

# MUSICA

**PROCESSOS DE CRIAÇÃO E  
APRENDIZAGEM NA PRODUÇÃO  
MUSICAL: UMA ANÁLISE DAS  
PRÁTICAS DE PRODUTORES  
MUSICAIS**

**JOÃO CARSTENS MACHADO**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
MESTRADO E DOUTORADO EM  
MUSICA

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO  
SETEMBRO DE 2020**

PROCESSOS DE CRIAÇÃO E APRENDIZAGEM NA  
PRODUÇÃO MUSICAL:  
uma análise das práticas de produtores musicais

Por

JOÃO CARSTENS MACHADO

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Música do Centro de Letras e Artes da UNIRIO, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre, sob a orientação da professora Dr.<sup>a</sup> Luciana Requião.

Rio de Janeiro, 2020

Catálogo informatizada pelo(a) autor(a)

CM149 Carstens Machado, João  
Processos de criação e aprendizagem na produção musical: uma análise das práticas de produtores musicais / João Carstens Machado. -- Rio de Janeiro, 2020.  
95

Orientadora: Luciana Pires de Sá Requião.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Música, 2020.

1. Produção musical. 2. Digital Audio Workstation. 3. Software. 4. Práticas musicais. 5. Ensino Escolar de Música. I. Pires de Sá Requião, Luciana, orient. II. Título.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
Centro de Letras e Artes – CLA  
Programa de Pós-Graduação em Música – PPGM  
Mestrado e Doutorado

**Processos de criação e aprendizagem na produção musical: uma análise das práticas de produtores musicais**

por

**João Carstens Machado**

BANCA EXAMINADORA

Prof.ª Dr.ª Luciana Pires de Sá Requião – orientador(a)

Prof.ª Dr.ª Inês de Almeida Rocha

Prof.ª Dr.ª Sheila Zagury

Conceito: **APROVADO**

SETEMBRO de 2020

*Dedico o trabalho a todos os profissionais da saúde, da educação, da ciência, do jornalismo, da limpeza, entregadores, informais, trabalhadores dos setores de serviços e demais pessoas que prestaram serviços essenciais ao país, arriscando suas vidas ou trabalhando sob isolamento em meio à pandemia de 2020. Os esforços dessas pessoas em tempos de obscurantismo, negação da ciência e desvalorização do conhecimento comprovaram a existência de super-heróis.*

## AGRADECIMENTOS

A meus pais, Lorna e Ivan, pela reafirmação constante de que vai dar tudo certo, e de que vai valer a pena. Vocês tinham razão. Já aos meus irmãos e cunhada, agradeço por me distraírem. No bom sentido: quando eu mais estava precisando de um descanso, passamos um Natal inesquecível em 2019.

À minha orientadora, Luciana Requião, pela paciência e pela disponibilidade, respondendo a meus áudios de mais de três minutos a qualquer hora do dia. Aos professores Sheila Zagury e Marcos Aristides, membros das bancas de qualificação e defesa, pelas contribuições que me ajudaram a juntar as diferentes peças que vieram a ser a dissertação. Também às professoras Inês Rocha e Júlia Torres, do Colégio Pedro II, por permitirem que eu realizasse experimentos de produção musical com alunos que vestem um uniforme que eu já vesti.

A todos os professores, colegas e funcionários do PPGM-Unirio, em especial ao esforçado Leonardo, secretário do programa.

À professora Silvia Sobreira, que me dirigiu palavras de motivação em um momento decisivo.

Às minhas professoras de piano, Celia Souto e Ingrid Barancoski. Mesmo com mestrado, shows, gravações, produções musicais, mixagens e aulas para dar, juro que ainda dá tempo de estudar um pouquinho!

À Flávia, uma super-heroína da linha de frente.

Aos amigos que não vejo a hora de rever.

MACHADO, João Carstens. *Processos de criação e aprendizagem na produção musical: uma análise das práticas de produtores musicais*. 2020. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

## RESUMO

Esta dissertação tem como seu principal objetivo analisar as práticas de produção musical a fim de investigar possibilidades de sua utilização no ensino e aprendizagem de conteúdos musicais. Particularidades sobre as práticas de produtores musicais em seu trabalho foram coletadas através de entrevistas semiestruturadas com três destes profissionais, que relatam detalhes sobre seus trabalhos, relações e comunicações com outros músicos, além de suas formas de aprender e ensinar o próprio ofício. Complementarmente, são realizadas experiências de produção musical com turmas de alunos do ensino médio do Colégio Pedro II, auxiliadas por *software* de gravação e edição de áudio (DAW), com o intuito de testar a funcionalidade das práticas de produção musical em sala. Estas informações são analisadas sob a lente de autores que abordam temas como significados musicais e aprendizagem formal versus informal (GREEN, 1997), musicalização em ambientes de estúdio (COTRIM, 2015) e cultura digital participativa entre produtores musicais (BELTRAME, 2016). Os resultados apontam para a possibilidade da inclusão de práticas de produção musical no ensino de música como forma de expandir significados e compreensões de aspectos do som e da música, como timbre, arranjo e performance. A incorporação dessas práticas em seus fazeres musicais confere a educadores, alunos e diversas categorias de músico possibilidades de criação e aprendizagem musical, além de autonomia para produzir música por conta própria e atualização em relação às necessidades do mundo contemporâneo.

**Palavras-chave:** Produção musical. *Digital audio workstation*. *Software*. Práticas musicais. Ensino escolar de música.

MACHADO, João Carstens. *Musical creation and learning processes in music production: an analysis of music producers' practices*. 2020. Dissertation (Master in Music) – Music Postgraduate Program, Center of Literature and Arts, Federal State University of Rio de Janeiro.

## ABSTRACT

This dissertation's main goal is to analyze music production practices in order to investigate its use in learning and teaching musical contents. Particularities about music producers' practices were collected through semi-structured interviews with three of these professionals, who reveal details about their work, relations and communications with other musicians, besides their ways of learning and teaching their vocation. Complementarily, music production experiments with middle-school classes from the *Colégio Pedro II* school helped by digital audio workstations (DAWs) were made in order to test the functionality of music production practices in classroom situations. These informations were analyzed under the lens of authors that approach themes on musical meanings and formal/informal learning (GREEN, 1997), musicalisation in studio contexts (COTRIM, 2015) and participative digital culture between music producers (BELTRAME, 2016). Results show the possibility of including production practices in music teaching as a way of expanding comprehensions and meanings of music and sound aspects, such as timbre, arrangement and performance. The incorporation of these practices in their doings allows educators, students and multiple musician categories to obtain creation and musical learning possibilities, besides autonomy to produce music on their own, and update in relation to the needs of the contemporary world.

**Palavras-chave:** Music production. *Digital audio workstation*. *Software*. musical practices. Music teaching in school education.



## LISTA DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| FIGURA 1 – Janela principal do <i>software Logic Pro X</i> .....      | 25 |
| FIGURA 2 – <i>Plug-in</i> equalizador da DAW <i>Logic Pro X</i> ..... | 26 |
| FIGURA 3 – Montagem e teste do equipamento .....                      | 38 |
| FIGURA 4 – Possíveis fluxos criativos em produção musical .....       | 79 |
| FIGURA 5 – Gráfico das práticas de produção musical .....             | 81 |

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO.....</b>   | <b>10</b> |
| <b>CAPÍTULO 1- EDUCAÇÃO MUSICAL EM AMBIENTES ELETROACÚSTICOS.....</b>                              | <b>16</b> |
| 1.1. Criação e ensino musical em ambiente eletroacústico.....                                      | 16        |
| 1.2. Revisão de literatura recente relacionada ao uso de <i>softwares</i> no ensino de música..... | 19        |
| 1.3. O que é produção musical? O que são DAWs? Breves definições.....                              | 21        |
| <b>CAPÍTULO 2 - EXPERIÊNCIAS COM PRODUÇÃO MUSICAL EM SALA DE AULA.....</b>                         | <b>29</b> |
| 2.1. Lucy Green: teoria dos significados musicais e aprendizagem musical informal.....             | 29        |
| 2.2. Produção musical no ensino escolar de música: relatos de experiência.....                     | 34        |
| 2.2.1. Turma Centro.....   | 36        |
| 2.2.2. Turma São Cristóvão.....  | 37        |
| 2.2.3. Sobre as experiências no Colégio Pedro II.....  | 39        |
| 2.3. Produção musical no ensino superior de música: relatos de experiência.....                    | 43        |
| <b>CAPÍTULO 3 - PRÁTICAS DE PRODUÇÃO MUSICAL.....</b>  | <b>48</b> |
| 3.1. Produtores musicais e cultura digital participativa.....                                      | 49        |
| 3.2. Entrevistas com produtores musicais.....  | 56        |
| 3.2.1. Primeira etapa: entrevistas por áudio.....  | 59        |
| 3.2.1.a) Raphael Dieguez.....  | 59        |
| 3.2.1.b) André Magalhães.....  | 62        |
| 3.2.2. Segunda etapa: entrevistas presenciais.....   | 66        |
| 3.2.2.a) Raphael Dieguez.....  | 67        |
| 3.2.2.b) Marcio Koenigkam.....   | 72        |
| 3.3. Considerações sobre as entrevistas .....  | 76        |
| 3.4. Um olhar sobre as práticas de produção musical.....   | 77        |
| 3.4.1. Inspiração e experimentação: dinâmicas de fluxo criativo na produção musical.....           | 77        |
| 3.4.2. Atrás do microfone ou diante do computador: os atores da produção musical.....              | 80        |
| 3.4.3. Escutar e comparar: criação e compreensão sonora mediada por tecnologias.....               | 83        |
| 3.4.4 Produção musical no ensino e aprendizagem de música.....                                     | 84        |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>   | <b>89</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>  | <b>92</b> |

## INTRODUÇÃO

O amplo acesso às plataformas de streaming e mídias digitais transformou definitivamente a forma como a música é consumida. Diferentemente do seu antecessor, o CD, as mídias digitais de distribuição de música como o Spotify, iTunes, Deezer e YouTube, permitem que uma publicação musical seja escutada em qualquer lugar no qual se tenha acesso à Internet. Da mesma forma como o perfil de quem consome se transforma, o mesmo acontece com quem produz música. Músicos, fãs de música e o público em geral possuem agora a possibilidade de adquirir programas de criação e edição musical em seu computador ou celular para que possam criar suas próprias faixas e publicá-las de diversas formas na Internet, podendo também compartilhar conhecimentos musicais e de produção musical entre si. Neste cenário, o indivíduo desempenha o duplo papel de produtor e consumidor, resultando no que pode ser definido como um perfil de “prosumidor”, ou *prosumer* (ver BELTRAME, 2016). Fazer e publicar música não estão mais restritos à combinação artista-gravadora. O consumidor, só ou em parcerias, tem nos computadores a possibilidade de entrar ativamente no mercado de produção musical e mesmo competir com gravadoras estabelecidas.

Um exemplo radical de um acontecimento deste tipo foi o sucesso da cantora-compositora estadunidense Billie Eilish e seu irmão e produtor musical Finneas O’Connell, que gravaram em um computador em seu quarto músicas de estrondoso sucesso no ano de 2019. Na cerimônia do Grammy de 2020, Billie recebeu quatro prêmios: música do ano, gravação do ano, álbum do ano e artista revelação. Foi a artista mais jovem (18 anos) a receber mais premiações de uma só vez, e a primeira a levar os quatro prêmios principais em um só ano desde 1981. O primeiro disco da dupla, *When We All Fall Asleep, Where Do We Go?*, ganhou os prêmios de melhor álbum pop vocal e melhor engenharia de álbum não clássico. Além disso, o irmão Finneas também venceu a premiação de produtor do ano. Ao todo são sete estatuetas em uma única noite, número histórico alcançado por um álbum produzido em contexto de estúdio caseiro<sup>1</sup>.

Este exemplo é apenas uma amostra do impacto que a produção musical independente e caseira, conhecida como música de *home studio*, pode ter sobre a indústria musical global. Os conhecimentos sobre produção musical e as capacidades de produzir e publicar música

---

<sup>1</sup> Informações adquiridas nos portais: BBC Brasil. Disponível em <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-51269157>>. Forbes United States. Disponível em <<https://www.forbes.com/sites/nelsongranados/2020/01/27/the-eilish-siblings-sweep-at-the-grammys-how-did-they-do-it/>>. Acesso em março de 2020

atravessam as paredes dos estúdios e gravadoras, estando também disponíveis para qualquer um que tenha um computador (ou celular) e vontade de fazer música<sup>2</sup>.

Devido às funcionalidades e ferramentas que proporcionam ao fazer musical, os equipamentos utilizados por DJs e os estúdios caseiros baseados em computador pessoal (chamados *home studios*), podem ser considerados ambientes eletroacústicos. De acordo com Cotrim (2015), “este ambiente é identificado como aquele voltado para a produção musical, configurado com equipamentos que oferecem recursos de gravação, de manipulação e de reprodução de áudio em autofalantes” (p.9). Pesquisas como as de Beltrame nos mostram de forma detalhada as práticas musicais de DJs (ARALDI, 2004), de produtores musicais e pessoas que operam *home studios* (BELTRAME, 2016, 2017 e 2018), representando uma importante contribuição para o estudo de práticas de produtores musicais e DJs no Brasil. A autora chama atenção para a natureza das práticas destes tipos de músico, que estão inseridos na cultura digital participativa: a produção e o compartilhamento de música, informação e conhecimento entre as pessoas, o que torna o consumidor um participante ativo da produção artística na qual está envolvido. Na cultura digital participativa (ver BELTRAME, 2016 e 2018), a contribuição dos membros é importante para a sua própria existência, pois é justamente o que define este tipo de dinâmica. O consumidor de música, apropriado da grande quantidade de conteúdos, mídias sociais, programas de computador, e tutoriais passa a ocupar o lugar também do artista, criando uma complexa rede de criação e consumo sustentada por essa movimentação de informações, o que borra as fronteiras entre produzir e consumir. Essa colaboração não ocorre apenas em ambiente virtual, mas também em meios como bandas musicais, *home studios*, conversas entre amigos e sessões de gravação (BELTRAME, 2018). O perfil *prosumer*, palavra que une os papéis de produtor e consumidor, é caracterizado pelo aprendizado e ensino de técnicas de produção e conhecimentos musicais ocorrido diretamente no meio de atuação (BELTRAME, 2016). Este fenômeno gera um processo de aprendizado ocorrido diretamente no ato da prática musical, o que difere do ato de aprender a teoria para depois aplicá-la na prática.

A contribuição dessas pesquisas à educação musical consiste na compreensão das formas de aprendizagem musical presentes nos processos de troca de informações entre produtores musicais. As práticas de ensinar e aprender são representadas pelo ato de apropriar-se de um conhecimento, transformá-lo e retransmiti-lo, transpondo os papéis determinados de professor e aluno. Os papéis de quem ensina e de quem aprende borram-se a partir do momento

---

<sup>2</sup> Sobre a chamada música independente, movimento que já nos anos 1980, no Brasil, assumia a produção musical de forma paralela à grande indústria, ver Galetta (2014).

em que o acesso e a produção de conhecimento podem ser alcançados independentemente de instituições de ensino ou relações professor-aluno. Trata-se de uma educação musical presente nas relações retroalimentativas entre pessoas, recursos tecnológicos e informações. Portanto, produzir e compartilhar consistem em formas de se ensinar e aprender música (BELTRAME, 2018).

Considerando estes cenários, acredito que entender as redes de compartilhamento de conhecimento do mundo da produção musical e como isto ocorre pode representar uma compreensão expandida para a educação musical, sobre como conhecimentos musicais são explicados e entendidos por produtores ou quaisquer pessoas que operem equipamentos de gravação e edição sonora. Esta compreensão pode ser um elemento-chave para o desenvolvimento de um ensino de música compatível com a era da informação, na qual os conhecimentos musicais não estão restritos apenas aos espaços de ensino de música, mas também estão presentes em situações como comunicações por mídias sociais ou a gravação de uma banda em um *home studio*.

As ideias expostas acima apontam para possibilidades de uma educação musical voltada para o universo no qual cada membro envolvido está inserido. Primeiro, a identificação do aluno com o processo do fazer musical possibilita um aprendizado baseado na representatividade, possibilitando que os alunos reproduzam não apenas um simulacro adaptado das músicas com as quais se identificam, mas busquem os processos de fazer musical inerentes ao estilo de música ou artista preferidos. Como exemplo, não apenas utilizar determinado gênero musical, como o *funk* ou o *hip-hop*, apenas como meio de trazer identificação com o conteúdo implícito e atrair os alunos, mas também demonstrar como músicas desses gêneros são criadas em primeiro lugar. Demonstrar como produtores utilizam suas ferramentas e como tomam decisões em relação à forma, escolha de timbres, decisões estéticas e elementos estruturais de suas composições seria uma forma de oferecer um ensino musical.

Partimos do pressuposto de que o som gravado ou produzido eletronicamente representa um marco tão importante quanto a invenção da escrita musical e da transmissão por radiodifusão. Assim, é importante notarmos o quanto o aprendizado musical e até mesmo as formas de se relacionar com a música podem ser afetados pelos avanços tecnológicos. Da mesma forma que a possibilidade de escrever música confere a quem o faz a possibilidade de visualizar sua composição, auxiliando-o a tomar mais decisões musicais, criar versões, reeditar e enviar para outras pessoas opinarem, a produção musical eletrônica possibilita ações semelhantes e ainda mais. Muitos programas utilizados por produtores e amadores possibilitam

não apenas a escrita em partitura, mas diversas outras formas de representação visual, criação, edição e compartilhamento de sons e conhecimentos.

Assim, considerando que a produção musical eletrônica, a partir de práticas de compartilhamento, possui formas singulares de criação e aprendizagem, e que este processo pode ser acessível não só aos consumidores de música, mas também aos educadores musicais e diversos outros profissionais da música, surge o seguinte questionamento: quais são os saberes, as habilidades e as competências que caracterizam as práticas de produção musical eletrônica? Ao longo do trabalho é levada em conta a hipótese de que essas práticas podem se constituir em importantes ferramentas para o trabalho e a compreensão musical. Acredito que as práticas de produtores e suas relações de trabalho, aprendizado e ensino, além de suas formas excepcionais de comunicação e entendimento sobre som, são conhecimentos válidos e importantes na formação do músico contemporâneo por poderem concedê-lo múltiplas ferramentas de criação musical. Ademais, entende-se que aprendendo sobre produção musical, é possível expandir conhecimentos previamente estabelecidos sobre timbre, arranjo, composição, propriedades do som e até mesmo relações entre som e números e imagens. Além disso, ainda há a oportunidade de estudantes de música aprenderem sobre como as obras que escutam são feitas pelos artistas e/ou sua equipe de produção. Essa hipótese dá origem aos principais objetivos deste trabalho: analisar as práticas de produtores musicais a fim de compreender seus processos de criação musical, como entendem e manipulam o som, como relacionam-se musicalmente entre si e com outros músicos, e como aprendem e discorrem entre si sobre conhecimentos próprios de sua prática.

Para o alcance destes objetivos foi estabelecida uma metodologia com instrumentos mistos de pesquisa. O principal, um grupo de entrevistas semiestruturadas e de aspecto qualitativo com três produtores musicais, nas quais comentam detalhes sobre seu trabalho, sua carreira musical, a forma como pensam diferentes aspectos da música e também como aprendem e ensinam música e produção musical. Boa parte das falas dos profissionais abordam o seu principal instrumento de trabalho: as DAWs, ou *Digital Audio Workstations* (plataformas de trabalho de áudio digital, em tradução livre). Estes programas de computador permitem que produtores musicais gravem, transformem e reproduzam som, o que a torna uma ferramenta de grande importância em seu trabalho. As conversas com esses profissionais revelam diversas de suas práticas e dinâmicas de trabalho, além de preciosas informações sobre escuta musical na produção.

O trabalho está organizado da seguinte forma: o Capítulo I, apoiado em Cotrim (2015), inicia-se apresentando uma síntese sobre importantes propostas do campo da educação musical,

que já na segunda metade do século XX valorizaram as atividades de criação e composição em salas de aula. A partir desta revisão teórica Cotrim defende a ideia de que “existe hoje uma enorme variedade de equipamentos e programas de áudio que podem ser utilizados em experiências educacionais no campo da música” (2015, p.9) e que “a utilização do computador e programas de áudio como ferramentas de trabalho hoje é uma realidade a ser considerada pelo campo pedagógico musical” (p.80). Em seguida é apresentada uma revisão bibliográfica com o intuito de identificar a aproximação temática em outras teses e dissertações publicadas recentemente em universidades do país. Para isso foi realizado um levantamento no Catálogo de Teses e Dissertações do CAPES e na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Complementando este capítulo, são apresentadas as definições e funções de produtores musicais e DAWs.

No Capítulo II, amparado pela educadora britânica Lucy Green (1997, 2000, 2012), que procura compreender os métodos e as formas como os músicos populares aprendem música, são apresentadas duas distintas experiências de educação musical utilizando programas de produção musical em computador, sendo a primeira, aulas que ministrei em duas turmas de ensino médio, e a segunda, atividades elaboradas pelo professor Cotrim em uma turma de graduação em música, das quais participei ativamente nas aulas como um dos alunos de bacharelado ou licenciatura. Tais situações ajudam a demonstrar, conforme apontado por Cotrim, que “o trabalho realizado a partir do registro, manipulação e reprodução sonora, oferece uma relação direta com os processos de escuta que são determinantes para o fazer musical criativo em sala de aula” (Cotrim, 2015, p.80).

Nesse ponto, é importante frisar que, apesar da aproximação com o ambiente de sala de aula, o objetivo desta pesquisa não é criar atividades ou métodos com uso de conhecimentos da produção musical no ensino de música, tampouco sugerir especificamente que deve ser incorporada no currículo escolar e acadêmico – o que em absoluto não seria uma má ideia. Mas sim, como dito anteriormente, expor as formas de entender/comunicar/criar som e música de produtores musicais através da análise de suas práticas. Entendo que, a partir disso, o campo da educação musical ganha mais uma ferramenta que permite pensar soluções concretas para o aumento gradual da inclusão destes saberes no campo do ensino-aprendizagem em música. Ao considerar que a produção musical em computadores, em especial em DAWs, é responsável pela criação de grande parte da música consumida atualmente, a inclusão de saberes da produção musical na formação do músico e do professor de música torna-se tão importante quando a escrita musical em partitura.

Por fim, o Capítulo III apresenta e analisa entrevistas realizadas com três produtores musicais, com o objetivo de obter-se informações em primeira mão sobre como se dá o processo da produção musical e quais suas opiniões em relação ao som, à criação, às suas práticas musicais e às formas como aprendem e ensinam seu ofício. Foram convidados para participar das entrevistas produtores que já possuam alguma experiência no campo, seja trabalhando autonomamente ou em estúdios de gravadoras. Com este capítulo espera-se responder às perguntas que originaram toda a argumentação empreendida ao longo da pesquisa: Quais são os saberes, as habilidades e as competências que caracterizam as práticas de produção musical? Como se dão os processos de aprendizagem e criação musical? Como os produtores entendem e manipulam o som através de seus equipamentos? Como se relacionam e se comunicam musicalmente, entre si e com outros músicos?



## **CAPÍTULO 1:**

### **Educação musical em ambientes eletroacústicos**

O capítulo a seguir é constituído de três partes: a primeira trata-se de comentários a respeito de trabalhos de Cotrim (2015 e 2017) que possuem como sua temática principal uma educação musical presente em ambientes eletroacústicos; e a segunda é constituída de pesquisa bibliográfica nos portais do CAPES e da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), que teve como objetivo reconhecer aproximação temática com o presente trabalho em dissertações e teses recentes. Por fim, complementa-se com noções básicas sobre o que são produtores musicais e o que fazem, com o objetivo de clarificar ao leitor ou leitora o que é produção musical e quais são as funções dos profissionais envolvidos. Os trabalhos de Cotrim adiante referidos oferecem uma relação de autores da educação musical que tratam da utilização de recursos tecnológicos no ensino de música, e como o surgimento de novas tecnologias influencia o fazer musical. Já a revisão bibliográfica oferece um panorama sobre a discussão em relação à utilização de *softwares* no ensino de música presente em teses e dissertações. A revisão revela um positivo interesse pela comunidade acadêmica em investigar as diversas formas de utilização de recursos tecnológicos no ensino de música, porém não especificamente a utilização de programas de produção musical para computador.

#### **1.1. Criação e ensino musical em ambiente eletroacústico**

A necessidade da inclusão de novas formas de criação musical no ensino de música não é uma novidade. Na segunda metade do século XX, os pensadores da chamada educação musical ativa, como John Paynter, Murray Schafer e Keith Swanwick já apontavam para uma educação musical baseada nos recursos disponíveis em seus tempos, “fundamentada na valorização de diferentes qualidades estéticas, onde todo e qualquer som passou a ser um material musical em potencial” (COTRIM, 2017).

Em sua dissertação de mestrado (2015) e artigo subsequente (2017), o professor e músico Ricardo Cotrim elaborou uma revisão teórica referente a esses educadores musicais da segunda metade do século XX, relacionando suas ideias à possibilidade de educação musical em ambiente de estúdio eletroacústico. Os autores reunidos representam uma importante discussão que pode ser articulada com os recursos tecnológicos disponíveis atualmente. O termo ‘eletroacústico(a)’, apesar de ser utilizado para definir músicas da tradição concreta e

eletrônica – essa que exclui toda a produção popular de música produzida eletronicamente e som por difusão – é utilizado por Cotrim para definir não uma estética musical, mas um ambiente tecnológico que oferece funcionalidades ao fazer musical (COTRIM, 2017). Como poderá ser notado mais adiante no texto, a produção musical está contida na abrangência dessa definição, podendo ser considerada uma prática eletroacústica dentro dos presentes termos.

“Os educadores da chamada segunda geração de uma educação musical ativa constituem uma importante base teórica para o desenvolvimento de atividades de musicalização neste início de século XXI. São autores que trataram de problematizar os processos de ensino e aprendizagem em música através de atividades de composição musical, que buscavam valorizar as individualidades e as subjetividades dos estudantes. Podemos observar que muitas das expressões musicais surgidas a partir da segunda metade do século XX encontram-se, ainda hoje, pouco presentes no sistema educacional. Neste sentido, faz-se necessário pensar o currículo musical por um paradigma mais estético, que valorize processos experimentais e as diversas possibilidades expressivas que o campo musical oferece. Ao entrar em contato com uma diversidade de técnicas de composição, o estudante amplia sua perspectiva sobre as possibilidades expressivas musicais e assim torna-se mais livre para inventar seu próprio processo de criação”. (COTRIM, 2017, p. 11)

A seguir, alguns conceitos dos autores analisados pelo prof. Cotrim. Esses autores não foram adotados como apoio teórico para a presente pesquisa, mas permitem uma compreensão sobre como se dá a discussão da chamada educação musical ativa da segunda metade do século XX, fornecendo informações sobre suas ideias em relação à criação musical, linguagens musicais, materiais sonoros e utilização de novos recursos. A seguir nomes encontram-se panoramas das ideias de cada autor expostas por Cotrim (2015).

Georges Self (1967, apud Cotrim, 2015): oferecer aos alunos linguagens musicais apropriadas à sua época; trabalhar diretamente com a matéria sonora; não negar métodos tradicionais de ensino de música, mas ampliar suas possibilidades. John Paynter (1972, idem): novos recursos materiais e sonoros oferecem oportunidades a quem acredita não ter condições de fazer música; intercâmbio do pensamento musical com outras áreas da arte; para compor música não é necessário que adquira-se técnicas avançadas, já que a música tem como matéria-prima os sons e sua estruturação; interesse pelo timbre e pelas texturas sonoras. Brian Dennis (1975, idem): critica um ensino que seja pautado na repetição e não na compreensão; importância da apreciação e da escuta crítica em conjunto com atividades de criação; geração de compreensão e pensamento crítico sobre a matéria musical. Keith Swanwick (2002, idem): composição, apreciação e performance como as atividades principais do fazer musical, possibilitando a expressão de sua natureza e significado; maior engajamento do estudante com o fenômeno musical. José Nunes Fernandes (2000, idem): criação das Oficinas de Música

(OM), que são os ambientes educativos relacionados ao contexto da educação musical ativa; processos de aprendizagem como forma de o aluno adquirir pensamento crítico em relação ao que está sendo praticado; desenvolvimento do potencial criativo, da originalidade e da personalidade musical de cada indivíduo; liberdade criativa.

