

Práticas de produção musical no ensino de música: compreensões do som através de softwares de gravação.

João Carstens Machado¹

PPGM/UNIRIO

Mestrado

SIMPOM: *Ensino e Aprendizagem em Música*

joacarstensmusica@gmail.com

Resumo: Este artigo foi elaborado com o objetivo de narrar e analisar duas experiências realizadas para a pesquisa de mestrado em andamento, sendo a primeira entrevistas com dois produtores musicais e a segunda, duas atividades de gravação com softwares de produção musical realizadas em aulas de música do Colégio Pedro II. As entrevistas foram realizadas de forma estruturada e à distância, por meio de mensagens de áudio, e as atividades em sala consistiram em gravações de faixas musicais executadas pelas turmas de ensino médio. Os depoimentos dos produtores revelam detalhes sobre suas práticas em seu trabalho, e como aprendem e ensinam suas técnicas. Já as atividades no Colégio apontam para uma oportunidade de inovação na forma de ensinar e aprender música, aproximando os alunos do processo de produção de estilos musicais de seu cotidiano.

Palavras-chave: Práticas de produtores musicais. Ensino-aprendizagem de música. Compreensão do som.

Musical Production Practices in Music Learning: New Comprehensions of Sound through Recording Software

Abstract: This article was written with the intent to narrate and analyze two distinct experiences prepared for a master's degree research in process, being the first one interviews with two music producers, and the other one, two recording activities in music production software with Pedro II School's students. The interviews are structured and were made by distance, through audio messages, and the classroom activities consisted in recordings of musical tracks played by the middle-school students. The producers' speeches reveal details about their in-work practices, and how they learn and teach their techniques. The activities in Pedro II School suggest an opportunity in innovation on the way of teaching and learning music, bringing closer the students and their day-to-day's music production process.

Keywords: Music producer's practices. Music learning and teaching. Sound comprehension.

Introdução

O objetivo deste artigo é relatar e analisar duas experiências realizadas para a elaboração de dissertação de mestrado para o Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. A primeira se dá em uma atividade prática realizada em duas aulas de música em diferentes campi do Colégio Pedro II no Rio de Janeiro, na qual os alunos foram apresentados a um software de gravação e convidados a gravarem uma faixa musical. A outra trata-se de entrevistas realizadas com dois produtores musicais profissionais, um do Rio de Janeiro e outro de São Paulo, com o intuito de revelar

¹ Pesquisa de mestrado orientada pela Prof.^a Dr.^a Luciana Requião, e realizada com auxílio de bolsa fornecida pelo Programa de Demanda Social do CAPES.

algumas práticas desses profissionais e a forma como aprendem e ensinam as técnicas de seu ofício.

Por ora, o objetivo da pesquisa de mestrado, ainda em curso, é investigar se a prática da produção musical, em especial em softwares de computador, fornece ferramentas para uma compreensão expandida fazer e da escuta musicais, o que pode proporcionar novas possibilidades de ensino e aprendizagem da música. Por isso a escolha das entrevistas e das atividades em aula para auxílio na pesquisa: enquanto as aulas com os alunos de ensino médio ofereceram uma experiência direta e prática de aplicação da produção musical em computador na sala de música, as entrevistas revelaram em primeira mão as formas de pensar música de produtores musicais. As perguntas têm como foco a forma como os produtores utilizam um tipo de software conhecido como DAW (*Digital Audio Workstation*). DAWs são programas utilizados na gravação, edição e criação musical em ambientes de estúdio ou caseiros. Dentre as marcas mais conhecidas estão o *Pro-Tools*, *Logic Pro X*, *Ableton Live*, *FL Studio*, *Audacity* e *Cockos Reaper*.

No campo da educação musical ainda não há abundância de publicações em língua portuguesa relacionando ensino de música e DAWs, especificamente. Mas uma breve consulta ao portal Google Acadêmico revela um significativo interesse na aplicação de novas tecnologias em geral na educação musical: ao pesquisar a expressão “produção musical” (entre aspas) acompanhada dos verbetes ensino e aprendizagem, é possível verificar que dos 20 primeiros resultados exibidos, 9 apontam para o uso de novas tecnologias e recursos digitais no ensino de música.

