradicional, representada pelas gravadoras *majors*, historicamente lidava com o desenvolvimento artístico por meio dos *development deals* – contratos que apoiavam a produção de álbuns em troca de participação nos lucros [1]. Contudo, o cenário atual revela uma preferência por artistas já consolidados, relegando a fase de desenvolvimento a iniciativas independentes.

No contexto acadêmico, o tema do desenvolvimento artístico-musical é marginalizado, o que se evidencia na escassez de literatura em língua portuguesa – apenas o livro recém-lançado *Enquanto você toca: guia comentado e biografia coletiva do showbusiness* [2] aborda o tema de forma explícita, ainda que *en passant*. Assim, esta pesquisa em RJI, vinculada ao curso de Produção Fonográfica da Fatec Tatuí, propõe uma resposta a essa lacuna por meio de jornadas formativas que integram referências teóricas à prática em estúdio. O objetivo geral da pesquisa é investigar processos de desenvolvimento artístico no contexto da música, por meio da organização de jornadas formativas junto a docentes e discentes de Produção Fonográfica, que unam teoria e prática na produção de projetos artístico-musicais. Os objetivos específicos são os seguintes:

- Conceituar desenvolvimento artístico no âmbito da música;
- Identificar modelos de desenvolvimento artístico;
- Estruturar e realizar jornadas formativas que abordem desenvolvimento artístico e produção musical;
- Produzir projetos artístico-musicais junto ao ID-ART da Fatec Tatuí.

No sentido de compreender no que consiste o desenvolvimento artístico-musical, é oportuno evocar os processos consolidados pela emblemática Motown Records. Nos anos 1960, a gravadora recrutou e ajudou a profissionalizar artistas como Diana Ross e Stevie Wonder por meio de aulas de canto, coreografia e gestão de imagem. Berry Gordy [3], fundador da gravadora, detalha essas atividades em sua autobiografia: ele implementou uma "linha de montagem de *hits*", na qual artistas como The Supremes e The Temptations eram submetidos a treinamentos rigorosos em técnicas vocais, sob orientação de Maurice King, coreografia, com Cholly Atkins, e etiqueta pública, com Maxine Powell. Esse modelo, inspirado na eficiência industrial de Detroit, equilibrava disciplina comercial – com reuniões semanais de avaliação de qualidade – e inovação artística, como a incorporação de elementos do soul e R&B em arranjos pop. A Motown não apenas formou ícones globais, mas também desafiou estereótipos raciais, posicionando artistas negros em um mercado predominantemente branco, ainda durante o contexto de segregação racial institucionalizado nos Estados Unidos.

Variações desse modelo de desenvolvimento artístico centrado nas gravadoras perduram até hoje, mas em menor medida. A partir dos anos 2000, o progressivo barateamento de equipamentos de áudio digital e o amplo acesso a sistemas de Internet transformaram o cenário da música independente. Segundo Geoffrey Johnson [4] em *Download This: Artist Development and Interconnectivity in the Internet Age*, a Internet democratizou o acesso a ferramentas de produção e de distribuição, permitindo que artistas independentes construam carreiras sem intermediários e aparentemente com maior liberdade criativa – no entanto, sem o apoio estrutural e financeiro antes conferido pelas gravadoras.

Johnson [4] identifica dois modelos que regem o desenvolvimento artístico: o modelo de supervisão pela indústria [*industry oversight model*] e o modelo de liberdade artística [*artistic freedom model*]. Segundo o autor, as gravadoras, "preocupadas com a imagem e o apelo comercial", exerciam frequentemente uma "influência extensiva nas roupas do artista, no

comportamento em palco, na estrutura musical e nas letras" [4:3, tradução livre]. Um exemplo notório dos dois modelos é a carreira dos Beatles, que, no início dos anos 1960, adequaram-se em aparência e costumes às sugestões do empresário Brian Epstein para se tornarem comercialmente mais viáveis, porém, poucos anos mais tarde, rebelaram-se contra seu controle excessivo e passaram a tomar as próprias decisões artísticas com mais liberdade, o que culminou no álbum experimental *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, de 1967. Atualmente, a maior parte dos artistas independentes se enquadraria nessa última estratégia, de liberdade artística – embora, poder-se-ia dizer, sempre circunstanciada pelo gosto e comportamento do público e pelos algoritmos de plataformas de *streaming* e de redes sociais.