“A educação musical problematizada através dos processos de criação musical deve ser articulada com as novas perspectivas surgidas com o desenvolvimento da tecnologia eletrônica e com a popularização de equipamentos que configuram o ambiente de estúdio eletroacústico. A utilização do computador doméstico e de programas de produção de áudio, como ferramentas para as práticas musicais criativas, é uma realidade a ser considerada pelo campo pedagógico musical. O trabalho realizado a partir do registro, manipulação e reprodução sonora oferece uma relação com os processos de escuta que podem ser estimulantes para o fazer musical criativo em sala de aula”. (COTRIM, 2017, p.11)

Cotrim também comenta sobre as diferentes técnicas de transmissão da música e as influências que têm sobre os processos composicionais. Baseado em Delalande (2003, apud Cotrim, 2015), afirma a importância da repetição e da imitação na música transmitida oralmente, esta que privilegia os *patterns* (padrões): estruturas, por vezes repetitivas, que também podem ser utilizadas para a realização de improvisos. Já com o surgimento da escrita musical, compositores foram capazes de visualizar o processo de sua obra, facilitando a criação de formas mais complexas como a polifonia, harmonia e contraponto. No processo escrito, o compositor depende menos de sua própria memória, adquirindo capacidade de acumular mais informações em uma obra.

Mais tarde, com a invenção do fonógrafo por Thomas Edison, foram possíveis novas formas de se pensar composição e performance. A escuta musical passa a não depender da presença física da fonte sonora, ou do músico, assim de desassociando de causalidades ligadas à essa presença. Permitiu-se também a incorporação de, por exemplo, gramofones em conjuntos instrumentais, possibilitando a adição de novas camadas sonoras na formação. Além disso, o processo composicional deixa de estar restrito à oralidade e à escrita e passa a estar presente na criação de materiais sonoros diretamente em equipamentos de gravação e reprodução musical. O impacto desta transformação no processo de composição pode ser comparado ao desenvolvimento da escrita musical. Dito isso, é possível afirmar que os incontáveis dispositivos e programas de áudio disponíveis na atualidade ampliam de forma considerável as dinâmicas criativas e os processos de interação e produção musical.

“O panorama da educação musical da segunda metade do século XX [...] que traz como perspectiva o ensino e aprendizado baseados na problematização de atividades de criação e composição, não contava ainda com o conjunto de equipamentos de

produção musical existentes e acessíveis nos dias de hoje. As atividades educacionais em sala de aula eram realizadas basicamente através de instrumentações acústicas, com a formação de conjuntos musicais, que possibilitavam a criação de tramas com a sobreposição de diferentes camadas sonoras”. (COTRIM, 2015, pp. 45-46).

“Foi somente a partir do final do século XX que iniciou-se uma maior popularização e acessibilidade aos equipamentos, principalmente através dos computadores que hoje são utilizados para diversas atividades do nosso cotidiano. Da comunicação à organização de conteúdo, eles são determinantes na forma como as novas gerações aprendem o mundo (IAZZETTA, 2009; apud COTRIM, 2017, p.8)”.

Em relação à escuta musical, quando esta é realizada através de alto-falantes, pode alterar a relação do ouvinte com a música, impossibilitando a visualização da fonte original do som, e logo, de causalidades extra-sonoras<sup>3</sup>. Nesse cenário, a performance presencial dos instrumentistas deixa de ser necessária para que ocorra a escuta. Além disso, a reprodução eletrônica de sons permite a sua repetição literal quantas vezes for necessário, concedendo ao ouvinte a oportunidade de reanalisar e redescobrir novos elementos a cada nova escuta do mesmo material.

## 1.2. Revisão de literatura recente relacionada ao uso de *softwares* no ensino de música

Com o intuito de identificar aproximação temática em outras teses e dissertações publicadas recentemente em universidades do país, foi realizado levantamento bibliográfico no Catálogo de Teses e Dissertações do CAPES e na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). A escolha dos verbetes de pesquisa em cada um dos portais se dá pelo fato de que a presente dissertação tem como uma de suas temáticas principais a utilização de *softwares* de produção musical no ensino-aprendizagem de música. A busca por ‘produção musical’, mesmo combinada a outros verbetes, abrange significados alheios aos escolhidos para esta pesquisa, logo houve preferência pelo verbete ‘*software*’ combinado com ‘educação musical’.

No Catálogo de Teses e Dissertações CAPES (<<http://catalogodeteses.capes.gov.br/>>) foram encontrados 1220 resultados na busca por ‘educação musical *software*’ na área de conhecimento ‘música’, considerando-se o período entre 2015 e 2019. Dentre os 40 primeiros resultados, três abordam o uso de tecnologias atuais no ensino e na aprendizagem da música, ou mesmo na formação do professor. O primeiro resultado da busca consiste em uma dissertação de mestrado na qual a autora testa a utilização do *software Overtone Analyser* como

---

<sup>3</sup> Uma escuta na qual não é possível visualizar a fonte sonora é chamada acusmática, batizada em homenagem à prática atribuída a Pitágoras de lecionar por trás de cortinas. Sobre acusmática, ver Cotrim (2015, p. 54-55).

ferramenta pedagógica em aulas de canto lírico (TEIXEIRA, 2017). No resultado de número 4, Oliveira (2019) analisa em sua tese o uso de *softwares* para DJs em turmas de ensino médio técnico integrado do CEFET-RJ com intuito de utilizar técnicas relacionadas à cultura participativa em aulas de educação musical. Já o terceiro trabalho, representando o resultado de número 16, Nunes (2015) propõe em sua dissertação uma discussão sobre o ensino de música à distância ao analisar processos de formação de professores do curso de licenciatura em música pela internet da UFRGS e Universidades Parceiras (PROLINCEMUS). Os trabalhos são oriundos das Universidades Federais de Minas Gerais, Estadual do Rio de Janeiro e Bahia, respectivamente, resultando num total de duas dissertações ou teses com esta temática na região sudeste no período de tempo consultado.

Uma pesquisa semelhante na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (<<http://bdtd.ibict.br/>>) revelou menos resultados, porém um número maior de trabalhos que aborda o uso de *softwares* no auxílio do ensino e aprendizagem de música. Foram procurados os termos ‘educação musical’ e ‘*software*’ (todos os campos), também no período entre 2015 e 2019, resultando em apenas 12 resultados, todos dissertações. Deste total, dez pertencem à área da música. Seis deles possuem como temática principal o uso de *softwares* no ensino e aprendizagem musical: Rodrigues (2015) pesquisa o tratamento musicoterapêutico com o uso do *software CromoTMusic* e o uso de educação musical por vibração; Salvadori (2016) investiga o *Software EarMaster* como recurso de aulas de percepção musical; Teixeira (2017) (também encontrado no portal CAPES); Ratton (2017) aborda o ensino de síntese sonora em um grupo de estudos através da plataforma colaborativa Moodle; Souza (2017) investiga o uso das MOOCs (*Massive Open Online Courses*) para implementação de Laboratórios *Online* de Música e Tecnologia, ministrando atividades de composição, leitura, apreciação, técnica e performance, e utilizando como base teórica o modelo C(L)A(S)P, de Keith Swanwick; e por fim, Santos Junior (2017) comenta a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no planejamento da aula de música dos egressos do curso de Licenciatura em Música a Distância da Universidade de Brasília (UnB). Quatro resultados desta pesquisa abordam o uso das TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) em aulas de música ou em formação de professores: Ratton (2017), Souza (2017), Santos Junior (2017) e Souza (2018). Este último resultado, não presente no grupo anterior de seis resultados, não possui a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como temática principal do trabalho, porém cita a importância da de sua utilização na formação continuada para professores de música na educação básica (Souza, 2018, pp. 31-32).

A partir dos dados acima é possível observar que há algum interesse na produção da pós-graduação brasileira pela inclusão de *softwares* no ensino de música, na formação de professores e até mesmo em tratamentos musicoterapêuticos. Porém, vale lembrar que tratam-se de temas diversos relacionados ao uso da tecnologia em diversas áreas da música, e não especificamente produção musical com *softwares* no campo do ensino de música. O levantamento teórico de Cotrim, exposto anteriormente, aponta para o fato de que o uso de recursos tecnológicos no ensino de música não representa novidade para a educação musical. Já a pesquisa por teses e dissertações revela que, apesar de haver interesse pela inclusão de recursos tecnológicos no ensino de música, a produção musical na forma como é abordada neste trabalho não é contemplada em específico. Isso representa a oportunidade da inclusão do campo da produção musical e a manipulação de *softwares* de gravação e edição musical como complementação das diversas ideias de inclusão de tecnologias que já estão em desenvolvimento na área, o que representaria um primeiro passo para a inclusão das práticas inerentes à produção musical no conjunto de saberes de músicos e educadores musicais.

Outros escritos que valem a menção são os de Carôso (2006, 2011 e 2019), que abordam as relações estabelecidas em espaços da Internet, como sites e jogos *online*, de forma etnomusicológica. O autor realiza pesquisas em relação às comunicações e interações de ambientes virtuais comuns à primeira década deste século, perpassando assuntos como a utilização de mídias pirateadas, convergência de mídias e propriedade intelectual. Os trabalhos revelam como se dão as práticas musicais em ciberespaços como redes sociais, jogos eletrônicos, comunidades, fóruns e portais da Internet.

### **1.3. O que é produção musical? O que são DAWs? Breves definições**

Para entender as práticas de produção musical é preciso primeiro esclarecer o papel do produtor musical e da sua principal ferramenta de trabalho. A expressão ‘produção musical’ é utilizada ao longo de todo este trabalho para definir o trabalho dos produtores musicais, mas também pode ser utilizada em outros contextos para referir-se à produção de música de um determinado local, grupo ou pessoa. No presente texto, esta segunda definição não será utilizada, valendo apenas a que se refere à prática de produtores musicais. Vale também considerar que a prática da produção musical não é exclusiva dos produtores, mas também se torna possível por quaisquer pessoas que operem programas de manipulação sonora em celulares e computadores ou equipamentos de gravação.

Naturalmente pode ocorrer confusão entre os papéis de produtores musicais e produtores fonográficos, que são profissões relacionadas, porém não idênticas. A União Brasileira dos Compositores (UBC) disponibiliza em sua página oficial uma diferenciação entre os dois ofícios como ocorre nos casos das gravadoras:

“Traduzindo de um modo simples, é como se o produtor fonográfico fosse o que, no cinema, é o produtor, ao passo que o produtor musical seria o diretor. Ou seja, o primeiro é o nome que assina tudo, se responsabiliza por tudo (prejuízos, lucros, investimentos), enquanto este último coordena as equipes artísticas, da pré-produção, à gravação e à mixagem e masterização. Em uma grande gravadora, o produtor musical trabalha diretamente com um engenheiro ou técnico de som, que buscará viabilizar as ideias do projeto em termos técnicos.” (UBC, 2017)

A Associação Brasileira de Musica e Artes (ABRAMUS), indica uma definição semelhante:

O produtor musical é quem acompanhará todos os processos da gravação de uma música ou de um álbum ao lado do músico. [...] é ele quem poderá dar “pitacos” para ajudar no processo, desde a pré-produção à masterização, passando pelas etapas de gravação e mixagem. Está nas mãos dele, junto aos engenheiros de som, transformar as ideias do intérprete em realidade. (ABRAMUS, 2017)

Em gravadoras grandes o suficiente para que haja melhor divisão das etapas de produção de uma faixa ou álbum musical, o produtor musical age como coordenador de uma equipe de técnicos e engenheiros de som, estes que operam diretamente os computadores e equipamentos para gravação e edição sonora. Alguns produtores musicais atuam simultaneamente como técnicos/engenheiros de som em seu trabalho, ao mesmo tempo operando os equipamentos, auxiliando a banda a ser gravada, realizando edições sonoras e tomando eles mesmos as decisões estéticas, aliando-se ou não a técnicos e engenheiros de som, como é o caso dos entrevistados para esta dissertação. Enquanto o produtor atua no plano das ideias, o engenheiro de som opera os equipamentos necessários para o alcance dos resultados sonoros planejados pelo produtor. A divisão de trabalho pode variar dependendo do indivíduo e do contexto no qual está inserido, tornando mais complexa a definição do que é um produtor musical. Em suma, profissionais da indústria fonográfica podem exercer múltipla função de produtor e engenheiro/técnico de som.

Como será observado a partir das entrevistas no capítulo III, produtores musicais também podem acabar por desempenhar a função de arranjadores. *A Berklee School of Music*<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Escola superior de música com sede localizada em Boston, MA, Estados Unidos. Informações sobre a carreira de arranjador disponibilizadas pela escola disponíveis em: <<https://www.berklee.edu/careers/roles/arranger>>. Acesso em setembro de 2020.

define arranjadores como músicos que ajudam de diversas maneiras a finalizar, retrabalhar e adaptar composições preexistentes, podendo alterar elementos como instrumentação, orquestração, harmonia, andamento e gênero. Uma mesma pessoa pode desempenhar o papel de produtor musical e arranjador, como é o caso dos entrevistados da presente dissertação.

Segundo Rosa e Manzolli (2019), o processo de produção musical pode ser subdividido em três etapas principais: Pré-produção, produção e pós-produção. Na pré-produção o conceito do projeto é elaborado, ocorrendo as primeiras tomadas de decisões como a estética a ser alcançada, a escolha de microfones e equipamentos, o planejamento do processo de gravação e a preparação dos músicos. Na produção em si ocorrem os registros sonoros propriamente ditos, que podem ser representados por músicos gravando seus instrumentos ou por programação eletrônica. Esta gravação pode ocorrer com todos os músicos tocando simultaneamente, ou através de *overdubs*, ato no qual cada instrumento ou grupo é gravado separadamente, em camadas. Na pós-produção ocorrem as edições sonoras necessárias para que se alcance um padrão estético e mercadológico desejado no projeto: adição de efeitos, regulagem de volumes, conserto de eventuais erros e ruídos, adição e subtração de frequências sonoras, mudanças nos timbres e adição de detalhes. Este conjunto de ações que permitem que o som seja modificado após sua gravação para que o equilíbrio sonoro desejado seja atingido chama-se mixagem. Da mixagem, a obra é enviada para o processo de masterização, no qual todas as faixas musicais que representam cada instrumento e camada da gravação são consolidadas em um único arquivo, CD ou outra mídia. No processo de masterização, há novamente regulagem de volumes e adição/subtração de frequências sonoras, porém na gravação como um todo, e não em cada elemento separadamente como ocorre na mixagem. Após a masterização, a música está pronta para ser reproduzida e distribuída ao público. Todas essas etapas ocorrem de forma não-linear entre produtores, músicos e demais envolvidos, sendo marcante a presença de troca de opiniões e *feedback* para que mudanças de decisão e retomadas de processos possam ocorrer ao longo do processo, determinando a produção musical como um sistema complexo e colaborativo (ROSA e MANZOLLI, 2019).

Com isso, é possível afirmar que a produção musical se dá no conjunto de processos que tornam possível a transformação de uma ideia musical em algo que possa ser reproduzido, como um arquivo de computador, CD ou publicação em plataformas de *streaming* de música. Estes processos, como mostrado anteriormente, vão da preparação da banda/artista, passam pela gravação e edição dos sons até a finalização da obra.

A ferramenta principal de trabalho utilizada pelos produtores entrevistados na pesquisa trata-se da estação de trabalho de áudio digital, ou *Digital Audio Workstation* (DAW). Estes



programas de computador são utilizados para que se possa transformar uma performance ou ideia musical em som gravado através de diversas ferramentas de gravação e manipulação sonora. Cotrim inclusive comenta em relação à sua utilidade para a educação musical enquanto define o que são DAWs:

[...] são programas de enorme funcionalidade para as atividades de educação musical por oferecerem recursos de gravação, de edição, de processamento de som, de mixagem e de masterização do material sonoro, possibilitando o estudante realizar um processo de criação e produção de sua peça musical até seus acabamentos finais. Representam a categoria de programas multipistas, onde é possível sobrepor inúmeras camadas de trilhas sonoras com enormes recursos de controle sobre o material. (COTRIM, 2015, p.52).

Esta categoria de *software* é representada por diversos modelos de marcas como *Pro Tools*, *Ableton Live*, *Logic Pro*, *FL Studio* e *Cockos Reaper*, alguns deles sendo compatíveis com qualquer modelo recente de computador, ou até mesmo determinados aparelhos de celular. Podem ser encontrados em computadores de estúdios em grandes gravadoras ou mesmo em *notebooks* de *home studios*, no caso dos produtores caseiros ou dos músicos que podem utilizar as diversas funções de uma DAW para facilitar processos como de criação, gravação e estudos, muitas vezes atuando como os próprios produtores. DAWs podem ser utilizadas tanto para a gravação de instrumentos e voz como para o processo de produção de músicas como a eletrônica e o *hip-hop* (ver BELTRAME, 2016 e COTRIM, 2015).

Uma característica importante das DAWs são suas informações gráficas. Através de grades, tabelas e diversos recursos visuais, quem opera o programa é capaz de visualizar cada faixa sonora, tendo total controle sobre cada instrumento ou voz individualmente, permitindo uma percepção gráfica do arranjo musical. Este entendimento da estrutura da peça musical “possibilita o compositor visualizar questões relativas à forma, textura, fazer edições e acabamentos com enorme precisão de tempo” (COTRIM, 2015, p.52)

No exemplo do *software Logic Pro X* (fig. 1) a seguir é possível identificar alguns dos diversos recursos visuais de manipulação e organização do som típicos das DAWs. Os elementos em tons de verde e rosa na área marcada como *tracks area* mostram o registro sonoro de cada peça de uma bateria e outros instrumentos virtuais, organizados por instrumento na vertical e seu posicionamento em relação ao tempo de reprodução na horizontal, o que assemelha-se às grades instrumentais das partituras musicais, nas quais os diferentes instrumentos são organizados em cada sistema verticalmente, enquanto as notas musicais são mostradas horizontalmente para demonstrar passagem do tempo. Este recurso gráfico próprio

de DAWs e outros programas de edição de áudio permite o usuário uma visualização clara do arranjo, sendo possível utilizar a ferramenta *zoom* para edições em nível de detalhe.

Figura 1 - Janela principal do *software Logic Pro X*, uma DAW da empresa Apple. Nela podem ser vistos controles de reprodução (*control bar*), sequências das pistas musicais (*tracks area*), inspetor de canais (*inspector*) e controles de efeito, no caso um compressor (*smart controls*).

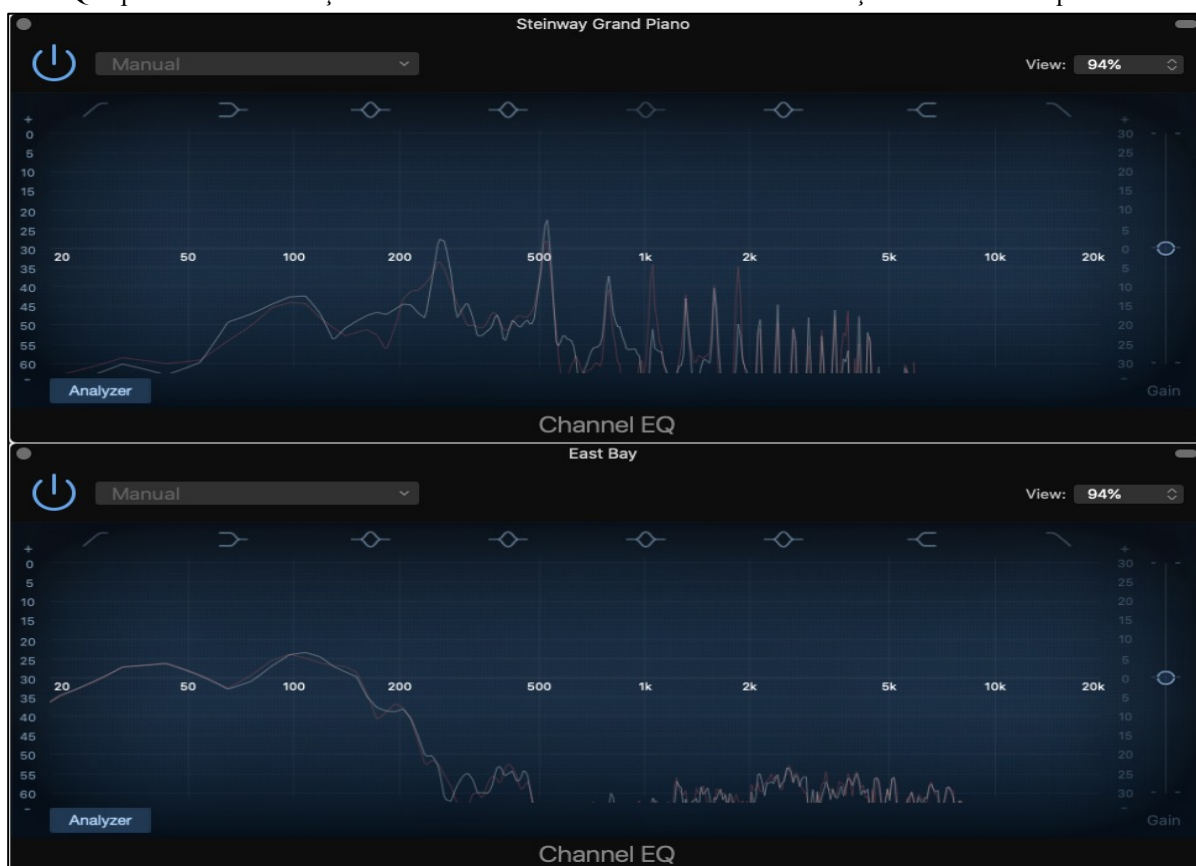


Fonte: (<apple.com>. Acesso em: Setembro de 2019).

Na mesma imagem é possível notar controles de volume na região *inspector*, representados por barras verticais coloridas em verde, amarelo e vermelho; um pouco mais acima na mesma região estão os *plug-ins*, que são pequenos programas dentro do programa responsáveis por aplicar efeitos sonoros, representados por pequenos retângulos azuis com texto dentro; e no grande retângulo azul é possível identificar botões do *plug-in* compressor, simulando graficamente o equipamento de mesmo nome existente fisicamente que é responsável por ajustar níveis dinâmica de um material sonoro. As diversas janelas, parâmetros, *plug-ins* e funções das DAWs costumam representar equipamentos analógicos de gravação e manipulação de áudio existentes fisicamente, concedendo ao programa o papel de estúdio musical digital. Produtores podem utilizar uma DAW como o *Logic Pro X* mostrado acima em combinação com equipamentos reais como compressores, equalizadores e pedais de efeito, ou utilizar as versões digitais em *plug-in* destes mesmos equipamentos.

Um tipo de *plug-in* muito utilizado em diversas situações por produtores é o equalizador. Os equalizadores nas DAWs imitam o equipamento real nos quais foram baseados, estes que servem para adicionar ou remover frequências graves, médias ou agudas (e suas nuances) de determinado material sonoro. Essas alterações, de ordem timbrística, podem ser realizadas para a correção do sons de instrumentos e criação de efeitos. Podem ser utilizados, por exemplo, para aumentar a região grave de um contrabaixo, ou diminuir a sibilância (aspecto chiado de fonemas como ‘s’ e ‘sh’) de uma voz gravada ao abaixar partes de sua região aguda. Também são utilizados para a simples visualização dos sons e quais de suas frequências são mais ou menos presentes através de seus espectrogramas, nos modelos nos quais está presente essa função de visualização. Na figura a seguir, retirada da DAW *Logic Pro X* pelo próprio autor, é possível visualizar duas instâncias de um equalizador. A parte superior mostra uma nota Dó central tocada em um piano, enquanto a inferior mostra um bumbo de bateria.

Figura 2 – *Plug-in* equalizador da DAW *Logic Pro X*. Este equalizador em particular possui um espectrograma, Que permite a visualização das ondas sonoras em sua intensidade em relação à banda de frequências.



Fonte: Imagem capturada pelo autor.

Este equalizador, organizado em forma de gráfico cartesiano, representa a banda de frequências sonoras de 20 a 20.000Hz (Hertz) disposta horizontalmente versus a intensidade

em decibéis (dB) disposta verticalmente. Essa disposição de informações resulta em um gráfico que mostra quais partes do timbre, por assim dizer, estão mais altas ou mais baixas. Enquanto o bumbo de bateria, um tambor grave, possui suas frequências graves mais proeminentes (parte esquerda do gráfico), o Dó central do piano apresenta picos na região mediana do gráfico. Um produtor, através dessa ferramenta, pode adicionar e remover dessas frequências de inúmeras formas, alterando seu timbre. O equalizador representa um excelente exemplo de como produtores musicais utilizam recursos tecnológicos para alterar o som, nesse caso com proeminente apoio de recursos visuais.

Por conterem as funcionalidades de um estúdio musical e serem a principal ferramenta dos produtores musicais da atualidade, DAWs podem dizer muito sobre as práticas da produção musical e as possibilidades de significados e aprendizados musicais que podem oferecer. As DAWs foram escolhidas como um dos focos desta pesquisa por conterem inúmeras possibilidades de aplicação em situações de ensino e aprendizagem musical, representadas por seus recursos gráficos e interativos. Em outras palavras, são programas que permitem o usuário ‘visualizar’ o som e seus parâmetros enquanto o grava e edita, obtendo diversas formas de controle e representação gráfica de sua altura, duração, intensidade e timbre, além de funções que permitem a visualização e edição do arranjo musical. Sendo a ferramenta em comum utilizada pelos produtores entrevistados para esta pesquisa, a forma como utilizam sua DAW compôs boa parte dos assuntos tratados por eles, o que a tornou uma espécie de lente pela qual é possível entender as práticas dos produtores musicais. Uma DAW também representa uma ferramenta de disponibilização das práticas de produção musical para o público em geral que tenha acesso à Internet, antes restritas aos estúdios e pessoas que possuíssem os diversos equipamentos analógicos que hoje são substituídos por um único computador.

A questão não será aprofundada ao longo da dissertação, mas é um assunto que vale ser abordado em futuras pesquisas: a acessibilidade e o acesso a práticas de produção musical, especialmente em parceria com outras áreas como a pedagogia. Acessibilidade, porque DAWs e demais programas de edição e gravação de áudio podem permitir que pessoas portadoras de deficiência interajam com materiais sonoros sem a utilização de instrumentos musicais ou a voz. O *Audacity* (<audacity.com>) é um programa gratuito e conhecido de áudio que permite com que o usuário corte, copie, cole e adicione efeitos a materiais sonoros, além de outras funções. O programa possui a função de leitura de tela, na qual uma voz narra os elementos dispostos na tela, permitindo que cegos e pessoas de baixa visão o operem. E acesso, porque o *Audacity* também é gratuito, assim como o *Bandlab* (<bandlab.com>): uma DAW simplificada, gratuita e adicionada de funções típicas de redes sociais, como criação de rede de amigos e

compartilhamento de informações. Pode ser acessada através navegadores de Internet de celulares, não necessitando instalação, nem computadores caros e de alta performance para sua operação. Como o *Bandlab* trata-se de uma página da Internet, pode ser acessado a partir de qualquer aparelho celular ou computador que possua essa conexão, podendo ser utilizado para aulas à distância e compartilhamento de processos de edição de áudio entre músicos. Considero que pouco adianta pensar possibilidades para o ensino de música se estas estão disponíveis apenas para alguns, logo tornando-se impossibilidades para todos os outros. Logo, para que em uma perspectiva de inclusão, os resultados dessa pesquisa sejam válidos, há de se considerar se essas práticas de produção são razoavelmente acessíveis. Entende-se que práticas de produção musical necessitam de aparatos tecnológicos, logo automaticamente estão indisponíveis para populações e instituições muito carentes. Porém como alguns *softwares* de produção musical são gratuitos e operáveis por determinados grupos de pessoas portadoras de deficiência, acredito que já seja um passo dado em direção à democratização das práticas de produção musical, antes restritas a espaços como estúdios repletos de equipamentos caros e importados. Na época do desenvolvimento da presente pesquisa, três quartos dos brasileiros possuem alguma forma de acesso à Internet, 99% desses usuários o fazendo através de *smartphones* e 42% através de computadores<sup>5</sup>. Isso indica que boa parte da população já pode se beneficiar de práticas de produção musical de alguma forma, mesmo que básica.