Fontes proeminentes para a realização desta pesquisa são as publicações da prof.^a Juciane Araldi Beltrame. Sua dissertação (ARALDI, 2004) trata de práticas de DJs e seu mundo artístico e cultural, além de sua tese (ARALDI, 2016) e um artigo (ARALDI, 2018) que aborda justamente as práticas de produtores musicais. A forma de pensar as práticas desses tipos de músico e as metodologias da autora servem de inspiração para a presente pesquisa. Além disso, para uma melhor compreensão e realização das entrevistas foram utilizados conceitos de Lüdke e André (1986) relacionados à pesquisa em educação.

1. O que é DAW?

Antes de conversar com os produtores musicais, foi importante saber como funciona sua principal ferramenta: as DAWs. Estes programas de computador, representados principalmente pelas marcas anteriormente citadas, são largamente utilizados na gravação e edição de faixas musicais e materiais sonoros. Não são apenas um importante instrumento de

trabalho para produtores musicais e técnicos de gravação, mixagem e masterização, mas também podem ser utilizados por diversas categorias de músicos. Também podem ser encontrados nos computadores de não-músicos, no caso de locutores, *youtubers*, dubladores e outras ocupações que envolvam áudio. Alguns são mais caros, outros mais baratos ou mesmo gratuitos. Podem possuir alto grau de complexidade ou oferecer uma plataforma simples e amigável ao usuário novato. Qualquer DAW tem o objetivo de facilitar o processo de gravação, criação, edição e publicação de uma faixa.

[...] 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).

As DAWs em geral se apresentam como uma série de janelas e controles que representam seus antecessores analógicos, como máquinas de gravação multipista, mesas de som, sequenciadores eletrônicos, sintetizadores, efeitos sonoros e instrumentos musicais. Sua janela principal mostra o arranjo construído em uma linha do tempo e em seu entorno diversos controles. Isto permite que os programas desempenhem papel de estúdio musical virtual, controlado através de mouse, teclado e múltiplos controladores externos opcionais. Para a boa compreensão e operação de tantos controles e funções, o usuário destes programas deve dominar diversas habilidades como diferenciação entre sons através de recursos visuais, precisão rítmica, ouvido crítico, escuta atenta e repetida de um mesmo trecho e compreensão de todas as partes do arranjo.

Há diversas maneiras de criar e transformar sons em uma DAW. Além de sua função principal, que é gravar sons reais oriundos de instrumentos ou microfones, estes programas possuem funções complementares que variam de ferramentas simples de corte e colagem – substituindo o ato literal de cortar e colar as fitas utilizadas nas gravações – a instrumentos virtuais e efeitos sonoros complexos e repletos de controles. As funções de corte e colagem de trechos sonoros permitem a criação de *loops*, repetições, *fade-in* e *fade-out*, inversão do sinal sonoro, mudanças de intensidade, altura e duração.

As inúmeras maneiras de edição de sons são comumente representadas por *plug-ins*: programas dentro do programa que simulam efeitos, pedais, amplificadores, instrumentos musicais, sintetizadores e até mesmo possibilidades transformação do som que não necessariamente são baseadas em equipamentos reais. *Plug-ins* podem já vir instalados com a DAW, ou serem inseridos nela pelo usuário.

Um exemplo de *plug-in* encontrado em qualquer DAW atual é o equalizador. É a representação gráfica e digital de um equipamento de mesmo nome encontrado em amplificadores, mesas de som, módulos de equalização dedicados e também em instrumentos musicais. Tanto a versão real como o *plug-in* permitem que o usuário altere apenas frequências (em Hertz) selecionadas de uma fonte sonora, podendo aumentar ou diminuir o ganho apenas da região grave, média e/ou aguda. Esta ferramenta é imprescindível em processos como mixagem e masterização, que visam elevar a qualidade e clareza do som à melhor possível. Com a equalização é possível aumentar e diminuir a sibilância de uma voz alterando as frequências agudas, ou então aumentar o grave de um contrabaixo; tudo isso de forma visual, interativa e com a possibilidade de comparação das transformações sonoras em tempo real.