Em *Artist Development Essentials*, Penchev [5] defende que a consistência profissional depende da articulação entre autenticidade criativa e estratégias empresariais, destacando a autoavaliação crítica para distinguir talentos inatos de habilidades desenvolvíveis. Afirma que "talento é sorte" e que "habilidade [*skill*] é resultado de talento, e capacidade [*ability*] é produto de esforço, determinação e trabalho duro", de modo que "cantar bem não é um talento; tocar de forma excepcional também não": são "habilidades desenvolvidas através da utilização de um talento" [5:2, tradução livre]. O autor enfatiza também a construção de redes colaborativas éticas e a comunicação autêntica com o público, priorizando a resiliência em ambientes competitivos e a gestão de saúde física e mental como bases para produtividade sustentável. Embora faça diversas colocações sobre a mentalidade pessoal, profissional e artística do ponto de vista do empreendedorismo, apontando valores e habilidades como responsabilidade, comprometimento, resiliência e gerenciamento do tempo, o autor não aborda quais competências artísticas seriam as mais comuns a serem desenvolvidas, nem métodos para organizar o desenvolvimento artístico do ponto de vista do ofício artístico [*craft*].

Um exemplo de desenvolvimento artístico em que ficam claras diferentes competências artísticas é o praticado pelos grupos de k-pop, gênero musical que é um fenômeno em diversos países. Na Coreia do Sul, existem diversas agências de talentos que treinam pessoas por anos para se tornarem *idols*, com lições de canto, dança, atuação, línguas, sessões de fotos, testes de figurinos, gravações, eventualmente promovendo encontros com possíveis investidores. O processo de treinamento não é totalmente conhecido, mas foi exposto por ex-participantes e parece ser razoavelmente padronizado. Segundo entrevista com Gina Maeng [6], ex-*trainee*, trata-se de um processo exaustivo e mentalmente insalubre, demandando pesadas agendas de treinamento, dietas específicas, e inclusive morar no mesmo dormitório com as pessoas do mesmo grupo. Não há uma duração específica para o treinamento, que pode levar de seis meses a dez anos ou mais, e o artista pode inclusive nunca ser lançado. Esse modelo de indústria cultural foi criticado por Wang [7:3371, tradução livre]:

> Descobriu-se que a indústria coreana de fabricação de ídolos é, de fato, uma típica indústria cultural. Ela produz dançarinos e cantores padronizados no negócio do entretenimento como produtos, com características [apontadas pela] teoria da indústria cultural, incluindo a fabricação da produção de arte, obras de arte caracterizadas pelo pseudo-individualismo, obras de arte que exploram os consumidores ao proporcionarem prazer cultural, e ideologia capitalista invariavelmente manipulando a população.

Processos relativamente comparáveis, mas presumivelmente menos desgastantes, unindo canto, expressão corporal, fala e etiqueta, podem ser encontrados em diferentes programas de televisão, como *America's Got Talent*, *Idols*, *The Voice*, entre outros. No contexto da Fatec Tatuí, muitos estudantes de Produção Fonográfica têm pretensões artísticas, mas não encontram

nas disciplinas curriculares o espaço apropriado para desenvolvê-las. Assim, oportunizar encontros entre diferentes estudantes para falarem sobre seus projetos, quiçá ainda embrionários, e guiá-los para melhor estruturá-los, é o que motiva essa pesquisa em desenvolvimento artístico. Nesse âmbito, o ID-ART, Núcleo de Produção Musical e Identidade Artística da Fatec Tatuí, possibilitado por esta pesquisa em RJI, tem contribuído para aliar teoria e prática na criação de portfólios artístico-musicais.

2. Materiais e métodos

Esta pesquisa em RJI tem caráter exploratório, aplicado, configurando-se num desenvolvimento experimental, uma vez que estrutura e realiza jornadas formativas em desenvolvimento artístico junto aos estudantes de Produção Fonográfica da Fatec Tatuí. Os procedimentos metodológicos envolvem:

- Levantamento e revisão bibliográfica sobre modelos de desenvolvimento artístico, com consulta a livros, artigos, teses, monografias e textos jornalísticos, complementados com entrevistas com profissionais do mercado da música;
- Identificação dos pontos principais a serem abordados num processo de desenvolvimento artístico, tais como performance vocal e instrumental, repertório, *branding*, imagem e comunicação, linguagem corporal, por meio de diálogo com profissionais do mercado e com estudantes e colegas;
- Estruturação de jornadas formativas sobre desenvolvimento artístico, realizadas de forma híbrida na Fatec Tatuí, no Laboratório de Áudio e, ocasionalmente, no Estúdio de Produção Fonográfica, que apresentam condições de isolamento e tratamento acústico adequadas;
- Produção de projetos artístico-musicais junto ao ID-ART, como parte das jornadas formativas.