Essa pesquisa foi planejada com base na ideia de que as funcionalidades das DAWs – e por consequência, as práticas de produção musical – podem oferecer ao educador e ao aluno de música ferramentas singulares de criação, transformação, visualização, compreensão, performance, registro e compartilhamento de sons e música, já que todas essas e mais funções estão disponíveis em ferramentas como DAWs. Para descobrir quais são essas práticas de produção e como elas se dão, dois instrumentos de pesquisa foram utilizados: experiências de produção em sala de aula e entrevistas com produtores. No próximo capítulo, apoiado bibliograficamente por conceitos da educadora Lucy Green, serão expostas essas experiências. Estas serviram para que eu pudesse, através do exercício do papel de professor e de aluno em aulas de música envolvendo produção musical, extrair e nomear quais práticas são realizadas nesse tipo de aula. Os conceitos de Green escolhidos justificam a necessidade da educação musical de utilizar formas de ensino que correspondam à realidade dos alunos e das músicas trabalhadas em aula.

---

<sup>5</sup> Pesquisa disponível em <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>>. Acesso em agosto de 2020.

## CAPÍTULO 2:

### Experiências com produção musical em sala de aula

A primeira seção do atual capítulo traz luz a ideias apresentadas pela educadora britânica Lucy Green (1997, 2000 e 2012), que promove um ensino escolar de música que valoriza os contextos das músicas a serem ensinadas e a realidade dos alunos envolvidos. A autora foi escolhida pois o foco de suas pesquisas é o ensino de música popular, e entende-se que artistas populares têm suas gravações realizadas justamente através das práticas de produção musical abordadas ao longo de toda a dissertação. Os conceitos expostos pela autora auxiliam na compreensão de como a produção musical pode ser uma ferramenta que auxilia o ensino de música a ser mais pautado na realidade das diferentes músicas abordadas em sala.

Na segunda seção são apresentadas as experiências com produção musical realizadas em salas de ensino médio do Colégio Pedro II (CPII), e vividas em uma disciplina de ensino superior no curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). A primeira foi realizada por mim como professor convidado para oficinas de produção musical, e a segunda, promovida em uma disciplina do curso Licenciatura em Música da UNIRIO, foi vivenciada por mim no papel de aluno da graduação. As experiências servem à pesquisa para a identificação e nomeação de práticas de produção musical, e a confirmação se essas práticas são possíveis nos ambientes de ensino de música envolvidos.

#### 2.1. Lucy Green: teoria dos significados musicais e aprendizagem musical informal

Lucy Green, ao realizar entrevistas com músicos populares (GREEN, 2000) e experiências de ensino de canções populares em sala de aula (GREEN, 2012), procura entender os métodos e formas com os quais a categoria aprende e ensina música, para então aplicá-los diretamente no ensino de canções populares em aulas escolares de música. A autora procura, nos trabalhos aqui comentados, expor os benefícios do ensino da música popular através de métodos surgidos da própria prática musical dos músicos populares, distanciando-se do que pode ser chamado de ensino conservatorial ou erudito, por vezes utilizado para o ensino de repertório popular.

Segundo a teoria dos significados de Lucy Green (1997 e 2012) há dois aspectos distintos (porém não dissociados) do significado musical. O primeiro, chamado **significado musical inerente**, é aquele contido no material sonoro da música – sons e silêncios, relações

harmônicas e melódicas, repetições e semelhanças. Este implica experiências prévias de escuta, já que é o processo que permite um ouvinte identificar o intérprete ou o gênero musical de uma gravação, e possuir expectativas em relação aos elementos sonoros contidos na mesma. Segundo um exemplo da própria autora, se uma estudante de música declara ao escutar um movimento de *Pierrot Lunaire*<sup>6</sup> que não gostou da peça e esta lhe parece confusa e caótica, significa que não está familiarizada com músicas desse aspecto, e logo não pôde reconhecer os elementos estruturais e repetições da peça (GREEN, 1997, p. 28). As experiências prévias do ouvinte podem configurar a sua escuta uma reação de afirmação (aprovação, identificação) em um extremo, ou de repulsa (desgosto, não entendimento) em outro. Logo, não há como separar a memória musical de uma pessoa das impressões que tem ao escutar uma música pela primeira vez.

Já o segundo aspecto, chamado **significado musical delineado**, comporta os aspectos extra sonoros da música: a cultura da qual a música faz parte, as vestimentas, a aparência dos músicos, e todos os aspectos culturais e sociais atrelados a uma música.

“Por exemplo, uma peça musical talvez nos coloque a pensar sobre o que os intérpretes estejam vestindo, sobre quem escuta essa música, sobre o que nos estávamos fazendo a última vez que a escutamos. Numa apresentação ao vivo, podemos identificar-nos, ou separar-nos, com os valores da subcultura que acreditamos seja comum à plateia. Alguns desses pensamentos e crenças estão tão proximamente ligados à música e tão aceitáveis pelos membros de uma sociedade, que podemos dizer que a música adquiriu um significado ou delinea-los em um nível satisfatório. Outras delineações resultam totalmente de identidade individual. Do mesmo jeito que fazemos com o significado inerente, os ouvintes constroem os significados musicais delineados a partir do seu referencial a respeito do estilo em questão.” (GREEN, 1997, p.29)

Reafirmando as palavras de Lucy Green, as vivências individuais e coletivas e as construções sociais dos ouvintes são determinantes para que tenham uma experiência positiva em um extremo, ou negativa em outro, para com uma música ou gênero musical. Logo não basta o material sonoro para fazer alguém gostar ou não de um artista ou estilo musical, mas também as vestimentas envolvidas, os processos ocorridos em uma performance, o grupo social que consome aquele tipo de música, a idade, origem, religiosidade e todo e qualquer aspecto que os acompanhe.

Além disso, apesar das diferenças entre os aspectos inerentes e delineados da música, as duas esferas não podem ser dissociadas uma da outra:

---

<sup>6</sup> Obra atonal de Arnold Schoenberg, influente compositor austríaco do século XX. (<<https://www.britannica.com/biography/Arnold-Schoenberg>>. Acesso em: Setembro de 2020.

“Concernente à concepção musical, que inclui os significados inerentes e delineados, jaz uma irrevogável e interdependente interface entre os dois tipos de significados. Não subentendendo-se que ambos os tipos coexistam em níveis idênticos, ou que estejamos sempre conscientes de ambos, ou ainda algum deles. Pelo contrário, é a habilidade própria de cada um dos significados de se tornar obscuro que tem causado, até certo ponto, toda discussão e desentendimento sobre música. O ponto de distinção, entre os dois tipos de significado, e que embora interdependentes, cada um afeta diferentemente a formação do grupo social em torno da música, impingindo-se sobre a experiência musical.” (GREEN, 1997, p.29)

Se enxergarmos o ensino de música através da lente dos significados de Green, os educadores musicais ao ensinarem música popular devem levar em consideração não apenas os aspectos inerentes (sons, silêncios, características sonoras), mas também seus aspectos delineados (conceitos extramusical e aspectos culturais) da música. O sentimento de afirmação ou repulsa em relação aos significados inerentes da música, assim como as experiências positivas ou negativas em relação aos seus aspectos delineados, podem fazer toda a diferença na hora da aprendizagem de uma determinada peça ou canção. Com isso, a autora defende o ensino de músicas populares em sala de aula utilizando-se dos próprios métodos informais da música popular, por exemplo: tirar músicas de ouvido, colaborar em grupo e imitar colegas e vídeos de músicos. Ensinar músicas populares com métodos que não são próprios da música popular, como os utilizados pelo ensino de música erudita, pode distanciar o aluno dos significados delineados de uma obra (GREEN, 2012).

A autora também comenta em relação às esferas formais e informais do ensino de música. Green (2000) define educação musical formal como aquela que possui currículo escrito, tradições de aprendizagem, planos de estudo, professores reconhecidos, mecanismos de avaliação sistemática como testes e provas, notação musical e bibliografia reconhecida. Este tipo de ensino é comumente encontrado em conservatórios e escolas de música, porém não se restringindo a esse tipo de ambiente. Pode ocorrer em aulas particulares de instrumento, orquestras, bandas e também no ensino escolar. Já as práticas de aprendizagem musical informal consistem nas que existem em todas as sociedades e seus métodos de transmissão de conhecimentos, que não dependem da existência de instituições de ensino, nem currículos escritos, metodologias e programas específicos, professores qualificados e mecanismos de avaliação e certificação, além de pouca ou nenhuma notação ou bibliografia. Ambas as esferas não são totalmente dissociadas, podendo um mesmo indivíduo beneficiar-se das duas. Sendo assim, os limites entre as práticas de aprendizagem formais e informais são pouco claros, porém existem diferenças significativas entre elas. (GREEN, 2000)

Lucy Green (2008) aponta cinco fatores encontrados na aprendizagem musical informal: (1) quem está aprendendo escolhe qual música vai tocar, tendendo à escolha de



repertório já compreendido e conhecido, do qual o aluno gosta e se identifica com. Isso vai contra a tendência da educação formal de apresentar músicas desconhecidas pelos educandos, escolhidas por quem está ensinando; (2) o método principal de aquisição de técnica trata-se do “tirar de ouvido”, o que se difere bastante do ensino pela escrita. É um método pouco aproveitado por educadores musicais, apesar da variedade de técnicas que empregam; (3) aprendizado informal pode ocorrer em solidão ou em grupos, envolvendo aquisição e troca consciente e inconsciente de técnicas e conhecimento através do escutar, observar, imitar e falar. Diferentemente da relação professor-aluno, não há supervisão de adultos ou tutores neste processo. As escolhas das músicas e as formas de comunicação entre quem está aprendendo estão ligadas à identificação por subculturas e círculos de amizade. Essas relações podem ser identificadas na forma de fazer música entre os membros de uma banda; (4) há tendência no ensino informal ao aprendizado casual de músicas ‘em si’ ou ‘do mundo real’, ou seja, que sejam conhecidas e/ou estejam publicadas. Em oposição a isso, no ensino formal é comum o aprendizado de exercícios específicos para o instrumento ou peças compostas com fins pedagógicos, como estudos e atividades escritas; (5) e por fim, o aprendizado informal envolve integração entre o ouvir, tocar, improvisar e compor ao longo de todo o processo de aprendizagem, com ênfase na criatividade, diferindo-se do ensino formal quando este enfatiza a técnica e a reprodução em detrimento da criatividade. É importante frisar que, apesar das diferenças entre os campos formal e informal da aprendizagem musical, também há similaridades de valores e atitudes entre educadores formais e músicos populares. Por exemplo: valorização do sentimento acima da técnica, trabalho em grupo, consciência do prazer de tocar música, crença no poder da música de aumentar a autoestima, e apreciação e respeito a um vasto leque de tipos de música. (GREEN, 2008)

No caso do ensino escolar de música, a autora observa que empregar práticas da aprendizagem informal de música pode conferir mais autenticidade à experiência da aula,

“[...] permitindo que os alunos ‘adentrem’ os significados inerentes da música, libertando-se por um momento de delineações específicas e, portanto, limitantes. Os alunos podem preencher a música com suas próprias delineações alternativas. As delineações da música aparentemente imutáveis, fixas e “verdadeiras” – sobre a natureza da própria música, sobre as pessoas que fizeram a música, sobre as pessoas que as escutam, seus valores, crenças e ações sociais, políticas ou religiosas – são colocadas em questão.” (GREEN, 2012, p.78).

Segundo as ideias da Green, falhamos como educadores ao não percebermos os processos pelos quais a música popular é transmitida, não bastando apenas ensinar os alunos a tocarem as notas das músicas que gostam, mas incorporar a forma como músicos populares

aprendem e ensinam estas músicas para que os alunos tenham uma experiência mais autêntica de aprendizado (GREEN, 2012). Ao ensinarmos estas músicas com métodos distantes das formas como as músicas populares são criadas e transmitidas, estamos lidando apenas com um “simulacro, ou com um espectro da música popular em sala de aula, e não com a coisa em si (GREEN, 2012, p. 68)”. Outro benefício da inclusão das práticas de aprendizagem informal na educação musical seria a capacidade de oferecer aos alunos “um nível de autonomia em relação a seus professores, o que aumentaria a capacidade dos alunos continuarem sua aprendizagem independentemente (GREEN, 2012, p. 78)”.

É possível resumir as ideias aqui expostas no seguinte exemplo: de que formas um professor ou professora de música pode ensinar uma canção popular para uma turma de escola regular? Se considerarmos apenas os aspectos inerentes da música (sons), é possível ensiná-la através de notação musical por partitura – o que, segundo a teoria dos significados e as definições de ensino formal e práticas de aprendizagem informal, pode ser uma má ideia, pois neste ato não estamos levando em conta os aspectos delineados desta música: a forma como foi criada, os processos de aprendizagem e todo seu pano de fundo. Mesmo que os alunos já tenham uma experiência afirmativa em relação ao significado inerente da canção, ao tentarem aprendê-la através de um método (formal) que não condiz com a maneira com a qual os músicos daquele estilo musical trocam informações, podem ter uma experiência negativa em relação a seus significados delineados, que são perdidos numa forma de ensinar que é incompatível àquela música ou estilo musical. Em suma, educadores musicais devem procurar ensinar música popular com métodos populares, para que haja maior chance de identificação e afirmação com a música ensinada.

Considerando que a tecnologia disponível atualmente permite que músicas estejam disponíveis nas vastas bibliotecas de *streaming* de música, é possível identificar na hipótese da dissertação uma interpretação dos conceitos de Lucy Green aqui expostos: apresentar o educando musical aos processos de produção musical do repertório que escutam pode conferir-lhe toda uma nova gama de conhecimentos sobre as músicas com as quais já têm familiaridade, além de um entendimento mais visual e técnico sobre os sons contidos nelas. Ao conhecerem forma como as músicas que escutam são produzidas, educandos podem ter a chance de acumular novos significados inerentes (como são produzidos os timbres, os padrões rítmicos, efeitos e os demais elementos sonoros) e delineados (forma como os produtores trabalham, comunicação de estúdio, troca de informações a respeito da operação dos programas, viver a experiência da gravação de música). Em uma sala de aula com condições mínimas para que ocorram práticas de produção musical, como um computador com DAWs instaladas na sala ou

alunos que portem *smartphones*, atividades no sentido de entender como determinadas músicas são produzidas podem ser realizadas, em adição a atividades recorrentes como tocar e cantar as músicas.

Aproveitando oportunidades de experiências com o uso de técnicas de produção musical em sala de aula ocorridas durante o período do curso de mestrado, foi decidido pela inclusão das mesmas na dissertação. Isso foi feito para que se possa sustentar a hipótese de que abordar conhecimentos da produção musical pode influenciar positivamente em um cenário de ensino e aprendizagem de música, além de serem ambientes nos quais fui capaz de identificar e nomear práticas de produção musical. Isso ainda não cumpre com o objetivo da pesquisa, que busca analisar as práticas de produtores musicais através da interpretação das entrevistas com produtores musicais, as quais estão contidas no terceiro capítulo. Os relatos das experiências surgiram da necessidade de identificar práticas de produção musical e simultaneamente aplicá-las no ensino de música da forma mais disponível no momento da elaboração da pesquisa: a sala de aula, tanto da perspectiva do professor de ensino básico como do aluno universitário. Dessa forma pôde-se confirmar a possibilidade de um uso prático de recursos eletroacústicos no ensino e aprendizagem de música antes que as entrevistas com produtores fossem realizadas. Não seria lógico analisar práticas de produtores musicais com intuito de trazê-las para o ensino da música sem antes confirmar se isso é possível no mundo físico, mesmo que as experiências realizadas sejam apenas dois exemplos das diversas formas possíveis de aplicação dessas práticas.

## **2.2. Produção musical no ensino escolar de música: relatos de experiência**

A fim de uma impressão direta sobre o impacto do uso de técnicas de produção musical em sala de aula, foram realizadas duas aulas em duas turmas regulares dos campi Centro e São Cristóvão do ensino médio do Colégio Pedro II, na cidade do Rio de Janeiro, ambas as turmas de primeiro ano do ensino médio. A atividade consistiu em simular um ambiente de estúdio na sala de aula, na qual eu assumia o papel de produtor musical, e a turma de banda a ser gravada. Me foram feitos convites como professor de música e produtor musical para realizar as atividades nas aulas de música do Colégio por parte da professora Inês Rocha, no caso do campus Centro, e da psicóloga Julia Torres, do campus São Cristóvão. Logo, aproveitei o ambiente escolar oferecido para colher dados para esta pesquisa.

A atividade planejada foi a mesma para ambas as turmas. Foram fornecidos por mim um computador *Apple MacBook Pro* com a DAW *Logic Pro X* instalada, uma interface<sup>7</sup> *M-Audio Fast Track Pro* USB e um microfone modelo *Shure SM-57* além de todo cabeamento necessário para a conexão dos aparelhos. Os instrumentos musicais e microfones adicionais tocados pelos alunos foram fornecidos pelo Colégio. É importante ressaltar novamente que a atividade pode ser realizada com equipamentos muito mais acessíveis como telefones celulares e computadores mais baratos, porém julguei interessante mostrar-lhes algo o mais próximo o possível do que ocorre no âmbito profissional.

A aula iniciou-se com os equipamentos já montados ao meu lado, e os alunos sentaram-se em formação de roda em suas cadeiras, da qual também faço parte. Expliquei que haveria uma atividade de gravação de uma música na qual represento o produtor e eles os artistas. Introduzi aos alunos a produção musical, e expliquei que é o que ocorre na criação das músicas que escutam, e que seus artistas preferidos gravam suas músicas de forma não muito diferente do que o que vamos realizar naquele momento.

Após isso, dei um tempo para que os alunos decidam qual música querem tocar e quais instrumentos querem usar na gravação<sup>8</sup>. Apresentei-lhes o computador com a DAW exibida no monitor, e expliquei que o programa serve para armazenar e editar os sons que vão gravar. Também esclareci a função da interface, que serve para transformar o som captado no microfone em sinal digital, que é armazenado no computador e utilizado na DAW. Introduzi-os a duas das funções básicas das DAWs, que são a função gravar (REC) e o metrônomo nativo da DAW, chamado de *click* e utilizado para que a música seja gravada no andamento correto.

Chega então o momento da gravação. Primeiro escutei sua performance, sem gravar, regendo a turma como uma banda e garantindo que estão todos em sincronia. Então, cada aluno, ou grupos de alunos organizados em espécies de ‘naipes’, vem gravar sua parte com auxílio do *click*, ou metrônomo. Como alguns alunos tocavam *ostinatos*, puderam gravar apenas um ou dois compassos de seus instrumentos, cabendo a mim repetir no programa diversas vezes o trecho gravado, formando *loops*. Ao final da gravação de cada *take*, o mesmo era escutado por todos para que decidissem se estava bom. A cada nova camada gravada o resultado era

---

<sup>7</sup> Interfaces de áudio digital são equipamentos que permitem a conversão de áudio analógico em sinal digital. Consistem em um aparelho no qual de um lado conectam-se instrumentos e microfones, e de outro um computador via conexão USB, permitindo que o sinal sonoro dos instrumentos seja gravado nas DAWs. (Equipamento azulado com fios conectados presente no canto inferior esquerdo da fig. 3).

<sup>8</sup> Convém notar que o processo de escolha pelos estudantes da música a ser gravada e da instrumentação a ser utilizada corresponde à ideia de Lucy Green de deixar que decidam o repertório, como mencionado anteriormente. Porém a inclusão de referências da autora deu-se após as experiências no Colégio. A atividade não foi pautada diretamente das ideias de Green, mas a escolha da autora deu-se pela natureza da atividade realizada, já que suas pesquisas tratam de ensino escolar de repertório popular.

reproduzido, e cada novo naipe ou instrumentista pode escutar as gravações anteriores enquanto grava sua linha. Para finalizar, o resultado é reproduzido após um leve ajuste de volumes. No caso da turma Centro, fui capaz de depois elaborar um *remix*<sup>9</sup> de estúdio caseiro, especialmente devido à qualidade do som captado.

### 2.2.1. Turma Centro

A turma Centro, visitada em outubro de 2018, escolheu gravar um *rap* composto pelos próprios alunos. A letra foi elaborada em um processo de escrita conjunta ministrado pela prof.<sup>a</sup> Inês previamente à minha visita, e citava temas como questionamentos sobre o sistema escolar, questões políticas, reforma trabalhista e críticas sociais. A base era composta por grupos de tam-tans, reco-recos, pandeiros, um teclado, violão e vozes de apoio. Um aluno particularmente instruído em música e entusiasta da cena *hip-hop* responsabilizou-se pela gravação das vozes principais e violão.

[sem título]

*Saturado*

*De segunda a sábado eu passo cinco horas na escola*

*E fico muito cansado*

*O sistema diz que é pro meu aprendizado*

*E quando eu aponto falhas dizem que eu tô errado, ferrado*

*Mas quem com ferro fere é ferido pelo tiro deferido*

*E o direito infringido de aprender o que realmente é importante*

*Conserto meu caráter sem cosseno e cossecante*

*Chegamos num consenso embora o clima tá tenso*

*Beirando uma ditadura comandada pelos sem-senso*

*Acendo um incenso com a mente incomodada*

*Não enxergam o quão mandada é a reforma trabalhista*

*Querem mais trabalho pro trabalhador*

*E mais lucro pro empresário, mercenário, que nem vai ligar pra dor*

*Que é o preço que se paga com o tempo nessa vida*

*Alguns tem ela tirada muitos tem ela sofrida*

(Composição coletiva dos alunos do segundo ano do E.M. do CPII Centro, 2018)

Houve um momento inicial de estranhamento do processo de gravação com *click*, o metrônomo fornecido pela DAW para que a música seja gravada em um andamento certo, e todas as suas partes separadas, ou naipes, possam estar sincronizadas no mesmo tempo. Após alguns conselhos da professora da turma e o auxílio da minha regência complementando o som do metrônomo, os alunos foram capazes de gravar as linhas uma por uma. Ao gravar cada novo

<sup>9</sup> Formato de produção musical eletrônica na qual um produtor musical reinventa e adiciona elementos a uma música de outro autor já gravada, transformando seu arranjo e podendo modificar seu gênero musical. Mais a respeito de *remixes* será tratado no terceiro capítulo.

instrumento, os alunos seguintes poderiam ouvir os materiais anteriormente gravados pelos colegas, a fim de haver mais referência e menos dependência do metrônomo.

Após a gravação dos instrumentos de percussão e harmônicos, foram adicionadas as vozes de *rap* (dois *takes* sobrepostos do aluno cantando a mesma letra, porém em alturas diferentes, o que é chamado de “dobra” no mundo do *hip-hop*) e vozes de apoio em uníssono. Enquanto eram gravados, os alunos podiam ver os trechos que registraram na tela do projeto mostrado no computador e acompanhar a formação do arranjo. As partes rítmicas e harmônicas só precisavam ser gravadas durante alguns compassos, pois foi possível programar *loops* dos instrumentos de percussão e harmônicos na hora, o que permitiu a gravação de toda a letra por cima desses *loops*.

As gravações foram depois editadas em meu computador em duas versões, sendo a primeira formada basicamente por cortes, colagens e edições leves dos *loops* que os alunos gravaram, resultando em um arranjo simples e bem remetente ao conteúdo original<sup>10</sup>. Futuramente elaborei a segunda versão, um *remix* com novos instrumentos eletrônicos adicionais e edições mais complexas dos materiais gravados pelos alunos, resultando em um versão *boom-bap* (um subgênero do *hip-hop*) da música composta pela turma<sup>11</sup>.

Houve grande empolgação por parte da turma com a experiência. Durante a atividade e as conversas realizadas ao longo da aula, os alunos puderam perceber que artistas dos quais gostam (citaram Beyoncé e Rihanna, cantoras célebres da cultura *pop*) gravam suas músicas da mesma forma como fizeram naquela sala, considerando-se as devidas proporções e diferenças de equipamento e equipe em cada caso. Mais tarde o aluno que cantou a letra entrou em contato através da professora Inês e expressou vontade de mudar a letra para retirar as críticas à escola e alguns comentários sobre estar “saturado” e “cansado”, pois afirmou que haviam problemas mais graves na vida e no país do que a sua escola, que considerava uma parte benéfica de sua vida.

### 2.2.2. Turma São Cristóvão

A experiência realizada com a turma São Cristóvão, em agosto de 2019, foi semelhante à primeira, e ocorreu no evento Prata da Casa do Colégio Pedro II, idealizado pela psicóloga

---

<sup>10</sup> Gravação disponível em:  
<[https://drive.google.com/drive/folders/128ISfKlarSb\\_y\\_UG64Y6pURq4QQ\\_xJNJ?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/128ISfKlarSb_y_UG64Y6pURq4QQ_xJNJ?usp=sharing)>

<sup>11</sup> Gravação disponível em:  
<[https://drive.google.com/drive/folders/128ISfKlarSb\\_y\\_UG64Y6pURq4QQ\\_xJNJ?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/128ISfKlarSb_y_UG64Y6pURq4QQ_xJNJ?usp=sharing)>

Julia Rocha. Participei como ex-aluno do CPII para narrar aos alunos trajetórias e histórias de carreira, e aproveitei a oportunidade para repetir a experiência da turma Centro. A turma decidiu gravar a célebre capoeira *Paranauê*, uma música já tocada nas aulas regulares e ensinada pela professora. A instrumentação escolhida foi: tam-tans, pandeiros, violino, teclado, agogô e coral. Diferentemente da turma Centro, na qual cada instrumento gravava apenas um ostinato ou frase musical, na turma São Cristóvão todos os instrumentos gravaram duas linhas diferentes. Como todas as linhas tratavam-se de *ostinatos*, inclusive as vozes (apenas *paranauê*, *paranauê paraná*), cada uma foi gravada por apenas alguns compassos.

Figura 3 – Montagem e teste do equipamento utilizado por mim para a atividade na turma São Cristóvão, em 2019. Sobre da mesa é possível visualizar o teclado do *notebook* e a interface de áudio com cabos conectados.



Cortesia do Colégio Pedro II, Campus São Cristóvão. 2019.

A turma também não se acostumou inicialmente com o processo de gravação com o *click*. Dado isso, foi sugerido aos alunos que ensaiassem todos juntos o arranjo inteiro, depois apenas alguns grupos de instrumentos, auxiliados por regência. A professora de música da turma a orientou para que atentasse ao tempo forte de seus *ostinatos*, pedindo para que os alunos escutassem uns aos outros durante o breve ensaio, e atentassem ao *click* (andamento) e à minha regência. Após uma melhor compreensão do andamento, grupos de alunos gravaram os tam-tans e pandeiros, que serviram de base para os demais instrumentos e vozes, como na experiência do Centro. Por ser um *ostinato*, cada novo aluno ou grupo era capaz de escutar

quantas vezes quisesse os *ostinatos* previamente gravados, e gravar quantos *takes* fossem necessários para que executassem um trecho satisfatório.

Houve grande interesse por parte de alguns alunos sobre como ficaria o resultado. A maioria se surpreendeu com a qualidade da gravação e da forma como tocaram e cantaram, que superaram suas próprias expectativas após ouvirem uma gravação de si mesmos tocando. No final, já com o esboço do arranjo, os estudantes puderam ouvir um *loop* de quatro compassos com todos os instrumentos somados. Durante cada nova reprodução foram silenciadas umas ou outras faixas, a fim de esboçar uma sensação de arranjo com as entradas e saídas de instrumentos.

Não foram realizados versões nem *remixes* posteriores desta versão pelo fato desse processo ter sido feito ao vivo, de outra forma: durante a escuta final, reproduzindo suas gravações em *loop* e o silenciamento ou não de determinados instrumentos descrito acima. Porém os alunos desta turma puderam escutar os arranjos produzidos por seus colegas da turma Centro, e comparar a primeira versão ao *remix*. Alguns dos meninos, fãs de *hip-hop*, ficaram entusiasmados com a versão *remix* e um deles chegou a dar sugestões para uma possível elaboração da faixa *remixada* da capoeira tocada por sua turma, citando músicas de *raves* africanas.

### 2.2.3. Sobre as experiências no Colégio Pedro II

As duas turmas reagiram semelhantemente às atividades, apesar de diferentes perfis, escolhas de instrumentação, gêneros musicais e instruções musicais entre os alunos. Em ambos os casos houveram experiências que dizem respeito especificamente à execução musical e à prática da gravação. Adiante estão listadas as experiências vividas, seguidas das práticas musicais que acredita-se que estejam relacionadas às ditas experiências, expostas entre parêntesis e nomeadas por mim: dificuldade inicial de tocar com o auxílio de metrônomo, logo superada após acostumarem-se com a prática (prática de gravação); tocar com um microfone próximo ao instrumento, com atenção à intensidade da execução para que o som não distorça ou fique baixo demais (prática de gravação); visualização das partes gravadas na tela do computador e identificação de cada instrumento ao silenciarmos determinadas faixas a cada reprodução do *loop* (criação mediada pela tecnologia, utilização de recursos gráficos); escutar os instrumentos dos colegas previamente gravados e adaptar sua execução ao que já está registrado, diferentemente da execução ao vivo com todos os instrumentos (prática de gravação, criação mediada pela tecnologia); possibilidade da criação de novas ideias musicais



para o arranjo antes e durante a gravação (composição); escolha de instrumentos a serem tocados, da ordem de gravação e julgamento de qual *take* está bom ou ruim, escolhendo o que vai para o arranjo após gravarem (planejamento, arranjo); e escuta de cada etapa do processo e apreciação coletiva do resultado (escuta).