A capacidade de comparação de uma transformação sonora durante a operação de gráfico e interativo como esse é o que alimenta a principal hipótese da dissertação de mestrado: pessoas que aprendem a operar os diferentes *plug-ins* e recursos das DAWs podem ganhar novas formas de compreensão e comunicação em relação ao som e música – no caso do equalizador, o timbre. Através da visualização das alterações das frequências da região mais grave à mais aguda de um som é possível entender porque alguns sons soam mais ‘sibilantes’, ‘gordos’, ‘entupidos’ ou mesmo ‘anasalados’ que outros. A janela principal de uma DAW oferece uma organização das faixas sonoras por instrumentos ao longo do tempo, o que também pode oferecer uma interpretação visual interessante para a compreensão de forma, arranjo e orquestração. Sendo as DAWs hoje facilmente acessíveis, algumas até compatíveis com alguns modelos de celular, podem representar uma inovação benéfica para o ensino da música na atualidade, aproximando os alunos do processo de produção de uma música e oferecendo novos recursos de compreensão do som e da música como um todo – antes exclusivos a trabalhadores da indústria musical e seletos grupos de músicos especializados.

Estas especulações levam às próximas etapas da pesquisa, que se tratam das entrevistas já realizadas (há outras duas mais recentes, ainda não analisadas) e das experiências com alunos do Colégio Pedro II. Ambas as experiências e as impressões sobre as mesmas serão expostas a seguir.

2. Definição e práticas de produtores musicais

Para a investigação das práticas dos produtores musicais é preciso estabelecer a definição do que é a profissão e como funciona sua principal ferramenta de trabalho. Isso se

deve ao fato de que nem sempre há clareza sobre qual é o ofício de um produtor musical, e também ao relativamente recente surgimento das DAWS.

A definição de produtor musical pode ser facilmente confundida com as de outras categorias de profissionais, como o produtor fonográfico. A União Brasileira dos Compositores (UBC) disponibiliza em sua página oficial uma diferenciação entre os dois ofícios como ocorre nos casos das grandes 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)

E segundo a Associação Brasileira de Musica e Artes (ABRAMUS):

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 grandes gravadoras, o produtor musical age como coordenador de uma equipe de técnicos ou 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 aparelhos e tomando decisões estéticas, e aliando-se ou não a técnicos e engenheiros de som. Cada um dos dois produtores entrevistados nesta pesquisa atua em ambientes de trabalho diferentes, podendo o mesmo atuar em mais de um. 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.

Para que haja melhor compreensão em relação às práticas de produtores musicais em DAWS, algumas perguntas foram direcionadas a dois desses profissionais para que expusessem histórias e ideias em relação a seus trabalhos, dessa forma abrindo novas possibilidades de investigação de seu próprio fazer.

Neste documento os nomes dos produtores foram omitidos, pois os parâmetros de ética e exposição de informações para a dissertação ainda não foram estabelecidos. Produtor I e Produtor II foram contatados através de mensagens de texto e responderam a três perguntas cada, através de mensagens de áudio (via WhatsApp).

Três questões foram enviadas aos produtores musicais, cada uma podendo ser formada por mais de uma pergunta a favor de estimular o enriquecimento das respostas dos entrevistados. São estas: (1) Como começou sua experiência com DAWs e como foi seu aprendizado destes 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.

Produtor I⁽²⁾ é paulista, com mais de vinte anos de experiência com produção musical, e também atua como compositor, arranjador e baterista. Atuou em inúmeros projetos de diferentes naturezas, dentro e fora de estúdios. Gravou diversas manifestações musicais populares do norte ao sul do Brasil e as usa em sua própria criação artística.

Respondendo à primeira pergunta, conta que suas primeiras experiências em estúdio se iniciaram com a montagem de fitas analógicas em máquinas multipista no processo da gravação de LPs, já que ainda não existiam softwares de gravação. Conheceu DAWs através do programa *SoundForge*, e mais para frente outro chamado *Pro-Tools*, um dos mais populares até hoje.

O produtor também fala sobre a forma como aprende novas técnicas e maneiras operar os programas que usa em seu trabalho:

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. E até hoje eu lido com *Pro-Tools*, né, mas já cheguei a trabalhar com outros softwares também, o *Nuendo*, *Cubase*, *Logic* também. [...] 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. (Produtor I, 2019)

Fica evidente que muito do que se faz durante a operação de softwares pode ser aprendido pela internet, dada a infinita disponibilidade de tutoriais e vídeo-aulas, gratuitos ou não. É possível também o aprendizado pela troca de informações com amigos e na prática diária do uso dos programas.

² Entrevista realizada pelo autor em 25 Mai 2019. Rio de Janeiro. Mensagens de áudio.

