

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS - *CAMPUS* SOROCABA
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA, TURISMO E HUMANIDADES - DGTH
BACHARELADO EM TURISMO**

VICTOR GIOVANETTI SENDIN

**DIVERSÃO NO TEMPO DE TRABALHO:
Um estudo de caso sobre quem trabalha com Entretenimento**

**SOROCABA - SP
2025**

VICTOR GIOVANETTI SENDIN

**DIVERSÃO NO TEMPO DE TRABALHO:
Um estudo de caso sobre quem trabalha com Entretenimento**

Projeto pesquisa apresentado como requisito parcial de avaliação junto à disciplina de “TCC II” do curso de Bacharelado em Turismo na Universidade Federal de São Carlos – Campus Sorocaba.

Docente: Prof. Dra. Maria Helena Mattos Barbosa dos Santos.

SOROCABA- SP

2025

FICHA CATALOGRÁFICA

Giovanetti, Victor

diversão no tempo de trabalho: um estudo de caso sobre quem trabalha
com entretenimento / Victor Giovanetti -- 2025.

57f.

TCC (Graduação) - Universidade Federal de São Carlos, campus
Sorocaba, Sorocaba

Orientador (a): Maria Helena Mattos Barbosa dos Santos Banca

Examinadora: Sílvio César, Moral Marques, Vanda, Aparecida, da
Silva

Bibliografia

1. Entretenimento. 2. Lazer. 3. Trabalho. I. Giovanetti, Victor. II. Título.

Ficha catalográfica desenvolvida pela Secretaria Geral de Informática (SIn)

DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Bibliotecário responsável: Maria Aparecida de Lourdes Mariano - CRB/8 6979

AGRADECIMENTO

Gostaria de expressar minha mais profunda gratidão a todos que fizeram parte dessa caminhada acadêmica.

Aos meus familiares, pelo amor, paciência e apoio incondicional ao longo desses anos de faculdade. Meu agradecimento especial vai ao meu falecido avô, Silas, cuja fé em mim sempre foi imensa e que incentivou todas as ideias que surgiram no meu caminho. Seu exemplo e inspiração estarão sempre presentes em minha vida.

Agradeço aos membros da banca AE, que prontamente aceitaram participar deste trabalho, dedicando seu tempo e energia para contribuir com a pesquisa. Sem vocês, essa etapa não teria sido possível.

Minha imensa gratidão à Profa. Dra. Maria Helena Mattos Barbosa dos Santos, que aceitou ser minha orientadora e me guiou com paciência e sabedoria durante toda a pesquisa, oferecendo um olhar crítico e construtivo em cada fase do processo.

Aos membros da banca, Prof. Dr. Sílvio César Moral Marques e Profa. Dra. Vanda Aparecida da Silva, sou extremamente grato por suas valiosas reflexões e por contribuírem de forma enriquecedora com este trabalho.

A todos que, direta ou indiretamente, tornaram possível a realização deste projeto, meu sincero agradecimento.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar as dinâmicas de trabalho e lazer no cotidiano de uma banda cover/tributo de metal progressivo, identificada como banda AE, localizada na região de Campinas, interior de São Paulo. A pesquisa foca no período de 2022 a 2024, acompanhando práticas cotidianas dos músicos, incluindo momentos de criação, ensaio e execução de shows. O gênero de metal progressivo foi escolhido como objeto de análise por demandar alta competência técnica e inovação criativa, fatores que tornam o estudo relevante dentro do contexto do entretenimento musical. O estudo busca compreender como os músicos da banda AE percebem e vivenciam a interseção entre trabalho e lazer em suas atividades, investigando questões sobre o equilíbrio entre as exigências profissionais e a diversão inerente ao setor de entretenimento. Nosso tempo de trabalho e nosso tempo de lazer são frequentemente tratados como dimensões opostas e distintas, mas para aqueles que trabalham proporcionando lazer ao público, como músicos e artistas, essa relação pode assumir características mais complexas. Será que esses profissionais conseguem se divertir no trabalho, ou veem a atividade apenas como mais uma responsabilidade séria, semelhante a qualquer outra profissão? Além disso, este estudo se propõe a investigar se o tempo desses trabalhadores é restrito apenas aos momentos em que estão entretendo o público, ou se existe um esforço significativo nos bastidores, envolvendo preparação, planejamento e prática. Para responder a essas questões, o estudo utiliza uma abordagem qualitativa e descritiva, com base em estudo de caso e pesquisa participante. A pesquisa também considera o papel do trabalho nos bastidores, um elemento muitas vezes invisível para o público. Além do momento de apresentação, os músicos dedicam horas a ensaios, organização logística, estudo técnico de músicas e interação com outros profissionais, atividades que demonstram a complexidade de trabalhar no setor de entretenimento. Este estudo busca compreender como essas atividades se conectam e contribuem para a experiência de lazer e entretenimento proporcionada ao público, ao mesmo tempo em que analisa como os músicos vivenciam essas responsabilidades. Por fim, este trabalho pretende contribuir para o entendimento das dinâmicas entre trabalho e lazer no setor de entretenimento, com foco no gênero de metal progressivo, um segmento que alia inovação artística e exigências técnicas. A partir da análise das experiências dos músicos da banda AE, espera-se ampliar a discussão sobre as relações entre o trabalho técnico, o aspecto lúdico e a percepção pessoal dos profissionais que atuam nesse campo. Este estudo oferece uma visão crítica sobre como o trabalho no setor de entretenimento se articula com as demandas de criatividade e interação social, propondo reflexões sobre os limites e interseções entre diversão e esforço profissional.

Palavras chaves: Entretenimento. Lazer. Trabalho. Shows. Metal progressivo.

ABSTRACT

This study aims to analyze the dynamics of work and leisure in the daily lives of a progressive metal cover/tribute band, identified as AE, located in the Campinas region, in the interior of São Paulo. The research focuses on the period from 2022 to 2024, following the musicians' daily practices, including moments of creation, rehearsal, and performance. The progressive metal genre was chosen as the object of analysis because it demands high technical competence and creative innovation, factors that make the study relevant within the context of musical entertainment. The study seeks to understand how the musicians of the AE band perceive and experience the intersection between work and leisure in their activities, investigating questions about the balance between professional demands and the fun inherent in the entertainment sector. Our work time and our leisure time are often treated as opposite and distinct dimensions, but for those who work providing leisure to the public, such as musicians and artists, this relationship can take on more complex characteristics. Are these professionals able to have fun at work, or do they see the activity as just another serious responsibility, similar to any other profession? Furthermore, this study aims to investigate whether these workers' time is limited to the moments when they are entertaining the public, or whether there is a significant effort behind the scenes, involving preparation, planning and practice. To answer these questions, the study uses a qualitative and descriptive approach, based on case studies and participatory research. The research also considers the role of behind-the-scenes work, an element that is often invisible to the public. In addition to the performance, musicians dedicate hours to rehearsals, logistical organization, technical study of music and interaction with other professionals, activities that demonstrate the complexity of working in the entertainment sector. This study seeks to understand how these activities connect and contribute to the leisure and entertainment experience provided to the public, while also analyzing how musicians experience these responsibilities. Finally, this work aims to contribute to the understanding of the dynamics between work and leisure in the entertainment sector, with a focus on the progressive metal genre, a segment that combines artistic innovation and technical demands. By analyzing the experiences of the musicians of the band AE, we hope to broaden the discussion on the relationships between technical work, the playful aspect and the personal perception of professionals working in this field. This study offers a critical view on how work in the entertainment sector is articulated with the demands of creativity and social interaction, proposing reflections on the limits and intersections between fun and professional effort.

Key words: Entertainment. Leisure. Work. Shows. Progressive metal.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA	13
3 CAPÍTULO I: QUEM É A BANDA AE	17
3.1 O universo em que a banda está inserida	18
3.2 O trabalho da banda	20
3.2.1 Ensaaios	21
3.2.2 Marketing	22
3.2.3 Preparação para um Show	23
3.2.4 Momento da apresentação	26
3.2.5 Pós Show	27
3.3 Trabalho e Entretenimento	28
4 CAPÍTULO II: INTERFACES ENTRE TRABALHO, CULTURA E LAZER	32
4.1 Análise de Conteúdo	39
4.1.1 Sobre Trabalho	41
4.1.2 Sobre Entretenimento	43
4.1.3 Sobre tocar	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
APÊNDICE A - Respostas em destaque	50
APÊNDICE B - Perguntas da Entrevista	58

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho acompanhou e analisou as dinâmicas de trabalho e lazer no cotidiano de uma banda *cover*/tributo a uma renomada banda mundialmente conhecida, aqui referenciada como AE, para preservar a identidade de seus integrantes. A AE é um grupo de metal progressivo formado em abril de 2022 na região de Campinas, interior de São Paulo. Desde sua criação, a banda passou por mudanças na formação, incluindo a troca de baixista em outubro de 2023, o que refletiu as adaptações e desafios enfrentados por projetos musicais nesse segmento. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, embasada em estudo de caso e pesquisa participante, conforme sugerem Yin (2015) e Minayo (2001). A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas semiestruturadas, observação participante e análise documental, possibilitando compreender as práticas e percepções dos músicos sobre o trabalho¹ no setor de entretenimento. A análise dos dados foi fundamentada na técnica de análise de conteúdo de Bardin (1977), permitindo interpretar criticamente os discursos e comportamentos observados. O trabalho no setor de entretenimento, especialmente no campo da música, apresenta características únicas que combinam elementos de criação, técnica e interação com o público. Apesar de sua relevância econômica e cultural, ainda há lacunas em estudos que investiguem como os profissionais desse setor percebem suas atividades, especialmente no gênero de metal progressivo. Segundo Huizinga (2000), a prática artística possui uma dimensão lúdica que pode coexistir com demandas laborais, enquanto Marx (2004) discute o impacto do trabalho alienado na experiência do indivíduo. Esta pesquisa contribuiu para essa discussão, explorando se os músicos, além de entreter o público, encontravam entretenimento em seu trabalho, bem como as formas de equilibrar diversão e responsabilidades profissionais. A questão central que guiou este trabalho foi: Quem trabalha com entretenimento, também se entretém durante o tempo de trabalho? Essa problemática partiu do pressuposto de que as atividades

¹ Na pesquisa, buscamos entender o trabalho a partir do senso comum, onde ele é visto como uma atividade realizada para ganhar dinheiro e garantir o sustento, geralmente associado a esforço, rotina e obrigação.

profissionais no campo do entretenimento envolvem uma interação complexa entre prazer, esforço e dedicação técnica, e buscou compreender como essas dimensões se manifestam na vivência dos músicos. O objetivo geral desta pesquisa foi compreender as percepções e experiências dos integrantes da banda AE sobre o trabalho no setor de entretenimento, analisando como eles conciliam as exigências técnicas e criativas de sua profissão com a busca por prazer e diversão no exercício dessas atividades. Os objetivos específicos incluíram investigar as rotinas e práticas da banda AE, desde ensaios até a execução de shows; analisar como os músicos equilibravam suas atividades profissionais na banda com outras obrigações de trabalho e lazer; e identificar as percepções dos músicos sobre a relação entre trabalho e entretenimento no contexto artístico.

O processo de investigação foi pautado por uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, com uso da metodologia de estudo de caso e de pesquisa participante, bem como com o emprego das técnicas de pesquisa documental e de análise crítica do conteúdo destes documentos, no que concerne ao tratamento e análise dos dados primários e secundários. Em princípio, foi feita uma pesquisa sistemática das bases de dados que congregam publicações científicas direta e indiretamente ligadas aos estudos do campo do turismo com o objetivo de mapear a produção científica relacionada aos temas do trabalho, do lúdico e do entretenimento. Posteriormente, foram consultados dados institucionais, assim como de instituições privadas e do terceiro setor, bem como outras bases de dados que congregaram dados e informações relevantes para a descrição, a compreensão e a análise das práticas profissionais e mercado de entretenimento, especialmente atrelado à atuação de bandas de metal progressivo. Para manter a integridade da banda e de seus participantes, foram usados pseudônimos, sendo a banda chamada de AE.

Estes dados foram tratados segundo a proposta de Bardin (1977), de compreensão crítica da realidade em estudo, mediante investigação dos conteúdos das informações ou dos discursos coletivos.

Em um segundo momento da pesquisa, foram realizadas entrevistas com profissionais que atuam na banda AE, na região de Campinas, com a finalidade de estudar os músicos da banda e suas relações com o tempo

dedicado ao trabalho. Explorou-se o ponto de vista deles sobre o trabalho no entretenimento, questionando se a diversão e descontração estavam reservadas apenas ao público ou se também se aplicavam a eles. Analisaram-se as características desses elementos para identificar suas interfaces e em que medida eram percebidos como elementos opostos, a partir do acompanhamento e vivência de uma banda de Metal Progressivo.

A finalidade desta proposta foi compreender os liames entre trabalho, entretenimento e lúdico, explorando em maior profundidade os trânsitos entre a obrigação e a liberdade no contexto das práticas profissionais. Objetivou, portanto, compreender as concepções e os sentidos contemporâneos para trabalho, lúdico e entretenimento, elaborados por profissionais do entretenimento musical.

O trabalho é uma atividade através da qual o homem cria a sua existência. Esta afirmação é consistente com a definição de Karl Marx sobre o que seria o trabalho. A ideia não é que as pessoas existam em função do trabalho, mas através do trabalho elas produzem os meios para sobreviver e realizar-se como ser humano.