Destacaram-se também sentimentos e declarações dos alunos ao longo das aulas: comparação da experiência vivida no momento com a de artistas famosos enquanto gravam, resultando em brincadeiras e imitações (identificação com artistas/culturas); enfrentamento da vergonha, do medo de errar, de tocar na frente dos colegas e de se ouvir depois, em especial alunos que gravaram sozinhos (prática de performance musical); e identificação e comentários a respeito da cultura *hip-hop* (identificação com artistas/culturas). Esses nomes assimilados às práticas de produção musical realizadas em aula (entre parêntesis) serão retomados ao longo do próximo capítulo com o intuito de identificar essas práticas nos depoimentos de produtores musicais. Em resumo, as práticas vividas pelos estudantes ao longo da experiência foram: **práticas de gravação, criação mediada pela tecnologia, utilização de recursos gráficos, planejamento, criação de arranjo, composição, identificação com artistas/culturas e práticas de performance musical.**

Vale lembrar que quase nenhum dos adolescentes conhecia uma DAW ou o processo de produção de uma música, logo tiveram a oportunidade de ter alguma ideia de como as músicas que escutam em seu dia-a-dia são produzidas. Muito da animação dos alunos com a atividade deu-se pelo fato de ser uma aula fora do comum, distante daquelas em que o foco é a leitura e escrita musical ou a execução de músicas por si só. A atração pelos equipamentos eletrônicos e a simulação de estarem em uma gravadora atuando como uma banda também se mostraram marcantes.

Em uma análise das experiências como um todo, as reações dos estudantes e a variedade de práticas realizadas ao longo da atividade resultaram em alguns acontecimentos que merecem atenção. Primeiro, a possibilidade de abordagens diferenciadas para desafios já vividos pelas turmas ao tentarem executar as canções de seu repertório: tocar no andamento certo, cantar com afinação, compreender o arranjo, escutar os instrumentos dos colegas e todas as implicações da performance musical em grupo já familiares àqueles alunos. Com o objetivo de fazer com que a gravação soasse bem, a turma decidiu dar o seu melhor para superar esses desafios. E em segundo lugar, vivências musicais tornadas possíveis com o auxílio do aparato tecnológico trazido: visualizar cada linha instrumental na tela do programa, escutar o desenvolvimento do arranjo, gravar a própria parte escutando elementos previamente gravados, atentar à dinâmica diante do microfone e criar novos elementos para o arranjo no momento da

gravação. Disso ainda excluem-se fatores de não menor importância, como os sentimentos de medo e vergonha a serem vencidos na hora de gravar, o trabalho conjunto, as identificações com artistas de sucesso e o próprio fato de que todo o cenário criado para a atividade cria um momento descontraído e de desafio.

Foi notado que os alunos já conheciam a sonoridade do *hip-hop* e da capoeira, o que permitiu que executassem as músicas de forma que as gravações remetesse aos gêneros musicais correspondentes. Como formaram conjuntos instrumentais que não são típicos desses gêneros, houve a necessidade de adaptação da execução para que a gravação remetesse a eles, de acordo com o que conhecem em relação a *hip-hop* e capoeira. Há de se considerar que os estudantes haviam trabalhado as músicas escolhidas para a atividade previamente com suas professoras de música, e que capoeira e *hip-hop* possivelmente fazem parte do cotidiano de muitos. Segundo as lentes de Green aqui adotadas, a turma, ou ao menos parte dela, já possuía significados inerentes em relação a essas músicas. “O ouvinte deverá ter alguma experiência musical prévia desse tipo de música e estar familiarizado ou deter algum conhecimento com o estilo musical, para perceber algum conhecimento inerente. Do contrário, poucos significados serão percebidos (GREEN, 1997, p.28)”. Esse aspecto da atividade revela a importância para os envolvidos em processos de produção musical de conhecerem previamente as estruturas e sonoridades do material a ser gravado. A produção musical como prática de ensino pode complementar propostas de ensino de Green no sentido de que o conhecimento sobre como determinadas sonoridades e ritmos são criados pode ser adicionada a esses conhecimentos previamente estabelecidos em relação ao material sonoro. Em outras palavras, não apenas reconhecer os padrões sonoros que formam gêneros e definem o estilo de artistas, mas entender como esses padrões são criados em primeiro lugar.

E como ficam os aspectos musicais delineados?

“Não é possível ouvir música sem uma delimitação ou outra. [...] Em nossa vida cotidiana ela acontece despercebidamente. Por exemplo, uma peça musical talvez nos coloque a pensar sobre o que os intérpretes estejam vestindo, sobre quem escuta essa música, sobre o que nos estávamos fazendo a última vez que a escutamos. Numa apresentação ao vivo, podemos identificar-nos, ou separar-nos, com os valores da sub-cultura que acreditamos seja comum à plateia. Alguns desses pensamentos e crenças estão tão proximamente ligados a música e tão aceitáveis pelos membros de uma sociedade, que podemos dizer que a música adquiriu um significado ou delimitá-los em um nível satisfatório. Outras delimitações resultam totalmente de identidade individual. Do mesmo jeito que fazemos com o significado inerente, os ouvintes constroem os significados musicais delineados a partir do seu referencial a respeito do estilo em questão.” (GREEN, 1997, p.29)

As brincadeiras feitas pelos estudantes com aspectos do *hip-hop* e da capoeira, como imitações de *rappers*, de gestos de danças, a citação de nomes de artistas e demais relações que fizeram com fatores extra-sonoros das músicas tocadas revelam as delineações envolvidas. No caso da turma Centro, essas delineações ocorreram mais intensamente quando estavam diante do microfone ao gravar, em contraposição ao momento de ensaio, que se deu de forma mais contida. A criação de uma espécie de simulação de estúdio na sala pareceu provocar mais ainda as delineações que acompanham as músicas escolhidas.

Considerando também a proposição de Green de que o ensino de músicas populares deve ser abordado de forma correspondente à realidade da música em questão, isso pôde ser realizado, ao menos de forma parcial, na turma Centro. A gravação da música serviu de complemento para as práticas de composição e execução dessa música antes praticadas pela turma, orientada pela professora. Antes de minha intervenção, a turma já havia composto a música através de processo de escrita coletiva e muitos sabiam tocar as linhas de seus instrumentos baseados em experiências prévias, o que sugere que haviam abordado o *hip-hop* de diversas maneiras que não a gravação. Não necessitaram de partitura para executar as linhas, o que também sugere não as terem aprendido através da leitura. A união de todas essas práticas de ensino, desde os processos construídos antes de minha visita até a gravação da turma e o *remix* enviado por mim, possui fortes traços da forma como o próprio *hip-hop*, um gênero de música popular, é construído: pouco ou totalmente não baseado na leitura musical, muitas vezes de forma coletiva, e envolvendo tecnologias de gravação e edição musical. Todos os cinco fatores apontados no item 2.1 que definem o aprendizado musical informal apresentados por Lucy Green (2008) estiveram foram notados nas experiências realizadas em ambas as turmas do Colégio Pedro II: (1) a escolha do repertório pelos alunos (no caso, de qual música seria gravada); (2) alunos tirando suas partes “de ouvido”; (3) aprendizado em grupos, de forma colaborativa e por vezes sem intervenção minha ou das professoras; (4) utilização de músicas conhecidas em oposição a exercícios ou repertório puramente técnico; e (5) integração entre o ouvir, o tocar, o improvisar e o compor, sem priorizar a técnica e a reprodução em detrimento da criatividade.

Vale lembrar que as atividades não foram realizadas com base nas ideias de Green, estas que foram incluídas na pesquisa após a realização das atividades, o que acabou por torná-las evidências da tese defendida pela autora que de adotar práticas de aprendizados populares, considerando os aspectos musicais que acompanham cada música, pode conferir autenticidade à aula e sentimento de aceitação e identificação com o material por parte dos estudantes.

### 2.3. Produção musical no ensino superior de música: relatos de experiência

No segundo semestre do ano de 2019 tive a oportunidade de participar ativamente de uma disciplina da graduação em música chamada Processos de Musicalização em Ambientes de Estúdio, na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). A disciplina foi oferecida pelo professor Ricardo Cotrim, na época doutorando e estagiário-docente da instituição. Apesar de tratar-se de uma disciplina da graduação, foi decidido pela participação na mesma por conta da proximidade temática da dissertação de Cotrim (2015) e da disciplina com a presente pesquisa.

A atividade principal, que durou todo o tempo do semestre letivo, tratou-se da criação de uma peça musical com a utilização de programas de gravação e edição musical (no caso todos os alunos possuíam DAWs instaladas em seus computadores, fato que facilitou a realização da tarefa). Porém, os alunos foram estimulados a utilizar os próprios recursos de gravação e transformação sonora dos programas para criar suas composições: gravar objetos, vozes, e ambientes e depois transformá-los para gerar novos sons; aplicar efeitos eletrônicos e descobrir resultados sonoros; utilizar trechos editados de outras músicas para criar elementos do arranjo, configurando a técnica chamada *sampling*; criar *beats* (seções rítmicas compostas por sons eletrônicos e *samples*) e outros sons utilizando os instrumentos virtuais disponíveis no programa. Diferentemente de gravar uma música de forma tradicional – por exemplo, uma canção de voz e violão ou uma peça para piano e flauta – essas técnicas, chamadas ao longo da disciplina de técnicas eletroacústicas, permitiam que nós, discentes, fôssemos estimulados a experimentar as diversas funções dos programas de áudio para que chegássemos a determinados resultados. Vale lembrar que o termo ‘eletroacústico’ foi utilizado ao longo da disciplina para referir-se ao uso de tecnologias de gravação e processamento sonoro, e não especificamente à Música Eletroacústica, um movimento artístico-estético do final do Século XX que também utilizava-se das ditas tecnologias.

A cada aula eram apresentados os desenvolvimentos das peças musicais de cada aluno, assim como planilhas individuais que relatavam o que foi utilizado e descoberto naquela etapa. Dessa forma, era possível acompanhar como cada aluno chegou nas sonoridades apresentadas, complementando os relatórios com debates em sala de aula baseados em materiais trazidos pelo professor, normalmente relacionados aos pensamentos dos compositores e educadores da segunda metade do Século XX anteriormente citados nesta pesquisa. Uma discussão levantada frequentemente durante as aulas tratou-se do uso de sons miméticos ou aurais. O primeiro termo referindo-se a sons que nos remetem a fontes sonoras claras, como instrumentos

musicais, vozes ou sons da natureza. Já o segundo termo compreende sons os quais não se consegue remeter a fontes sonoras específicas, como aqueles gerados por sintetizadores ou computadores. Um dos desafios da composição foi a utilização de uma ou ambas as técnicas, ou até mesmo a transformação de um som mimético em aural, ou vice-versa.

Devido às incontáveis possibilidades de criação oferecidas pelas técnicas de composição sugeridas pelo prof. Ricardo, a temática e o processo de cada uma das peças musicais dos alunos diferiram-se bastante umas das outras. Enquanto um aluno optou por recortar, repetir (*looping*) e editar diversos trechos de músicas previamente gravadas (*sampling*), adicionando também batidas (*beats*) e elementos eletrônicos, outro aluno escolheu gravar o ritmo gerado por sua máquina de lavar, editando o som original e adicionando novos por cima. Por minha vez, escolhi gravar sons do corpo, como palmas, vocalizações e percussão corporal, para então editá-los radicalmente no programa escolhido (*Logic Pro X*) até não parecerem-se mais com os sons originais. Por exemplo, palmas e vocalizações misturadas e editadas tornaram-se uma caixa de bateria, e uma batida no peito tornou-se um bumbo após aplicação de processamentos sonoros. A partir desses novos sons, pude criar um *hip-hop* instrumental com elementos rítmicos, melódicos e harmônicos que já não remetem mais aos sons corporais gravados originalmente<sup>12</sup>.

Todas as peças dos alunos possuíam sonoridades intrigantes e foram geradas a partir de experimentação dos recursos dos programas de computador, exigindo que apropriassem-se de técnicas de criação musical ainda não exploradas para que as composições pudessem se desenvolver e, eventualmente, serem concluídas. As diferentes sonoridades criadas não seriam possíveis se não fosse o estímulo à utilização de corte, colagem, edição, adição de efeitos e todas as diferentes formas de processamento oferecidas pelas DAWs utilizadas por cada discente. A partir dessa experiência, o grupo concluiu que determinados resultados sonoros só são possíveis através da utilização de elementos do ambiente de estúdio eletroacústico, como os programas de computador utilizados para as aulas.

Como experiência pessoal, pela primeira vez utilizei sons gravados com um microfone para criar melodias, harmonias e *loops* rítmicos. Como cada som corporal poderia ser editado de infindas formas e associado a teclas de um teclado musical, a criação pode se dar através do tocar destes sons no teclado como se fossem um novo instrumento em si – em outras palavras, um teclado no qual cada programação de timbre trata-se de um som corporal extremamente

---

<sup>12</sup> Gravação disponível em:  
<[https://drive.google.com/drive/folders/128ISfKlarSb\\_y\\_UG64Y6pURq4QQ\\_xJNJ?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/128ISfKlarSb_y_UG64Y6pURq4QQ_xJNJ?usp=sharing)>

modificado a ponto de parecer-se com, por exemplo, o som de peças de bateria ou de um contrabaixo. Isso permitiu uma criação musical não baseada em instrumentos musicais e seus timbres, e tampouco em instrumentos exclusivamente eletrônicos. Tratou-se de uma experiência absolutamente inédita em minhas vivências pessoais como produtor musical: possuo experiência com gravação de instrumentos musicais e voz, e também de criação de timbres com instrumentos virtuais associados às DAWs como sintetizadores e baterias eletrônicas, mas a ideia da criação de novos timbres a partir do processamento de sons do corpo provavelmente não surgiria sem o incentivo do professor a buscarmos novas possibilidades de criação através da experimentação dos recursos de transformação sonora disponíveis, inspirado nas ideias dos autores da chamada educação musical ativa da segunda metade do século XX mencionados no primeiro capítulo.

O trabalho realizado a partir do registro, manipulação e reprodução sonora, oferece uma relação direta com os processos de escuta que são determinantes para o fazer musical criativo em sala de aula. Esta instrumentação possibilitou ao estudante uma autonomia para realizar um processo completo de produção e criação musical. Para a educação musical é importante observar estes instrumentos como ferramentas auxiliares para o desenvolvimento do pensamento musical do estudante. Ao entrar em contato com diferentes técnicas de composição o estudante torna-se mais livre para inventar seu próprio processo de criação. Entende-se que a variedade de processos de criação musical compreendidas por ele ampliam suas possibilidades expressivas no campo musical (COTRIM, 2015).

Assim como nos episódios do Colégio Pedro II, é possível identificar práticas musicais nos processos de produção vivenciados durante as experiências do prof. Cotrim. São estas as mais proeminentes: planejamento das etapas seguintes a cada nova etapa concluída da composição (planejamento); busca e coleta de sons a serem usados nas peças musicais (pesquisa); gravação de material sonoro com microfone (prática de gravação); utilização de sons obtidos em músicas previamente publicadas como *samples* (apropriação); criação de *loops*, seja a partir de sons gravados pelo microfone, ou a partir de *samples* (edição por corte/cópia/colagem); utilização de ferramentas da DAW, como os *plug-ins*, para transformar o áudio a nível de altura, intensidade, timbre e/ou duração (transformação de sons); realizar essa transformação sonora aliando a escuta ao uso de gráficos, tabelas, valores numéricos e demais elementos visuais (utilização de recursos gráficos); aprender a operar recursos antes desconhecidos através de comparação de resultados (experimentação); compor uma peça musical a partir do conjunto de sons disponíveis e suas possibilidades de sobreposição transformação sonora (composição e arranjo); utilizar os recursos das DAWs de forma criativa (criação mediada pela tecnologia); mixagem e masterização (transformação de sons); e escuta

de cada etapa do processo e apreciação coletiva dos resultados (escuta). Devido à frequente publicação da evolução das peças em uma pasta virtual criada pelo professor, ou pela escuta presencial das mesmas em aula, acabou criando-se espontaneamente entre os discentes uma rede de troca de ideias, *feedbacks*, e influências, podendo cada discente apropriar-se de ideias e processos de outros e adaptá-los a seus próprios objetivos criativos (rede colaborativa). Um recurso sugerido pelo professor tratou-se de cada aluno disponibilizar na dita pasta virtual uma biblioteca com seus sons gravados e *samples* recortados, para que outros pudessem utilizar em seus trabalhos e reutilizá-los de sua forma (apropriação e rede colaborativa). Porém, por conta do aspecto único do processo de criação de cada discente, este recurso não foi colocado em prática, mesmo estando disponível.

Mantendo o processo realizado na seção que compreendeu as experiências realizadas no Colégio Pedro II, as práticas encontradas durante a experiência de criação musical em ambiente eletroacústico proposta durante a disciplina do prof. Cotrim foram: **planejamento, pesquisa, apropriação, prática de gravação, transformação de sons, edição por corte/cópia/colagem, utilização de recursos gráficos, composição, criação de arranjo, criação mediada por tecnologia, experimentação e utilização de rede colaborativa.**

Diferentemente da experiência no CPII, na qual o professor opera as tecnologias, a disciplina realizada pelo Prof. Cotrim ofereceu uma perspectiva direta do educando musical enquanto cria sua peça através de práticas da produção musical, no caso, em programas de computador. Vale reforçar que as peças musicais compostas para a disciplina pouco provavelmente podem ser criadas ou reproduzidas em um ambiente que não seja o eletroacústico, que é determinante para o próprio processo criativo. As tomadas de decisões e experimentações sonoras partem dos próprios recursos de geração e processamento dos programas de áudio, o que acaba por definir timbres e sonoridades exclusivos ao mundo da produção musical em ambiente de estúdio. Importante adicionar que a experiência é parte do projeto de doutorado do prof. Ricardo Cotrim, em processo de elaboração simultaneamente à presente dissertação na mesma instituição. Logo há esperança de que maiores informações a respeito dessas experiências sejam reveladas na pesquisa. A pesquisa de doutorado apresenta continuidade com a dissertação (COTRIM, 2015) referenciada no item 2.2.

Nesta etapa da pesquisa foram identificadas práticas de produção musical que podem ocorrer em situações de ensino e aprendizagem de música. Porém, devido à pretensão de confirmação da existência dessas práticas no âmbito profissional da produção musical, além da necessidade de um entendimento sobre como se dão, o próximo capítulo foi elaborado. Enquanto as informações aqui disponíveis revelam quais são algumas das possibilidades de

inclusão de práticas de produção musical no ensino de música, com o próximo capítulo pretende-se entender mais profundamente essas práticas. A consulta a produtores musicais e a trabalhos que já investigaram anteriormente esses profissionais são o eixo central da etapa a seguir, buscando entender como se dão suas práticas através do olhar de quem as pratica e de quem as analisa, respectivamente. A partir dessas informações será possível compreender também quais conhecimentos e práticas musicais já adotados pelo ensino de música podem ser complementados pelas práticas de produção musical, e quais partem da própria produção musical, sendo exclusivos a essa atividade.



### **CAPÍTULO 3:**

#### **Práticas de produção musical**

Ao longo do presente capítulo serão expostos trechos das entrevistas realizadas com os produtores musicais a fim de reunir informações a respeito de suas práticas. As entrevistas por si só, apesar de fornecerem preciosas informações a respeito das práticas de produtores musicais, necessitam de complementação bibliográfica para que possam ser interpretadas através de um olhar que dialogue com o ensino-aprendizagem de música. Portanto, previamente às entrevistas serão discutidas publicações da professora e pesquisadora Dr.<sup>a</sup> Juciane Araldi Beltrame (ARALDI, 2004) (BELTRAME, 2016, 2017 e 2018), essas que possuem como destaque categorias de músicos que utilizam aparatos tecnológicos atuais em seu trabalho, em especial o computador. As ideias apresentadas por Beltrame representam importância para a presente pesquisa por concederem atualidade tecnológica à bibliografia citada nos capítulos anteriores, além de fornecerem informações sobre práticas de produtores musicais. Cotrim, referenciado no primeiro capítulo, ressalta com base em educadores da segunda metade do século XX a importância das transformações tecnológicas na criação musical e no ensino de música, o que nos mostra que a discussão existe previamente à existência de DAWs e Internet. Já Green, com destaque no segundo capítulo e complementando as experiências em sala de aula, enfatiza a relevância de um ensino de música adaptado para a realidade no qual está inserido e consciente dos significados que acompanham cada música, revelando um ensino de repertório de música popular baseado nas técnicas de criação, ensino e aprendizado musical utilizadas pelos próprios músicos populares. Mesmo com todas as contribuições, ainda há a necessidade de uma abordagem que contemple especificamente os impactos que as tecnologias atuais utilizadas por produtores musicais trazem em seus fazeres, como o computador e a Internet.

Na sequência estão apresentadas as entrevistas com os produtores musicais Raphael Dieguez (Moitz), André Magalhães e Marcio Koenigkam (Marcin). Os músicos revelam detalhes de seu ofício através de situações vividas enquanto trabalham, exemplos criados para ilustrar situações de produção e demais pensamentos que possuam em relação às suas próprias práticas. Ao final do capítulo, aspectos das entrevistas são transversalmente analisados com o auxílio de categorias criadas a partir das experiências realizadas/vivenciadas no Colégio Pedro II e na UNIRIO, e o material resultante é comparado às práticas de produtores musicais expostas pela prof.<sup>a</sup> Beltrame em seus escritos. Os resultados consistem em um grupo de conhecimentos e práticas musicais que podem ser ensinados e aprendidos através das práticas

de produção musical eletrônica, seja de forma complementar (produção musical como complementação pedagógica a conteúdos já abordados por outras vias) ou exclusiva (saberes próprios da produção musical). Por fim, como forma de buscar benefícios dos resultados da pesquisa para o ensino e aprendizagem de música, as ideias de Green e Cotrim expostas nos capítulos anteriores foram retomadas e transversalmente relacionadas aos resultados.

### 3.1. Produtores musicais e cultura digital participativa

Os trabalhos da prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Juciane Araldi Beltrame representam um importante legado para o estudo de práticas de produtores musicais e DJs no Brasil, além de inspiração para a forma como esta pesquisa de mestrado foi planejada. A autora realizou pesquisas em relação às práticas musicais de DJs (ARALDI, 2004) e de produtores musicais que operam *home studios* (BELTRAME, 2016, 2017 e 2018).

Beltrame chama atenção para a natureza das práticas de produção musical em estúdio caseiro, que estão inseridas num contexto denominado **cultura digital e participativa**: a produção e o compartilhamento de música, informação e conhecimento entre as pessoas, o que torna o consumidor parte da produção artística da qual consome – e por consequência, participa. **Cultura digital** pode ser entendida como a “forma como as pessoas interagem com as informações a partir das possibilidades do tratamento digital de som, da imagem e do texto de forma ativa na produção e veiculação de conteúdo” (BELTRAME, 2016, p.18). Traçando um paralelo com o campo da música, a possibilidade de compartilhamento de informações entre usuários, a edição digital de som e até mesmo o reaproveitamento e transformação de material sonoro e musical disponível na Internet permite o surgimento novos gêneros musicais e divulgação de publicações e criação de redes de *feedback*, o que revela a natureza colaborativa da cultura digital.

Já a **cultura participativa** é compreendida como:

“uma cultura que impõe relativamente poucas barreiras à expressão artística e ao engajamento cidadão, forte apoio à criação e ao compartilhamento, e oferece algum tipo de orientação informal pelo qual o conhecimento dos mais experientes é passado adiante para os iniciantes. A cultura participativa é também onde os membros acreditam que suas contribuições são importantes e onde os membros sentem algum grau de conexão social com os outros (ao menos se importam com o que os outros pensam sobre o que criaram).” (JENKINS et al., 2006, p. 3 apud BELTRAME, 2017, p.18)

A junção dos conceitos resulta no que pode ser chamado de cultura digital e participativa, na qual a contribuição dos membros é essencial para a sua própria existência, pois é justamente o que define esse tipo de dinâmica. O consumidor de música, apropriado da massiva quantidade de conteúdos, mídias sociais, programas de computador e tutoriais passa a ocupar o lugar também do artista, criando uma complexa rede de criação e consumo sustentada por essa movimentação de informações, o que borra fronteiras entre o produzir e o consumir. O músico inserido nesse contexto passa então a fazer parte do que pode ser chamado perfil *prosumer* (palavra que une as funções de produtor e consumidor), caracterizado pelo aprendizado e ensino de técnicas de produção e conhecimentos musicais ocorrido diretamente no meio de atuação (BELTRAME, 2016). O perfil *prosumer* é caracterizado por um processo de aprendizado pela própria prática, e pelo compartilhamento e apropriação de saberes musicais entre pares.

Em sua tese, a prof.<sup>a</sup> Beltrame (2016) entrevista, assim como na presente pesquisa, produtores musicais com o intuito de investigar suas práticas. A pesquisa tem a particularidade de ter envolvido produtores que atuam em *home studio*, enquanto na presente dissertação os produtores entrevistados trabalham principalmente em estúdios profissionais e gravadoras. Essa diferença traz luz para o fato de que produtores musicais podem possuir diferentes formas e ambientes de trabalho. Devido à natureza específica do trabalho de produtores de *home studio*, a referida pesquisa revela o aspecto colaborativo e fortemente dependente da Internet deste tipo de músico. Ao situar sua pesquisa no campo pedagógico da cultura participativa (JENKINS et al. 2006; TOBIAS et al. 2015), Beltrame foi capaz de olhar “separadamente para as práticas em seus contextos naturais e então as articulasse a partir [de sua] visão enquanto professora de um curso de licenciatura em Música, cujo compromisso é a formação de formadores” (BELTRAME, 2016, p. 257, grifo nosso). O trecho citado revela que a autora não apenas foi capaz de analisar práticas de produção musical e particularidades do aprendizado musical de produtores (o que de forma similar faz parte do objetivo da presente dissertação), mas também de trazer luz a seu potencial na formação de professores, e por consequência, músicos (p.259-260).

Beltrame ressalta três principais aspectos das práticas de produtores musicais: apropriação, aprendizagem entre pares e perfil *prosumer*.

“A apropriação pode ser traduzida no empoderamento e nas autorias que os entrevistados constroem, tanto nos meios pelos quais aprendem e aprimoram seus conhecimentos musicais, quanto na forma como criam e produzem suas músicas. Nesse contexto, as lições acerca de como visualizam e lidam com os direitos autorais

e propriedade intelectual mostram o quanto transitam nessa linha tênue que separa o direito do autor, e, ao mesmo tempo, potencializa uma distribuição mais ampla.” (Idem, p. 257)

O aprendizado entre pares, por sua vez, “transcende a troca de conhecimentos entre pessoas do mesmo espaço, do mesmo estilo musical e da mesma sala de aula.” (BELTRAME, 2016, p. 257). Nesse contexto, as parcerias para gravações, negociações e até mesmo aulas entre os músicos/produtores são caracterizadas pela constante exposição a diferentes tipos de música e métodos de produção musical.

Já o ato de produzir e compartilhar insere o produtor musical no chamado perfil *prosumer*. Por consequência da junção das funções de consumidor e produtor, as aprendizagens dos produtores musicais ocorrem “diretamente nos espaços de atuação” e “de forma sistêmica, pois dificilmente se vê nas suas práticas a separação entre equipamentos e música, quem ensina e quem aprende” (Idem, p. 258). Apesar de alguns entrevistados pela prof.<sup>a</sup> Beltrame terem assistido a cursos regulares de produção musical, consideram este espaço mais um ambiente para troca de conhecimentos com demais frequentadores (p.257). Logo, o ambiente de produção musical em *home studios* pode ser entendido como um ambiente de aprendizado pela experimentação. Além disso, apesar de muitas vezes transcenderem a dicotomia professor-aluno, acabam por naturalmente ocorrerem papéis de liderança nas relações criadas durante as próprias práticas em estúdio (BELTRAME, 2016).