Ao responder à segunda pergunta, Produtor I afirma que estes programas são ao mesmo tempo instrumentos musicais e ferramentas. As atividades que realiza no *Pro-Tools* podem variar de acordo com contexto do trabalho. Em alguns casos ele pode servir como ferramenta de edição e criação de sons, e em outros apenas como um gravador. Ele também afirma que costuma realizar muitas de suas ideias antes que o som chegue na sua DAW, no processo de captação dos sons, dessa forma minimizando a necessidade de edições. Para ele, os softwares podem ser usados na construção de uma narrativa, como em um filme, através da montagem e edição de sons previamente gravados. Em relação ao que se atenta quando trabalha com DAWs, Produtor I fala especialmente sobre organização, salvar e nomear projetos, fazer backups.

Ao ser questionado se já ensinou a prática de operação de DAWs, conta de uma experiência realizada com crianças e adolescentes em um projeto social em Nova Olinda (CE) para que conhecessem a experiência de gravar e editar sons. Ao introduzir seus alunos aos softwares, compara-os a videogames, afirmando ainda que operar os programas pode até ser mais fácil do que jogar jogos eletrônicos. Os estudantes do projeto foram capazes de conhecer de perto os fazeres de um produtor musical e o processo de produção da música.

Para Produtor I, não há uma marca de programa que seja superior às demais – a melhor representa a que permita o usuário estar confortável com a interface, e poder colocar em prática suas ideias com mais facilidade e conforme suas necessidades. Destaca a importância da música sobre a técnica. “Eu sempre acho que a música é muito mais importante que a técnica. Não que eu não tenha um cuidado grande sobre a técnica. [...] Mas eu acho que a técnica tá à serviço da música. Ela tá ali justamente pra fazer acontecer a música”

Produtor II⁽³⁾ é carioca, atua como técnico de gravação e assistente de produção em uma gravadora de renome no Rio de Janeiro e toca contrabaixo elétrico. Sua formação iniciou-se na faculdade, em curso técnico de produção musical, também com o software *Pro-Tools*. Utilizou também o *Reaper*, por ser gratuito na época, mas logo adquiriu o programa que era ensinado em seu curso. Paralelamente começou a gravar diversas bandas de amigos e adquirir experiência no próprio processo, também consultando tutoriais, colegas e professores em caso de dúvidas. Poucos anos depois entra para gravadora aonde atua até os dias de hoje, adquirindo mais conhecimentos, dessa vez diretamente no ato do trabalho.

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

³ Entrevista realizada pelo autor em 18 Mai 2019. Rio de Janeiro. Mensagens de áudio.

comecei saindo do ponto zero e comecei a tentar aprender tudo que eu podia pra que as minhas produções pudessem ficar boas. Eu comecei, na verdade, gravando com o Reaper, porque era gratuito. Mas eu logo migrei pro *Pro-Tools* que e é minha DAW preferida até hoje, por mais que eu trabalhe com outras DAWs ainda. (Produtor II, 2019)

Ao responder sobre a segunda questão, Produtor II primeiramente define o programa como uma mistura de mesa de som virtual com uma evolução das antigas máquinas de gravação a fita. O produtor afirma que é uma ferramenta que serve para que possam ser colocadas em prática todas as ideias que o produtor e os artistas desejam para determinado projeto musical, e que o programa deve facilitar este processo. Como as ideias podem sumir rapidamente, quanto mais domínio o operador de uma DAW tiver sobre seus recursos, mais se garante a realização dessas ideias. Assim como o Produtor I, afirma que não importa a marca do programa, e sim os objetivos do usuário e sua intimidade com os recursos. Complementa ainda dizendo que essas ideias devem estar alinhadas com as necessidades de mercado da faixa a ser produzida. Está recentemente experimentando o programa Ableton Live para compor e editar faixas de música eletrônica. Apesar de sua experiência com o *Pro-Tools*, afirma que este tem a interface mais amigável para a gravação de instrumentos reais, enquanto o Ableton Live é mais apropriado para composições eletrônicas direto no software.

Quando questionado se já ensinou produção, Produtor II afirma que nunca o fez formalmente, porém já tirou dúvidas de músicos e colegas da gravadora que o procuraram para elucidar determinadas questões em relação à operação de DAWs. Conta que quando ensina, o faz mostrando diretamente no computador a prática da gravação ou edição sonora, explicando visualmente e verbalmente os atributos do programa enquanto realiza as operações.

Apesar de suas diferenças em relação a tempo de experiência, locais de trabalho, abordagens e formas de aprender/ensinar, já é possível vislumbrar algumas congruências em seus discursos e outras informações potencialmente relevantes. Isto será tratado no final do texto, nas conclusões.