É oportuno enfatizar que a revolução industrial, no século na Inglaterra XVIII foi um grande precursor do capitalismo, ou seja, da transição do capitalismo comercial. É verdade que o capitalismo comercial começa antes do capitalismo industrial, mas a sua fase capitalismo industrial dá início a um novo tipo de negócio, empresas nascem investem muito em sua indústria e grandes produções.

Atualmente, temos uma grande variedade e flexibilidade nos tipos de trabalho. Por outro lado, a necessidade de uma mão de obra cada vez mais especializada, que obriga o trabalhador a dedicar cada vez mais tempo da sua vida ao aperfeiçoamento profissional. Isso faz com que muitas vezes o trabalho e o ambiente de trabalho se tornem estressante e competitivo.

O trabalho sempre foi algo estressante, desde o *boom* da revolução industrial até atualmente. Por conta disso, a sociedade sempre buscou formas de aliviar essas tensões e buscar formas de relaxar e se descontrair.

Com a intensificação da rotina de trabalho nas fábricas e escritórios, a demanda por espaços e momentos de lazer tornou-se cada vez mais evidente. A necessidade de descontração e de uma válvula de escape das pressões

diárias impulsionou o surgimento de novas formas de entretenimento, especialmente durante a noite, quando as pessoas podiam finalmente se libertar das responsabilidades do dia. Esse cenário fomentou o crescimento de casas de shows, teatros, e outras formas de diversão noturna, que passaram a ocupar um lugar central na vida das cidades, oferecendo não apenas entretenimento, mas também um alívio psicológico necessário para enfrentar o ciclo incessante de trabalho (MORAIS, 2022).

Desde o final do século XIX e início do século XX, as cidades modernas adotaram um novo circuito de entretenimento musical, principalmente noturno, que se expandiu rapidamente. Este processo esteve intimamente relacionado com os principais aspectos da vida urbana moderna em curso, mas também ligados a uma forma de entretenimento e fuga do trabalho.

Porém, como isso funciona para os músicos que estão levando entretenimento para as pessoas? No momento em que eles estão levando o lazer para as pessoas, é um tempo totalmente de trabalho ou se eles também se entretêm? Portanto, esse estudo surge como proposta de análise da linha entre o tempo de trabalho e o tempo de lazer para quem está vivenciando os dois lados ao mesmo tempo.

A finalidade desta proposta foi compreender os liames entre trabalho, entretenimento e lúdico, explorando em maior profundidade os trânsitos entre a obrigação e a liberdade no contexto das práticas profissionais. Objetivou, portanto, compreender as concepções e os sentidos contemporâneos para trabalho, lúdico e entretenimento, elaborados por profissionais do entretenimento musical. Para que se chegasse aos resultados esperados com este objetivo geral, foram desenvolvidas as seguintes ações específicas:

- Descrever as concepções e os sentidos contemporâneos para o trabalho, elaboradas por profissionais do entretenimento musical;
- Descrever as concepções e os sentidos contemporâneos para o entretenimento, elaboradas por profissionais do entretenimento musical.
- Analisar as barreiras entre as concepções e os sentidos atribuídos ao trabalho e ao entretenimento;
- Entender a visão que os músicos têm de trabalho no âmbito do entretenimento.

Abaixo, iremos entender melhor os objetivos que este trabalho pretende estudar, qual a necessidade de sua existência e suas formas de explicar tudo. A frente, também iremos entender melhor quem é essa banda, qual é o universo em que ela está inserida, qual é o trabalho dela, que não seja somente se apresentar e quais as perspectivas dos músicos sobre trabalho e lazer. Para isso também iremos criar uma noção do que é trabalho e entretenimento.

A pesquisa proporciona para a sociedade uma compreensão mais profunda sobre as dinâmicas do trabalho e do lazer, desmistificando a percepção de que o trabalho no setor de entretenimento é menos sério ou exigente. Ao destacar a dedicação, o esforço e a complexidade envolvidos, a pesquisa promove uma valorização justa desses profissionais. Isso pode contribuir para a melhoria das condições de trabalho e para o reconhecimento da importância econômica e cultural do entretenimento na sociedade.

Para o setor de entretenimento, a pesquisa oferece *insights* valiosos sobre as práticas, desafios e motivações dos profissionais envolvidos. Compreender essas dinâmicas pode ajudar gestores, produtores e organizadores a desenvolverem melhores estratégias de gestão, formação e suporte para os artistas e equipes técnicas. Além disso, pode fomentar a inovação e a sustentabilidade no setor, garantindo que a indústria continue a prosperar e a oferecer experiências de alta qualidade ao público.

Especificamente para eventos de metal, a pesquisa proporciona uma visão detalhada das particularidades desse nicho. O metal progressivo, com sua complexidade musical e performances² intensas, exige uma preparação rigorosa e um profundo comprometimento dos artistas. Entender esses aspectos pode levar a uma melhor organização e promoção de eventos, além de um maior engajamento do público. Ademais, reconhecer e divulgar o esforço e a paixão dos músicos de metal pode fortalecer a comunidade, atrair novos fãs e inspirar futuros artistas

²Quando falamos de performance de um músico no palco durante um show, nos referimos à forma como ele se apresenta e se expressa ao público. Isso envolve não só a execução musical (técnica e qualidade sonora), mas também a presença de palco, interação com o público, gestos, postura, movimentação e até elementos visuais como figurino e iluminação

Por fim, acredita-se que os resultados desta pesquisa contribuirão significativamente com o desenvolvimento de novas reflexões relativas aos limites entre trabalho e lazer, sim como para as transformações contemporâneas nas dinâmicas de trabalho, que explicitam relações mais fluidas na organização dos tempos produtivos e de não-trabalho, menor compartimentação temporal e espacial das práticas sociais nestes tempos e, ainda, o aumento da carga horária diária e semanal dedicada às atividades produtivas (MORAIS, 2022).

A monografia em questão começa com a apresentação da banda, qual é o universo em que ela está inserida, qual é o trabalho dela, que não consiste somente em se apresentar, além de explorar quais as perspectivas dos músicos sobre trabalho e lazer. O segundo capítulo discutirá as interfaces entre as noções de trabalho, cultura e lazer, com a perspectiva de discutir teoricamente o que é trabalho e as particularidades do trabalho no entretenimento

2 MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA

O projeto de pesquisa em questão refere-se a uma pesquisa de caráter qualitativo, descritivo e exploratório, destinada ao estudo dos temas trabalho, lúdico e entretenimento. O objeto em investigação é a concepção de trabalho elaborada pelos integrantes da Banda AE e, portanto, trata-se de uma pesquisa da questão do trabalho no contexto da atuação profissional em atividades musicais, mais precisamente no âmbito do *rock* (amostra) e, de maneira mais ampla, um estudo que busca revelar particularidades das concepções que profissionais têm sobre suas atividades no segmento de atividades de entretenimento (universo), ou seja, no âmbito do lúdico e do lazer .

Para o desenvolvimento da pesquisa adotou como metodologias o estudo de caso, dado que a pesquisa investigou com profundidade a realidade de trabalho no entretenimento de uma banda de *rock* do interior paulista, assim como a pesquisa participante. Isto porque, a pesquisa também conta com uma análise direta minha, por estar diretamente inserido no cotidiano dos músicos,

seja acompanhando suas apresentações e auxiliando-os nesse trabalho, tanto em seus trabalhos nos palcos quanto fora, como professores.

A observação sistemática de campo, assim como entrevistas serão as técnicas empregadas para a coleta de dados e informações, que serão posteriormente analisadas com base no uso da metodologia de análise de conteúdo BARDIN (1977).

Bardin propõe uma forma de entender e interpretar informações em diferentes tipos de documentos, como textos, imagens ou vídeos. A priori, os textos contribuem para decidir o objeto de estudo e escolher os documentos de análise, propriamente ditos. Depois, com a leitura desses documentos e destacando partes importantes, agrupa-se essas partes em categorias, como se estivesse organizando em pastas. A análise dessas categorias permite descobrir padrões e significados. Por fim, a apresentação dos conteúdos encontrados, com o suporte da metodologia, ocorre de maneira clara e facilita o entendimento e compreensão dos fenômenos e/ou fatos pesquisados.

Após a análise da revisão de literatura cinzenta foram realizadas entrevistas com os integrantes da Banda AE, para ver seu ponto de vista em relação aos seus trabalhos, como eles enxergam o momento de trabalho, a presença e o caráter do elemento seriedade nas práticas profissionais deste período, a percepção do desgaste físico e emocional destas atividades, o que fazem quando não estão trabalhando e como o trabalho com shows afeta os seus outros trabalhos e vice-versa. O roteiro de entrevistas foi composto por perguntas abertas e fechadas, constituindo um roteiro de entrevista semiestruturado.

Considerando os objetivos da pesquisa, conclui-se que, apesar das entrevistas envolverem a manifestação das subjetividades e certa reflexividade a respeito delas, especialmente no que se refere à divulgação das percepções dos informantes, não há riscos diretos, indiretos ou prejuízos à participação dos mesmos na pesquisa. Isso se deve ao fato de que a coleta de dados visa obter informações sobre as concepções e os significados contemporâneos do trabalho, elaborados por profissionais do entretenimento musical. A pesquisa tem como objetivo descrever e analisar essas concepções e significados, bem como as barreiras entre as percepções do trabalho e do entretenimento.

Considerando os objetivos da pesquisa, depreende-se que, apesar das entrevistas envolverem a manifestação das subjetividades e certa reflexividade a respeito destas, sobretudo no tocante à publicização de práticas profissionais e de não trabalho de um grupo com o qual o pesquisador mantém contato cotidiano, em seus aspectos materiais e imateriais, reconhece-se que riscos diretos e prejuízos à participação na pesquisa. São mínimos, pois a coleta de dados garantirá o anonimato dos profissionais, envolvendo apenas a publicização de informações atinentes às concepções de trabalho, entretenimento e lúdico de maneira generalizada para todos os integrantes da banda AE, tais como a abordagem de questões socioeconômicas e culturais, assim como, de maneira espontânea - e não objetivada pela pesquisa - de informações atinentes às questões espirituais e psíquicas envolvidas com as experiências em curso, por parte do informante.

Apesar da possibilidade de socialização de informações sensíveis pelos membros da banda AE, ressalta-se que o objeto central da pesquisa será a análise das concepções e sentidos do trabalho no segmento de entretenimento, com foco na investigação das interfaces entre práticas de caráter bastante distintos - trabalho, entretenimento e lúdico - e, portanto, distante da análise personalizada e detalhada da postura de cada um dos informantes. De outro lado, destaca-se que, em relação às concepções e sentidos do trabalho, esta pesquisa voltar-se-á a análise das características gerais dos conteúdos das falas dos informantes, sem a intenção de exposição de percepções personalistas de cada um.

Por isso, a análise das falas dos informantes foi empreendida com vistas a leituras coletivas elaboradas pelos informantes no seio das práticas direta e indiretamente ligadas ao trabalho e tal estratégia metodológica, de verificação de leituras que se mostrem repetitivas, para o maior número de informantes, distância a investigação da publicização de ideias atreladas à promoção de posturas individuais ou de imagem dos sujeitos participantes da pesquisa. Caso seja percebido algum risco direto ou indireto, por parte do pesquisador e/ou do informante, declara-se que a entrevista será imediatamente interrompida.

Como pode ser observado, não se trata de uma pesquisa clínica e/ou terapêutica e, portanto, não supõe experimentação. As pesquisas foram

desenvolvidas com sujeitos saudáveis, não pressupõe prejuízos à saúde dos informantes e resguardam sua integridade física e mental, observando os princípios e ordenamentos jurídicos preconizados pelos princípios de Nüremberg, pela Declaração de Helsinque, pela Declaração dos Direitos Universal dos Humanos e pela Declaração Universal sobre Bioética e Direitos Humanos.

A partir dos dados coletados entende-se ser possível compreender elementos potencializadores de impactos negativos à garantia da qualidade de vida, do respeito aos direitos civis, sociais, culturais e ao acesso ao meio ambiente ecologicamente equilibrado, à valorização da diversidade. Por conseguinte, espera-se que os resultados da pesquisa possam iluminar estratégias de promoção da consciência de humanidade em todas as instituições e sujeitos, direta e indiretamente envolvidos com este segmento de atividades integrante do mercado turístico. A valorização da autonomia e autodeterminação da vontade os informantes, bem como a maximização de benefícios das práticas promotoras de qualidade de vida no âmbito do lazer e do entretenimento, com a respectiva garantia da justiça e da integridade física e mental, tanto daqueles sujeitos envolvidos na pesquisa quanto daqueles que poderão beneficiar-se dos impactos positivos deste projeto, compreendem finalidades desta proposta.

Por fim, no que concerne ao orçamento para o desenvolvimento do projeto, este incluiu despesas de custeio, necessárias ao deslocamento para as instituições nas quais serão coletados dados primários e secundários (documentos e entrevistas) e, também, para coleta de dados e informações na *world wide web*.

3 CAPÍTULO I: QUEM É A BANDA AE

Agora abordaremos um pouco mais quem é AE, dando uma identidade para a banda e também vendo um pouco mais dos seus membros, quais são suas personalidades e quais são seus trabalhos além da AE. O conjunto AE é majoritariamente composto por músicos que estão sempre focados em entregar o seu melhor em palco. Seja para entregar a melhor qualidade de som, tanto em sonorização quanto em técnica, por isso é facilmente perceptível a busca deles em estudos das músicas em que estão executando. Também são muitos preocupados com presença e performance de palco. Esses dois elementos são muito importantes em show, a maneira que o músico se comporta durante a apresentação, se vão ficar parados, se vão se mover no palco, se vão para que lado palco em cada música, se vão ficar pulando durante as músicas, se vão ficar mais próximo do público ou mais afastados. As atitudes que eles escolhem durante o show influenciam na dinâmica do show e podem influenciar na perspectiva do público sobre a apresentação.