Com base em Beltrame, acredita-se que entender as redes de transmissão de conhecimento do mundo da produção musical e como isto ocorre pode representar uma compreensão expandida para a educação musical sobre como conhecimentos musicais são explicados e entendidos por produtores musicais ou quaisquer pessoas que operem equipamentos de gravação e edição sonora. Essa compreensão pode ser um elemento-chave para o desenvolvimento de um ensino de música compatível com a era da informação, na qual os conhecimentos musicais não estão restritos apenas aos espaços de ensino de música, mas também estão presentes em situações como comunicações por mídias sociais ou a gravação de uma banda em um *home studio*. As ideias expostas por Beltrame revelam possibilidades de uma educação musical voltada para o universo no qual cada membro envolvido está inserido.

Todavia, mesmo que através de lentes distintas e referindo-se a produtores totalmente diferentes, a presente pesquisa e os trabalhos da prof.<sup>a</sup> Beltrame apresentam objetivos similares: analisar as práticas de produtores musicais. Logo, vale conferir se uma ou mais das perguntas realizadas na introdução da dissertação foram respondidas pelas pesquisas da autora, mesmo

que parcialmente. Caso hajam respostas, cabe compará-las com os resultados encontrados após realizadas as entrevistas com os produtores.

**Quais são os saberes, as habilidades e as competências que caracterizam as práticas de produção musical?** Cada um dos três músicos entrevistados por Beltrame (2016) atuam das seguintes formas: (i) produção de *remixes*, *mashups* e *re-edits*<sup>13</sup>; (ii) produção de faixas para artistas e autoprodução como artista multi-instrumentista; (iii) composição e produção de música *Techno*, um gênero específico de música eletrônica.

Para a realização de *remixes*, *mashups* e *re-edits* (i), faz-se necessário uma escuta atenta das músicas escolhidas a serem editadas e misturadas com outras músicas e elementos sonoros. São tipos de produção musical pautados na criação a partir da apropriação de obras de outros artistas<sup>14</sup>. No caso de *remixes*, cabe ao produtor reinventar o arranjo da música de outro artista de forma criativa, podendo utilizar elementos de gêneros musicais alheios à música escolhida. Uma forma comum de *remix* é a utilização apenas da pista vocal e alguns elementos instrumentais da faixa original, adicionando elementos como linhas percussivas e elementos harmônicos e melódicos que modifiquem seu gênero musical. Já os *mashups* são formas de *remix* que consistem na junção de elementos de duas músicas distintas. Por exemplo, a adição da base instrumental de uma canção de um gênero musical com as linhas vocais de outra, de outro gênero, inserindo a segunda canção no contexto da primeira. No caso dos *re-edits*, o produtor procura reeditar a música com intuito de ressaltar algum elemento sonoro da composição que julga importante (como aumentar o volume da região grave), ou adicionando alguns elementos ao arranjo, de forma menos radical que o *remix* (adicionar novos instrumentos ou efeitos sonoros ao arranjo). *Re-edits* podem ser utilizados por DJs como artifício para modificar músicas em festas, ao vivo (BELTRAME, 2016).

Uma prática musical peculiar pode ser encontrada no caso de produtores de *mashups*: capacidade misturar duas músicas distintas, compostas por diferentes autores, em uma só. Por mais que a ação de juntar músicas contenha a prática da apropriação de composições alheias, a prática específica de unir duas músicas distintas não aconteceu em nenhuma das experiências realizadas/vividas por mim. Como será observado mais adiante, também não é uma prática adotada pelos produtores entrevistados nessa dissertação. Há também o caso dos *re-edits*, nos quais o produtor adiciona e modifica elementos de uma música já finalizada, que são práticas

---

<sup>13</sup> *Mashups* são tipos de *remix* nos quais junta-se elementos de duas músicas distintas. *Re-edits* são tipos de produção nos quais o produtor adiciona e modifica elementos de uma música. *Remixes*, *mashups* e *re-edits* são tipos de produção musical que implicam apropriação de músicas de outros autores. (BELTRAME, 2016)

<sup>14</sup> Sobre a questão de propriedade intelectual e autoria nesses tipos de produção musical, ver BELTRAME, 2016, pg. 235.

também não realizadas nas atividades relatadas anteriormente, nem pelos produtores entrevistados. Porém, um *remix* da música gravada pelos alunos do CPII Centro foi elaborado por mim, logo é um tipo de produção musical mais familiar.

No caso da produção multi-instrumental (ii), o músico necessita saber tocar diversos instrumentos de forma suficiente para poder performar e gravar as diferentes faixas de um arranjo musical. Essa produção pode ser utilizada para a composição de músicas autorais, como artista-produtor, ou como forma de produzir músicas em colaboração com outros artistas que possuam composições não finalizadas como produtor multi-instrumentista. Um produtor multi-instrumentista também é capaz de publicar *covers* de músicas, ou seja, suas releituras de músicas de artistas que apreciem (BELTRAME, 2016).

Já na produção de música *techno* (iii), muitos dos sons são gerados diretamente no computador, através de diferentes recursos como *sampling*<sup>15</sup> e utilização de instrumentos virtuais. Sendo o *techno* um gênero musical que, como qualquer outro, possui sonoridades que definem o gênero, cabe ao produtor escolher e criar sons que remetam à definição – ou subverter esse processo, caso seja seu desejo. (BELTRAME, 2016)

Outras das práticas encontradas nos produtores entrevistados por Beltrame (2016) são: a responsabilidade pelo próprio aprendizado, caracterizando o planejamento e a tomada de decisões em relação a seu próprio aprendizado de produção musical ao pesquisar vídeo-aulas e frequentar cursos regulares; capacidade de adquirir, instalar, organizar e operar *softwares* e *plug-ins* utilizados para as criações musicais. A aquisição destes programas pode se dar através da participação do produtor em fóruns e comunidades da Internet que reúnam produtores de diferentes lugares e gêneros musicais; publicação e divulgação de seu material artístico, cabendo muitas vezes ao próprio produtor cuidar do agenciamento de seu material na Internet, promovendo a propagação de sua música e criação de uma imagem; realizar mixagens e masterizações (ver cap. 1), que tratam-se de processos de edição que visam aumento da qualidade sonora e da percepção e característica de cada instrumento ou elemento sonoro da produção. Na mixagem isso ocorre faixa por faixa, ou seja, cada faixa instrumental ou linha sonora é editada e adicionada de efeitos, podendo o produtor também corrigir eventuais erros presentes nas gravações. O objetivo principal do produtor durante a mixagem é fazer com que todos os instrumentos e vozes soem bem em conjunto, nenhum podendo “atrapalhar” o outro.

---

<sup>15</sup> “*Sample* é uma ferramenta composicional (atualmente mais no formato de *software*) que consiste na utilização de materiais previamente gravados para a criação de uma nova música.” (BELTRAME, 2016, p.55). *Sampling* é a utilização desses trechos de gravações de outros artistas ou quaisquer materiais sonoros previamente gravados para transformá-los e incorporar à sua própria criação.

Isso pode ser alcançado através do equilíbrio dos volumes individuais de cada pista sonora e através da adição dos mais diversos efeitos sonoros. Na masterização isso ocorre de forma geral, na faixa *master* da música: um arquivo de áudio que já possui todas as faixas ou instrumentos da música combinadas em uma só, de forma que todo o arranjo encontra-se em um único arquivo. A masterização representa o processo de finalização, ou acabamento final de uma música.

**Como se dão os processos de aprendizagem e criação musical?** Os processos de aprendizagem e criação musical estão incluídos na mesma pergunta pelo fato de, como observado anteriormente, boa parte da aprendizagem musical de produtores se dá através da própria criação. De forma geral, os produtores entrevistados por Beltrame (2016) utilizam dos seguintes processos: experimentação, ao aprenderem através da própria operação dos recursos de produção musical como programas e instrumentos virtuais durante sua criação; apropriação, ao utilizarem músicas previamente publicadas e sons previamente gravados (*samples*), produtores elaboram formas de incorporá-los à sua obra através da escuta e experimentação; edição de sons através de cópias, recortes e colagens, passando a trabalhar não com notas ou frases musicais, como faria um instrumentista, mas com trechos de gravações previamente realizadas, podendo criar repetições literais do mesmo trecho (*loops*) ou eliminar (deletar) trechos; transformação de sons através de *plug-ins*, podendo ocorrer alteração de timbre, altura, intensidade e duração a fim de refinar sons ou criar novos sons; colaboração com diferentes produtores e músicos, seja presencialmente ou através de espaços na Internet, unindo elementos criativos de pessoas distintas em uma mesma produção; composição através de diferentes formas, seja tocando instrumentos, programando os sons nas DAWs ou partindo de músicas e sons reapropriados; e planejamento das formas e arranjos das músicas a fim de construir uma narrativa (início-meio-fim, partes A e B, refrão) e de que todos os diferentes instrumentos ou faixas musicais soem, no produto final, de forma agradável ao produtor.

**Como os produtores entendem e manipulam o som através de seus equipamentos?**

O referido trabalho de Beltrame (2016) procura compreender as práticas de produtores musicais com foco na forma como aprendem seu trabalho, quais são aspectos de sua criação musical e como se dão suas práticas em diversas frentes, desde como fazem *downloads* na Internet, . Mesmo com as naturezas divergentes entre os produtores entrevistados por Beltrame e os entrevistados para essa dissertação (produtores de estúdio/gravadora versus produtores de *home-studio*), é possível afirmar que todos os entrevistados pela autora estão suscetíveis a processos de entendimento e manipulação de som inerentes às DAWs, que são programas cujas funcionalidades dão origem aos questionamentos da presente dissertação. Estes seriam, como

comentado anteriormente nesta dissertação, a capacidade de visualizar e manipular recursos gráficos, controles e ferramentas nas DAWs a fim de transformar ou criar sons. Retomando uma das hipóteses desta dissertação: como as DAWs são a principal ferramenta dos produtores, o entendimento do que são as diferentes características do som – altura, duração, timbre e intensidade – está submetido a como os programas apresentam essa informação visualmente, graficamente, numericamente ou textualmente. Os entrevistados de Beltrame não comentam especificidades sobre como entendem o conceito de som ou detalhes sobre como operam determinados recursos, pois não é esse o foco da referida pesquisa. Porém, como todos utilizam DAWs, acredita-se que, caso os produtores entrevistados nessa dissertação revelem esses detalhes, os processos de entendimento e manipulação de som não sejam muito diferentes.

### **Como se relacionam e se comunicam musicalmente, entre si e com outros músicos?**

O trabalho de Beltrame (2016) não possui como foco a comunicação ocorrida entre produtores e músicos durante o processo de gravação, porém ao longo da tese alguns dos produtores entrevistados utilizam expressões para definir sons como “quente” (p. 162) e “seco” (p. 176). Como os produtores entrevistados para esta dissertação trabalham em estúdios que atendem bandas e artistas que desejam ter suas músicas gravadas, revelam ainda mais expressões e gírias que utilizam para a expressão de ideias no estúdio, e os contextos nos quais o fazem. Porém o fato de interagirem através da Internet para trocarem experiências, informações, programas, dicas e recursos já revela uma forma de comunicação comum entre esses profissionais. Como o intuito da pergunta é entender como músicos e produtores comunicam-se durante o processo de produção musical para que consigam atingir o resultado sonoro planejado, esses elementos serão buscados nas respostas dos produtores a serem entrevistados a seguir. A referida tese já representa uma abundante fonte de informações a respeito das relações estabelecidas por produtores musicais através da Internet, como adquirem seus programas, como aprendem e como apropriam-se de sonoridades e processos de criação. Com isso, a presente dissertação procura entender como funcionam essas comunicações *in loco*, ao longo do processo de produção de uma faixa musical. Entende-se que observar quais gírias e expressões utilizam para transmitir uma ideia musical pode auxiliar no entendimento dessas comunicações.

Como pode ser observado, algumas das perguntas já foram parcialmente respondidas, outras precisarão das falas dos entrevistados dessa dissertação para que suas respostas alcancem um nível de satisfação ideal. Acredita-se que nenhuma pergunta possui uma resposta definitiva, pois cada produtor, portador de suas próprias técnicas, métodos e formas de trabalho, apresenta um conjunto de práticas específico para cada situação. Essas práticas podem ser comuns a alguns e ausentes em outros: produtores de *remixes* e *mashups* não necessitam



gravar instrumentos musicais como os produtores multi-instrumentista, da mesma forma que este último não necessita pesquisar e apropriar-se de composições de outros artistas para produzir suas faixas autorais. Porém ambas as categorias trabalham com DAWs, que pressupõem práticas como edição por corte/cópia/colagem, utilização de recursos gráficos e transformação de sons com efeitos. Com isso, é possível que cada novo grupo de produtores entrevistados em futuros trabalhos através de diferentes olhares e com diferentes perguntas indefinidamente revelará novas informações à respeito de suas práticas musicais.

Todas as práticas encontradas e listadas nas experiências do capítulo II podem ser encontradas na leitura da tese de Beltrame redigida acima: práticas de gravação, criação mediada pela tecnologia, planejamento, criação de arranjo, composição, identificação com artistas/culturas, práticas de performance musical, pesquisa, apropriação, transformação de sons, edição por corte/cópia/colagem, utilização de recursos gráficos, experimentação e utilização de rede colaborativa. Porém, existem práticas encontradas nos produtores da tese de Beltrame que não ocorreram nas experiências realizadas no Colégio Pedro II e na UNIRIO, nem nas entrevistas, referentes à utilização de músicas de outros autores: **misturar** elementos de duas músicas diferentes, **adicionar** elementos a uma música e realizar **releitura** de uma música modificando-a digitalmente (*remix*). Isso exclui o *remix* realizado por mim para os alunos do CPII Centro, pois nessa experiência, o relevante para a pesquisa trata-se das práticas realizadas pelos próprios estudantes.

Para a obtenção de mais respostas em relação às práticas de produção, será exibida a seguir a seção na qual estão contidas as entrevistas com os produtores musicais convidados para esta dissertação. As perguntas serão reformuladas após a exibição das entrevistas, expondo os resultados da pesquisa e permitindo a fácil comparação destes com os encontrados por Beltrame.

### 3.2. Entrevistas com produtores musicais

Para a presente pesquisa foram realizadas entrevistas qualitativas e semiestruturadas com três produtores musicais, com o objetivo da obtenção de informações em primeira mão sobre como se dá o processo da produção musical e quais suas opiniões em relação ao som, à criação, às suas práticas musicais e às formas como aprendem e ensinam seu ofício. Esta etapa da pesquisa trata-se da principal fonte de informações que permitem esclarecer os questionamentos, exibidos anteriormente e já parcialmente respondidos por Beltrame, que afluem no principal objetivo do trabalho: analisar as práticas de produtores musicais.

No segundo capítulo dessa dissertação estão relacionadas as experiências de ensino de música com produção musical realizadas e vividas no Colégio Pedro II e na UNIRIO, como professor e aluno, respectivamente. Estas estão re-expostas a seguir, antes das entrevistas, e individualmente identificadas ao longo das falas dos produtores de acordo com sua ocorrência.

As práticas musicais encontradas nas experiências realizadas no Colégio Pedro II são: **práticas de gravação, criação mediada pela tecnologia, arranjo, composição, identificação com artistas/culturas e práticas de performance musical**. Já as práticas vivenciadas durante as aulas como aluno da UNIRIO foram: **planejamento, pesquisa, apropriação, prática de gravação, transformação de sons, edição por corte/cópia/colagem, utilização de recursos gráficos, criação mediada pela tecnologia, composição, arranjo, experimentação e utilização de rede colaborativa**. Essas práticas retiradas de situações de ensino-aprendizagem de música, ao serem relacionadas com o conteúdo das entrevistas a seguir, fornece pistas para a possibilidade de um ensino de música que apropria-se das práticas de produtores musicais.

Foram convidados para participar das entrevistas produtores que já possuam alguma experiência no campo, seja trabalhando autonomamente ou em estúdios de gravadoras. O primeiro par de entrevistas, do qual participaram os produtores André e Raphael, foi realizado em maio de 2019 por telefone celular via *WhatsApp* (aplicativo de troca de mensagens de texto, áudio e mídias). Estas primeiras entrevistas foram planejadas com o intuito de testar o formato entrevista para o uso na pesquisa, e também para a obtenção de uma primeira congregação de informações a respeito de suas práticas no trabalho, sua carreira musical e suas relações de ensino-aprendizagem de técnicas de produção, especialmente em relação às DAWs. As perguntas foram enviadas por mensagem de texto e respondidas através de gravações de áudio.

O segundo par de entrevistas, realizado em dezembro de 2019, surgiu da necessidade de mais informações a respeito das práticas de produção musical e a forma como os produtores compreendem e comunicam-se em relação ao som não apenas através das DAWs, mas durante seu trabalho como um todo. Essas entrevistas foram presenciais, realizadas em meu apartamento no Rio de Janeiro, e gravadas com microfone diretamente na DAW *Logic Pro X* para que houvesse maior qualidade de áudio e facilidade de transcrição dos trechos a serem utilizados. A presença física dos produtores contribuiu para que a conversa sobre suas práticas pudesse aprofundar-se. Originalmente foram planejados novos encontros com André e Raphael, e a inclusão de um novo produtor, Marcio, somando um total de três entrevistas presenciais. Porém, além do fato do produtor André morar na cidade de São Paulo, por motivos de incompatibilidade de horários durante o início de 2020 e pelo surgimento da necessidade de

isolamento social durante a pandemia de COVID-19 nos meses seguintes, o encontro presencial com o produtor não pôde ser realizado. Logo, a etapa presencial de entrevistas contou apenas com Raphael e Marcio, permanecendo a de André pendente. Todos os produtores autorizaram o uso das respostas e perfis na publicação desta dissertação via *WhatsApp*, as quais forneceram sem nenhum problema.

Perfis dos produtores musicais:

Produtor I

**Nome:** Raphael Dieguez

**Nomes artísticos:** Raphael Dieguez e Moitz

**Idade:** 30 anos

**Tempo de atuação na produção musical:** Aproximadamente 12 anos

**Gravadora ou estúdio de atuação:** Engenheiro sênior no Estúdio Toca do Bandido, no qual também realiza produções; atua como produtor autônomo e artista independente em seu estúdio caseiro, *Moitz Studios*.

**Gêneros musicais que mais produz:** Pop, Rock, Reggae, Eletrônico, Rap, MPB.

**DAWs que mais usa:** *Pro-Tools* e *Ableton Live*

**Instrumentos musicais que toca:** Principalmente baixo e canto. Violão, guitarra, teclado, bateria e percussão como instrumentos complementares.

Produtor II

**Nome:** André Magalhães Idade: 51

**Tempo de atuação na produção musical:** 31 anos

**Gravadora ou estúdio de atuação:** Estúdio Zabumba e outros estúdios

**Gêneros musicais que mais produz:** MPB, música tradicional, gravações com povos indígenas e orquestras

**DAWs que mais usa:** *Pro-Tools*

**Instrumentos musicais que toca:** Bateria, percussão e piano

Produtor III

**Nome:** Marcio Koenigkam

**Nome artístico:** Marcin

**Idade:** 37 anos

**Tempo de atuação na produção musical:** 14 anos

**Gravadora ou estúdio de atuação:** CMK Beats

**Gêneros musicais que mais produz:** Rap e Pop

**DAWs que mais usa:** *Logic Pro X*

**Instrumentos musicais que toca:** Bateria, violão, guitarra, baixo

### 3.2.1. Primeira etapa: entrevistas por áudio

O primeiro par de entrevistas, realizadas por *WhatsApp* com Raphael e André, contou com três questionamentos, estes que podem ser compostos por mais de uma pergunta cada, para que fosse estimulada a riqueza de respostas. As perguntas direcionadas aos produtores são mais focadas em seu trabalho especificamente com as com DAWs nesta etapa da pesquisa. As questões são: (1) Como começou sua experiência com DAWs e como foi seu aprendizado desses programas? (2) Quais são as práticas exercidas na sua profissão? Para o que um produtor musical deve se atentar enquanto trabalha em uma DAW? (3) Você já ensinou a operação de DAWs? Se sim, conte mais sobre essa experiência.

Os áudios completos das respostas enviadas pelos produtores estão em posse do autor. Vale ressaltar que as transcrições dos trechos das respostas aqui expressos contêm gírias, contrações (*tava* em vez de *estava*, *tô* em vez de *estou*) e traços de oralidade, que foram mantidos. Algumas explicações de termos técnicos e elementos textuais que auxiliam no entendimento das falas foram incluídos nas respostas entre colchetes ([colchetes]).

#### 3.2.1. a) Raphael Dieguez (entrevista realizada via áudio em 18/05/2019)

Sobre sua formação em produção musical, Raphael conta:

“Eu comecei realmente minha experiência com DAWs – olha só que incrível – com dezoito anos de idade. Tenho certeza que foi com essa idade porque foi logo que eu saí do colégio e não sabia o que ia fazer da vida, e entrei lá no curso de produção fonográfica da [Universidade] Estácio [de Sá]. E aí, assim que eu completei dezoito anos, comecei a fazer o primeiro período e foi a primeira vez na minha vida que eu ouvi falar do *Pro-Tools* [uma marca de DAW].” (Raphael, 2019)

Apesar de ter iniciado seus estudos formais de produção musical em um curso de nível superior, relata que já havia se interessado pelo ofício antes de frequentar o curso.

“Na verdade, eu já havia ido antes em outros estúdios e já sabia que tinha esse interesse em relação à produção, gravação, mas nunca de fato tinha feito alguma coisa pra entrar nessa área. O primeiro passo foi, pra mim, entrar na faculdade. E eu, tipo assim, entrei *noob* [novato, inexperiente] pra caramba, não sabia de nada, não conhecia nada. Nunca tinha ouvido falar do *Pro-Tools*, e ele foi meu primeiro momento com as DAWs, né? E assim, o louco é que a partir do primeiro momento eu já compreí interface [aparelho utilizado para que sons de instrumentos e microfones sejam gravados nas DAWs], eu já tinha bandas, e comecei a gravar as bandas de todos os amigos em volta. Tipo assim, todas as bandas dos meus amigos. Então eu comecei saindo do ponto zero e comecei a tentar aprender tudo que eu podia pra que as minhas produções pudessem ficar boas.” (Raphael, 2019)

Seus conhecimentos de produção musical foram aprendidos inicialmente em ambiente formal de ensino de produção musical, porém foram colocados em teste quando Raphael passou a produzir músicas para bandas de amigos em seu *home studio*, o que serviu de laboratório para suas técnicas de produção. Sua aquisição de conhecimentos de produção musical também contém processos como tirar dúvidas com colegas ou pesquisar sozinho, em casa:

“Então, eu comecei a mexer [nas DAWs] na faculdade. Comecei com aulas teóricas, mas paralelo a isso eu comecei a mexer muito em casa, gravando sozinho. E toda vez que eu tinha uma dúvida eu levava pra galera da faculdade e sanava minha dúvida de uma forma teórica. Mas aprender mesmo a mexer, eu aprendi por causa dessa maluquice que eu fiz de começar a gravar *todo mundo*.” (Raphael, 2019)

Esta fase na qual Raphael estudava produção na faculdade e gravava as bandas de seus amigos deu-se por volta de 2008, conta. Cinco anos depois, passou a trabalhar na Toca do Bandido, gravadora na qual trabalha até hoje, e considera uma das maiores do Rio de Janeiro.

“Eu comecei a trabalhar em estúdio grande cinco anos depois de começar a mexer com DAWs, e agora já tô há seis anos no estúdio. Logo que eu entrei no estúdio eu já havia gravado um monte de bandas, claro que de forma caseira, meio que descobrindo várias coisas por mim mesmo e com várias dicas da faculdade. Mas só quando eu entrei no estúdio – e quando eu entrei no estúdio, né, porque eu achava que eu sabia pra caramba – que eu vi que eu achava que sabia, mas não sabia tanto assim! [risos]” (Raphael, 2019)

Esta fala sugere que, ao passar a trabalhar em estúdio de grande porte, Raphael teve suas noções de produção musical desafiadas, e passou a aprender ainda mais. Afirmo que sempre há algo de novo para se descobrir em uma DAW:

“[...] depois que eu entrei no estúdio é que eu percebi que não sabia tanto assim. Até esse momento, às vezes até hoje eu tô mexendo ali numa coisa, e aí alguém fala alguma coisa e por acaso eu descubro um atalho, ou descubro uma nova forma de fazer alguma coisa. E assim, a DAW, ela é louca porque toda hora, mesmo depois de dez anos você pode aprender alguma coisa que você não tava muito esperto naquela situação, né?” (Raphael, 2019)

A partir dessas falas já é possível identificar algumas das práticas listadas anteriormente: **aprendizado pela experimentação**, ocorrido quando Raphael aprendeu a operar os recursos de sua DAW ao gravar as bandas de amigos, e **utilização de rede colaborativa**, já que o produtor conta que tirava dúvidas com colegas da faculdade.

Sobre a segunda pergunta, referente às práticas de sua profissão e para o que se atenta enquanto trabalha em uma DAW, Raphael define o programa como uma espécie de mistura de mesa de som e um equipamento que surgiu para substituir as máquinas de fita analógicas antes utilizadas para se fazer gravações. O produtor destaca a importância da DAW como ferramenta que ajuda o usuário a pôr suas ideias em prática:

“[...] acho que basicamente o que a pessoa precisa se atentar pra trabalhar com DAWs é que ela é uma mesa de som, e ela é basicamente uma plataforma pra que você consiga pôr em prática todas as suas ideias. Tudo que tá na sua cabeça, todas as maluquices que você pensa. Ah, aqui podia ter um *delay* [efeito de eco], aqui podia ter um *reverse* [inverter a reprodução de um som], aqui podia ter uma coisa muito maluca. Todas essas ideias piradas que você tem na sua cabeça, a DAW, ela tem que facilitar essas ideias. A minha relação com a DAW é: tudo que eu penso, eu consigo pôr em prática.” (Raphael, 2019)

Nessa última fala pode ser identificada a prática do **uso da tecnologia de forma criativa**. O produtor complementa afirmando que não existe uma marca ou modelo de DAW melhor do que o outro e não interessa qual DAW a pessoa utilize, desde que consiga aproveitá-la para colocar suas ideias em prática. Diz que o *layout* de sua plataforma preferida, o *Pro-Tools*, é mais amigável para gravar ‘sons orgânicos’, como chama instrumentos acústicos, elétricos e a voz, que não são programados digitalmente. Apesar disso, afirma que se beneficia das propriedades de cada marca de DAW para que a produção de determinado estilo musical possa ser facilitada (**utilização de recursos gráficos**).

“[...] eu na verdade mexo com *Pro-Tools* há onze anos. E eu, assim, me considero muito bom com o *Pro-Tools*, não há nada no *Pro-Tools* que eu sinceramente não saiba fazer. Mas há quase um ano agora eu [...] tô usando muito o *Ableton Live* [outra marca]. E assim, como eu falei, né? Trabalho com música orgânica, mas eu agora tô também num lance de fazer música eletrônica, né? Sintetizadores, batidas, *beats*, *loops*, *samples*. E o *Ableton Live*, cara, da mesma forma que o *Pro-Tools* é amigável pra música orgânica, o *Ableton Live*, ele é incrível pra música eletrônica. Ele te dá formas de fazer as coisas que facilitam sua vida quando você tá mexendo com esse mercado.” (Raphael, 2019)

Em suma, Raphael defende que a escolha da DAW não deve se dar por considerar uma melhor do que a outra, mas saber qual adapta-se melhor ao tipo de trabalho que o usuário deseja

realizar. Conclui a resposta afirmando que não há nada que tenha medo de fazer em uma DAW e sabe tudo o que precisa pra criar suas músicas e suas produções, e que isso é o mais importante.

Ao ser perguntado se já ensinou DAW alguma vez (terceira pergunta), o produtor conta que nunca o fez de forma ‘linear’, como chama, mas pessoas com quem está produzindo, sejam músicos, outros produtores ou outros atuantes em estúdio, costumam trocar conhecimentos, informações e arquivos digitais (**rede colaborativa**).

“Volta e meia alguém que eu tô produzindo, trabalhando junto, fazendo alguma coisa comigo dentro do estúdio... Quando me vê fazendo alguma coisa, me vê editando, vê mixando... Volta e meia alguém: pô, você podia me ensinar a fazer isso? Me dá uma aula! Então eu já dei algumas aulas.” (Raphael, 2019)

E complementa:

“Então assim, o meu processo de ensinar as pessoas, qualquer coisa que eu saiba, na verdade é mostrar na prática como eu faço pra pessoa entender esse método e internalizar o método. Porque realmente eu não tenho um método de ensino. Eu não sei dizer qual é a melhor forma que eu preciso dizer pras pessoas pra elas aprenderem o que eu tô tentando dizer. Então, é isso [risos].” (Raphael, 2019)

É possível notar pela sua fala que o processo de troca de informações entre pares e durante o processo de produção ainda é presente em seu trabalho, visto que isso se dá desde sua iniciação na faculdade, quando gravava bandas de amigos.