3. Produção musical em sala de aula

A fim de uma impressão sobre o impacto do uso dos softwares de gravação e produção musical em aulas de música, foram realizadas duas aulas em duas turmas regulares dos campi Centro e São Cristóvão do ensino médio do Colégio Pedro II, ambas as turmas de primeiro ano. Nos dois casos, a atividade resumiu-se basicamente em uma gravação de

músicas já tocadas pelos alunos, enquanto acompanhavam e recebiam explicações sobre o processo de gravação.

Foram utilizados um laptop Apple MacBook Pro com o software *Logic Pro X* instalado, que é a DAW preferida e utilizada profissionalmente por mim como produtor musical e técnico de mixagem e masterização. Para que o som chegue ao computador e ao software foram necessários uma interface de gravação USB *Focusrite Scarlett 6i6* e microfones dinâmicos, um modelo *Shure SM-57* e outros microfones encontrados nas próprias salas de aula. A atividade pode ser realizada com equipamentos significativamente mais baratos e acessíveis do que os utilizados no momento da experiência.

A turma Centro, atendida em outubro de 2018, escolheu gravar um rap escrito pelos próprios alunos através de um processo de escrita coletiva. Os estudantes gravaram a base separadamente ou em pequenos grupos de tam-tans, reco-recos, cajons, pandeiros, teclado e violão

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 conseguiram gravar as linhas uma por uma. Ao gravar cada novo instrumento, os alunos seguintes poderiam ouvir o *playback* dos anteriores 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 por um aluno (dois *takes* do rapper cantando a mesma letra, porém em alturas diferentes, ou ‘dobra’) e *backing vocals*. A letra, de natureza crítica, cita cansaço na escola, crítica ao sistema educacional, reforma trabalhista e crise política.

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 foram editadas futuramente para formarem *loops* ao longo do arranjo.

As gravações foram depois editadas por mim em duas versões, sendo a primeira basicamente formada por cortes, colagens e edições leves dos *loops* que os alunos gravaram, resultando em um arranjo simples e bem remetente ao conteúdo original. Futuramente foi elaborada uma nova versão remixada, com novos instrumentos eletrônicos adicionais e edições mais complexas dos materiais gravados pelos alunos, resultando em um arranjo de

boom-bap, um subgênero do hip-hop. Há intenção de publicação dos materiais utilizados nesta experiência conjuntamente à dissertação de mestrado.

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, divas 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 compôs a letra entrou em contato e expressou vontade de mudar a letra para retirar as críticas à escola e os 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.

A experiência realizada com a turma São Cristóvão, em agosto de 2019, foi semelhante à primeira. Esta turma decidiu gravar célebre a capoeira ‘Paranauê’, já tocada nas aulas regulares e ensinada pela professora. A instrumentação escolhida foi: tam-tans, pandeiros, violino, teclado, agogô e coral.

A turma também não se acostumou inicialmente com o processo de gravação com o click. Dado isso, foi sugerido aos alunos que tocassem todos juntos o arranjo inteiro, depois apenas alguns grupos de instrumentos, auxiliados por 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.

Houve interesse por parte de alguns alunos sobre como ficaria o resultado. A maioria se surpreendeu com a qualidade da gravação e de sua performance, que superou 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 dois 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.

As montagens dos arranjos e/ou *remixes* da turma de S.C., similares às da turma anterior, ainda estão em desenvolvimento. Porém os alunos de São Cristóvão puderam escutar os arranjos produzidos na turma Centro, e comparar a primeira versão ao *remix*. Alguns meninos, fãs de hip-hop, ficaram entusiasmados com a versão *remix* e um deles chegou a dar sugestões para a elaboração da faixa da capoeira tocada por sua turma, citando músicas de *raves* africanas.

4. Conclusões e continuidade

Os depoimentos dos produtores musicais revelam alguns pontos importantes para a presente pesquisa. Primeiro, há a evidente necessidade do produtor musical de testar as funções de seus equipamentos e softwares e aprender ouvindo as diferenças sonoras e resultados. Para entender o que determinada função faz com o som, o operador do equipamento deve fazer a modificação e ter uma escuta atenta para entender como o som se transforma, com o auxílio dos recursos gráficos dos programas. Isso permite uma compreensão estendida das diversas características sonoras. Em outras palavras, é possível “enxergar” uma modificação sonora e compreendê-la visualmente, numericamente, sonoramente e conceitualmente, o que seria improvável no aprendizado unicamente de um instrumento musical.