Além disso, eles também são pessoas muito carismáticas e descontraídas, é possível perceber isso durante e após suas apresentações. Durante os shows, com suas frases de brincadeiras e piadas ao público, também pelos seus conteúdos nas redes sociais, quanto ainda os pós *show*, onde conversam e tiram fotos com todos do público que solicitam a sua atenção.

A seguir, iremos ver os trabalhos individuais de cada membro da banda, para assim mais a frente, após as realizações das entrevistas, poder ter uma compreensão maior de cada respostas.

LB: Além de professor de canto, instrutor de banda e diretor em uma escola de música. LB também leciona em canto em casa. Atualmente trabalha como vocal da AE e também de outra banda.

VA: Além de ser guitarrista da AE, ele também toca em um projeto de música eletrônica. Sendo também professor de guitarra e instrutor de banda em uma escola de música, trabalhando também com gravações de guitarra e vende cursos online sobre as técnicas do instrumento. Ademais seus tantos trabalhos no meio da música, ele também é Analista de Informações senhor da

Bosch. Dentro da banda, VA, é quem fica responsável por marcar os shows e cuidar das redes sociais da banda.

BS: Professor de guitarra, violão e instrutor de banda de uma escola de música. Leciona não somente na escola, mas também em sua casa e nas residências dos alunos. Ativo em 4 bandas AE, e outras três. Eventualmente, BS compra instrumentos e aparelhos musicais, como amplificadores, por exemplo, para fazer a regulagem neles e revender em seguida.

GD: Ele leciona bateria, em seu instituto próprio e também em uma escola de música, além de AE, ele toca em uma banda de Sertanejo e também em seu tempo livre, faz projetos de engenharia, com enfoque em revestimento acústico, que é a sua área de formação profissional, além da música.

EH: Ele ministra aulas em duas escolas de música. Também tem uma editora de áudio, onde faz edições de, praticamente, todos os espetáculos das escolas de Ballet de Piracicabas e região, e algumas escolinhas infantis. Trabalha em uma produtora musical, como músico fixo do cantor sertanejo. Fazendo *freelance* como baixista, em shows com bandas e artistas em vários estilos musicais, tais como *Rock*, *Pop/Rock*, *Reggae*, *Pagode*, *Sertanejo* e *K-pop*.

PF: Ele tem duas bandas em atividade no momento, a AE e uma a demais. Fora o meio musical e como seu trabalho principal, ele é analista em T.I. na empresa Raízen.

Podemos notar que todos os membros exercem mais de um trabalho, sejam eles todos relacionados a música ou de outros ramos. É importante guardar essa informação, para que mais a frente, possamos utilizar elas em conjunto em nossa análise de tempo de trabalho.

3.1 O UNIVERSO EM QUE A BANDA ESTÁ INSERIDA

É importante que possamos compreender qual é o universo em que a banda está inserida, para que possamos entender melhor suas escolhas como conjunto e atitudes dentro e fora do palco. Por conta disso, a seguir veremos um pouco mais sobre o que é o metal progressivo, como são suas composições e como é o seu público.

O metal progressivo, também conhecido como prog metal, é um estilo musical que surge da fusão entre o *rock* progressivo e o *heavy* metal. Originado nos Estados Unidos durante a década de 1980, tem suas raízes em bandas pioneiras como Queensrÿche, Watchtower, Fates Warning e Dream Theater.

O estilo musical em questão incorpora elementos característicos do *rock* progressivo, como uma sonoridade experimental e "pseudo-clássica", músicas extensas e outras peculiaridades. Além disso, destaca-se pela integração de estruturas líricas e sonoramente complexas. Ao mesmo tempo, o gênero mantém a "intensidade" e "agressividade" vindas do *heavy* metal, caracterizadas principalmente pelo uso de guitarras amplificadas e distorcidas.

Assim como a sonoridade das músicas, os fãs de metal, se vestem de formas agressivas. Não é uma obrigação ou uma regra obrigatória, porém em shows do gênero musical é fácil observar o público vestido com camisetas de banda ou blusas pretas, usando também jaqueta de couro, uma *parka* militar ou um colete fazendo sobreposições com calças jeans rasgadas, calças pretas ou calças de couro. Nos pés sempre com coturnos, All Star ou sapatos de salto com *spikes*, com acessórios como munhequeiras e pulseiras de couro, correntes ou tachinhas colares grossos ou *chokers* para o pescoço. Além disso, a apresentação pessoal dos fãs sempre apresenta penteados diferentes do usual, cabelos coloridos e com uso de maquiagem por homens e mulheres.

Durante o show, é muito comum o público bater cabeça, como sinal que está gostando e também formarem *mosh pit*, também conhecidos como rodas *punk*. Enquanto se desenrola as apresentações, os fãs determinam um espaço no meio do público, no qual é formada uma roda. Dentro desta ocorre a "dança *punk*" que apresenta movimentos distintos envolvendo pernas e braços, assemelhando-se a uma ciranda. A velocidade dos movimentos é determinada pelo ritmo da música, levando os participantes a incorporarem gestos com os cotovelos, como medida de precaução contra possíveis impactos entre eles. Embora essa dança possa parecer vigorosa, não há uma intenção real de causar danos aos participantes.

Além de *Mosh*, outra forma que o público demonstra que está gostando do *show*, é quando eles sobem em cima do palco e se jogam na multidão, para que aqueles que compõem a plateia os carreguem e joguem a pessoa para

cima. Isso é tão recorrente, que algumas casas de *shows* colocam grades em frente ao palco, para que isso não aconteça e evite acidentes.

Apesar de sempre demonstrarem animação e empolgação durante as apresentações, fãs de bandas *covers*, são conhecidos popularmente entre os músicos por serem muito críticos. É muito comum observar que os fãs esperam muito das bandas *covers*, que esperam sempre que a interpretação da banda chegue o mais próximo possível das versões originais, tanto em qualidade de som, em performance e desempenho. Existe até uma brincadeira entre os músicos, que eles dizem que algumas pessoas vão às apresentações só para procurar os erros e poder criticar.

Agora que temos uma noção um pouco maior de qual é a ambientação da banda, veremos a frente quais são seus trabalhos.

3.2 O Trabalho Da Banda

Uma banda tem muito mais trabalho do que parece. Vai além de juntar algumas pessoas e tocar junto. Esse trabalho engloba uma série de ações de planejamento e tomada de decisões. Por isso, a seguir iremos ver diversas atividades e trabalhos que uma banda tem, para mais do que só tocar as músicas.

Uma banda precisa ter seu estilo e público bem definidos, precisa preparar-se para o *shows*, escolhendo que músicas tocarão, como as executarão e pensar em presença e posicionamento de palco. Fora o trabalho de decidir suas temáticas e maneiras de trabalhar, uma banda precisa pensar como ensaiarão e ministrarão seus ensaios, como mostrarão seus trabalhos para casa a de *shows* e público.

E temos o dia do show que se divide em três partes distintas: o preparação para o *show* (*pré-show*), a própria apresentação e o *pós-show*.

Na fase de *pré-show*, os músicos se dedicam aos preparativos, abrangendo desde os momentos que antecedem a viagem até a montagem do palco. Isso inclui as atividades realizadas antes de embarcar, os procedimentos durante a viagem, a configuração do palco, a passagem de som e os instantes imediatamente antes de subirem ao palco.

O *show* em si é o ápice, o momento central da apresentação. Nesse período, observamos como os músicos se comportam no palco, como se comunicam entre si e, principalmente, como interagem com o público. Essa fase é marcada pela execução das músicas, pela energia transmitida e pela conexão estabelecida com a audiência.

O pós-*show* marca o encerramento do evento, caracterizado pela desmontagem de equipamentos e a volta para casa. É o momento em que tudo é desfeito após a apresentação, encerrando a jornada do dia do espetáculo.

3.2.1 Ensaios

Cada banda individualmente, ministram seu ensaio de maneiras diferentes, variando de acordo com seus membros e estilos de músicas, a seguir abordaremos um pouco de como são os ensaios da AE.

Os ensaios da banda geralmente acontecem durante a semana, à noite, na escola em que quase todos os integrantes lecionam, outras vezes também ocorre em um estúdio locado. Mas também, ocorrem ensaios em feriados, os quais são realizados no estúdio do baterista, que também é o local onde ele ministra aulas. Devido às agendas ocupadas dos membros da banda com outros trabalhos e atividades, os ensaios normalmente ocorrem após as 21h.

No decorrer de 2022, participei de vários ensaios da banda. Infelizmente, no ano de 2023, não tive a mesma oportunidade, pelo menos, pois alguns ensaios eles fazem mediante o uso de plataformas *online*, a exemplo do uso de *live* via Instagram. Nestas transmissões não há apresentações do ensaio inteiro, mas apenas algumas partes e algumas músicas, que o público que está assistindo pede.

Mesmo não estando em todos os ensaios, compreendo que é um momento que visa assegurar que todos estejam alinhados com as músicas. Cada integrante aprende as músicas separadamente para, posteriormente, tocá-las juntos durante os ensaios, avaliando a execução. Além disso, esse tempo é dedicado à seleção das músicas que farão parte do repertório do *show*. A escolha do *setlist* varia, considerando fatores como a duração do *show*, afinidade dos músicos com as canções e preferências do público.

Os ensaios da banda transcorrem rapidamente, dada a limitação de tempo para ensaiar em conjunto. O foco é tocar o maior número possível de músicas, identificar pontos fortes e áreas de melhoria. Naturalmente, durante a execução, surgem brincadeiras, piadas e conversas engraçadas, especialmente por parte do guitarrista BS, conhecido por seu senso de humor.

Uma tradição surgida nos ensaios é relacionada a uma brincadeira com a música "*Nobody*", na qual incorporam um trecho da música "*Don't Matter*" de outro artista durante os ensaios e, de forma descontraída, começam o *show* cantando essa parte como uma brincadeira com o público.

Outro elemento que surgiu organicamente nos ensaios e foi incorporado aos *shows* são algumas danças realizadas durante determinadas músicas. Por exemplo, durante a execução de uma música específica, LB e BS improvisaram uma dança em um trecho da música, que se tornou uma parte regular dos *shows*.

Apesar dos momentos de concentração e dedicação nos ensaios, há também momentos de descontração que surgem naturalmente, sem planejamento. Algumas brincadeiras e momentos espontâneos são levados para os *shows* sem muita reflexão, adicionando um toque único a cada apresentação.

3.2.2 Marketing

Existe uma frase popularmente conhecida que é “ O *marketing* é a alma do negócio”. Para uma banda não é diferente, pois eles tem um produto, que é a música e eles precisam encontrar formas de serem contratados para apresentá-las. Por tanto, iremos ver quem é o responsável pelo *marketing* da AE e algumas das abordagens.

Quanto à divulgação, o responsável por marcar novas datas e criar propagandas é o VA, como dito anteriormente, ele tem habilidades específicas na criação de conteúdo. Ele adota uma abordagem mais descontraída para a promoção de shows, com um toque cômico, enquanto o foco para o portfólio é um pouco mais técnico.

A banda utiliza diferentes abordagens na divulgação, incluindo vídeos técnicos para mostrar performances, chamadas de shows com temáticas

específicas, como o *Halloween*, e *making ofs* que revelam momentos divertidos durante a produção do material. Mesmo com o tom descontraído, é perceptível que eles procuram equilibrar a diversão com a seriedade na execução de seu trabalho.

Antes do primeiro *show*, foi produzido um vídeo para ajudar na divulgação da banda, tanto para ser de amostragem aos contratantes e também para levar a conhecimento do público a existência da banda. Pode-se notar que é um vídeo mais sério e técnico, para realmente mostrar a qualidade da banda.

Em outro momento, pode-se ver um vídeo mais temático, como dito antes, um evento que foi próximo ao *Halloween*. Por tanto para chamar atenção, foi gravado uma chamada para o evento de uma forma mais cômica, com alguns dos integrantes usando maquiagem, simulando um assinado e uma casa assombrada, porém sem deixar de lado os membros da banda tocando para poder mostrar ao público seu trabalho.

No caso do *making of*, é um vídeo totalmente descontraído, até mesmo usando elementos cômicos na edição. Além de ser um conteúdo para as redes sociais da banda, com ele podemos notar que, mesmo quando eles estão trabalhando e desenvolvendo uma promoção do mesmo, vemos pequenos momentos de descontração, sem perder o foco e objetivo. Que é divulgar a banda e levar mais pessoas aos shows.

Com tudo isso, vemos que nos meios de divulgação é importante chamar a atenção tanto de novas casas de *shows* quanto do público para estarem presente nas apresentações. Para isso é necessário mostrar as habilidades da banda em palco, mostrar a qualidade da música, mas também produzir matérias mais descontraídas para ajudar a chamar atenção.

3.2.3 Preparação para um Show

Nessa parte da pesquisa, iremos ver como funciona a preparação para o *show*, iremos ver alguns elementos em relação aos momentos que antecedem a apresentação, nos dias em que elas ocorrem. Para conseguirmos entender quais elementos influenciam nas apresentações.

O período *pré-show* é dividido em diversas etapas, pois acredito que engloba tudo que ocorre no dia do espetáculo até o momento da apresentação. Esta visão decorre do entendimento de que todas as atividades e eventos do dia influenciam diretamente no *show*. Fatores como o esforço durante o dia, a quantidade de sono, bem como acontecimentos bons ou ruins impactam no humor e na performance.