Em suma, os pontos mais levantados por Raphael em suas falas foram: sua iniciação no ofício marcada pelas experiências adquiridas na faculdade de produção musical e nas gravações de bandas de amigos em *home studio*, estabelecendo redes colaborativas; o fato de não existir DAW melhor que a outra, mas as especificidades de cada marca podem ser aproveitadas para que o objetivo do usuário seja alcançado, utilizando os recursos de forma criativa; DAWs servem para colocar as ideias musicais em prática, o que torna importante que o usuário conheça sua ferramenta; as relações de ensino e aprendizagem solitárias, pela experimentação, ou entre os usuários através de explicações práticas sobre as funções do programa, de forma coletiva.

### 3.2.1. b) André Magalhães (entrevista realizada via áudio em 24/05/2019)

Ao responder a primeira pergunta, sobre sua formação, André conta que ainda não existiam DAWs quando começou a trabalhar em estúdio. Suas primeiras atividades em estúdio

se davam em montar em um equipamento a as fitas que representavam a sequência de faixas musicais de um disco de vinil. “Eu comecei como músico inicialmente, né? Mas meus primeiros trabalhos de estúdio foi basicamente fazer isso, que era montar as fitas na sequência do lado A do disco, então não existia essa coisa do computador, a gente gravava em fita.” (André, 2019). Cita também alguns dos primeiros gravadores digitais, aparelhos sucessores dos gravadores analógicos e precursores das DAWs:

“Depois os primeiros gravadores que apareceram digitais, vieram os ADATs, ou então os DA-88 da Tascam, que eram as primeiras tecnologias digitais para gravar. Se continuava usando fita, né, só que eram aquelas fitas de vídeo na verdade, as Super-VHS e a do Tascam, não lembro qual era... Mas que você usava nos gravadores para áudio multipista. Cada aparelho gravava oito canais e você ia somando. Enfim, tinha uma variedade enorme.” (André, 2019)

André conta que conheceu os *softwares* de gravação a partir de um programa de edição de áudio chamado *Soundforge*, e depois passou a usar a DAW *Pro-Tools 5*. Também cita *softwares* que realizavam gravações MIDI, um recurso de sequenciamento digital de notas musicais que reproduz sons de instrumentos musicais e sintetizadores, permitindo a programação de trechos musicais diretamente no computador. Sequenciamento MIDI ainda é presente nas DAWs modernas e no funcionamento de teclados e sintetizadores digitais, e André conta que utilizava este recurso no *Logic* (hoje em dia chamado *Logic Pro X*), um *software* em sua origem dedicado apenas a MIDI. Porém nos dias de hoje trata-se de uma DAW completa, adquirida pela empresa Apple. Relata também que seu aprendizado de produção musical não passou por cursos e manuais, mas se deu de forma espontânea, com a ajuda de amigos e pesquisa (**redes colaborativas** e **pesquisa**). A partir do surgimento de vídeo tutoriais da Internet, André passou também a utilizá-los:

“Assim, eu nunca li nenhum manual, sempre foi no aprendizado. No dia-a-dia, conforme eu fui necessitando. Com amigos, enfim, eu fui entrando nessa onda aí. [...] Pra mim esses aprendizados sempre foram “na raça” mesmo, nunca tive nenhum curso. Sempre foi descobrindo as coisas. Hoje em dia você tem mais facilidades, tem tutorial, essas coisas. Antigamente você não tinha isso. Hoje em dia quando eu preciso mexer num *software* eu vou direto num tutorial. Quando não sei alguma coisa, sei lá, quando pego algum *software* novo que preciso aprender por algum motivo, alguma situação, eu vou num tutorial. Inclusive às vezes trabalho com edição de vídeo para algumas coisas. Enfim, vou num tutorial, pego, descubro. Hoje em dia é muito simples essa questão do aprendizado através dos tutoriais, né, isso ajuda muito. Você não precisa pegar os manuais. Nunca fui muito de manual, nunca fui organizado nesse sentido.” (André, 2019)

A última fala destaca a prática do **aprendizado pela experimentação** e pela **pesquisa** presente nos processos de aprendizado da operação de DAWs por André, além da consulta a



outras pessoas (**rede colaborativa**). Já quando perguntado sobre como trabalha com sua DAW, o produtor a define como uma ‘ferramenta’, um ‘instrumento’ e também um ‘gravador’ (**criação mediada pela tecnologia**):

“Bom, pra mim é um instrumento. Pra mim não *parte dele*, e sim ele é uma ferramenta. Eu uso ele como um instrumento. E é muito variável, na verdade, para o que eu preciso fazer. [Em algumas situações] realmente é pura edição. Então ele vira uma ferramenta de edição, de construção em algumas situações. Em outras não, ele é uma ferramenta simplesmente de registro. Sei lá, quando eu vou fazer os trabalhos de registros e tal, eu nem mexo em edição nem nada, ele é simplesmente um gravador pra mim. Outras não, ele passa a ser realmente um instrumento de operação mesmo, de utilização no caso das edições. Em algumas situações até de construção musical mesmo. Porque você começa a trabalhar, misturar algumas coisas em MIDI, gravar algumas coisas. Alterar coisas também, que é uma coisa que às vezes a gente faz isso, né, que é alterar, mexer, construir a partir de um som” (André, 2019)

Dentre as ações que uma pessoa pode realizar em uma DAW, André cita: editar, construir, registrar, gravar, operar, misturar, alterar coisas e construir a partir de um som (**edição por corte/cópia/colagem, transformação de sons**). Ele também explica que trabalha mais *out-of-software*, ou seja, procura que os sons sejam gravados da forma ideal para que ocorra o mínimo de alterações o possível dentro do programa (**práticas de gravação**).

André cita um de seus trabalhos, que ele mesmo define como espécies de ‘causos musicados’ com mestres e figuras da cultura popular brasileira. Conta que nesse caso utiliza o *software* para construir uma narrativa a partir da edição de sons gravados em encontros com essas pessoas (**criação mediada pela tecnologia**):

“Tem umas coisas que eu gosto de fazer que são os causos musicados que eu faço com vários mestres, com várias situações. Eu tô agora mesmo fazendo um projeto bem interessante. Eu viajei com dois mestres, um da Bahia e outro do Rio Grande do Sul, que eu andei com eles por vários lugares e gravando tudo, né? Então, andei pelo interior da Bahia com um mestre que é o Bule-Bule, que é um repentista da Bahia, e com o Pedro Ortaça que é um *pajador*, que é como se fosse um repentista, um improvisador da região deles ali da área da fronteira com a Argentina. Região de São Borja, São Miguel das Missões, enfim. São dois figuras bem diferentes com realidades bem diferentes, com culturas bem diferentes, e eu andei com eles pela Bahia e fui gravando tudo. Gravando conversa, gravando em van, essas coisas, e fiz a mesma coisa com Bule e levei ele lá pro Rio Grande do Sul lá na região de São Borja, São Miguel das Missões e também fui fazendo a mesma coisa. Os ambientes, essas coisas, e depois é que eu tô construindo. Isso vai virar um LP de dois lados, um lado da Bahia e outro do Rio Grande do Sul. Então basicamente eu uso o *software* pra construção de uma narrativa, como se fosse um filme, uma *timeline* de filme, né. Então em algumas situações eu acabo usando pra esse tipo de coisa. Acho que isso são os dois modos que eu uso isso.” (André, 2019)

O produtor complementa avisando sobre a importância da organização no processo de produção, salvando em diversas versões seus projetos, e fazendo diversos *backups*

(planejamento). Ele o faz para que tenha controle sobre as diferentes versões de cada projeto, e não corra o risco de perder seu progresso caso haja algum problema no equipamento.

Ao responder a terceira pergunta, André afirma que já ensinou bastante o trabalho com DAWs, principalmente para crianças e adolescentes:

“Eu morei uma época no Cariri, na região ali de Juazeiro do Norte, uma cidade chamada Nova Olinda. Eu trabalhava em um projeto social... Na verdade, não trabalhei lá, eu fiz projetos pra esse lugar que trabalhava justamente com jovens e adolescentes. Então, eu acho que o *software* não é muito diferente de um videogame. Eu acredito... Eu pego um menino de dez anos, de doze anos e ponho ele pra mexer num *software*. Eu não vejo o menor problema em fazer isso porque se ele mexe num videogame, um *software* eu acho que é até mais simples. Pelo menos pras coisas básicas, você utilizar, você criar, editar, fazer essas coisas. Então sempre que eu converso lá com os meninos... Por exemplo, eu tive agora um projeto que eu tô fazendo lá no Cariri, na fundação Casa Grande. Eu pus um menino de 12 anos pra fazer a gravação pra mim! Então chamei ele e falei: vamos lá, senta aí, você tá aqui no projeto e esse aqui é o videogame, o *software* que a gente vai usar. Você vai fazer assim, vai apertar esse botão, assim, isso aqui vai pra lá, isso vai pra cá... E aí eles aprendem assim. Então, quer dizer, é uma coisa muito simples.” (André)

André utiliza uma interessante analogia: compara as DAWs a videogames, estimulando seus alunos a terem uma experiência mais lúdica na operação dos *softwares*. Chega a dizer que são mais simples que jogos eletrônicos, o que sugere que o aprendizado da operação de *softwares* não precisa ser complicado.

O produtor retorna à segunda pergunta, voltando a contar mais detalhes sobre como utiliza as DAWs para trabalhar. Nesta fala, expõe opiniões muito semelhantes à de Raphael no que diz respeito à função de uma DAW e à discussão sobre qual modelo seria o melhor:

“Como eu já te falei, eu não sou muito de manual, de ensinar etapas, eu sou muito pouco pragmático e sim muito mais do uso geral, né. Por que assim, uma coisa muito importante que eu sempre falo em qualquer curso, em qualquer palestra que eu fale dessa questão dos *softwares*: não existe o melhor *software*, eu não acredito nisso. Não existe. Pra mim o melhor *software* é aquele que você sabe usar. É isso que eu costumo falar nas palestras. Então o pessoal fala, ah mas o *Pro-Tools* é melhor que o *Cubase*, ah o *Pro-Tools* é melhor que o *Sonar*, que é melhor que não sei quem... Não, não é melhor nenhum! Melhor é aquele que você sabe usar. Se você sabe usar o *Sonar*, é esse que você vai usar! Se você sabe usar bem ele, é isso. Eu sou muito pouco crente na questão de que a técnica é mais importante que a música. Eu sempre acho que a música é muito mais importante que a técnica. Não que eu não tenha um cuidado grande sobre a técnica. Pelo contrário, eu tenho um cuidado. Mas eu acho que a técnica tá à serviço da música. Ela tá ali justamente pra fazer acontecer a música.” (André, 2019)

Assim como Raphael, André exalta a importância do *software* e a técnica estarem a serviço da música, dando autonomia ao usuário para colocar em prática suas ideias. Logo, não há o melhor modelo de DAW, mas sim aquele que se tem mais intimidade, do qual o usuário consegue melhor aproveitar seus recursos. Conclui voltando para a questão dos ensinamentos de

DAWs, afirmando que cada um, como ele mesmo aprendeu, pode ir utilizando os recursos do programa de acordo com sua necessidade, compreendendo tais recursos ao longo do processo.

No caso de André, os pontos de destaque levantados pelo produtor foram: o trabalho em estúdio antes do surgimento das DAWs e a descoberta de novos equipamentos de gravação; aprendizado da operação do programa baseada na troca e na busca por informações, sem a presença de manuais de instrução ou cursos; a DAW como instrumento, na qual realizam-se diversas ações sonoras como editar, construir, registrar, gravar, operar, misturar e alterar; organização e armazenamento dos projetos; a construção de composições (narrativas) a partir de gravações com a participação de figuras da cultura popular; o ensino da operação de DAWs a crianças e adolescentes do Cariri, tratando o processo ludicamente; a não existência de uma melhor DAW, pois o que importa é saber utilizá-la bem a de sua escolha; a técnica estar a serviço da música; o aprendizado da operação dos *softwares* de acordo com a necessidade.

### 3.2.2. Segunda etapa: entrevistas presenciais

A segunda etapa de entrevistas, desta vez presenciais, foram realizadas com o Produtor Marcio Koenigkam, apelidado Marcin, e mais uma vez com Raphael Dieguez. Esta segunda leva de entrevistas gerou falas mais longas por terem sido realizadas presencialmente, em um ambiente descontraído no estúdio caseiro do apartamento onde moro. Os arquivos de áudio contendo as entrevistas completas estão em posse do autor. As questões planejadas para as conversas foram as seguintes:

1. Conhecer a produção musical mudou algo na sua compreensão da música e do som como um todo? Se sim, quais novos conteúdos e compreensões musicais/sonoros você adquiriu quando começou a praticar a produção musical?

2. a) Como se dá a comunicação em relação a sons e a música com outros produtores (metáforas, gírias, expressões)?

2. b) Ao se dirigir a um músico, como você se comunica para que consigam chegar ao resultado sonoro que desejam?

3. Para quais aspectos sonoros você se atenta enquanto trabalha, e como?

4. a) Você acredita que aprender produção musical pode trazer benefícios para (a formação do) o músico? Se sim, por que?

4. b) E para professores de música?

Devido à espontaneidade das entrevistas nem todas as perguntas foram realizadas, ou não foram realizadas exatamente da mesma forma aqui descrita. Alguns questionamentos também surgiram a partir do desenvolvimento das conversas, e perguntas já foram respondidas antes que eu as fizesse, tornando as conversas não lineares, porém ricas em informação. Algumas respostas possuíam pouca ou nenhuma relação com as perguntas feitas, e algumas falas não relacionadas às perguntas se mostraram valiosas. Logo, o que foi selecionado para uso nesta pesquisa não foram as respostas às perguntas de forma literal, mas impressões sobre suas falas que atendam aos interesses da presente pesquisa.

Os relatos de cada uma das entrevistas foram expostos a seguir de acordo com a ordem cronológica na qual os entrevistados desenvolvem suas falas, indiferentemente das perguntas realizadas, priorizando informações de suas falas como um todo que revelem como se dão suas práticas musicais.

### 3.2.2. a) Raphael Dieguez (entrevista presencial realizada em 06/12/2019)

Raphael inicia a conversa destacando a importância da organização e do **planejamento** em seu trabalho. Determinar objetivos e anotá-los pode contribuir para um processo mais preciso e organizado. Relaciona isso com a necessidade da seriedade durante o trabalho. Muitas pessoas podem pensar que o estúdio é um ambiente descompromissado com a seriedade, ou “é festa”, como afirma, o que julga não ser verdade.

O produtor também comenta da pluralidade de profissionais com quem trabalha, dentre produtores, músicos e engenheiros. Clarifica que atua no estúdio Toca do Bandido como o engenheiro de som do produtor principal da casa, mas também utiliza o espaço como produtor e engenheiro de som simultaneamente em alguns projetos. Conta que passou certa de três anos sendo assistente de produtores e engenheiros até atingir o cargo que ocupa, e também já atuou durante um tempo no estúdio Cia. dos Técnicos. No estúdio há uma hierarquia determinada entre produtores, engenheiros e assistentes destes profissionais. Como assistente, Raphael observava como seus superiores tomavam decisões, comparando as situações com o que aprendeu na faculdade de produção ou em seu estúdio caseiro, determinando se o que ele já fazia era distante ou não das ações tomadas pelo produtor (**apropriação**). Descobrir que suas ações eram semelhantes à do produtor responsável deu-lhe segurança para encarar qualquer desafio, estabelecendo uma relação de confiança com seu chefe. Hoje em dia, Raphael treina assistentes ele mesmo.

Define o trabalho de engenheiro de som como mais técnico, e o de produtor musical como mais do mundo das ideias. Porém os trabalhos podem misturar-se em alguns momentos, seja porque ele realiza as duas tarefas simultaneamente, ou porque acaba dando opiniões de produção enquanto trabalha como engenheiro para um produtor. Logo, os papéis de engenheiro e produtor podem mesclar-se durante a realização de um projeto quando um profissional toma decisões que normalmente cabem ao outro.

Pergunto se ao adentrar no mundo da produção musical, Raphael sentiu alguma mudança em sua compreensão sobre som. Responde que sim, e que acontece a todo momento. Cita as fórmulas ‘feijão com arroz’, que são decisões estéticas que normalmente funcionam em determinados estilos musicais por atenderem a certos padrões de mercado estabelecidos. Porém, produtor também deve incluir elementos surgidos de sua própria liberdade artística-conceitual. Cita a necessidade de achar ‘o lugar’ (**aprendizado pela experimentação**): como fazer tudo soar nítido? Utiliza expressões como ‘*punch*’ (soco), ‘*kick*’ (chute, ou bumbo), ‘grave’, ‘com nitidez’ e ‘sem frequências sobrando’ como resultados sonoros os quais quer atingir. Logo, procura saber pela escuta como os produtores e artistas consagrados, como os vencedores do *Grammy*, produzem suas obras (**identificação com artistas/culturas**). Raphael afirma que há de ter um equilíbrio entre inspirar-se nas sonoridades já estabelecidas do mercado e adicionar elementos autênticos no arranjo, conferindo valor artístico ao trabalho. Primeiro fazer com que tudo esteja soando bem e de acordo com as exigências mercadológicas para aquele estilo, para depois incluir novidades e experimentações no arranjo. Isso pode fazer com que a banda ou artista seja reconhecido por ouvinte logo nos primeiros acordes de uma canção.

O produtor também conta que aprendeu a cantar e tocar melhor depois que passou a produzir, pois pôde notar melhor erros de outras pessoas em gravações e não cometê-los ele mesmo, nem durante suas produções, nem enquanto toca um instrumento. Produção musical também o conferiu noções de **arranjo**, permitindo que Raphael possa coordenar as bandas antes de realizarem uma gravação. Cita o exemplo de que pode sugerir para um baixista que toque suas notas junto com o bumbo e a caixa da bateria, ou que os músicos se atentem à dinâmica de sua performance (**práticas de gravação**). Nota-se aqui a semelhança com o trabalho que realizei com os alunos de ensino médio no Colégio Pedro II, no qual foram instruídos a tomarem cuidado com a intensidade de seus instrumentos diante do microfone, atentando-se ao som resultante.

Raphael afirma que é comum receber músicas sem arranjo nenhum para que sejam produzidas, cabendo a ele decidir elementos a serem incluídos no **arranjo** como bateria, guitarra e baixo para músicas que o foram entregues versões em voz e violão, ou mesmo apenas

voz. Neste caso, deve tomar decisões sobre quais instrumentos atuam em quais momentos, e lidar com o *feedback* do artista. Logo, é importante ter a sensibilidade de entender o que o artista já poderia gostar de primeira, evitando que o cliente rejeite o arranjo.

O produtor acredita que desenvolveu áreas da teoria musical por trabalhar com vários ritmos e grupos musicais diferentes, além de já ter atuado como baixista antes de adentrar o universo da produção musical. Sua experiência como músico também o ajuda na produção em situações como mudanças de compasso e compassos irregulares presentes em uma composição. Diz que essas noções o ajudam na comunicação com artistas e bandas, podendo compreender melhor as composições e trabalhar com clareza no projeto. Afirmar que não é necessário ser músico (instrumentista) para atuar como engenheiro de som ou produtor, porém isso pode ajudar na comunicação nesses trabalhos. Outro conhecimento veio das DAWs, que o ajudaram a entender as estruturas sonoras dos arranjos, evitando sobrepor sons com frequências (timbres) semelhantes. Por exemplo: não sobrepor dois instrumentos com a região médio-grave muito proeminentes (**escuta**). Essa característica do cuidado de Raphael com o arranjo revela dois aspectos do arranjo durante processos de produção musical: um ligado à escolha da instrumentação e dos sons a serem sobrepostos, de natureza mais estética; e outro ligado à possibilidade ou não de combinar instrumentos/sons devido à proximidade de timbres, de natureza mais técnica. Caso dois instrumentos/sons escolhidos para o arranjo, no processo estético, possuam sonoridades que “se chocam”, o produtor deve tomar decisões técnicas (**transformação de sons**) para alterar os timbres até combinarem entre si, ou até mesmo substituir uma ou mais pistas.

Em relação à comunicação entre os atuantes em um estúdio, conta que utiliza expressões para sugerir aos músicos algumas formas de tocar durante processo de gravação para que o resultado sonoro se aproxime o máximo possível do desejado. Algumas mencionadas foram ‘um violão mais ‘quente’, ‘o violão está muito velado’, ‘preciso que soe mais claro’ e mesmo ‘isso está com som de banheiro!’. Raphael diz que qualquer palavra pode ser utilizada para definir um timbre, ou textura sonora. Também utiliza expressões para sugerir fraseados aos músicos, como ‘preciso de mais intenção nessa frase, mais dinâmica’ e ‘preciso que você bata mais na guitarra, tire mais som’. Como dica que poderia para vocalistas, cita ‘preciso de mais emissão’, e para bateristas podem ser utilizadas frases como ‘me dê notas mais lineares no bumbo, toque todas com a mesma força’ (**rede colaborativa, performance, práticas de gravação, criação pela experimentação**)

Também há a questão da comunicação entre produtores e engenheiros de som no ambiente de estúdio, que se desenvolve através da convivência no espaço de trabalho (**rede**

**colaborativa**). No caso da comunicação destes profissionais com os músicos, afirma que é importante ter sensibilidade e empatia de entender o que pode ser falado para cada pessoa para que se estabeleça boas relações e comunicação eficaz, evitando conflitos com os artistas.

Como engenheiro de som, mesmo subordinado a um produtor musical, Raphael tem a liberdade de tomar decisões e escolher elementos como amplificadores, microfones e efeitos, levando em conta os objetivos traçados pelo produtor responsável (**criação mediada pela tecnologia**). Em seu papel é importante entender os conceitos elaborados pelo produtor para que ele como engenheiro de som possa fazer escolhas que traduzam da melhor forma esses conceitos. Também conta que por vezes tem que criar soluções para gravações pouco convencionais, por exemplo, gravar os membros de uma banda batendo os pés no chão, uma situação que implica escolhas de microfones, posicionamentos e efeitos.

Raphael cita brevemente a oportunidade que teve de conhecer novos estilos musicais e respeitá-los por ter entrado em contato com músicos de diversos meios em seu trabalho em estúdios. Passou a reconhecer o valor do processo de criação de cada grupo e estilo diferentes, passando a gostar de novas sonoridades e **apropriando-se** delas em seu trabalho. Também comenta em relação a mitos e regras: coisas que, por senso comum no meio da produção, não podem ou devem ser feitas. Diz que é importante desmistificar conceitos pré-estabelecidos.

Um comentário interessante foi o que fez em relação a passagem de conhecimento adiante pelos produtores. Que produtores não devem monopolizar seus saberes e que devem passá-las adiante, para que mais pessoas possam realizar bons trabalhos e a qualidade da produção em geral melhore.

Quando atua como produtor, Raphael sempre exerce também a função de seu próprio engenheiro de som, operando todos os equipamentos necessários para o processo de produção. Diz que não gosta de ter o duplo trabalho e que prefere manter-se em apenas um, pois os diversos problemas que ocorrem em uma gravação que são resolvidos por ele como engenheiro de som podem atrapalhar o fluxo criativo do processo de produção musical. Porém, quando é chamado para produzir um projeto, prefere realizar os dois papéis para não ter que contratar um engenheiro de som, minimizando demais seus ganhos.

Chama atenção para a importância dos detalhes, pois o som passa por diversos equipamentos e mudanças até se tornar o resultado final. É importante saber as escolhas certas de configuração para cada equipamento analógico ou *plugin* de uma DAW, pois cada um tem características próprias que resultam em timbres diferentes (**aprendizado pela experimentação**). Por isso a relevância em conhecer bem cada equipamento e programa com o qual trabalha. Além disso, os **recursos gráficos** dos programas e equipamentos são

ferramentas utilizadas para a execução do que se quer fazer sonoramente. Também compara o trabalho do produtor a um de **arranjador**, definindo o que é ‘bom’ e o que é ‘ruim’ para cada situação.

Pergunto se haveria alguma utilidade para o músico instrumentista ter noções de produção musical, e Raphael responde que pode ajudar na comunicação quando o músico estiver em processo de gravação (**práticas de gravação**). Revela que por vezes os instrumentistas são utilizados como ferramenta para a obtenção de uma sonoridade para determinado projeto, então caso o músico entenda alguma coisa do processo de produção musical, isto reduz a necessidade de reedições e regravações (**edição por corte/cópia/colagem, transformação de sons**). Afirma também que bandas podem melhorar a forma como tocam ao receberem *feedbacks* de produtores musicais durante o processo de criação em relação à forma como tocam.

A fim de encerrar a entrevista, pergunto: você gosta de ser produtor musical? E Raphael responde que ama e odeia o que faz. Diz que ama trabalhar com música, e enlouqueceria caso trabalhasse com outra coisa. Porém queixa-se de frustrações que às vezes se repetem, como questões de ego e da não aceitação de sugestões da equipe de produção por parte de músicos, que são problemas de relacionamento que podem ocorrer. Acredita que músicos poderiam escutar mais as sugestões da equipe no processo de produção. Apesar disso, todo ofício tem seus prós e contras, e está feliz com o ambiente e com as pessoas com as quais trabalha.

Principais tópicos levantados por Raphael: planejamento, organização e seriedade no trabalho; o papel técnico do engenheiro de áudio e o papel criativo do produtor musical, além da possibilidade da realização de ambas as funções; a hierarquia em estúdio e a observação dos mais experientes; a utilização de expressões e gírias para que se chegue em um resultado sonoro; o equilíbrio entre inspirar-se em sonoridades de artistas estabelecidos no mercado e criar elementos autênticos; utilização de noções de arranjo para coordenar bandas enquanto gravam; construção de arranjo em músicas apresentadas apenas com voz ou voz e violão; não sobrepor sons com frequências similares para não poluir o arranjo; a comunicação, os conflitos e as relações de trabalho entre produtores, engenheiros e músicos; o reconhecimento e o respeito a expressões musicais antes desconhecidas por acabar conhecendo diversos tipos quando se trabalha com produção musical; a importância da não-monopolização de saberes de produção musical, passando-os adiante; a atenção aos detalhes e o conhecimento das características sonoras de cada configuração de equipamentos; lidar com problemas de relacionamento com os músicos que estão sendo gravados.



### 3.2.2. b) Marcio Koenigkam (entrevista presencial realizada em 09/12/2019)

Como Marcio não participou da primeira etapa de entrevistas, fiz algumas perguntas a respeito de sua trajetória como músico e produtor musical. Marcio conta que um tio lhe apresentou a *dance music* na infância, e que gostava muito dos sons graves. Sempre interessado por música, colecionava CDs, fazia aulas de música e tocava bateria em bandas de *hardcore*, porém acabou fazendo faculdade de medicina. Aos 25 anos saiu do curso de medicina para cursar produção musical na Universidade Estácio de Sá (a mesma que Raphael) simultaneamente a um curso superior de publicidade. Marcio diz que as duas faculdades se complementavam, permitindo-o utilizar os conhecimentos de uma na outra. Complementa afirmando que gostava de produzir música funk na época da faculdade.

Antes de cursar produção musical, conheceu em sua adolescência uma DAW chamada *N-Track*, porém afirma que seus amigos não gostavam das músicas produzidas neste *software*. Na faculdade de produção passou a operar o *Logic Pro*, programa com o qual trabalha até hoje. Atualmente trabalha no estúdio CMK Beats, fundado por ele e seu colega Tiankris, no qual a dupla produz bases, ou *beats*, para artistas do rap e gravam suas vozes. Ambos trabalham como produtores musicais, engenheiros de som e instrumentistas na produção de músicas para os rappers que os procuram. Como criadores dos *beats*, que contemplam todos os sons de uma música rap excluindo-se a voz, os músicos também atuam como **compositores**. A CMK é reconhecida por ter produzido os dois álbuns do rapper Xamã, *Pecado Capital* e *O Iluminado*.

Pergunto se Marcio sentiu alguma mudança em sua compreensão do som quando começou a explorar a produção musical, e ele afirma que teve um choque na primeira vez que viu uma onda sonora (**utilização de recursos gráficos**). Remete a quando descobriu e reconheceu os transientes, que são os inícios de cada evento sonoro, representados por picos nos gráficos de ondas sonoras nas DAWs. Também gostou de conhecer o equalizador, ferramenta que utiliza para operações como alterar o timbre de uma caixa removendo ou adicionando frequências específicas ao som. Marcio afirma que essa ferramenta permite que um *sample* (amostra) de caixa de um estilo musical específico possa ser utilizado em vários outros estilos através da alteração do timbre por remoção e adição de frequências. O equalizador também pode ser utilizado para remover ‘sujeiras’, que são frequências indesejadas, livrando o timbre do instrumento de ruídos ou frequências que atrapalhem outros instrumentos do arranjo (**transformação de sons**).