Há também uma natureza espontânea e informal na forma como produtores aprendem seu ofício. Destacaram-se as três distintas formas: experimentação direta no programa, vídeos da Internet e troca de informações com outros produtores e aspirantes. Trata-se de uma classe tecnologicamente engajada na maneira como aprende (e ensina) suas práticas, uma forma de troca de informação digna de nota.

Outro ponto ressaltado por ambos é o papel de uma DAW, que consiste, segundo seus discursos, em ser a plataforma na qual o músico pode converter ideias musicais em som. Mesmo não-músicos e aspirantes, ao explorar as funções do programa, são até certo ponto capazes de criar música através da exploração de funções, podendo criar música de forma espontânea ou tornar em som alguma ideia sonora previamente pensada. As possibilidades de estímulo criativo beiram o infinito, concedendo ao músico ou estudante formas de criação muitas vezes impossíveis no mundo acústico/analógico.

As reações e produções dos alunos apontam para uma adição moderna e multifacetada ao ensino da música, sendo o ambiente escolar apenas um exemplo. Também houve a oportunidade dos alunos de conhecerem o mercado musical e a prática de artistas e produtores musicais em uma nova perspectiva, se não a primeira.

As duas turmas reagiram semelhantemente às atividades, apesar de diferentes perfis, escolhas de instrumentação, estilos musicais e instruções musicais. Nos dois casos houveram experiências específicas em relação à execução musical no contexto de uma gravação: dificuldade inicial de tocar no metrônomo, logo superada após acostumarem-se com a prática; tocar com um microfone próximo ao instrumento, ao mesmo tempo pensando na intensidade da execução para que o som não distorça ou fique baixo demais; visualização das partes gravadas na tela do computador e identificação de cada instrumento ao

silenciarmos determinadas faixas a cada reprodução do *loop*; 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; possibilidade da criação de novas ideias musicais para o arranjo no momento da gravação, exercitando a criatividade musical de uma forma inédita para todos.

Se destacaram também sentimentos e declarações dos alunos ao longo da aula: comparação da experiência vivida no momento com a de artistas famosos enquanto gravam, resultando em brincadeiras e imitações; enfrentamento da vergonha e medo de errar, de tocar na frente dos colegas e de se ouvir depois, em especial de alguns dos alunos que gravaram instrumento solo; identificação com a cultura hip-hop, nem sempre contemplada nos currículos do ensino de música.

Novas entrevistas foram realizadas e gravadas, após a conclusão deste artigo, desta vez presencialmente. Produtor II foi novamente entrevistado, e um novo produtor (III) foi adicionado ao grupo. As perguntas foram direcionadas mais especificamente para seus fazeres musicais, suas compreensões de som e linguagens utilizadas no trabalho. Seus resultados serão divulgados em trabalhos futuros.

As falas dos produtores musicais quanto as práticas dos alunos nas atividades apontam para um ponto forte em comum: as DAWs e a produção musical eletrônica como um todo aparentam ser uma ferramenta potente de transposição de ideias musicais e sonoras para o mundo físico, no caso arquivos de áudio. Esses programas foram desenvolvidos para que qualquer ideia musical ou sonora possa ser consolidada. Esta pode ser uma oportunidade valiosa para o ensino de música atualizar-se em relação aos novos fazeres e saberes musicais, representados em peso pela juventude e pela era da Internet.

Por este artigo compreender apenas um trecho das diversas experiências e análises realizadas para a pesquisa de mestrado, maiores informações e conclusões mais aprofundadas poderão ser encontradas na dissertação de mestrado, a ser submetida nos meses finais de 2020.

Referências:

Apple Inc. *Logic Pro X*: Channel EQ parameters. 2019. Disponível em <https://support.apple.com/kb/PH27406?locale=en_US&viewlocale=en_US>. Acesso em: 14 sep 2019.

Apple Inc. *Logic Pro X*: Get started with the Logic Pro main window. 2018. Disponível em <https://support.apple.com/kb/PH13414?locale=en_US&viewlocale=en_US>. Acesso em: 1 jun 2019.

ARALDI-BELTRAME, Juciane. *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, Rio de Janeiro, 2016

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

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: 30 Mai 2019.

BELTRAME, Juciane Araldi. *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.

COTRIM, Ricardo Murinho 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.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.

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: 30 Mai 2019.