A preparação para o *show* no dia do evento é altamente individualizada para cada músico, variando conforme como passaram o dia. Além disso, essa preparação difere conforme o dia da semana em que o *show* é realizado. *Shows* nas sextas-feiras costumam ser os mais agitados, pois todos os membros da banda trabalham durante o dia antes do espetáculo. Frequentemente, eles partem diretamente do trabalho para a estrada, especialmente quando os eventos ocorrem em outras cidades.

Em dias mais tranquilos, nos quais não há muitas atividades antes da viagem, cada músico se prepara de maneira distinta. Alguns optam por descansar e dormir antes de pegar a estrada, enquanto outros revisam as músicas para garantir que estão tocando todas as partes corretamente. Há também aqueles que aproveitam para jogar *videogame*. A forma de preparação é altamente subjetiva.

Após a fase de preparação, segue-se o momento de pegar a estrada. Geralmente, os membros da banda se encontram na em frente a escola que todos lecionam, para saírem juntos. Eles procuram maximizar a eficiência, utilizando no máximo dois carros para reduzir os custos, considerando que, muitas vezes, a ajuda de custo fornecida pelas casas de *shows* não cobre completamente as despesas de ida e volta, considerando cinco músicos, dois membros de equipe de apoio e os equipamentos.

Durante o trajeto até o local do *show*, os temas de conversa e as preocupações variam consideravelmente. Vão desde a estimativa de público presente, disponibilidade de equipamentos na casa, espaço no palco e infraestrutura do local até assuntos paralelos, como religião, vida extraterrestre, *shows* de outras bandas, histórias de terror e outros. Esse período é marcado por uma clara preocupação com o *show*, antecipando tudo que pode acontecer, mas também serve como um momento de descontração para aliviar a tensão e fazer o tempo passar mais rápido, dependendo da distância da viagem.

Ao chegarem ao local do evento, a primeira tarefa, especialmente se é a primeira vez que se apresentam na casa, é analisar o palco. Os músicos pensam na melhor disposição dos equipamentos, na posição de cada amplificador e microfone, verificam os recursos disponíveis na casa em termos de aparelhos e cabos, e identificam o que precisarão trazer. Após essa avaliação, inicia-se a montagem, seguida pela passagem de som.

Durante a montagem e a passagem de som, a concentração é grande pois é crucial garantir que tudo esteja de acordo para evitar problemas técnicos durante o *show*. Observa-se que, durante esse tempo, toda a banda está focada e preocupada com diversos aspectos. Sentem-se desapontados, nervosos ou tristes quando algo não sai como planejado, exigindo soluções rápidas. Apesar disso, sempre há espaço para piadas ou brincadeiras, especialmente em locais de *show* já frequentados, onde há familiaridade com a estrutura e menor probabilidade de imprevistos, permitindo que relaxem um pouco mais.

Um exemplo curioso disso é uma tradição que surgiu durante os testes de microfone, quando LB inicia um coro com o chamado "Aeeee", e o restante da banda o repete. Outro exemplo ocorreu durante um *show* em Americana-SP, quando, durante a montagem da bateria, LB questionou o número de pratos que GD utilizava. Surgiu então um jogo, no qual LB apontava para um dos pratos durante o *show*, e GD deveria usá-lo durante a música em questão – uma brincadeira que realmente aconteceu durante o *show*.

Após a montagem e a passagem de som, surgem os momentos finais antes do início do *show*. Em alguns dias, a montagem é seguida imediatamente pela apresentação, enquanto em outros ainda há minutos ou até horas antes do início. Esse período é dedicado à alimentação, à organização de detalhes como roupas e maquiagem, ajustes no *setlist*, concentração e conversas, tanto sobre o *show* quanto sobre temas diversos.

Em certa ocasião, realizaram um desafio de arremessar tampinhas de garrafa em um pequeno lixo no bar, representando um momento de descontração. No entanto, há dias em que se preocupam com o público presente, questionando a quantidade de pessoas esperadas ou tentando encontrar soluções para detalhes percebidos durante a passagem de som. Este é um período extremamente ambíguo, servindo tanto para relaxar e aliviar

a tensão antes de subir ao palco quanto para expressar preocupações e garantir que tudo ocorra da melhor forma possível.

Dois detalhes notáveis incluem a prática de aquecimento do baterista GD, que utiliza um *pad* de estudos de bateria para aquecer mãos e pés antes de cada show. Ele argumenta que isso contribui para uma melhor performance, especialmente considerando a execução de músicas de tempo rápido. Outro detalhe significativo é o círculo de oração realizado antes de cada apresentação, desejando sucesso ao *show*, manifestando o desejo por futuras oportunidades e pedindo que tudo ocorra conforme o planejado.

3.2.4 Momento da apresentação

A seguir vamos ver como é o grande momento em que há tanta preparação e dedicação. Iremos ver como são as apresentações da banda.

O momento da apresentação é quando os membros da banda estão completamente concentrados, focados em oferecer o melhor de si ao público. No entanto, é evidente que, nesse momento, a alegria toma conta deles, e automaticamente começam a interagir entre si e com o público. Realizam as dancinhas mencionadas anteriormente, fazem brincadeiras entre as músicas, e é notório que muitas dessas ações são espontâneas e não planejadas, sendo uma expressão natural da essência da banda.

É interessante observar a habilidade do vocalista em lidar com o público, especialmente em momentos em que é necessário resolver algum problema técnico em um instrumento durante o *show*. Ele consegue conversar e entreter o público habilmente enquanto os ajustes são feitos, demonstrando uma capacidade notável de improvisação.

Outra faceta interessante é a comunicação silenciosa entre os membros da banda, manifestada através de olhares. Eles conseguem transmitir mensagens sobre qualquer problema no palco, identificar situações engraçadas na plateia ou entre eles mesmos. Em situações em que algo não está saindo conforme o esperado, a banda consegue transformar esses momentos em algo cômico. Por exemplo, em um *show*, uma guitarra que estava em um pedestal de apoio caiu segundos antes de começar. Isso causou

surpresa e preocupação na plateia, mas a banda logo trouxe uma piada para aliviar a tensão.

Outro episódio envolveu a pressão baixa do baterista devido ao calor e à intensa movimentação durante a apresentação. Rápidos ajustes foram feitos, mudando a ordem das músicas para algumas mais lentas e leves. Além de conseguirem fazer brincadeiras e piadas sobre a situação com o público, evitaram que o momento se tornasse pesado e preocupante.

É notável que, quando estão no palco, os membros da banda são brincalhões e fazem muitas piadas, tanto entre eles como com o público. Todos se divertem realizando o trabalho deles. Essa abordagem descontraída é claramente uma característica natural da banda, não algo forçado para chamar a atenção, o que, por sua vez, contribui para uma performance mais autêntica. Fica evidente que, apesar das brincadeiras constantes, a banda está sempre atenta aos detalhes técnicos, tanto em relação aos equipamentos quanto à execução musical, mostrando uma preocupação constante em proporcionar o melhor *show* possível.

3.2.5 Pós Show

É importante também saber um pouco sobre o pós-*show*, como é para os músicos o momento após a adrenalina passar.

O pós-*show* tem início assim que a apresentação se encerra, marcado pelo desmonte do palco e o retorno à cidade de origem. Geralmente, a desmontagem do palco é realizada o mais rapidamente possível, uma vez que os shows frequentemente terminam na madrugada, exigindo viagens de 1 a 3 horas. Considerando que, muitas vezes, na manhã seguinte os membros da banda retomarão seus outros empregos, o objetivo é chegar o mais cedo possível em suas residências.

Durante o trajeto de volta, é comum que os primeiros temas de conversa sejam as impressões do *show*: o que cada membro achou, onde ocorreram erros, o que pode ser aprimorado e qual foi a percepção do público. Este momento frequentemente se torna uma reflexão sobre a experiência recente, com olhares para os próximos eventos e considerações sobre o que pode ser modificado para melhorar. Após esse período de análise, alguns membros

podem optar por descansar durante o percurso, enquanto outros continuam a discutir temas paralelos.

Posteriormente, a preparação para as próximas apresentações começa. O foco é direcionado para aprimorar o desempenho, identificar o que pode ser refinado e planejar estratégias para atrair o público aos futuros *shows*. Isso inclui a retomada do planejamento das músicas a serem apresentadas, intensificação dos ensaios e a realização de *feedbacks* para identificar áreas que precisam de melhorias contínuas.

4 CAPÍTULO II: INTERFACES ENTRE TRABALHO, CULTURA E LAZER

A relação entre trabalho e tempo livre tem sido amplamente discutida, com ênfase nas diferenças entre essas duas dimensões do cotidiano. A forma como o trabalho e o lazer se complementam ou se contrastam tem sido objeto de estudo em diversas áreas, especialmente quando se considera o impacto que cada um desses períodos pode ter no bem-estar e na satisfação pessoal.

Não é raro observar a abordagem da questão de trabalho e tempo de trabalho em um contraponto ao tempo de não trabalho, ou seja, do ócio e do lazer. Tais contrapontos reportam a um período de tempo livre ou liberado, assim como a um contexto específico de práticas, no qual as pessoas podem dedicar-se às atividades que proporcionam satisfação, segundo definição dada por De Masi (2004)

Em *O Ócio Criativo*, De Masi (2004) lança luz sobre as transformações que a sociedade está enfrentando na transição de uma economia industrial para uma baseada no conhecimento e na criatividade. Ele destaca como a automação e a informatização estão reconfigurando a natureza do trabalho, resultando em uma redução do tempo dedicado a tarefas tradicionais e uma crescente ênfase no tempo livre.

Nesse contexto, De Masi (2004) propõe o conceito de "ócio criativo" como uma abordagem para aproveitar esse tempo livre de forma produtiva e enriquecedora. Ele define o ócio criativo como um período no qual as pessoas podem explorar seus interesses pessoais, desenvolver novas habilidades, buscar a auto expressão e a realização pessoal, práticas que, ao fim, contribuem para o avanço da sociedade como um todo.

Uma das ideias fundamentais de De Masi (2004) é a integração entre o trabalho e o lazer. Ele argumenta que, ao invés de serem vistos como atividades opostas, o trabalho e o lazer devem ser entendidos como complementares. Nesse sentido, o ócio criativo não é apenas uma pausa do trabalho, mas uma extensão dele, onde as pessoas podem continuar a desenvolver suas capacidades e contribuir de maneira significativa para a sociedade.

Ao explorar os benefícios do ócio criativo, o autor destaca como ele pode ser uma fonte de desenvolvimento pessoal e profissional, estimulando a

criatividade, a inovação e a auto realização. Além disso, o ócio criativo também é visto como uma ferramenta para promover o bem-estar emocional e a qualidade de vida, proporcionando um equilíbrio saudável entre trabalho e vida pessoal (Ibid.).

No entanto, De Masi reconhece que a transição para uma sociedade baseada no ócio criativo não está isenta de desafios. Ele destaca a necessidade de repensar as estruturas de trabalho e lazer, bem como a importância de promover a educação ao longo da vida para capacitar as pessoas a aproveitar ao máximo seu tempo livre. Apesar dos obstáculos, De Masi vê essa mudança como uma oportunidade para criar uma sociedade mais equilibrada, criativa e satisfatória, onde o bem-estar dos indivíduos é tão valorizado quanto a produtividade econômica

Uma das formas de se fruir o tempo livre, bastante em voga em sociedades impactadas pela globalização e mundialização cultural, é o entretenimento. Trigo, (2003) relata, que a origem da palavra "entretenimento", é derivada do latim, da combinação de "inter" (entre) e "tenere" (manter). Em inglês, a evolução da palavra "*entertainment*" implica algo que proporciona diversão com distração ou lazer, e também se refere a um evento público ou espetáculo destinado a entreter e interessar o público. Esses conceitos sempre remetem às raízes latinas da palavra e incluem a ideia de manter algo entre as partes envolvidas (MORAIS, 2022).

O entretenimento, ao longo do tempo, tende a nos envolver cada vez mais, tanto com o próprio entretenimento quanto com nossas próprias emoções e pensamentos. Enquanto a arte tradicionalmente nos proporciona uma experiência de êxtase, literalmente nos levando para fora de nós mesmos para uma perspectiva diferente, o entretenimento, ao contrário, tende a nos imergir em nosso próprio mundo, muitas vezes negando-nos essa perspectiva externa.

Alguns críticos argumentam que, enquanto a arte trata cada indivíduo como único, provocando respostas individuais à obra, o entretenimento tende a tratar o público de forma mais coletiva, como uma massa homogênea, em vez de indivíduos distintos.

De acordo com Trigo (2003), o entretenimento é uma parte essencial da experiência humana, oferecendo diversão, prazer e escapismo das demandas cotidianas. Refere-se a uma ampla gama de atividades, performances, eventos

ou mídias destinadas a cativar e envolver o público. O entretenimento pode assumir várias formas, desde filmes, programas de televisão, música e livros até esportes, jogos, teatro ao vivo, parques temáticos e exposições.

Uma das funções fundamentais do entretenimento é proporcionar prazer permitir que as pessoas relaxem, descontraíam e se divirtam. Além disso, o entretenimento também tem o poder de contar histórias, transmitir emoções e transmitir mensagens importantes. Filmes, por exemplo, podem nos transportar para mundos imaginários, enquanto músicas podem evocar sentimentos profundos. O entretenimento também desempenha um papel crucial na preservação e transmissão de culturas, tradições e valores, muitas vezes refletindo a sociedade e os tempos em que foram criados.