As jornadas formativas envolveram estudantes interessados em participar como ouvintes, como artistas ou inclusive como palestrantes, uma vez que diversos conhecimentos podem ser aproveitados e compartilhados entre os pares. Foram aproveitados projetos artístico-musicais de estudantes como exemplo dos processos de desenvolvimento artístico: Helen Quintanares, já integrante do ID-ART; e Carolina Dias, orientanda bolsista de iniciação em desenvolvimento tecnológico e inovação do CPS. Cada reunião tem cerca de 3h de duração, divididas em uma parte expositiva dos métodos, pelo professor, e uma parte aplicada, com discussões pelos estudantes. Alguns dos temas de interesse aos encontros são: treinamento vocal, composição, repertório, experimentação de sonoridades, parcerias artísticas, mapeamento de nicho, performance musical, *branding*, marketing, imagem e figurino, atuação básica, *media training*, linguagem e cultura, lide com equipamentos, formato de *shows*. É gerada certificação para os participantes, junto à Direção da unidade.

3. Resultados e Discussão

As atividades realizadas no âmbito do projeto produziram resultados significativos em diversas áreas. No âmbito acadêmico, foram realizadas entrevistas com cinco produtores musicais (Rulio Salinas, Bia Song, Eduardo Panozzo, Rodolfo Lacerda e Flakes), que revelaram diferentes abordagens sobre desenvolvimento artístico. Estas entrevistas enriqueceram o

referencial teórico-prático do projeto. Foram orientados oito trabalhos de graduação, abrangendo temas como estratégias de lançamento para carreiras independentes, análise de padrões musicais no pop brasileiro, e aplicações de IA no mercado fonográfico. Foram publicados três artigos completos em anais de eventos científicos, incluindo pesquisas sobre banco de dados para análise musical e relações entre identidade sonora e direção de arte em *games*.

Fig. 1 - *Pocket show* de Carolina Dias

Fonte: Denise Victória Teixeira

No primeiro semestre de 2024, foram realizadas reuniões com orientandos e estudantes previamente ligados ao ID-ART, a fim de abordar aspectos do desenvolvimento artístico ainda num ambiente mais controlado, contextualizando as discussões em torno dos projetos artísticos de Carolina Dias e Helen Quintanares. Participaram ativamente sete alunos e foram abordados os temas: identidade artística, mapeamento de nicho, formatos de *show*, repertório e *set list* (ordem das músicas numa apresentação), competências artísticas primárias e secundárias, cultura de festivais, plano de desenvolvimento artístico, produção musical. O estudante Arthur Vaz apresentou festivais de *psytrance*, mostrando contrastes nas competências artísticas esperadas em projetos fora do gênero eletrônico e diferenças na "curva de energia" das *raves* em relação às encontradas em *shows* de repertório *pop*. Os trabalhos práticos se concentraram na produção musical de quatro músicas novas de Carolina Dias, discutindo-se forma, harmonia, tonalidade, prosódia, letra, arranjo, e na produção de um *pocket show* para o lançamento de sua carreira, com produção audiovisual. O projeto de Helen Quintanares focou no estabelecimento de *set list* e discussão de formato de *show* e interação com o público, o que foi aplicado em quatro festivais diferentes e, posteriormente, discutido. A artista ainda participou de dois programas audiovisuais *online* e, no segundo semestre, de dois programas internacionais de residência artística, em Portugal e na Espanha.

Fig. 2 - *Algumas conquistas de Helen Quintanares*

Fonte: Fotos cedidas por Helen Quintanares

Fig. 3 - *Exemplo de estudo de identidade artística*

Fonte: Elaboração da estudante Carolina Batista Bigotto

No segundo semestre, foram realizadas as jornadas formativas de modo mais estruturado, com encontros semanais no formato híbrido que totalizaram 40 horas de atividades síncronas. Participaram 31 estudantes certificados, que desenvolveram 15 projetos artísticos, em diferentes funções: artista principal, direção artística, produção executiva, produção musical, músico acompanhante, engenharia de áudio, direção de marketing, *videomaker* ou *designer*. Foram abordados, com maior detalhamento, os mesmos temas do semestre anterior, e realizadas exposições sobre o projeto artístico de cada um, com audição de músicas e *feedback* sobre composição, forma, arranjo e produção. Como documentação do processo, foram pedidos os seguintes entregáveis: estudo de identidade artística, planejamento estratégico, uma música gravada, plano de lançamento. Foram também realizadas gravações fonográficas para sete projetos, dando experiência de estúdio aos músicos.

Outros projetos artísticos desenvolvidos foram a gravação de um EP de Yuri Gonzaga; e a produção e lançamento do EP *Cinemúsicas, Vol. 1* de Marcelo Segreto, que contou com a participação especial do consagrado artista Paulo Miklos no videoclipe da canção *Uma Vista da Baía de Guanabara*. No total, foram sete lançamentos fonográficos de diferentes artistas, somando 16 faixas musicais originais.