Afirma que é essencial utilizar os ouvidos, (**escuta**) mas que nunca deixa de aproveitar-se dos **recursos gráficos** do *Logic* para obter controle sobre a mixagem e o **arranjo**. Marcio

faz isso para acompanhar eventuais problemas como, por exemplo, o bumbo ‘batendo’ com o baixo, ou seja, um abafando o som do outro.

Marcio conta que seu sócio e parceiro de produção Tiankris normalmente é quem se responsabiliza por mixar vozes, criar segundas vozes e orientar os artistas a cantarem da melhor forma possível diante do microfone (**rede colaborativa**). A dupla cria uma ordem de elementos a serem gravados para auxiliar na organização do processo de gravação e na construção do arranjo (**planejamento**). Primeiro, criam os *beats* (**composição, criação mediada pela tecnologia**) e pedem para o artista gravar *adlibs*, que são curtos comentários vocais como risadas, pequenas frases e exclamações. Após isso, deixam o rapper gravar toda sua letra do início ao fim, armazenando vários *takes* em sua DAW para que possam escolher as melhores partes de cada um. Passado esse processo, Marcio e Tiankris adicionam vozes complementares e efeitos vocais que julguem necessários (**arranjo**).

O produtor também comenta em relação às expressões e gírias utilizadas: ‘faça mais agressivo!’, ‘essa música é mais *chill-out*, toque mais baixo!’ e ‘tá com muito S, chega mais para longe do microfone!’. Essas sugestões servem para orientar o rapper a tirar o melhor som possível em sua gravação (**performance musical, práticas de gravação**). Afirma que é muito criterioso com gravação de voz, sempre fazendo questão de que tudo esteja bem ‘limpo’.

Marcio fala da necessidade de ‘colocar o artista dentro do som, entrar no sentimento da música’. Dependendo da energia que deseja para o resultado final da música, orienta os rappers a cantarem de determinadas formas para que tudo soe como querem, além de minimizar as distrações o máximo o possível. Narra também situações nas quais rappers criam as letras para suas músicas na hora da gravação, ouvindo apenas a base (**criação mediada pela tecnologia**). Conta que um deles anda de um lado para o outro fazendo anotações, e também do caso em que um rapper juntou vários trechos de letras antigas para formar uma nova logo antes de gravar a canção (**composição**).

Para programar um beat de hip-hop, o produtor constata que primeiro pensa em qual sub-estilo utilizar na música, pesquisando sons de diferentes artistas (**pesquisa, identificação com artistas/culturas**). Após a decisão, passa a escolher e transformar os timbres para que se aproximem o máximo o possível do estilo desejado (**apropriação**). Ele conta com imprevisibilidades, afirmando que não é possível prever exatamente qual tipo de som vai sair ao final do processo, porém conhecendo os caminhos certos pode chegar facilmente no som desejado (**aprendizado pela experimentação**).

Apesar disso, não gosta quando o artista se apega demais a referências, pois as gravações de outros artistas escutadas por eles já passaram por processos de mixagem e

masterização, logo o artista sente dificuldade em reconhecer a sonoridade desejada durante o processo de produção, o que pode lhe causar desinteresse. Marcio tem que reafirmar para o artista que no momento trata-se apenas do processo, e não do resultado.

Marcio trabalha o arranjo de suas produções da seguinte forma: após a gravação da voz principal por cima do *beat*, recorta e cola as diferentes partes da música para criar novas formas, novos arranjos de versos, refrãos e demais trechos (**edição por corte/cópia/colagem**). O produtor monta diversos projetos alternativos, criando várias versões da mesma música com durações e formas diferentes, concedendo escolhas ao rapper e possibilitando publicações de durações diferentes em várias plataformas. Diz que evita mandar gravações de previsão para os artistas antes de finalizar as diferentes formas, para que não se apeguem a versão escutada. Também comenta sobre a eventual decisão de eliminar trechos da música, o que pode contrariar alguns artistas. Logo, permite que o rapper crie a primeira versão da sua forma para que o produtor possa depois criar as alternativas, a fim de não atrapalhar o fluxo criativo do artista. Cita também a importância da região sub-grave para o rap: utiliza mudanças nessa região para criar contrastes entre os diferentes trechos da música (**arranjo**).

Em relação a suas experiências como instrumentista após se tornar produtor, Marcio afirma que ser produtor o trava como baterista, pois fica muito preocupado com a dinâmica de sua performance e com a qualidade de todos os sons durante o show. Porém, gosta de utilizar os conhecimentos de produção musical para dar sugestões de **arranjo** durante ensaios de bandas, determinando momentos de entrada e saída de instrumentos. Afirma que, hoje em dia, tocar para ele é uma espécie de *hobby*. Também comenta que um músico pode utilizar conhecimentos de produção musical para achar seu próprio som, e criar personalidade em seu som, pois quando um músico não entende como regular o timbre de seu instrumento, acaba copiando o som de referências de outros artistas.

A produção musical alterou a forma com Marcio lida com a **escuta** musical, pois está sempre atento a elementos da produção de uma música quando a escuta. Brinca que é capaz de não escutar o que alguém está falando quando está escutando música no carro com alguém, porém afirma que consegue ainda utilizar a música como pano de fundo quando frequenta a academia, não se deixando distrair pela música.

Pergunto se professores de música poderiam beneficiar-se de alguma forma dos conhecimentos de produção musical, e Marcio sugere que professores com esses conhecimentos são capazes de tratar uma sala de música acusticamente, além de poderem oferecer a seus alunos materiais e gravações de qualidade.

Sobre o que mais gosta como produtor musical, afirma que é o momento no qual escuta a mixagem final e conclui que o produto final está bom. Nesse momento, é preciso superar o perfeccionismo e o *overthinking*, pois o processo de mixagem e arranjo termina quando o produtor decide que está bom. Sobre o que não gosta, cita as possíveis inflexibilidades dos artistas e quando não acatam as sugestões do produtor, tornando o processo menos prazeroso e prático.

Finalizo perguntando o que Marcio falaria para alguém que está começando a aprender produção musical agora, e ele afirma para esquecerem essa história de baixar vários *plug-ins*. O importante é dominar conceitos básicos da produção musical, como compressão, equalização e sala/reverberação. Marcio começou a se apaixonar pela produção musical quando começou a compreender seus conceitos básicos.

Principais tópicos levantados por Marcio: sua iniciação como instrumentista e entrada para os cursos superiores de produção musical e publicidade, entre os quais conseguia realizar intercâmbio de conhecimentos; produz bases de rap para artistas em estúdio fundado por ele e Tianskis; surpreendeu-se ao conhecer as ondas sonoras, os recursos gráficos das DAWs e suas funções; a transformação ou 'limpeza' de um som através da alteração de seu timbre por meio de remoção e adição de frequências em um equalizador; simultaneamente utilizar os ouvidos e os recursos visuais do programa para obter controle sobre as sonoridades; métodos de organização do processo de gravação de vozes; orientações que dá aos rappers através de expressões e gírias para que gravem da melhor forma possível; processos criativos dos rappers enquanto compõem suas letras; para criar sons, pensa primeiro em qual estilo musical quer reproduzir, procurando imaginar o resultado durante o processo de criação; criação de diferentes arranjos e versões formais da mesma canção e relação de troca de feedbacks com os rappers; ser produtor o tornou atento demais à dinâmica e à qualidade sonora durante apresentações como baterista, mas o conferiu noções de arranjo que auxiliam nos ensaios; a alteração da forma como escuta música, que passa a ser atenta a elementos de produção musical mesmo em momentos na qual a música deveria servir apenas de pano de fundo; professores podem beneficiar-se de conhecimentos de produção musical para oferecerem tratamento acústico, gravações e materiais de qualidade; saber quando terminou sua mixagem, superando o *overthinking*; possíveis entraves no trabalho por conta de discordâncias entre artista e produtor; importância de conhecer os conceitos básicos da produção musical em vez de fazer download de inúmeros *plug-ins*.

### 3.3. Considerações sobre as entrevistas

Por aqui encerra-se a seção responsável por exibir as informações colhidas durante as entrevistas. Em suma, os tópicos mais abordados pelos produtores musicais: as DAWs e demais equipamentos de estúdio como ferramentas para colocar ideias em prática; a importância de escutar; as interações entre os atuantes do estúdio, resultando em trocas de feedbacks, trocas de ensinamentos e mesmo conflitos pessoais; utilização de recursos gráficos para compreender conceitos e auxiliar na monitoração dos diversos parâmetros do som durante o trabalho; expressões e figuras de linguagem utilizadas para facilitar a comunicação entre produtores, engenheiros e músicos; especial zelo por timbre, dinâmica e arranjo; planejamento e organização; orientação de músicos antes e durante o processo de gravação; escuta de referências de outros artistas, possibilitando a inspiração ou a transgressão; aprendizado por meios diversos, como cursos, faculdades, materiais da Internet e com ajuda de outros produtores.

Algumas habilidades e ações de produtores e engenheiros de som durante o processo de produção musical chamam atenção. Uma delas é a atenção ao arranjo: o produtor está constantemente controlando aspectos da forma da música, adicionando e removendo instrumentos e decidindo quais timbres combinam mais entre si. A visualização do arranjo nas DAWs permite que o produtor altere a forma da música a qualquer momento durante o processo de produção, rearranjando versos, refrãos, solo, etc. Mesmo que não saiba ler grades de partituras, um produtor pode construir um arranjo musical do início ao fim enquanto visualiza todas as suas partes graficamente.

Outro aspecto que necessita de constante atenção dos produtores é o timbre. As formas de transformação de um timbre possíveis nos inúmeros *plug-ins* de uma DAW e nos equipamentos de estúdio tornam o tornam uma espécie de obsessão do produtor musical. Isso implica a habilidade de poder imaginar um timbre e poder chegar até ele através da aplicação de efeitos e orientação de músicos, coisas que ocupam boa parte do tempo dos produtores musicais.

Porém nenhuma ação parece ser mais presente no fazer dos produtores do que a escuta: constantemente escutar e re-escutar um trecho sonoro e editá-lo inúmeras vezes até que se atinja os parâmetros desejados; escutar discos consagrados para adquirir influências sonoras; escutar a performance da banda gravada para dar sugestões que melhorem o processo de gravação; escutar detalhes em um som que possam ser indesejados, como ruídos, erros e ‘sujeiras’. Nenhuma ação de produção musical pode ser tomada sem a escuta, mesmo que auxiliada por

parâmetros musicais. Logo, é possível considerar a escuta uma ação presente durante todo o processo de produção musical.

### **3.4. Um olhar sobre as práticas de produção musical**

O conteúdo a seguir representa a culminação de todo o processo de pesquisa do presente trabalho. A partir das informações reunidas até o momento, as perguntas realizadas no início da dissertação serão respondidas com base nas informações encontradas nas entrevistas e como se relacionam com as ideias trazidas através da bibliografia. Como o trabalho possui um número limitado de produtores, experiências e bibliografia, ainda assim revelando as inúmeras possibilidades contidas na produção musical, não é possível responder às perguntas de forma definitiva, com afirmações determinantes. Porém, de forma a concluir a pesquisa, foi possível identificar e reunir uma série de informações a respeito de aprendizagem, criação, comunicação e saberes próprios da produção musical. As diversas práticas estudadas e como elas relacionam-se entre si apontam para propriedades da produção musical que podem ser aproveitadas pelo campo do ensino e aprendizagem de música de maneira a diversificar formas de compreensão e transmissão de conteúdos. A produção musical trata-se de um processo no qual o produtor, aliado ou não a outros músicos, procura colocar suas ideias em prática. A produção musical em *softwares* é capaz de oferecer formas diversificadas de criação musical, sendo possíveis diferentes caminhos de tomadas de decisão, chamados aqui fluxos criativos, para o alcance de um resultado sonoro. A criação e a compreensão de sons na produção musical também é baseada em recursos visuais e interativos disponíveis na tela do computador e nos múltiplos equipamentos de estúdio existentes. Esses recursos disponibilizam ao usuário compreensões a respeito de som e música próprios da produção musical, e que podem se tornar úteis para músicos e educadores musicais. A criação e o aprendizado na produção musical são fortemente conectados, sendo a criação a própria força motriz do aprendizado, e vice-versa. Todas essas elocuições aqui apresentadas serão aprofundadas a seguir.

#### **3.4.1. Inspiração e experimentação: dinâmicas de fluxo criativo na produção musical**

Afinal, o que dizem as entrevistas em termos de práticas dos produtores musicais? A primeira constatação a ser feita considerando as informações extraídas das falas dos produtores: as sonoridades que cada produtor busca criar determinam quais equipamentos, instrumentos, programas, *plug-ins* e demais recursos escolherão para realizar suas tarefas, e como vão usá-

los. Logo, as práticas de produção musical por vezes são determinadas pelas referências de sonoridades pesquisadas por produtores ao buscarem inspiração. Em suma: as expectativas dos resultados podem influenciar em como se dá o processo de produção.

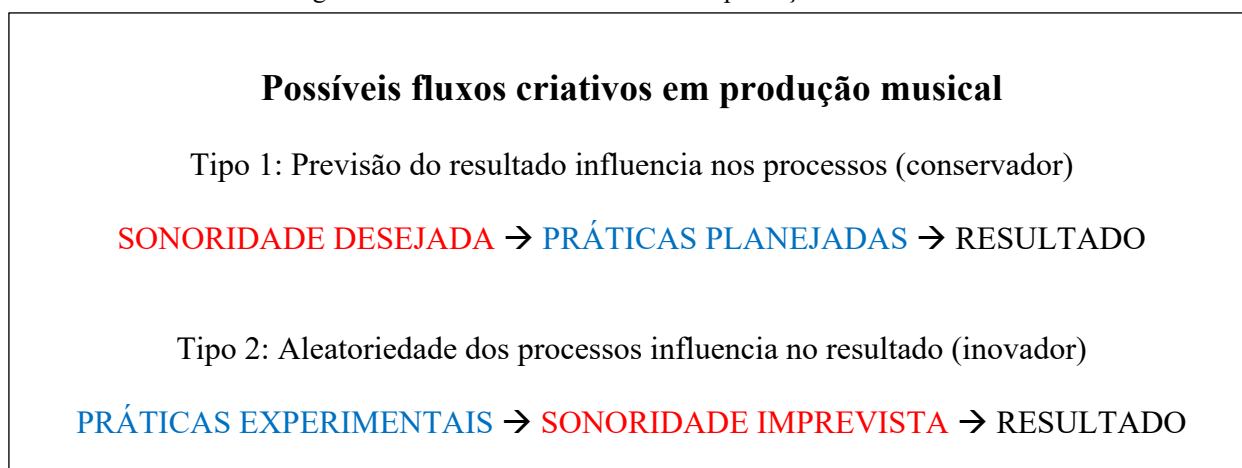
Isso pode se dar pois diferentes gêneros musicais, por preverem tratamentos sonoros que os contemplem, implicam em práticas específicas a serem utilizadas para o alcance da sonoridade desejada. Como afirmam todos os produtores, cada um à sua maneira, as DAWs que utilizam servem para colocar ideias em prática. Enquanto Marcio compõe e produz boa parte das bases de *rap* diretamente no computador, criando e transformando sons, André grava músicos da cultura popular e orquestras instrumentais, preferindo alcançar o máximo da sonoridade desejada no momento da captação e minimizar a edição na DAW. Raphael chega a utilizar diferentes modelos de DAW para diferentes gêneros musicais a serem produzidos. Em seu trabalho no estúdio Toca do Bandido, que atende muitos artistas *rock* e *pop*, utiliza o *Pro-Tools* para produzir o que chama de música “orgânica”, gravada majoritariamente com instrumentos musicais reais e voz. Já em seus trabalhos pessoais, em casa, prefere o *Ableton Live* para produzir *beats*, *loops* e elementos próprios da música de natureza eletrônica. Os três entrevistados de Beltrame (2016) também possuem entre si essa diferenciação: um produz *mashups*, *re-edits* e *remixes*, outro cria música do gênero *techno*, enquanto o terceiro se autoproduz como multi-instrumentista, além de produzir músicas de outros artistas. Tomando como exemplo as práticas de gravação de voz exercidas e treinadas diariamente por Marcio e seu sócio em seu trabalho, enquanto se fazem indispensáveis para uma boa gravação de linhas vocais, não se fazem necessárias em processos nos quais não se envolve a gravação de forma geral, como na construção de batidas eletrônicas diretamente no computador.

O raciocínio inverso também é possível se considerarmos a natureza experimental de muitas das práticas de produção musical, com destaque ao aprendizado pela experimentação. Os produtores por vezes apostam em possibilidades de criação e transformação sonora através da experimentação. Essa experimentação não apenas contribui para seu conhecimento em relação à operação de determinado recurso, mas também para a criação de sonoridades imprevistas. Como relata Raphael, por vezes processamentos são aplicados de forma experimental de acordo com a necessidade de adição de elementos autênticos no arranjo, numa inversão do raciocínio anteriormente estabelecido no qual as práticas se dão pelo resultado sonoro desejado, esse normalmente inspirado em referências musicais célebres. Nesse caso, o resultado acaba por depender da aleatoriedade das escolhas das transformações sonoras a serem aplicadas no momento de experimentação. Isso pode ocorrer não apenas no momento de transformação e edição, mas também de captação sonora. Como Marcio afirma, por vezes

orienta os *rappers* que estão tendo suas vozes gravadas a cantarem versos livres, improvisos e diversas versões das mesmas linhas vocais, acolhendo possíveis variações surgidas no acaso de cada versão. Considerando as infinitas variações com que uma pessoa pode gravar os mesmos versos de *rap*, nesse caso a experimentação e a aceitação do imprevisível também são parte integrante do processo de produção musical.

Com isso, chegamos a duas distintas possibilidades de fluxo criativo nas práticas de produtores musicais. Se no cenário anterior, a expectativa de determinados resultados sonoros influenciam no processo, nesse segundo cenário ocorre o inverso: o processo, ao acontecer em sua natureza experimental e imprevisível, interfere no resultado. Essas diferentes formas de fluxo criativo revelam uma dupla face da produção musical:

Figura 4 – Possíveis fluxos criativos em produção musical.



Fonte: Figura elaborada pelo autor, 2020.

“Essa experimentação por meio do processamento de áudio demanda conhecimento e destreza no manuseio dos equipamentos de áudio e dos *softwares* de edição sonora. É um processo que se retroalimenta a partir das ideias que surgem durante a composição e de como o som é trabalhado dentro de cada parte da música. Tanto a destreza com o equipamento quanto a noção sobre o estilo da música que está compondo fazem parte dos aprendizados que vão se desenvolvendo durante todo o processo.” (BELTRAME, 2016, p. 151)

Com isso é possível responder a um dos questionamentos realizados na introdução da dissertação (p.15): **Como se dão os processos de aprendizagem e criação musical?** A criação e a aprendizagem musical em produção musical acontecem de forma retroalimentativa, na qual as técnicas de criação adquiridas passam a fazer parte do repertório de conhecimentos do produtor, permitindo que as utilize para realizar novas experimentações, e adquirir mais técnicas. O aprendizado e a criação musical, nesse contexto, se relacionam entre si de forma cíclica e interdependente, resultando em processos de criação pelo aprendizado, ou o



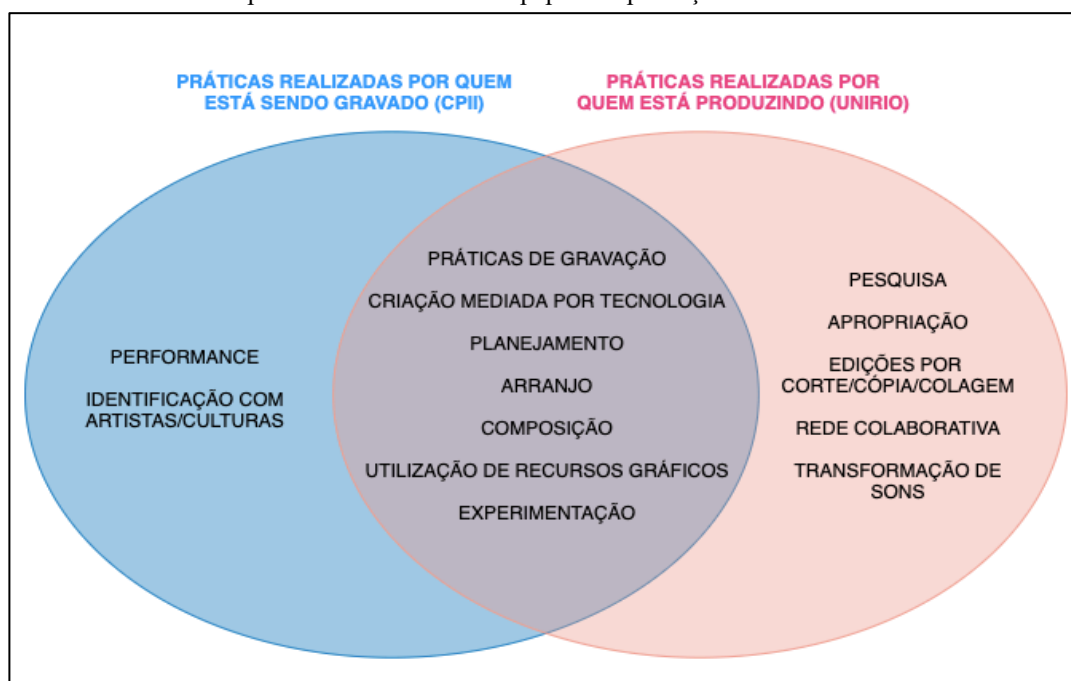
aprendizado pela criação. As possibilidades de fluxos criativos se comunicam e misturam a partir do momento em que os resultados das experimentações (tipo 2) dos produtores passam a fazer parte de seu conjunto de práticas de produção, podendo aplicá-las em processos nos quais possui uma expectativa determinada de resultado (tipo 1). Esses diferentes caminhos da criação na produção musical não se dão de forma sistêmica e consciente, na qual um produtor escolhe um fluxo que mais lhe aprouve para o momento. Na verdade acontecem a todo momento, de acordo com a variação entre a necessidade de experimentação e o alcance de resultados predeterminados a cada etapa de uma produção, ou a cada nova produção. A imitação de sonoridades bem sucedidas em determinado gênero musical contribui para o estabelecimento de gêneros e subgêneros musicais ao ponto em que produtores musicais repetem essas sonoridades em suas criações. Em um movimento contrário, os mesmos produtores podem decidir quebrar esses estabelecimentos, experimentando sonoridades que possam conferir autenticidade e identidade sonora à sua criação – o que permite que outros produtores os referenciem, incorporando essa novas sonoridades e estabelecendo-as como novo padrão. Esse movimento de utilização mútua da conservação e da inovação de sonoridades pelos produtores musicais pode explicar, em parte, como novos gêneros musicais são criados, e antigos gêneros são estabelecidos. Além disso, revela como produtores alteram de forma orgânica seu fluxo criativo para que este acomode-se naturalmente a seus desejos de resultado.

#### 3.4.2. Atrás do microfone ou diante do computador: os atores da produção musical

**Quais são os saberes, as habilidades e as competências que caracterizam as práticas de produção musical?** As práticas de produção musical encontradas nesta pesquisa são aquelas listadas após a realização das experiências: Práticas de gravação, criação mediada por tecnologia, planejamento, arranjo, composição, utilização de recursos gráficos, experimentação, performance, identificação com culturas/artistas, pesquisa, apropriação, edições por corte/cópia/colagem, rede colaborativa e transformação de sons. Estas foram nomeadas através da observação das diferentes ações realizadas nas experiências no CPII e na UNIRIO, e reafirmadas pelos depoimentos dos produtores musicais. Logo, essa pergunta já foi respondida no capítulo anterior. Porém, um fator que chamou atenção a partir do questionamento foi a diferença entre essas práticas, estabelecidas pelo indivíduo que a pratica e qual papel desempenha em um processo de produção musical. É possível observar no segundo capítulo que, apesar de possuírem muito em comum, as práticas encontradas nas

experiências do CPII e da UNIRIO possuem algumas especificidades por conta dos papéis que foram vividos pelos envolvidos nas mesmas. Há a presença de atores importantes no processo de produção musical, e até o momento não contemplados de forma atenta no trabalho: as pessoas que estão sendo gravadas. No caso das experiências, o papel foi vivido pelos alunos do Colégio e da UNIRIO, enquanto no caso dos produtores entrevistados, por artistas e bandas de sua clientela. Entende-se também que os papéis de produtor e de músico gravado ocorrem simultaneamente em casos de autoprodução como multi-instrumentista ou produtor solo, como sucede produtores consultados por Beltrame (2016), ou quando Raphael decide gravar suas músicas autorais em casa. Porém Marcio, André e Raphael, entrevistados para essa pesquisa, possuem o ato de gravar outros artistas como característica comum (o que não lhes impede de trabalhar de forma solitária, caso desejem). Esses músicos (ou alunos, como no caso das experiências) enquanto diante do microfone gravando seus instrumentos, vozes ou recebendo orientações de produtores, estão realizando práticas de produção musical eles mesmos. Isso significa que práticas de produção são realizadas tanto por produtores quando por artistas/instrumentistas produzidos ao longo de todo o processo. O gráfico apresentado a seguir retoma as práticas estabelecidas nas experiências do segundo capítulo. O círculo à esquerda contém as práticas exercidas pelos alunos do Colégio Pedro II, enquanto o círculo à direita contém as práticas exercidas por mim e pelos discentes da disciplina do prof. Ricardo Cotrim:

Figura 5 – Gráfico mostrando as práticas de produção musical encontradas nas experiências, organizadas por práticas de quem está produzindo e práticas de quem está sendo gravado. A interseção dos círculos representa as práticas comuns aos dois papéis na produção musical.



Fonte: Figura elaborada pelo autor, 2020.

Como pode ser observado pelo gráfico acima (fig. 5), muitas das práticas são realizadas tanto pelo “indivíduo produtor” quanto pelo “indivíduo produzido” durante o processo de produção musical. Quando o produtor também assume o lugar do intérprete gravado, os dois círculos tornam-se concêntricos. Quando em situações de separação de papéis, algumas práticas apresentam-se como exclusivas de um dos indivíduos. Vale observar que a prática denominada ‘identificação com artistas/culturas’ está categorizada como exclusiva de quem está sendo gravado pois originou-se dos comentários, imitações e brincadeiras dos alunos do Colégio em relação a artistas que gostam. Essa identificação, com sua origem no clima de produção musical gerado nas aulas, não ocorre com a intenção dos envolvidos de influenciarem no resultado sonoro (mesmo que isso aconteça), mas trata-se de uma reação a um cenário apresentado. Isso difere-se da apropriação de técnicas e sonoridades realizada pelos alunos do prof. Cotrim na UNIRIO, feita de forma consciente e com ativa intenção de influência no resultado da composição de cada um, seja para seguir ou quebrar padrões sonoros estabelecidos por gêneros musicais.

A existência de diferentes papéis no processo de produção musical e a necessidade de uma linguagem comum entre as categorias nos leva a outra pergunta: **Como produtores musicais se relacionam e se comunicam musicalmente, entre si e com outros músicos?** Os produtores, para expressarem suas ideias claramente para os indivíduos produzidos, precisam comunicar-se com os músicos em uma linguagem não técnica e de fácil e rápido entendimento, o que origina a necessidade da utilização de gírias e expressões. No caso de Marcio, os indivíduos produzidos são os artistas do *rap* que desejam ter suas músicas produzidas. No caso de Raphael, são as bandas e artistas de *pop*, *rock* e diversos gêneros que procuram a Toca do Bandido para gravarem suas músicas. Já no caso de André, são as figuras de culturas regionais brasileiras, orquestras e diversos outros grupos e artistas musicais. O fato de que todos os produtores comentaram sobre a necessidade de orientar a pessoa que está sendo gravada sugere que a execução musical no processo de produção musical possui suas especificidades. Marcio comenta sobre o auxílio que oferece aos artistas de *rap* que gravam em seu estúdio, desde a composição das letras e planejamento de quais trechos gravar até o momento da captação dos *takes*, no qual se dá a performance propriamente dita. Essas sugestões podem ser técnicas, como cuidados ao gravar um instrumento ou voz diante de um microfone para que não ocorram captações indesejadas, ou musicais, como expressões que definem a característica do som a ser gravado (quente, com intenção, velado, mais brilho, som de banheiro). As expressões são a forma que produtores musicais encontraram de orientar os artistas gravados a alcançarem sonoridades previstas (fluxo criativo tipo 1) ou realizarem possíveis experimentações sonoras

(tipo 2). Essa comunicação estabelecida entre músicos e produtores é essencial para que consigam tornar reais as sonoridades que desejam imprimir na gravação. As relações e comunicações musicais entre produtores e músicos são pautadas na clareza da transmissão de informação com o objetivo do alcance de um resultado satisfatório para o grupo.