Com o avanço da tecnologia, o entretenimento se expandiu, sobretudo com o suporte das diversas plataformas digitais. A *internet* e as redes sociais oferecem uma variedade infinita de conteúdo, desde vídeos engraçados até jogos interativos, proporcionando entretenimento instantâneo e personalizado para públicos de todas as idades ao redor do mundo. Ainda, tais plataformas permitem que, fazendo uso da linguagem do entretenimento, grupos de pessoas que não são necessariamente profissionais da cultura e do lazer, preparem conteúdos e produtos considerados como característicos do entretenimento.

Pela obra de Trigo (2003), podemos notar que para além do aspecto de diversão, o entretenimento também se tornou uma indústria significativa, gerando empregos, receitas econômicas e oportunidades para artistas, músicos, cineastas, escritores, atletas e muitos outros profissionais criativos.

Em resumo, o entretenimento é uma parte integral da experiência humana, proporcionando diversão, educação, expressão artística e conexão cultural. Ele continua a evoluir à medida que novas formas de mídia e tecnologia emergem, mantendo-se sempre como uma parte vital e enriquecedora da vida moderna.

Com tudo que pontuamos sobre entretenimento, percebemos que este tipo de prática pode ser definido como qualquer atividade, evento ou forma de mídia que proporciona prazer, diversão, ou distração para as pessoas. É uma forma de lazer que pode incluir desde assistir filmes, programas de televisão, ou participar de eventos culturais e esportivos, até jogar jogos, ler livros, ou

ouvir música. O entretenimento geralmente visa entreter e relaxar as pessoas, oferecendo uma pausa das responsabilidades do dia-a-dia e contribuindo para o bem-estar emocional e mental

É inegável a importância do entretenimento na contemporaneidade, mas é sempre salutar lembrar que o entretenimento é uma das tipologias de práticas de lazer possíveis e, nesta perspectiva, os estudos de Dumazedier, aportam grandes contribuições. O autor produziu, obra fundamental mediante o mergulho nas complexas interações entre o lazer e a cultura popular, a partir dos estudos das práticas sociais de lazer, arraigadas na cultura popular da sociedade francesa. Dumazedier (2008) oferece uma análise detalhada e perspicaz sobre como as atividades de lazer refletem e moldam as tendências culturais mais amplas em nossa sociedade contemporânea.

Uma das principais contribuições do livro é sua exploração dos múltiplos elementos que compõem o lazer e sua relação com a cultura popular. Dumazedier (2008) examina uma ampla gama de formas de lazer, incluindo música, cinema, televisão, esportes, parques temáticos, entre outros, como veremos abaixo. Ele destaca como essas atividades de lazer não apenas fornecem entretenimento e prazer, mas também desempenham um papel crucial na construção de identidades culturais e sociais.

Ao longo do livro, Dumazedier (2008) investiga como o lazer é influenciado por uma série de fatores, como classe social, gênero, etnia e idade. Ele mostra como diferentes grupos sociais têm diferentes acessos e experiências de lazer, e como essas disparidades podem refletir e perpetuar desigualdades mais amplas na sociedade.

Além disso, na obra *Lazer e Cultura Popular* (2008), o autor examina o papel do lazer como uma forma de resistência ou conformidade às normas sociais dominantes. Dumazedier argumenta que o lazer pode ser usado como uma ferramenta para desafiar as estruturas de poder existentes e promover a mudança social, ao mesmo tempo em que pode ser cooptado e comercializado para promover agendas comerciais e políticas.

Outro aspecto importante do livro é a análise do papel dos meios de comunicação na promoção e na comercialização das atividades de lazer. Dumazedier investiga como a indústria do entretenimento molda nossas

experiências de lazer e como isso afeta nossa percepção do tempo livre e da cultura popular em geral.

Em suma, Lazer e Cultura Popular oferece uma visão abrangente e detalhada sobre as interações entre o lazer e a cultura popular. Dumazedier proporciona uma análise crítica e provocativa que nos desafia a repensar a natureza do lazer em nossa sociedade contemporânea e seu papel na construção de identidades individuais e coletivas.

Como dito acima, o lazer e o entretenimento englobam uma variedade de áreas de atuação que oferecem experiências e atividades para as pessoas desfrutarem durante seu tempo livre. Estas áreas podem incluir:

Cinema e Televisão: A indústria do cinema e da televisão cria filmes, programas de TV e séries que entretêm milhões de pessoas em todo o mundo, proporcionando narrativas emocionantes e experiências visuais.

Música: A indústria musical envolve artistas, compositores, produtores e gravadoras, oferecendo uma ampla gama de gêneros musicais que atendem aos gostos variados do público.

Artes Cênicas Teatro, dança, ópera e outras formas de artes cênicas oferecem performances ao vivo, permitindo que as pessoas apreciem o talento dos artistas em um ambiente presencial.

Esportes e Jogos: Desde esportes de equipe até atividades individuais, o mundo dos esportes oferece entretenimento através de competições emocionantes. Além disso, os jogos eletrônicos e de tabuleiro também proporcionam diversão e desafio.

Eventos ao Vivo: Concertos, festivais, espetáculos, conferências e exposições são exemplos de eventos ao vivo que oferecem experiências únicas e emocionantes para o público.

Parques Temáticos e Atrações: Parques de diversões, parques aquáticos, zoológicos e aquários oferecem entretenimento para toda a família, com atrações emocionantes e interativas.

Turismo e Viagens: Viajar para destinos turísticos, explorar culturas diferentes, apreciar a gastronomia local e participar de atividades recreativas fazem parte do lazer relacionado a viagens.

Literatura e Leitura: Livros, revistas, quadrinhos e outras formas de literatura proporcionam entretenimento através de histórias intrigantes, conhecimento e imaginação.

Artes Visuais: Pintura, escultura, fotografia e outras formas de arte visual oferecem uma experiência estética e criativa para os espectadores.

Lazer Digital: Jogos de computador, streaming de vídeo, redes sociais e outras atividades online oferecem uma variedade de formas de entretenimento digital, acessíveis através de dispositivos eletrônicos.

Atividades ao Ar Livre: Caminhadas, acampamentos, esportes aquáticos, ciclismo e outras atividades ao ar livre proporcionam lazer e entretenimento em ambientes naturais.

Cada uma dessas áreas de atuação do lazer e entretenimento oferece oportunidades únicas para as pessoas se envolverem, relaxarem e se divertirem, contribuindo significativamente para a qualidade de vida e bem-estar das pessoas em todo o mundo. Nesse caso iremos analisar dois desses tipos de entretenimento, a música e apresentações ao vivo, entender como é a visão de trabalho e entretenimento de quem é desse ramo artístico, do profissional do entretenimento (DE MAIS, 2004).

Tendo em vista que o trabalho e tempo de trabalho é o oposto ao lazer e entretenimento, será possível que em algum momento eles se cruzem, considerando também que quem trabalha com entretenimento está no seu tempo de trabalho e deve ser considerado com seriedade. De acordo com Huizinga (2019, p. 28) “Para nós, a antítese do jogo é a seriedade, e também num sentido muito especial, o de trabalho, ao passo que à seriedade podem também opor-se a piada e a brincadeira.”. Podemos entender isso como o trabalho sendo sempre o oposto de qualquer descontração, diversão e entretenimento.

Homo Ludens de Johan Huizinga (2019) é uma obra seminal que explora a profunda interconexão entre o jogo e a cultura humana. Huizinga argumenta que o jogo não é apenas uma atividade lúdica, mas um elemento fundamental que permeia todas as facetas da vida humana, desde as sociedades mais antigas até as mais modernas. Ele introduz o conceito de lúdico, enfatizando que o componente lúdico está presente em diferentes

atividades dos seres humanos, e que este tipo de prática desempenha um papel crucial na formação da identidade cultural e social.

Ao longo do livro, Huizinga analisa os elementos essenciais do jogo, como a competição, as regras e a imersão, destacando como esses componentes moldam as interações sociais e promovem a expressão criativa. Ele argumenta que o jogo não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma atividade que estimula a cooperação, a comunicação e a resolução de problemas, essenciais para o desenvolvimento humano.

Além disso, Huizinga contrasta o jogo com a civilização, sugerindo que enquanto o jogo promove a liberdade e a espontaneidade, a civilização muitas vezes restringe essas características em prol da ordem e da produtividade. Ele adverte sobre a perda do valor do jogo na sociedade moderna, à medida que a racionalização e a burocratização crescem, e destaca a importância de preservar e valorizar o jogo como uma parte fundamental da experiência humana.

Em suma, "Homo Ludens" oferece uma análise profunda e abrangente sobre o papel do jogo na cultura humana, destacando sua importância para o desenvolvimento social, cultural e psicológico das sociedades ao longo da história.

A partir do que foi dito, podemos ver o lazer ser definido como o tempo dedicado a atividades voluntárias e não obrigatórias que proporcionam prazer, diversão, recreação e relaxamento. É um período de tempo livre utilizado para atividades de interesse pessoal, cultural, esportivo, social ou de outra natureza, que não estão diretamente ligadas ao trabalho ou às responsabilidades cotidianas. O lazer é essencial para o bem-estar humano, permitindo recuperação física e mental, além de promover a criatividade, o desenvolvimento pessoal e as relações sociais.

Em aspecto geral, podemos notar por tudo que foi colocado até o momento, que trabalho e entretenimento, são coisas opostas, porém agora iremos analisar um caso de quem trabalha com entretenimento. A partir de tudo que foi dito até o momento, iremos averiguar qual é a visão de quem trabalha com entretenimento, quais são suas visões sobre trabalho, entretenimento e como eles entendem o trabalho de quem trabalha com o lazer do outro.

4.1 ANÁLISE DE CONTEÚDO

É importante ressaltar que, devido ao fato de tratar-se da análise de uma única banda, esta pesquisa oferece uma análise preliminar sobre o trabalho com lazer no universo pesquisado. Com base na metodologia de análise de conteúdo proposta por Bardin (2015), o objetivo não é apresentar dados definitivos, mas sim estabelecer um ponto de partida para pesquisas futuras na área.

Além disso, as questões formuladas aos participantes foram elaboradas de forma a respeitar a privacidade, e todas as informações coletadas serão tratadas com confidencialidade, assegurando o sigilo e o anonimato dos informantes em todas as fases do estudo.

Na análise de conteúdo, foram definidas categorias e variáveis conforme orientações de Bardin, que afirma: "A ponderação pode corresponder a uma decisão tomada a priori, mas pode também traduzir as modalidades de expressão ou a intensidade de um elemento" (BARDIN, 1977, p. 110). Essa abordagem possibilitou uma análise aprofundada dos dados obtidos, oferecendo insights significativos sobre o tema em questão.

As entrevistas feitas apontam três razões principais, e os principais resultados foram: trabalho, entretenimento e música. A análise de conteúdo das entrevistas foi organizada em três categorias principais, fundamentada nas considerações dos entrevistados e alinhada à metodologia de Bardin (2015).

Após entrevistas, sintetizou-se na seguinte tabela:

Artista	Categoria	Cidade	Achados Principais	Ponderações Principais
B.S.	Música e Entertemento	Saltinho - SP	<ul style="list-style-type: none"> - 30 anos, homem; renda de 6 a 9 salários mínimos; ensino superior completo; formação em música: não tem. - Trabalho: arte que proporciona prazer e renda, 20 horas/semana em bandas e aulas. - Entretenimento: alívio e diversão ao tocar. 	<ul style="list-style-type: none"> - O trabalho é uma forma de arte que traz prazer e renda. - A música é vista como uma maneira de aliviar a rotina e divertir-se. - As apresentações oferecem experiências enriquecedoras ao público. - A interação digital aproxima a banda do público.
L.B.	Música e Performance	Piracicaba – SP	<ul style="list-style-type: none"> - Homen, 29 anos, ganho de 6 a 9 salários mínimos. - Trabalho artístico envolve dedicação emocional e física; importância da conexão com o público e autenticidade na performance. 	<ul style="list-style-type: none"> - O equilíbrio entre vida pessoal e profissional é crucial. - Vulnerabilidade e identificação com o público promovem um ambiente seguro e acolhedor.
E. H.	Música e Educação	Piracicaba – SP	<ul style="list-style-type: none"> - Homem, de 49 anos, ganho de 3 a 6 salários mínimos. - Músico e professor, enfatizando a fusão entre trabalho e prazer ao tocar; experiência no palco é divertida, com carga de trabalho significativa. - Feedback do público é positivo e o uso de mídias digitais é essencial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Importância de equilibrar a vida profissional com lazer. - Necessidade de preparação adequada para os shows. - Relação com o público e interação com a banda são fundamentais para a satisfação no trabalho.