Projetos complementares envolveram a sonorização do jogo *VIDAUT - Vida do Autista*, que envolveu a composição de três trilhas originais, criação de efeitos sonoros e a gravação e edição de 912 diálogos interpretados por discentes e um docente da unidade. A contribuição para o patrimônio cultural materializou-se ainda no desenvolvimento da sala "As Eras Tecnológicas da Produção Fonográfica" no MIS-Tatuí, espaço que integra uma linha do tempo histórica da fonografia com a instalação interativa *Experiência de Mixagem*, um *game* que possui como cenário virtual o Estúdio da Fatec Tatuí, oferecendo ao público uma imersão educativa na evolução tecnológica da produção musical.

A participação em eventos constituiu outro eixo fundamental de atuação. Promoveu-se uma mesa redonda sobre produção independente de funk e trap com a participação de MC Capital & GZK, além de apresentações em eventos de grande relevância como a Campus Party Brasil 2024, onde se discutiu o processo de desenvolvimento do jogo *VIDAUT*, o Geek Road Boituva, com a palestra "Trabalhando com áudio para *games*" e o 1º FOGUET, em Taquaritinga, para o lançamento oficial do jogo *VIDAUT*.

No âmbito da formação profissional, certificaram-se 31 estudantes em 120 horas de práticas profissionais, com desenvolvimento de competências que incluíram desde performance vocal e instrumental até construção de repertório e *set lists*, passando por *branding* e identidade visual, produção executiva e musical, e engenharia de áudio e gravação. Essa formação técnica articulou-se com uma efetiva integração ao mercado profissional, materializada na parceria estabelecida com a OneRPM para estratégias de lançamento digital, na colaboração com a Gravadora Experimental da Fatec Tatuí no projeto de Marcelo Segreto.

4. Considerações finais

A pesquisa validou a eficácia de um modelo educacional em desenvolvimento artístico-musical que integra teoria e prática por meio de projetos, incentivando que formação tecnológica e liberdade criativa coexistam. Os resultados incluem a produção de quatro projetos artísticos concluídos (Carolina Dias, Helen Quintanares, Yuri Gonzaga e Marcelo Segreto), 15 projetos artísticos em desenvolvimento, que envolveram 31 estudantes certificados, e atividades complementares com parcerias institucionais, como a sonorização do jogo *VIDAUT – Vida do Autista* e a instalação interativa no MIS-Tatuí, que ampliaram o impacto social da iniciativa.

Entretanto, a escassez de literatura em português e a curta duração do projeto (um ano) destacaram a necessidade de estudos longitudinais para avaliar a sustentabilidade das carreiras iniciadas. Perspectivas futuras envolvem a ampliação do modelo para outras Fatecs e Etecs, especialmente em cursos do eixo de Gestão Cultural e Design, promovendo projetos interdisciplinares que integrem figurino, curadoria de festivais e identidade visual. A criação de uma rede colaborativa entre unidades do Centro Paula Souza, aliada a parcerias com a indústria, pode transformar a iniciativa em política institucional, fortalecendo a formação de artistas e de produtores aptos a navegar tanto a volatilidade do mercado quanto a complexidade da expressão artística.

Referências

[1] VOGEL, Harold L. **Entertainment Industry Economics**: A Guide for Financial Analysis. 10th ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.

[2] LIAN, Fabiana; MELLO, Juliana Negri. **Enquanto você toca**: guia comentado e biografia coletiva do showbusiness. Niterói: Plataforma9, 2024.

[3] GORDY, Berry. **To Be Loved**: The Music, the Magic, the Memories of Motown. RosettaBooks LLC, 2013.

[4] JOHNSON, Geoffrey. Download This: Artist Development and Interconnectivity in the Internet Age. **American Studies Senior Theses**. Nova York: Fordham University, 2011. Disponível em: <https://research.library.fordham.edu/amer_stud_theses/4/>. Acesso em: 20 set. 2023.

[5] PENCHEV, Hristo. **Artist Development Essentials**: The Key to Structuring a Sustainable Profile in the Music Industry. Nova York: Business Expert Press, 2019.

[6] BUZZFEED. **How Korean Pop Groups Are Formed**: An Introduction To The K-Pop Trainee Process, 13, mai., 2021. Disponível em: <https://www.buzzfeed.com/stefficao/how-are-kpop-groups-formed>. Acesso em: 20 set. 2023.

[7] WANG, Zhaoqi. Research on Korean Idol-Making Industry Based on Culture Industry Theory. ALI, G. et al. (eds.): **Proceedings of ISEMSS 2022**, pp. 3365-3372, 2022.