### 3.4.3. Escutar e comparar: criação e compreensão sonora mediada por tecnologias

A utilização das gírias e expressões é um reflexo da forma como produtores musicais compreendem as diferentes características do som, e como utilizam essas compreensões para criar. A necessidade da utilização de uma linguagem neutra surge da compreensão técnica, numérica e gráfica que o produtor pode ter das qualidades sonoras permitidas pelos recursos visuais, textuais e interativos das DAWs, e de outros equipamentos de produção musical. Essas compreensões não são válidas para a comunicação em estúdio pois as bandas e artistas gravados podem não compreender valores em Hertz (Hz), Decibéis (dB), ou questões de leitura e teoria musical. Porém respondem à última das perguntas: **Como os produtores entendem e manipulam o som através de seus equipamentos?** André, como mencionado em sua entrevista, define DAWs como espécies de instrumentos musicais, pois há necessidade compreensões técnicas para que aquele equipamento produza som. Da mesma forma que um piano possui teclas e pedais, um saxofone possui chaves e boquilhas e uma guitarra elétrica possui controles de tom e volume, DAWs possuem inúmeras funções e recursos os quais suas operações são necessárias para que o programa possa produzir som da melhor forma. Como DAWs são baseadas em recursos visuais e interativos para que possam desempenhar sua função, produtores entendem e manipulam sons através desses recursos. Como visto no caso do equalizador no primeiro capítulo, o resultado sonoro está diretamente relacionado com as informações exibidas na tela do computador.

Uma característica das dinâmicas de funcionamento destes programas é a realização simultânea dos registros sonoros e gráficos do material gravado. Os programas multipista DAW operam através de informações gráficas que podem ser comparadas as grades de partituras que fornecem informações sobre a sobreposição e sincronia das tramas sonoras. Os registros gráficos oferecem também a representação do sinal sonoro [...]. A representação gráfica é um importante recurso para se trabalhar entendimentos sobre questões estruturais da peça musical, possibilita o compositor visualizar questões relativas a forma, textura, fazer edições e acabamentos com enorme precisão de tempo. (COTRIM, 2015, p.52)

A importância da relação entre campo visual e som não está apenas na tela do computador: saber as distâncias de microfonação e formatos de microfone resulta em diferentes

resultados sonoros, além dos diferentes controles existentes em amplificadores, compressores e outros equipamentos analógicos. A comparação das disposições dos elementos gráficos aliada à escuta contribui para o entendimento do produtor sobre som e música. Márcio chega a identificar elementos de produção musical em músicas que está escutando puramente por lazer, indicando que esses conhecimentos técnicos inerentes à produção passam a ser uma associação permanente à escuta. Enquanto um instrumentista pode ser capaz de identificar progressões harmônicas, intervalos e técnicas de execução instrumentística em uma gravação, produtores musicais o fazem com configurações de equalização, técnicas de microfonação e demais ferramentas que utilizem enquanto trabalham.

#### 3.4.4. Produção musical no ensino e aprendizagem de música

A seguir, a fim de conferir de que formas a produção musical em programas de áudio digital pode contribuir para o ensino de música, as informações resultantes da pesquisa serão relacionadas às visões e ideias de autores anteriormente referenciados. Afinal, toda a pesquisa se deu com base na hipótese de que produção musical, em especial a ocorrida através de DAWs, pode contribuir positivamente na formação do músico contemporâneo por concedê-lo múltiplas ferramentas de criação musical.

Para Lucy Green (1997, 2000, 2008 e 2012), um ensino autêntico de repertório popular deve ser baseado nas técnicas de criação e transmissão de informações próprias daquele repertório. Em um exemplo correspondente à realidade desta pesquisa, se educadores musicais decidirem incluir músicas que preveem produção musical eletrônica em sua criação, mostrar a forma como são criadas e as técnicas necessárias para tal pode conferir autenticidade à atividade.

“Talvez devêssemos ter como objetivo, não a autenticidade do produto musical, mas a autenticidade da prática de aprendizagem musical; em outras palavras, não a “autenticidade musical”, mas a “autenticidade da aprendizagem musical”. No caso da música popular, isso envolveria mudar a prática pedagógica para abordar os significados inerentes da música popular, de maneira que sejam mais autênticos ao modo de como a música é criada na realidade.” (GREEN, 2012, p.77)

Se a escuta musical é acompanhada de, necessariamente, significados musicais (1997 e 2012), a forma como determinadas músicas são abordadas em um ambiente de ensino e aprendizagem podem interferir em como esses significados são percebidos. A abordagem de uma música originalmente composta por sonoridades eletrônicas pode ter a percepção de seus

significados inerentes (contidos no som) distorcida por parte dos alunos, causando estranhamento, caso não se considere as formas pelas quais são criadas. Assim como suas delineações originais, ou seja, aspectos extra-sonoros contidos em determinada música, podem parecer distantes ou imperceptíveis se uma música é abordada de forma alienada ao seu contexto. Isso não significa fazer alunos produzirem músicas exatamente da forma como são feitas no âmbito profissional, mas poder conferi-los a oportunidade de viver um pouco da experiência das pessoas que produziram aquelas músicas. Não apenas músicas de característica eletrônica como mas toda e qualquer música publicada em plataformas de *streaming* musical ou prensadas em CDs necessariamente passa por processos de produção musical. As delineações expressas pelos próprios alunos do Colégio Pedro II quando diante do microfone ao imitarem e lembrarem de artistas das cenas *pop* e *hip-hop* demonstram o quanto a aproximação das circunstâncias de ensino à realidade daquele tipo de música podem resultar em diferentes significados na perspectiva de quem está aprendendo.

“Em toda experiência musical, ambos os aspectos inerentes e delineados do significado musical estão presentes, mesmo que os ouvintes não estejam cientes disso. Não podemos notar os significados musicais inerentes sem conceber simultaneamente uma delinação fundamental: que aquilo que estamos ouvindo é um objeto cultural que reconhecemos – uma peça musical, uma encenação ou algum tipo de apresentação. Do mesmo modo, não podemos imaginar uma peça musical sem atribuir alguns significados inerentes a ela.” (GREEN, 2012, p. 63)

É possível afirmar que boa parte dos significados inerentes de uma música percebidos pelo ouvinte partem de decisões dos produtores musicais, já que estes influenciam em processos que resultam nos aspectos sonoros presentes na versão final de uma música, o que será percebido pelo ouvinte. É claro que as decisões dos compositores e dos músicos que realizam a gravação são fundamentais para elementos como sons, silêncios, relações harmônicas/melódicas e repetições, o que seria a base dos significados musicais inerentes percebidos por ouvintes dessa gravação. Porém, como pode ser visto nas entrevistas, muitas vezes os produtores atuam como co-compositores, instrumentistas e arranjadores. Em alguns casos recebem apenas uma versão com voz e violão para compor todo o restante do arranjo (Raphael), ou mesmo produzem um *beat* completo com arranjo, harmonias e melodias para que depois um rapper crie a linha de voz (Marcio). Se considerarmos que toda ou quase toda música consumida em massa passa por processo de produção musical, significa que produtores possuem forte influência sobre as transformações das tendências musicais, influenciando-se pelas escolhas e criações sonoras um do outro, a fim de reproduzir fielmente determinado estilo ou quebrar expectativas.

Por outro lado, os aspectos delineados de uma gravação raramente chegam ao público geral, considerando que todas as trocas, costumes, vestimentas e atitudes dos envolvidos em uma gravação não são percebidos na escuta de uma gravação em CD ou plataforma de *streaming*. Salvos os casos em que o processo de gravação é filmado e distribuído, mostrando impressões do trabalho dos artistas e profissionais de estúdio e os traços imagéticos definem culturas e práticas sociais, a produção musical pode ser considerada um processo que ajuda a definir e a transformar quase que exclusivamente os significados inerentes percebidos pelo ouvinte. O fato de que um ouvinte pode reconhecer seu gênero musical ou artista preferido já nos primeiros segundos de reprodução de uma gravação deve-se a cadeia de decisões tomadas por compositores, músicos, produtores e todas as pessoas envolvidas do início ao fim de sua produção. Em contrapartida, as relações de identificação ou não com uma cultura musical, o estilo de vida de um artista e a imagética por trás de uma gravação dificilmente partem especificamente do processo de produção musical, já que delineações são externas ao som.

Considerando também as definições de Lucy Green (2000 e 2012) para ensino formal e aprendizado musical informal, é possível categorizar partes dos processos de ensino e aprendizagem de produtores musicais como formais informais. Visto que ensino formal é definido por Green como aquele que prioriza elementos como notação, técnica instrumentística, currículos escritos e mecanismos de avaliação, os produtores que frequentaram curso de nível superior de produção musical tiveram experiências de ensino formal, pois currículo escrito, professores reconhecidos e sistemas de avaliação são características marcantes desse tipo de instituição.

Porém, enquanto cursos superiores duram um período determinado de tempo, a aprendizagem informal está presente na própria prática do ofício dos produtores musicais, perdurando enquanto continuarem exercendo sua profissão. As constantes relações de troca de experiências e ensinamentos, redes de *feedback*, busca por conhecimento na Internet e aprendizado pela experimentação prática, categorizam o produtor musical (e engenheiros de som) como um profissional que aprende majoritariamente de maneira informal. Mesmo as faculdades de produção oferecem também aspectos informais de aprendizado musical, se considerarmos que não são cursos que priorizam conhecimentos de teoria musical, harmonia, técnica instrumentística, repertório e notação musical, mas focam-se nas técnicas de produção musical e operação de equipamentos.

Além disso, o fato de que o som gravado ou produzido eletronicamente representa um marco tão importante quanto a invenção da escrita musical e da transmissão por radiodifusão é importante para a compreensão das diversas formas de aprendizado musical possibilitadas

pelos avanços tecnológicos. Estes implicam em mudanças no fazer musical, como ocorre no exemplo citado por Requião (2008), no qual a chegada dos tipógrafos ao território brasileiro foi capaz de transformar música em mercadoria, favorecendo o desenvolvimento da indústria fonográfica no Brasil anos depois (p. 70-72). Outro avanço que impactou o fazer musical foi o desenvolvimento da escrita musical.

“Com a tecnologia da escrita, surgiram novos processos de composição e uma música nova que poderia ser criada diretamente sobre o papel. Os compositores passaram então a recorrer à visualização da música em pauta para perceber, por exemplo, como melodias sobrepostas poderiam atuar conjuntamente.” (COTRIM, 2015, p. 42)

Da mesma forma que a possibilidade de escrever música confere a quem o faz a possibilidade de visualizar sua composição, auxiliando-o a tomar mais decisões musicais, criar versões, reeditar, comercializar e enviar para outras pessoas opinarem, a produção musical eletrônica possibilita ações semelhantes e ainda mais. Muitos programas utilizados por produtores e amadores possibilitam não apenas a escrita em partitura, mas diversas outras formas de representação visual, criação, edição e compartilhamento de sons e conhecimentos.

Os estúdios frequentados pelos produtores não só podem ser considerados ambientes eletroacústicos, mas também representam um ótimo exemplo. Em ambientes eletroacústicos é possível criar, transformar, gravar e criar performances com sons de formas exclusivas a estes ambientes, e praticamente impossíveis em outras situações. Em suma, existem ações que só podem ser realizadas em aparatos tecnológicos, representando conhecimentos próprios das pessoas que os operam. Algumas destas ações apresentadas pelos produtores foram: o rearranjo de material já gravado, criando diversas estruturas formais da mesma música; gravação e sobreposição de instrumentos e vozes, além de programação de sons eletrônicos e efeitos; reprodução do projeto ao longo de toda sua produção, possibilitando o acompanhamento de sua evolução; aplicação de efeitos como reverberação, equalização, compressão, distorções e ecos; edição fina e auxiliada por recursos visuais que permite a alteração de timbre, altura, duração e intensidade de material já gravado. Estas possibilidades de ações ilustram o impacto que as técnicas eletroacústicas têm sobre os processos de criação musical, como citado por Cotrim no primeiro capítulo. Assim como o desenvolvimento da escrita musical fez surgirem novas técnicas de sobreposição de sons e vozes, os equipamentos de estúdio e DAWs possibilitam a inclusão de elementos sonoros exclusivos a eles em uma composição. Ainda mais se for considerado o fato de que produtores por acabam atuando também como compositores e instrumentistas, como constatado nas entrevistas. Logo, a utilização de elementos



eletroacústicos em composições e performances dependem da operação de determinados equipamentos, como as DAWs.

Vale lembrar que todos os produtores entrevistados falaram sobre o processo de colocar suas ideias em prática. Esse processo é permeado de experimentações, alcances de expectativas sonoras e repetições de ações que já tenham dado certo anteriormente. Com isso é possível afirmar que o estúdio eletroacústico é definido como um conjunto de recursos tecnológicos que permitem um músico transformar suas ideias sonoras em som gravado ou reproduzido eletronicamente. Assim como a escrita musical e o fonógrafo, o desenvolvimento das tecnologias de estúdio e das DAWs possibilitaram novas formas de criação musical. Sendo a produção musical através de DAWs o principal meio pelo qual músicas são gravadas na atualidade, considerar seu uso no campo do ensino e aprendizagem de música confere acesso aos estudantes à práticas de criação musical próprias da atualidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Boa parte da dissertação foi escrita durante o período da pandemia de COVID-19, iniciada em 2020. Por conta do impacto das medidas de isolamento social, diversos setores da sociedade precisaram adaptar-se para continuarem trabalhando e realizando suas atividades de alguma forma. Reuniões por videoconferência, aulas à distância, encontros por vídeochamadas e entretenimento eletrônico são marcos desse período, resultados dos esforços pessoais e coletivos de indivíduos e grupos para continuarem podendo realizar suas atividades e tarefas em meio à tragédia e separação física.

Dos profissionais que mais necessitaram adaptar a forma que trabalham são professores e educadores<sup>16</sup>, que se viram diante do desafio de continuar oferecendo qualidade de ensino para turmas que antes atendiam em encontros diários. Questões como desconhecimento da operação de programas que permitem encontros distanciais, dificuldade de criar tarefas compatíveis ao ambiente de educação à distância e mesmo problemas de saúde emocional e mental são marcos do debate sobre educação na pandemia.

Essa necessidade de mudança radical e desprevenida representa o quão rápido as transformações das relações sociais e de trabalho podem ocorrer. Esta pesquisa foi desenvolvida com o intuito de apresentar aos professores de música mais um recurso com o qual podem criar atividades, elaborar materiais e ensinar música de variadas formas. A pesquisa foi iniciada em 2018, uma época em que nem se cogitava uma necessidade brusca e massiva de adaptação para ambientes virtuais. Mesmo com a existência e o desenvolvimento do campo do ensino à distância pré-pandemia, a comunidade escolar e acadêmica não tinha como prever a brusquidão da necessidade de adaptação. Conhecer histórias de professores e professoras de diversas áreas que enfrentam inúmeras dificuldades por conta dessa mudança de condição me motivou mais ainda a concluir esta pesquisa, pois acredito que as mudanças estão aí para ficar.

Para alunos e professores de música em situações de ensino à distância, a utilização de DAWs pode representar um facilitador em diversos sentidos: gravar músicas, solfejos, ditados e exercícios, editar músicas, compor, compartilhar, escrever e reproduzir partituras, criar arranjos e quaisquer das possibilidades encontradas ao longo de toda esta dissertação. Com as informações obtidas e bibliografia escolhida para a pesquisa, espero oferecer ferramentas para

---

<sup>16</sup> Sobre a condição de professores durante o período de pandemia de COVID-19 no Brasil, ver <<https://novaescola.org.br/conteudo/19386/qual-e-a-situacao-dos-professores-brasileiros-durante-a-pandemia>>. Acesso em setembro de 2020.

que pesquisadores do ensino e aprendizagem de música, possivelmente em parceria com o campo do ensino à distância, possam desenvolver atividades que além de facilitarem as aulas à distância e oferecerem ferramentas de criação condizentes com a atualidade, também podem trazer interesse, identificação e divertimento à aula. Mesmo descontando-se a situação de pandemia, é imprescindível ao campo da educação musical adaptar-se às inovações tecnológicas para que consigamos atender às demandas dos educandos e profissionais da música.

Músicos e musicistas de diversos meios e gêneros musicais também não escaparam da necessidade de reinvenção. Estando fechadas as casas de show, estúdios, teatros, restaurantes e bares, artistas precisaram achar na Internet sua plateia. A pandemia criou o que pode ser apelidado de “era das *lives*”, na quais músicos tocam e cantam em transmissões através de mídias sociais. Os que possuíam sua remuneração baseada em encontros presenciais, como músicos que atuam em casas de show e estúdios de gravação, se viram diante de uma reestruturação intensa da performance musical e da produção de faixas musicais. Em minha experiência pessoal como instrumentista, necessitei adaptar rapidamente a forma como gravo linhas de teclado e piano. Ao passo que antes era necessária minha presença no estúdio para realizar essa tarefa, agora gravo o material em minha DAW, em casa, e envio para o produtor musical que também trabalha de casa, em outra DAW. Isso não representou problema, pois já opero DAWs e equipamentos de produção musical desde 2010. Porém colegas músicos que não possuíam intimidade com os equipamentos passaram a utilizá-los, alguns aprendendo suas funções básicas em tempos surpreendentemente curtos. Como produtor musical de *home studio*, não foi diferente. Trabalhos que anteriormente necessitavam a presença física de músicos no meu estúdio caseiro para a gravação de trilhas agora podem ser realizado à distância, graças à iniciativa desses músicos de adquirirem DAWs em seus aparelhos e aprenderem suas funções básicas para que consigam gravar e enviar o arquivo de áudio.

*Home studios* e DAWs não surgiram na pandemia. Artistas já os utilizavam para produzir suas músicas em casa, como os irmãos Eilish mencionados na introdução da dissertação. Considerando todas as possibilidades que as práticas de produção conferem ao fazer musical desvendadas ao longo da pesquisa e também as que a pesquisa não pôde compreender, essas práticas podem atribuir ao músico que deseja publicar suas músicas independência em relação à gravadoras e estúdios, além de controle sobre o processo produtivo de sua obra.

A elaboração do trabalho despertou interesse pessoal em realizar mais entrevistas com produtores e outros profissionais da música a respeito de práticas da produção musical,

disponibilizando-as em meios que não somente o acadêmico. Se foi observado que os entrevistados desta dissertação obtém boa parte de seus conhecimentos *online*, faz sentido continuar a pesquisa em formatos condizentes. Há pretensão de desdobrar este material em mídias como vídeos para o YouTube e outros formatos publicáveis em redes sociais para que a pesquisa possa alcançar mais pessoas que desejam aprender música.

Essa pesquisa de mestrado teve o objetivo de revelar algumas das práticas de produção musical, entender como se dão nos âmbitos escolar e profissional, e considerar possibilidades de transposição dessas práticas para o campo do ensino e aprendizagem de música. A ambição de entender cada detalhe da área, consultar mais produtores e entender as práticas através de outras lentes não cabe nos dois anos dedicados à pesquisa de mestrado, abrindo caminho para futuras pesquisas. A incessante modernização e criação de equipamentos e programas de áudio é fator que implica na constante atualização dos estudos sobre práticas de produção musical. Tenho a esperança de que a leitura deste e de demais trabalhos sobre o tema desperte novas abordagens e ideias em relação à produção musical e suas possibilidades. Parafraseando a prof.<sup>a</sup> Juciane (BELTRAME, 2016, p. 263), passando então, “a ser mais um material para ser remixado, re-editado”.

## REFERÊNCIAS

ARALDI, Juciane. *Formação e prática musical de DJs: um estudo multicaso em Porto Alegre*. 2004. Dissertação (Mestrado em música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Instituto de Artes. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

BELTRAME, Juciane Araldi. *Educação musical emergente na cultura digital e participativa: uma análise das práticas de produtores musicais*. 2016. Tese (Doutorado em Música) - Programa de Pós- graduação em Música, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

Associação Brasileira de Música e Artes. *Produtor musical x produtor fonográfico: quais as diferenças?* [2017]. Disponível em <<https://www.abramus.org.br/noticias/15238/produtor-musical-x-produtor-fonografico-quais-as-diferencas/>>. Acesso em: Maio de 2019.

\_\_\_\_\_. O home studio como espaço de criação e aprendizagem musical *Revista Debates UNIRIO*, n. 18, p.136-161. Rio de Janeiro, 2017.

\_\_\_\_\_. Práticas e aprendizagens de produtores musicais: aspectos de uma educação musical emergente na cultura digital e participativa. *Revista da Abem*, v. 26, n. 41, p. 40-55, jul./dez. 2018.

CAROSO, Luciano. *Práticas musicais em comunidades virtuais: etnomusicologia do ciberespaço?* Artigo [Online]. Universidade Nova de Lisboa. 2008. Disponível em: <[https://www.academia.edu/179369/Práticas\\_musicais\\_em\\_comunidades\\_virtuais\\_etnomusicologia\\_do\\_ciberespaço](https://www.academia.edu/179369/Práticas_musicais_em_comunidades_virtuais_etnomusicologia_do_ciberespaço)>. Acesso em: Agosto de 2020

\_\_\_\_\_. Disseminação em vídeos virais: remixagem, significação, transmissão e outros aspectos. Artigo [Online]. Universidade Estadual de Feira de Santana. 2011. Disponível em: < [https://www.academia.edu/1371035/Disseminação\\_em\\_vídeos\\_virais\\_remixagem\\_significação\\_transmissão\\_e\\_outros\\_aspectos](https://www.academia.edu/1371035/Disseminação_em_vídeos_virais_remixagem_significação_transmissão_e_outros_aspectos) >. Acesso em: Agosto de 2020

\_\_\_\_\_. Extratextualidade, Virtualidade e Materialidade: questões de uma etnomusicologia no ciberespaço. Artigo [Online]. Universidade Nova de Lisboa. 2019. Disponível em: < [https://www.academia.edu/2978026/Extratextualidade\\_Virtualidade\\_e\\_Materialidade\\_questões\\_de\\_uma\\_etnomusicologia\\_no\\_ciberespaço](https://www.academia.edu/2978026/Extratextualidade_Virtualidade_e_Materialidade_questões_de_uma_etnomusicologia_no_ciberespaço) >. Acesso em: Agosto de 2020

COTRIM, Ricardo Murтинho Braga. *Musicalização em ambiente de estúdio eletroacústico*. 2015. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Centro de Letras e Artes. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

\_\_\_\_\_. *Educação musical em ambiente de estúdio eletroacústico: uma perspectiva para as práticas musicais criativas*. XXIII Congresso Nacional da Associação Brasileira de Educação Musical. Manaus, 2017.

GALLETA, Thiago P. Para além das grandes gravadoras: percursos históricos, imaginários e práticas do “independente” no Brasil. *Música Popular em Revista*, Campinas, ano 3, v. 1, p. 54-79, jul.-dez. 2014.

GREEN, Lucy. Pesquisa em Sociologia da Educação Musical. Tradução de Oscar Dourado. *Revista da ABEM*. Vol. 4, ano 4. p. 25-36. Salvador, 1997. Disponível em:  
<<http://www.abemeducacaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/issue/view/34/showToc>>. Acesso em: Julho de 2020

\_\_\_\_\_. Poderão os professores aprender com os músicos populares? *Revista Música, Psicologia e Educação*; Nº2. p. 65-79. Instituto Politécnico do Porto - Escola Superior de Educação do Porto, 2000.

\_\_\_\_\_. *How popular musicians learn: A way ahead for music education*. Londres: Ashgate Press, 2002.

\_\_\_\_\_. *Music, informal learning and the school: A new classroom pedagogy*. Londres: Ashgate Press, 2008.

\_\_\_\_\_. Ensino da música popular em si, para si mesma e para “outra” música: uma pesquisa atual em sala de aula. *Revista da ABEM*. Vol. 20, Nº. 28. p. 61-80. Londrina, 2012.

JENKINS, Henry et al. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Chicago: MacArthur Foundation, 2006. Disponível em:<[https://www.macfound.org/media/article\\_pdfs/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)>. Acesso em: Outubro de 2020.

NUNES, Leonardo De Assis. *Composição de microcanções cdg no prolicenmus - uma discussão sobre o confronto entre respostas por antecipação e liberdade para criar*. 2015. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música. Universidade Federal da Bahia.

- OLIVEIRA, Marcio Pizzi De. *A cultura participativa e a educação musical: a ampliação da visão educacional sobre práticas e habilidades dos alunos*. 2019. Tese (Doutorado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música. Universidade Federal Do Estado Do Rio De Janeiro.
- RATTON, Miguel Balloussier. *Proposta de um processo colaborativo na plataforma moodle para a aprendizagem de técnicas de síntese sonora*. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias) – Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação. Centro Universitário Internacional UNINTER. Curitiba.
- REQUIÃO, Luciana Pires de Sá. “*Eis a Lapa...*”: processos e relações de trabalho do músico nas casas de shows da Lapa. 2008. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal Fluminense, Niterói/RJ.
- RODRIGUES, Igor Ortega. *Os efeitos da musicoterapia através do software CromoTMusic em aspectos sensoriais, emocionais e musicais de crianças e jovens surdos: ensaio controlado randomizado*. 2019. Dissertação (Mestrado em Medicina) – Programa de Pós-Graduação em Saúde da Criança e do Adolescente. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- ROSA, Gilberto Assis; MANZOLLI, Jônatas. Complexidade e criatividade no processo de produção musical em estúdio: uma perspectiva sistêmica. *Opus*, v. 25, n. 3, p. 50-65, set./dez. 2019.
- SALVADORI, Paulo Roberto. *Teoria e percepção musical: práticas pedagógicas mediadas pelo EarMaster*. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal de Caxias do Sul.
- SANTOS JÚNIOR, Josué Berto dos. *A utilização das TIC no planejamento da aula de música dos egressos do curso de licenciatura em Música a distância da UnB*. 2017. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música. Universidade de Brasília.
- SOUZA, José Reinaldo Tavares de. *Formação continuada em Música na rede pública municipal de educação de João Pessoa: percepção dos professores frente às demandas de atuação*. 2018. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música. Universidade Federal da Paraíba.
- SOUZA, Tomás Teixeira de. *Laboratório online de música e tecnologia: planejando e implementando um MOOC para o ensino de Música online*. 2017. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação de Música. Universidade de Brasília.

TEIXEIRA, Greyce Ornelas Viana. *Softwares de análise acústica como ferramenta pedagógica no ensino do canto*. 2017. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós- Graduação em Música. Universidade Federal De Minas Gerais.

TOBIAS, E; VANKLOMPENBERG, A.; REID, C. *Reflecting on changes in practice through integrating participatory culture in our classrooms*. *Mountain Lake Reader: Conversations on the study and practice of music teaching*, v. 6, p. 94-110, 2015. Disponível em:  
<[https://www.researchgate.net/publication/284680772\\_Tobias\\_E\\_S\\_VanKlompe\\_nberg\\_A\\_Reid\\_C\\_2015\\_Reflecting\\_on\\_changes\\_in\\_practice\\_through\\_integrating\\_participatory\\_culture\\_in\\_our\\_classrooms\\_Mountain\\_Lake\\_Reader\\_Conversations\\_On\\_the\\_Study\\_and\\_Practice\\_of\\_Mu/link/5655fd8208ae1ef92979be16/download](https://www.researchgate.net/publication/284680772_Tobias_E_S_VanKlompe_nberg_A_Reid_C_2015_Reflecting_on_changes_in_practice_through_integrating_participatory_culture_in_our_classrooms_Mountain_Lake_Reader_Conversations_On_the_Study_and_Practice_of_Mu/link/5655fd8208ae1ef92979be16/download)>. Acesso em: Julho de 2020.

União Brasileira dos Compositores. *Musical ou fonográfico? Entenda as diferenças entre os produtores*. 2017. Disponível em  
<<http://www.ubc.org.br/Publicacoes/Noticias/8102>>. Acesso em: Maio de 2019.