Artista	Categoria	Cidade	Achados Principais	Ponderações Principais
G. D.	Música e Trabalho	Santa Bárbara do Oeste SP	<ul style="list-style-type: none"> - Renda de 6 a 9 salários mínimos; ensino superior completo; trabalho como ambição com dedicação proporcional ao esforço. - Conexão emocional com a música é fundamental no desempenho artístico; papel de baterista é essencial. 	<ul style="list-style-type: none"> - A ansiedade pré-show é controlada por respiração e aquecimento. - Busca por equilíbrio entre diversão e trabalho; a percepção de que a música é tanto um trabalho quanto uma paixão.
V. A.	Música e Identidade	Piracicaba SP	<ul style="list-style-type: none"> - Homem, Renda de 3 a 6 salários mínimos; ensino superior incompleto; trabalho é visto como meio para sustento e objetivos pessoais. - Professor de música, produtor digital e responsável pela gestão da banda. 	<ul style="list-style-type: none"> - O entretenimento traz alegria e memórias nostálgicas; tocar é a expressão da alma. - A música é um meio de conexão com o público e busca constante por aprimoramento; laços entre os membros da banda são fortes, como uma família.
P.F.	Trabalho e Entertemento	Piracicaba - SP	<ul style="list-style-type: none"> - Homem, 34 anos, renda e 3 a 6 saários mínimos. Trabalho visto como troca de habilidades por sustento; entretenimento é parte fundamental da vida, trazendo alívio e satisfação. - O papel do baixista é essencial para a dinâmica da banda. 	<ul style="list-style-type: none"> - O trabalho não deve definir a identidade; é uma atividade volátil e mutável. - Música traz momentos de frustração e alegria, mas o envolvimento emocional do público torna a experiência significativa.

Fonte: Autoria própria (2024)

4.1.1 Sobre Trabalho

Acerca do conteúdo sobre, as respostas dos entrevistados sobre o conceito de **trabalho** revelam que, para muitos, o trabalho é tanto uma fonte de

sustento quanto uma forma de expressão pessoal. Um entrevistado define trabalho como "uma arte" que proporciona prazer e gera renda, enquanto outro enfatiza que o trabalho envolve esforço, semelhante ao conceito físico de gasto de energia.

Trabalho é uma arte que gosto de fazer e que me gere renda "trabalho é esforço, como diz a física, né? É um gasto de energia, é. E pensar o contrário disso pra mim é uma tolice muito grande assim você esperar um romance, onde mesmo? Numa área como a nossa, que é uma área de lazer, uma área de entretenimento, uma área artística. (L.B, 2024)

Esse esforço não se limita ao físico, mas inclui energia emocional e tempo de qualidade, até mesmo em detrimento de momentos sociais. Trabalhar, para eles, é também abrir mão de certos aspectos da vida pessoal para garantir retorno, seja financeiro ou de reconhecimento, contribuindo para a sociedade e alcançando realização pessoal.

Outros entrevistados complementam essa visão, ressaltando o trabalho como uma troca de habilidades e dons por algo que possa prover condições de vida, seja para si ou para a família.

Trabalho é aquilo que a gente desempenha pra nosso próprio sustento, pra nossa segurança e em prol de um de um grupo ou de de si próprio, né? Da nossa família. É meio filosófico, né? É trabalho, eu acredito que seja uma forma de vender suas habilidades, seus dons, em troca de algo que possa te prover. É possa te prover condições ou prover a sua família, condições, salário é dinheiro, lazer, saúde e tudo mais.(P.F., 2024)

Em "*O Capital e em seus textos sobre a teoria do valor-trabalho*", Karl Marx (2013) define o trabalho como a atividade humana que modifica a natureza para gerar bens e serviços destinados a atender às necessidades humanas. Algo bem parecido com a ideia trazida pelo entrevistado.

Há uma expectativa de retorno proporcional ao esforço, dedicação e investimento empregados. Para alguns, o trabalho está ligado a uma ambição constante de melhoria e aperfeiçoamento naquilo que fazem, associando o trabalho ao sustento, segurança e, muitas vezes, à própria identidade. No geral, o trabalho é visto como um meio essencial de prover não apenas o

próprio sustento, mas também de desenvolver um papel significativo na sociedade.

Thompson (2012), observa que, com o surgimento da era digital e das tecnologias móveis, o conceito de trabalho foi ampliado e flexibilizado. O que antes se restringia a um local e horário específicos agora se integra a diferentes aspectos do dia a dia, tornando-se ao mesmo tempo mais disperso e presente. No entanto, essa mudança não eliminou as dinâmicas de poder e as exigências por produtividade, que continuam sendo elementos centrais na análise do trabalho desde a era industrial até hoje. Os entrevistados veem o tempo de trabalho como um período organizado e dedicado, em que se canaliza energia e foco para produzir algo em troca de remuneração. Para eles, o tempo de trabalho vai além da execução prática das tarefas: ele inclui preparação, pesquisa, estudo e investimento na própria atividade. Embora alguns entendam que o tempo de trabalho é influenciado por um acordo com o empregador, a maioria acredita que a boa gestão desse tempo é essencial para otimizar resultados, equilibrar a vida pessoal e evitar o desgaste. Essa organização é considerada importante não apenas para o rendimento, mas também para a saúde emocional.

Os entrevistados acreditam que seu trabalho não define totalmente quem são como pessoas. Embora o trabalho contribua para suas personalidades e crie conexões sociais, eles consideram que são mais do que apenas sua profissão ou ocupação. Muitos reconhecem que, sem o trabalho, continuariam sendo as mesmas pessoas em essência, com seus interesses, hobbies e relações. A ideia de que o trabalho é apenas uma parte de suas vidas, e não o fator principal que os define, é uma visão compartilhada, enfatizando que continuam sendo indivíduos completos e genuínos fora da esfera profissional.

4.1.2 Sobre Entretenimento

Os entrevistados veem o **entretenimento** como uma forma de escapar da rotina, permitindo momentos de descontração e alívio das pressões diárias. Para alguns, o entretenimento é a arte de proporcionar experiências que ajudam as pessoas a “respirar na superfície”, oferecendo um respiro emocional

e psicológico em meio aos desafios da vida. Nesse sentido, o entretenimento também está associado a efeitos positivos, como a liberação de serotonina e ocitocina, que geram bem-estar e ajudam a aliviar o estresse.

Então trabalho é um gasto de energia e o nosso ramo não é diferente de qualquer outro, assim do nosso. A gente acabou de fazer um super evento, um super show maravilhoso, incrível e que nós gastamos energia, eu suei, a gente ficou cansado, a gente ficou nervoso, a gente ficou estressado, num bom sentido dessa palavra inclusive, né? Eu acho que só que aí o grande lance é justamente você. Uma vez que você entende isso, você perceber onde é que você quer ter esse gasto de energia, né? Então é uma escolha fundamental. (L.B., 2024)

Trigo (2013), diz que em suma, o entretenimento é fundamental na experiência humana, oferecendo diversão, aprendizado, expressão artística e conexão cultural. Com o surgimento constante de novas mídias e tecnologias, ele continua a se transformar, permanecendo uma parte essencial e enriquecedora da vida contemporânea.

Os entrevistados ressaltam que o entretenimento envolve uma troca emocional entre o artista e o público. Eles enfatizam que, para o entretenimento ser eficaz, é preciso haver autenticidade e entrega por parte de quem o proporciona, como em um show em que a conexão entre o artista e a plateia é essencial. O entretenimento é, portanto, descrito como uma experiência que traz alegria, memórias nostálgicas e a possibilidade de compartilhar momentos significativos com outras pessoas, conectando-se a um sentido mais profundo de satisfação e envolvimento.

4.1.3 Sobre tocar

Sobre **tocar** os músicos relatam ser uma experiência complexa e multifacetada, envolvendo técnica, expressão emocional e uma profunda conexão pessoal. Muitos descrevem a atividade de tocar como uma expressão da alma e uma extensão de quem são. A música é mais do que a simples execução de notas; é organizar sons de forma a expressar emoções e sentimentos únicos, tornando o instrumento uma voz pessoal. Para alguns, tocar proporciona uma sensação de liberdade e leveza, como se fossem transportados para outro mundo.

As sensações ao tocar variam desde a paz e o prazer até a ansiedade e a frustração, especialmente em apresentações ao vivo, onde as emoções são intensificadas pela resposta do público. Tocar ao vivo também traz um sentimento de responsabilidade e uma mistura de emoções que vão da satisfação ao lidar com imprevistos. Para muitos, cada apresentação é uma experiência singular, onde podem sentir-se como "*rock stars*" ou enfrentar desafios, mas sempre imersos em uma expressão profunda de quem são.

Embora considerem algo extremamente positivo para seu desenvolvimento pessoal, às vezes isso se torna uma grande responsabilidade. Em certos momentos, tocar é totalmente relacionado ao trabalho, o que aumenta a tensão durante a performance. Apesar de, na maior parte do tempo, ser gratificante, há ocasiões que podem ser frustrantes e exigir mais tempo de preparação e aprimoramento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aqueles que atuam no setor de entretenimento, especialmente na música, frequentemente enfrentam condições de trabalho marcadas pela instabilidade e pela falta de garantias formais. Muitos desses profissionais exercem suas funções de maneira intermitente, sem contratos fixos ou acesso a direitos trabalhistas básicos, como previdência e seguro-desemprego. Além disso, é comum que desempenhem múltiplas atividades dentro da cadeia produtiva do entretenimento, muitas vezes sem o devido reconhecimento de suas qualificações e experiência. Esse cenário reflete um fenômeno mais amplo de precarização do trabalho, em que a valorização do trabalhador é comprometida pela informalidade e pela volatilidade do mercado.

A entrevista com os membros da banda mostra que, mesmo inconscientemente, as atividades realizadas são vistas como trabalho. Apesar de haver respostas que evidenciam o prazer em fazer as apresentações e tocar música e outros sentimentos que estão ligados a ludicidade dessa ocupação, a realização de shows possui características de trabalho por parte de todos os entrevistados, como a remuneração, o compromisso com público e as horas gastas para tornar os shows possíveis, em ensaios, práticas e *marketing*. Além disso, também é possível observar por alguns pontos citados, como a falta de

qualidade de vida e de trabalho com maior remuneração, faz com que músicos abdicuem de partes da vida, por exemplo momentos de tempo de não trabalho importantes para a vida social, em prol do trabalho, ou seja, para apresentações musicais - shows - que constituem as atividades da banda e que, apesar do gosto e interesse nutridos por eles pela música, não são atividades de lazer, mas sim atividades de trabalho, em nova jornada de atividade profissional semanal

É notável o comprometimento de todos os membros do grupo, que estão constantemente em busca de aprimorar suas técnicas e performances, sempre visando oferecer o melhor em cada *show*. Além disso, há uma preocupação constante com a reação do público em relação às apresentações e às músicas escolhidas. No universo das bandas *cover*, os músicos compartilham a percepção de que o público é bastante exigente, buscando uma entrega e performance o mais próximas possível das bandas originais, o que torna o público bastante crítico.

A importância social da AE está associada ao fomento do lúdico. Há um impacto dos *shows* na sociedade que servem como estímulo para que as pessoas tenham formas de se reconectarem com si próprias. Ademais, há um sentimento de responsabilidade para entregar um entretenimento de qualidade para aqueles que pagaram e, portanto, os integrantes se esforçam e estudam para atingir este objetivo.

O metal é uma oferta que congrega um público particular, com poucos espaços de convivência na sociedade. Sendo assim, a banda contribui, por meios *shows*, para que as pessoas possam criar e desenvolver, em ambiente seguro, suas identidades com outras que são semelhantes a elas. Portanto, há um processo de estruturação de “eu” nesses espaços ao consumir as referências dos meios culturais que os participantes frequentam, formando uma comunidade sustentada pelas redes sociais que fortalece esse vínculo entre um *show* e outro.

Embora apenas um dos seis entrevistados tenha formação formal em música, isso não significa que os demais não tenham estudado ou se dedicado de alguma forma para alcançar um nível de qualidade. As entrevistas revelam um compromisso constante em praticar e melhorar suas habilidades; frequentemente, os outros trabalhos fora da banda contribuem para isso.

Dentre os entrevistados, somente um não leciona música ou instrumento, enquanto os que ensinam afirmam que, ao ensinar, também estão aprendendo e revisando técnicas com seus alunos. Muitas vezes, eles utilizam as mesmas músicas que tocam no palco em suas aulas.

Apesar da alta exigência que impõem a si mesmos e da abordagem profissional que adotam, é perceptível que todos os membros mantêm um espírito brincalhão e apreciam fazer piadas. Essa descontração não compromete a seriedade com que encaram o trabalho; pelo contrário, muitas vezes é usada como uma ferramenta para aprimorar suas atuações. Dada a natureza da profissão, que envolve lidar com muitos julgamentos e exposição, é natural que sintam nervosismo, ansiedade e outros sentimentos durante as apresentações. Por isso, buscam se divertir entre si, fazer piadas e encontrar uma válvula de escape que lhes proporcione leveza, permitindo que desempenhem melhor seus trabalhos.

Portanto, do ponto de vista dos entrevistados, que trabalham diariamente para entreter as pessoas, é fundamental que também se divirtam e se sintam relaxados. Isso contribui para um impacto ainda maior nas apresentações, pois, como afirmam, as pessoas comparecem aos shows muitas vezes para desestressar, aliviar mágoas, esquecer a realidade do cotidiano e viver aquelas horas de forma diferente, sentindo-se parte de um grupo e em um lugar onde se sintam mais à vontade—algo que, talvez, não experimentem em sua rotina diária.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições, 2015.

BRASIL ESCOLA. **As relações de trabalho e a sociedade**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/o-trabalho-futuro.htm>. Acesso em: 01 set. 2023.

CÂMARA, Rosana. **Análise de conteúdo: da teoria à prática em pesquisas sociais aplicadas às organizações**. Gerais: Revista Interinstitucional de Psicologia, v. 6, n. 2, p. 179-191, jul./dez. 2013.

CAVALCANTE, Z. V.; SILVA, M. L. S. **A importância da Revolução Industrial no mundo da tecnologia**. In: VII Encontro Internacional de Produção Científica, 2011.

CLICK RIOMAFRA. **Metal progressivo**. Disponível em: <https://www.clickriomafra.com.br/rocknauta/metal-progressivo>. Acesso em: 08 jan. 2024.

DE MASI, Domenico. **O ócio criativo**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2004.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

INVESTIDOR SARDINHA. **Subemprego: o que é, como funciona e quais os tipos?** Disponível em: <https://investidorsardinha.r7.com/geral/subemprego/>. Acesso em: 03 nov. 2024.

LEE, Sangheon; McCANN, Deirdre; MESSENGER, Jon C. **Duração do trabalho em todo o mundo: tendências de jornadas de trabalho, legislação e políticas numa perspectiva global comparada**. Brasília: OIT, 2009.

LIVEABOUT. **History and styles of heavy metal**. Disponível em: <https://www.liveabout.com/what-is-heavy-metal-1756179>. Acesso em: 08 jan. 2024.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer: formação e atuação profissional**. 9. ed. Campinas: Papirus, 1995.

MARX, Karl. **Capital: crítica da economia política. Livro 1**. São Paulo: Boitempo, 2013.

MENDANHA, Marcos. **O que ninguém te contou sobre Burnout**. 1. ed. São Paulo: Editora Mizuno, 2022.

MORAIS, José Geraldo Vince de. **Cafés com música: novas práticas culturais e sociabilidades musicais em São Paulo no início do século XX.** Revista Brasileira de História, v. 42, n. 121, p. 117-139, jan./abr. 2022.

MOURA FÉ, Ana Lúcia Damasceno. **Tecnologias móveis: uma pesquisa sobre o impacto da comunicação sem fio no tempo de trabalho e nas demais esferas da vida.** 2008.

MUNIZ, G. D. S.; GHIRALDELLO, L. **Lazer e empresas: análise das publicações nacionais.** Gestão e Conhecimento, Artigo 8, 2014.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura.** 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.
THOMPSON, Edward Palmer. **A formação da classe operária inglesa.** 12. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2012.

TRIGO, Luiz Gonzaga Godoi. **Entretenimento.** São Paulo: SENAC, 2003.

WAYBACK MACHINE. **Progressive metal.** Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110605102918/http://www.allmusic.com/explore/style/progressive-metal-d2952>. Acesso em: 08 jan. 2024.

WIKIPEDIA. **Mosh.** Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mosh#:~:text=O%20mosh%2C%20tamb%C3%A9m%20conhecido%20como.rock%20e%20o%20thrash%20metal.>. Acesso em: 08 jan. 2024.

APÊNDICE A - Respostas em destaque

Para o Senhor, o que é trabalho?	Quantos trabalhos o Senhor possui? (Locais de trabalho e número de bandas)	O Senhor crê que tocar é um trabalho, faz parte do seu tempo de não trabalho e/ou é uma forma de entretenimento? Por quê?	Quanto tempo por semana o Senhor dedica à banda AE? (Incluindo ensaios, aprendizado das músicas, e planejamento dos shows)	O senhor considera que este trabalho, apesar de ser destinado ao entretenimento dos outros, deve ser levado a sério? Por quê?
Trabalho é uma arte que gosto de fazer e que me gere renda.	Tenho 4 bandas e eu dou aula na minha casa, na School e a domicílio.	É trabalho porque eu tenho, eu me preparei a vida inteira e ainda me preparo. E é entretenimento, porque eu me divirto e me distraio com isso também.	Eu vou incluir o estudo também, então vai, 2 horas por dia, acho que perto de umas 20 horas, mais ou menos semanais.	Sim, com certeza deve ser levado muito a sério, porque é exatamente o que tá dizendo, é o entretenimento dos outros, né? Então a gente tem que fazer o melhor pra gente, porque pra gente é um trabalho remunerado, então qualquer trabalho tem que ser levado a sério. E é uma parte que você tá esperando a opinião de uma pessoa e você tá trabalhando com o lazer de uma outra pessoa, então você tem que entregar o melhor seu, aquela pessoa deixou o tempo dela de lazer. Aliás, trouxe o tempo dela de lazer para você. Então você tem que devolver isso com o melhor possível. Como que eu posso te dizer? Melhor qualidade possível.

<p>Trabalho é esforço, como diz a física. É um gasto de energia. E pensar o contrário disso pra mim é uma tolice muito grande assim você esperar um romance, onde mesmo? Numa área como a nossa, que é uma área de lazer, uma área de entretenimento, uma área artística. Assim, você achar que você não vai ter esforço, você não vai ter que gastar energia, seja ela qual for. Seja emocional, seja física, seja tempo, tempo de qualidade. É abrir mão do seu. Às vezes o seu, da sua vida até vida social. Vamos dizer assim, em prol do seu trabalho, você achar que isso não vai acontecer, então você tá fazendo alguma coisa errada. Você não deveria. Eu acho que você precisaria repensar e ressignificar em que lugar você quer estar. É, até porque um ganho, seja ele financeiro ou de reconhecimento, qualquer outro tipo, sem que haja esse gasto de energia, sem que haja esse trabalho, ele não é um. Ele deixa de ser um ofício, ele passa a ser uma caridade. Ele passa a ser um ganho. É unilateral</p>	<p>Hoje eu tenho o meu estúdio, sou diretor e administrador da sua School de Piracicaba. Sou vocalista da AE, vocalista e guitarrista da GTC. Acho que eu só estou com essas 4 principais que eu vejo como fontes da minha renda. Bom, qualquer maneira que eu preciso focar no momento do meu dia para poder ter esse gasto de energia? Então esses 4.</p>	<p>Eu acho que o tocar já tomou diferentes lugares da minha vida, de acordo com a fase que eu estava passando assim. Houve momentos que ele era meu trabalho principal. O meu foco de energia era integralmente pra ele. E não que eu não me dedicasse as outras coisas, mas dentro de tudo, sei lá, 75% ia pra minha performance. É porque eu acho que é onde o músico se resume, se chega ao grande ápice da daquilo tudo que ele tem batalhado durante a semana, né? Entretanto, em outras fases, outras coisas demandaram da minha atenção. Por exemplo, quando assumi a direção da School, precisei focar minha atenção a School e eu tive que abrir mão porque o tempo ele é limitado, ele não é infinito. Queria poder dedicar 24 horas por dia para cada coisa ou 100% da minha energia para cada coisa, mas, se eu dou 25% para uma, a outra só vai ter no máximo 55%, não vou conseguir ainda mais que isso. Então, eu precisei abrir mão de uma fase de</p>	<p>Eu tô sempre muito tempo, bem metódico quanto a isso de falar: toda terça, toda quinta é o horário que eu vou me dedicar ao palco, aos ensaios, ao tirar a música, estudar ao repertório e etcetera. Só que eu percebia que eu sou uma pessoa bem de humana, então, tipo assim, eu não conseguia naquele momento. Às vezes me sentia tirado como eu gostaria. Inspirado, não tinha uma iluminação pra eu escrever algo, mas pra ter uma abertura pra poder receber aquilo que eu estou ouvindo. Eu preciso me colocar no papel do ouvinte pra depois, eu ser o locutor. Então, eu percebia que não tava funcionando. Então, o que eu tenho que fazer sempre é colocar no meu dia a dia, no caminho pro trabalho ou naquela manhã que eu acordo depois que eu tomar um café. É onde eu pego pra ouvir a música, pra ter aquele primeiro contato. E, aí depois a parte mais técnica, aí sim é onde eu tenho que tentar separar o momento do meu dia pra fazer exatamente aquilo e</p>	<p>Sim, porque com grandes poderes vem grandes responsabilidades. Se eu tenho um trabalho onde eu estou trabalhando uma expressão, eu estou botando pra fora uma parte minha, uma personalidade, estou gerando uma identificação. Como eu falei antes, eu estou trazendo as pessoas, fazendo um contato, assim, estou em casa, eu estou fazendo com que as pessoas tenham vontade de sair da casa delas pra ir até aquele lugar, aquele ambiente fechado ou aberto, pra ouvir aquela música, pra ver aquela, aquele, aquelas 5 pessoas em cima do palco. Na verdade, as 7, porque eu vejo aqui até o nosso roadie, eles têm os fãzinhos deles já, tá ligado? Então, é pra ver aquele grupo de amigos, assim, tocando, fazendo som, fazendo música, isso é uma responsabilidade muito grande. Então sim, a gente tem que levar a sério, a gente não pode vacilar. Eu acho que não é nem só pelos outros, né? Pra gente é uma coisa importante, a gente gosta de estar ali. Então a gente tem que levar a sério. Se gostando a gente</p>
--	---	--	--	--

<p>às vezes, e que, honestamente, até pra bem-estar, agora até trazendo um pouco da psicologia aqui à tona, o bem-estar do ser humano pra que haja o desenvolvimento intelectual do ser e precisa saber que você está contribuindo pra sociedade. Contribuindo pro meio. Então trabalho é um gasto de energia e o nosso ramo não é diferente de qualquer outro. A gente acabou de fazer um super evento, um super show maravilhoso, incrível e que nós gastamos energia, eu suei, a gente ficou cansado, a gente ficou nervoso, a gente ficou estressado, num bom sentido dessa palavra inclusive. Eu acho que só que aí o grande lance é justamente você. Uma vez que você entende isso, você perceber onde é que você quer ter esse gasto de energia. Então é uma escolha fundamental.</p>		<p>performance para focar mais nessa parte educativa e educacional. E administradora. Mas, hoje, ela se torna uma parte muito importante, onde eu sinto que eu consigo equilibrar de uma forma saudável, tocar, sendo trabalho o meu gasto de energia e ao mesmo tempo o meu alto entretenimento. Eu me divirto enquanto eu tô fazendo isso. E, gastar energia com isso, tem sido algo muito divertido. E, não entenda errado, mas gastar energia não é uma coisa simples. Se você está tirando algo de você, sempre vai doer em aspas, sempre vai deixar algo faltando, entende? Então, você vai ficar cansado, óbvio. Você vai até questionar em algum momento porque está fazendo falta. E, nesse caso é energia. E hoje eu consegui organizar até a maturidade de reconhecer que isso vai acontecer, aceitar. Lidar levemente com isso em cima do palco, me divertir. Sorrir e me emocionar. Isso é impagável. E é o que eu espero que muita gente possa ter na vida, em todas as áreas possível.</p>	<p>focar. É, então eu diria que umas 2 a 3 vezes na semana, é a média que eu consigo focar no palco.</p>	<p>não leva a sério, será que a gente gosta mesmo? Então o que a gente faz. Então, tem que levar a sério.</p>
--	--	---	--	---

<p>Produzir algo em troca de dinheiro.</p>	<p>Sou professor em duas escolas, faço edição musical e freelancer para diversas bandas.</p>	<p>O show em si, ele é. Como eu falei, é uma mistura desse prazer com a sensação de estou trabalhando, né? Mas nunca eu encaro, assim, como uma coisa ruim. Tipo, você tem que trabalhar. Eu acho bacana, assim, quando eu tenho um show e eu acho até estranho quando não tem show. Aquela semana que tem 1 dia lá que eu não vou tocar em nenhum lugar, fico sem saber o que fazer em casa.</p>	<p>Planejamento de show ficava mais a carga do VA, assim, ele que meio que fechava normalmente, né? E pra mim, eu sempre tive facilidade em tirar música, então eu estudo outras coisas, mas as músicas em si eu estudava assim, no dia do ensaio, só as partes que estavam enroscando que eu via que deu algum engasgo no show eu falei: é preciso ver essa parte. Daí eu dava uma relembra nela. Mas eu sempre lembro das músicas, tenho facilidade pra gravar.</p>	<p>É um trabalho como qualquer outro, né? Apesar da gente se divertir e curtir pra caramba e parecer que não é trabalho, na real é trabalho. E tem muito trabalho por trás daquele momento do palco. No palco é ali 1 hora, 2 horas de show, mais o tempo que cada um ali se dedicou, então vai depender muito estilo de cada um, né? De como cada um trabalha sua música, como cada um estuda e se prepara pra aquele show. Mas ninguém é mágico, né? Não é uma mágica, você instala e cai pronto lá. Então tem que ser levado a sério.</p>
<p>Pra mim, trabalho é fazer alguma coisa que você se vê fazendo, que você tenha ambição de querer sempre ser melhor naquilo que você tá fazendo e receber o tanto que você está dedicando a fazer. Se você trabalha muito, se dedica, investe naquilo, você tem o seu retorno da mesma forma que você aplica aquilo. O trabalho tem a ver também, para mim, com quantidade de esforço que você vai</p>	<p>Hoje eu trabalho mais em casa, né? Dou aula em casa, no instituto, no meu próprio instituto de bateria. Hoje, eu só trabalho lá, mas antigamente, até o ano passado, eu estava em 3 escolas, mas hoje eu só trabalho no meu instituto. E as bandas? Hoje eu estou com o AE e mais uma banda e também com um grupo que é um projeto que ocorre mensalmente às terças feiras, e estou tocando</p>	<p>Depende. O tocar ele é um trabalho porque você está recebendo para aquilo. Ele é tempo de trabalho porque você está dedicando o seu tempo para aquilo. E ele também é um entretenimento, porque você tem você e as outras pessoas em volta de você. Então, ele também é um pouco de tudo. Ele não é uma coisa só. Tocar para mim não é uma coisa só. Ele</p>	<p>Antigamente tava mais porque a gente tava ensaiando mais. A gente estava tirando mais música. Hoje, com o repertório pronto, praticamente, eu não dedico muito não. Vou ser bem sincero, né? Eu estudo outros tipos de música também, então possivelmente tá indo ainda. Então, possivelmente, você pode colocar aí semanalmente, umas 23 horas no máximo. Ouvindo</p>	<p>Levar a sério? Lógico, porque vou dar um exemplo. Quer ver, um exemplo bem, bem grotesco. Mas, por exemplo, a pessoa que vai no cinema e as pessoas que trabalham no cinema tem um ator do cinema. Imagina se o Homem de Ferro não passasse a emoção dele na hora de estalar o dedo? Ele está entretendo ele mesmo. É um trabalho dele, mas ele tem o motivo de entreter as pessoas. O nosso ele é</p>

<p>fazer aqui, o estudo, a pesquisa. Eu vejo o trabalho dessa forma, então eu me dou por inteiro no meu trabalho. É assim que eu faço acontecer.</p>	<p>também com uma dupla gospel. É o melhor negócio pra católica e eu tô com esses projetos.</p>	<p>é os 3 tópicos, né? Com equilíbrio em todos.</p>	<p>música. São músicas que eu já tenho uma familiarização para tocar, né? Então não tenho tanta dificuldade. Agora, quando é a época de show, quando tem show na semana, aí a semana inteira ouvindo. Aí a gente tem um preparo maior, porque tem o preparo físico e mental do show, do pré-show. Mas dias normais? Não. Dias normais eu me dedico pouco.</p>	<p>considerado muito sério porque a gente tá atingindo pontos da pessoa que, às vezes, ela nunca deixou se tocar, né? Então, tem pessoa que aguarda ansiosamente para ver um show para sentir uma sensação muito boa. Então, é uma responsabilidade muito grande. Uma, que você está tocando música dos outros. Segundo, que a pessoa pagou para ver aquilo. E, terceiro, a pessoa foi lá para ver você. Então, o mínimo que você tem a fazer é se doar o máximo naquele determinado momento.</p>
<p>Trabalho é aquilo que a gente desempenha pra nosso próprio sustento, pra nossa segurança e em prol de um de um grupo ou de si próprio. Da nossa família.</p>	<p>Bom, hoje eu sou professor de música. Então, tanto aulas individuais quanto aulas em grupo, eu sou produtor digital, então eu tenho cursos à venda de guitarra, de produção musical. Eu tenho uma banda que é minha, é o AE. Eu tenho outras bandas onde eu faço freelers, onde eu toco esporadicamente, depende da minha agenda, que é uma banda de casamento chamada lincamp; uma banda que toca em eventos corporativos e também casamentos chamada</p>	<p>Tocar pra mim hoje é 100% do trabalho. É porque da hora que eu saio do palco, a hora que eu estou aqui praticando, estou estudando pra ser um músico melhor, pra alcançar mais pessoas com os meus ensinamentos, pra performar melhor em cima do palco. Então, não é um hobby. Pra mim é 100% do tempo que eu estou com o meu instrumento na mão. Eu, tipo, encaro como trabalho, assim.</p>	<p>Eu diria que eu perco mais tempo no marketing digital, criando as artes, fazendo as edições dos vídeos, criando roteiros. Isso é o que dá mais trabalho hoje, porque, tirando música, a gente está até um pouco estagnado. Mas, mesmo que nós estivéssemos tirando músicas constantemente, seria o equivalente a uma música a cada 2 meses, né? Então, não toma muito tempo. E os ensaios, a gente não costuma fazer também. A gente está fazendo agora porque nós viemos de um hiato de férias, então a gente</p>	<p>Tem que ser levado a sério sim, por alguns motivos. O primeiro deles é porque não é um trabalho fácil. E não é à toa que não tem muitas bandas fazendo esse tipo de música. Porque é difícil, demanda muita competência técnica. É sério porque nós estamos mexendo com a nostalgia de outras pessoas, do público todo. É sério, porque isso leva o nosso nome como músico adiante. Eu já vendi aulas, já vendi cursos, já vendi produtos que vieram de pessoas interessadas no meu trabalho através dessa</p>

	<p>extônica. A gente mistura ali música eletrônica com guitarras. A outra banda que eu tinha comentado antes ali em campo, ele é uma banda mais no estilo baile, toca de tudo. Eu toco também freelance numa banda de reggae com o cantor Vitinho Viana e eu também vendo gravações de guitarra online. Existe uma plataforma chamada fiver Americana, é um site de serviços onde você vende serviços freelance e existe um nicho pra músicos lá dentro do site. E aí nesse nicho eu sou super requisitado ali pelos músicos de metal ou músicos que querem esse tipo de guitarra nas músicas dele. Eu já cansei de gravar sós de guitarra pra música pop, pra trap. Pra coisas mais distantes do heavy metal. E esses são os meus da música hoje.</p>		<p>precisa voltar mais a nossa sincronia em cima do palco. Mas gente não costuma fazer ensaios. Então, eu gasto muito tempo com marketing digital. Quanto tempo? Dependendo da produção, chega a 10 horas por semana, entre escrever o roteiro, gravar, editar o vídeo, cuidar das mídias sociais também, fazer as artes pros stories. Então, é o marketing digital toma bastante tempo, mas não é sempre. Depende muito do roteiro do vídeo e depende da semana de shows. Então, semana que não tem show acaba ficando um pouco mais tranquilo.</p>	<p>banda. É sério porque é um trabalho de música, né? Música, não só no Brasil, mas acho que no mundo todo, é meio que considerado como um subemprego. E não é. Especialmente nesse nicho underground de heavy metal e tal. Não é algo considerado como um trabalho tradicional. Então, se nós não levamos a sério, né? Isso eu falo desde a hora de cobrar o cachê, da hora de fazer reajuste de cachê. Nós somos uma das únicas poucas bandas do cenário que fazem reajuste de cachê anualmente. É o nosso cachê. Das bandas que nós conhecemos, é o maior que tem. E isso chega a ser até um pouco espantoso. Então, por esses motivos, tem que ser levado a sério.</p>
<p>É meio filosófico, né? É trabalho, eu acredito que seja uma forma de vender suas habilidades, seus dons, em troca de algo que possa te prover. E possa te prover condições ou prover à sua família condições, salário e dinheiro, lazer, saúde e tudo mais. Então, trabalho, em</p>	<p>Atualmente no setor de TI para uma empresa privada, a AE e mais uma banda.</p>	<p>Tocar também é trabalho porque, a partir do momento onde você vende, um show, vende uma apresentação e pessoas pagam pra ver essa apresentação, isso já não é mais só seu lazer, é também o seu dever. Você tem a responsabilidade de entregar um material minimamente</p>	<p>Nessas bandas eu tenho pouco envolvimento com planejamento. É geralmente é mais assim, decisões grandiosas, né? É. Hoje a gente tem, por sorte. Pra mim, pelo menos, eu diria que é uma sorte ter o VA e o LB à frente disso, porque é uma parte gerencial que</p>	<p>Sim! Deve ser levado, seríssimo, nada sem seriedade e sem comprometimento vai pra frente. E aí já entra um pouco junto com aquela resposta que a gente deu no começo da entrevista, que é a partir do momento que você vende o seu trabalho</p>

<p>resumo, é uma troca do que você tem a oferecer e o que precisam de você a troco de um bem que você acredita que seja útil. Que, hoje, em dia é dinheiro, né? Maioria dos casos.</p>		<p>aceitável pro público que contratou, tanto pro contratante quanto pro público, né? Que pagou pra te ver. Enfim, pra curtir o show, se divertir. E isso sim é um entretenimento. Porque você pode fazer pra quem está vendendo, né? Que no meu caso, pra mim que estou vendendo, eu posso ter muito entretenimento fazendo, porque é algo que nós amamos fazer. E aí, quando casa tocar algo que você gosta, ai é 10 de 10, né? Entretenimento é de ambos os lados. E as pessoas que pagam pra ver também. Eles estão ali porque eles gostam de ver ao vivo, eles gostam de cantar, é onde você libera toda sua energia, todas as mágoas da semana. Enfim, o seu dia, um dia ruim que você vai lá e libera. Quem canta seus males espantam, né. Então, sim, é um trabalho, porque o dever do músico, a partir do momento onde ele vende o material dele e é um entretenimento, sim, porque se o músico faz o que ele ama e o público pagante tá ali pra te observar. Então, é o entretenimento, com certeza.</p>	<p>demanda muito esforço, conhecimento, teste, tudo mais e eu não sou a pessoa mais apta pra isso. E o VA e o LB eles já gostam dessa parte, então eles cuidam mais disso. Agora, o tempo dedicado a aprender músicas e ensaios e tudo mais, a gente geralmente faz um ensaio de 2 a 3 horas semanal e aprender música, música difícil você mensurar o tempo dela, até porque, como eu trabalho aqui em casa, eu fico com meu instrumento no colo dia todo. Então, eu tô trabalhando e aí, sei lá, tô esperando alguma coisa carregar aqui e estou tocando. Tá difícil mensurar em horas, mas não sei se isso é uma resposta válida, mas a música ela faz parte, tanto ouvindo quando estou treinando com o próprio instrumento e parte do seu dia, inteiramente falando. Eu basicamente não faço nada, por exemplo, sem um fone de ouvido hoje em dia, então eu sempre tô escutando alguma coisa ou tô treinando alguma coisa? E isso tudo reflete na melhoria do músico e pra sua banda, né? Então eu diria que sei lá até 24 horas por dia. 24 horas</p>	<p>você precisa levar ele a sério, porque pessoas vão pagar dinheiro deles pra ver o seu trabalho. Então, ele deve ser levado a sério. É divertido, é gostoso, é prazeroso? É. Mas não deixa de exigir uma certa seriedade, porque você está vendendo o seu trabalho, você não está entregando o seu trabalho, você não está dando o seu trabalho, você vende o seu trabalho. Então quando você vende o seu trabalho, alguém compra o seu trabalho esperando algum tipo de resultado. Então, a seriedade e comprometimento vale pra tudo? Não, não só pra banda, tudo que você for fazer se você não tiver seriedade de comprometimento, basicamente, você está fadado ao fracasso daquela coisa. E pode ser coisa, alguma coisa importante para você, pode não ser, mas quando é na frustração, com certeza vai vir e vai ser uma pena. E ainda mais se for por causa de comprometimento e seriedade.</p>
--	--	--	---	--

			<p>não é demais, né? Mas tá, vamos colocar em números aceitáveis ali. Um tempo de qualidade para treino, banda tudo mais, eu diria que umas 2 horas e dias assim, um tempo de qualidade. Eu acho que muito mais que isso também, não só de estresse.</p>	
--	--	--	--	--

APÊNDICE B - Perguntas da Entrevista

A - Perguntas de perfil socioeconômico

1. Qual sua idade?
2. Qual seu gênero?
3. Qual sua renda segundo as faixas abaixo?

(A) Nenhuma renda.

(B) Até 1 salário mínimo (até R\$1.320,00).

(C) De 1 a 3 salários mínimos (de R\$1.320,01 até R\$3.960,00).

(D) De 3 a 6 salários mínimos (de R\$3.960,01 até R\$7.920,00).

(E) De 6 a 9 salários mínimos (de R\$7.920,01 até R\$11.880,00).

(F) De 9 a 12 salários mínimos (de R\$11.880,01 até R\$15.840,00).

(G) De 12 a 15 salários mínimos (de R\$15.840,00 até R\$19.800,00).

(H) Mais de 15 salários mínimos (mais de R\$19.800,01).

4. Qual sua escolaridade?
5. Qual sua formação em música?

B - Perguntas relacionadas com o problema e objetivo de pesquisa

6. Para o Senhor, o que é trabalho
7. Para o Senhor, o que é tempo de trabalho?
8. Quem seria o Senhor sem seu trabalho?
9. O que o Senhor pensa que é entretenimento?
10. Quantos trabalhos o Senhor possui? (Locais de trabalho e número de bandas)
11. Como o Senhor caracteriza a atividade de tocar?
12. Quais sensações o Senhor têm ao tocar?
13. Quais sentimentos o Senhor têm ao tocar?
14. O Senhor crê que tocar é um trabalho, faz parte do seu tempo de não trabalho e/ou é uma forma de entretenimento? Por quê?
15. Como o seu trabalho impacta suas atividades na banda?
16. Como o senhor percebe o seu papel na banda?

17. Quanto tempo por semana o Senhor dedica à banda AE? (Incluindo ensaios, aprendizado das músicas, e planejamento dos shows)
18. Como o Senhor planeja suas ações no palco? (Como onde se posicionar em cada música e movimentações específicas)
19. Onde o Senhor busca referências para planejar suas ações no palco?
20. Como é a experiência de trabalhar com shows?
21. Quem o Senhor seria sem tocar na banda?
22. O que o Senhor pensa da seguinte afirmação: "as apresentações da banda que eu integro são atividades de entretenimento, equivalentes a um filme no cinema, a visita a um parque de diversões"
23. Na sua percepção, o que representa um show da banda AE para o público?
24. O senhor se diverte no seu trabalho com a banda? Como?
25. O senhor sente ansiedade antes ou durante os shows? Se sim, o que faz para relaxar?
26. O senhor considera que este trabalho, apesar de ser destinado ao entretenimento dos outros, deve ser levado a sério? Por quê?
27. Quais referências o Senhor crê que são compartilhadas com o público, através das apresentações da banda?
28. Em quais momentos o Senhor sente bem estar?
29. Como é a sensação de bem estar?
30. Como o Senhor percebe a presença de qualidade de vida em seu cotidiano?
31. Em sua percepção, qual é o impacto das apresentações da banda que o Senhor integra, na vida das pessoas que as assistem?
32. Como o Senhor acredita que os meios digitais contribuem para as interações da banda com o público das apresentações?