

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

INSTITUTO DE ARTE E DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS
DAS ARTES

PROJETO DE PESQUISA

**O ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO COMO FERRAMENTA, INSTRUMENTO E
LUGAR DE CRIAÇÃO**

AUGUSTO CÉSAR DOS SANTOS FERES

Niterói
2016

AUGUSTO CÉSAR DOS SANTOS FERES

**O ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO COMO FERRAMENTA, INSTRUMENTO E
LUGAR DE CRIAÇÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

BANCA EXAMINADORA

Orientador:

Tato Taborda – UFF

Marcelo Carneiro – UNIRIO

Luiz Guilherme Vergara - UFF

Niterói
2016

QUADRO DE FONOGRAMAS

FONOGRAMA OBRA

- 01 Les Paul & Mary Ford – 1948 – Lover.mp3
- 02 The Beach Boys Pet Sound – 1966 – god only knows.mp3
- 03 The Beatles – Compacto Strawberry Fields/Penny Lane - 1967
- 04 Quenn – A nigh at the opera – 1975 – Bohemian Rhapsody.mp3
- 05 King Tubby Dub from the roots – 1974 – Hijack the barber
- 06 Bibio – Hand Crancked – 02 Cherry Go Round.mp3
- 07 Sparklehorse Good Morning Spider – 1998 – Chaos ofthe Galaxy
- 08 Pierre Schaeffer – 1959 – prosopopee i.mp3
- 09 Bibio – Silver Wilkinson – 2013 – 07.you.mp3
- 10 T-bone Burnett – 2008 – Tooth of Crime – The Slowdown.mp3
- 11 Hélio Valente – Mix 216 – S1M1.wav
- 12 Hélio Valente – Mix 2016 – S1M2.wav
- 13 Hélio Valente – Mix 2016 – S3M1.wav

RESUMO

Este trabalho pretende analisar o papel que o estúdio de gravação musical passou a ocupar, a partir das evoluções da tecnologia ao longo do século XX, como *ferramenta*, *instrumento* e *lugar*, que subsidiam a atuação criativa do autor-produtor. Seguindo a noção de *arte-relè* de Schaeffer, ou “técnicas analógicas de reprodução da imagem e do som como instrumentos de criação de novas formas de arte” (PALOMBINI, 1999), pressupõe-se que o ambiente e os recursos de gravação passaram a se incorporar ao processo criativo sonoro-musical, dando ao artista da música inúmeras possibilidades criativas baseadas em técnicas como *overdubbing*, *samplers*, mixagens, recortes e colagens de sons, entre outros. O *corpus* de análise estará constituído por obras como *Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band*, dos Beatles, e Dub, de King Tubby e Lee Perry, além da descrição de um processo fonográfico pessoal.

Palavras-chave: Fonografia. Processo criativo. Estúdio de gravação.

RESUMEN

Este trabajo tiene el propósito de analizar el papel que el estudio de grabación musical ha pasado a ocupar, a partir de las evoluciones de la tecnología a lo largo del siglo XX, como *herramienta*, *instrumento* y *lugar*, que subsidian la actuación creativa del autor-productor. Con base en la noción de *arte-relè* de Schaeffer, o “técnicas analógicas de reproducción de la imagen y del sonido como instrumentos de creación de nuevas formas de arte” (PALOMBINI, 1999), se supone que los recursos de grabación han constituido el proceso sonoro-musical y han dado al artista de la música innumerables posibilidades creativas basadas en técnicas como *overdubbing*, *samplers*, mezcladores, cortar y pegar sonidos, entre otros. El *corpus* de análisis se constituye de obras como *Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band*, de Beatles, y *Dub*, de King Tubby y Lee Perry, además de la descripción de un proceso fonográfico personal.

Palabras clave: Fonografía. Proceso creativo. Estudio de grabación.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	p. 7
1 A PARTIR DO REGISTRO MUSICAL-SONORO.....	p.12
2 ESTÚDIO COMO <i>FERRAMENTA</i>.....	p.16
3 ESTÚDIO COMO <i>INSTRUMENTO</i>.....	p.20
3.1 Sgt. Pepper e o “quinto elemento”.....	p.24
3.2 King Tubby e Lee Perry.....	p.30
4 ESTÚDIO COMO <i>LUGAR</i>.....	p.39
4.1 O Autor-Produtor.....	p.48
4.2 O Autor-Produtor como produtor de outro artista.....	p.59
5 RELATO DE EXPERIÊNCIA: O DISCO DE HÉLIO VALENTE	p.62
ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	p.69
REFERÊNCIAS.....	p.71

APRESENTAÇÃO

Esta pesquisa propõe a análise dos processos que, a partir do momento em que, ao longo do século XX, a música começou a ser gravada, tornaram o *estúdio* de gravação uma *ferramenta*, um *instrumento* e um *lugar* de criação.

O interesse por essa análise nasceu da observação empírica da prática de gravação que venho experimentando há algum tempo. Desde antes de cursar Música e Tecnologia no Conservatório Brasileiro de Música, eu já atuava como músico e fazia os primeiros experimentos de gravação em *tapedecks*, *minidisc* e gravadores de rolo. Muitas dessas experiências me ajudaram a entender o processo de gravação, suas propriedades e dificuldades. Na minha prática profissional, então, as gravações ao vivo tornaram-se mais frequentes e interessantes. Gravava os shows da minha banda e, ao longo do tempo, aprendendo técnicas de gravação, mixagem, concepções de *homestudio* (estúdio caseiro) e da música eletroacústica contemporânea, problematizei a diferença entre o registro e a “gravação profissional”, que eu considerava, em algum ponto e em alguma medida, estética.

Essas observações trouxeram o interesse por entender melhor não só o processo de gravação, mas também os recursos que a evolução tecnológica, ao longo do tempo, incorporou na produção sonoro-musical e, com isso, permitiu o surgimento de novas linguagens. Lúcia Santaella, em *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura* (2003), sublinha a influência das novas mídias na produção de linguagem e de comunicação – que se pode estender à linguagem artística, evidentemente.

Quando surge um novo meio de produção de linguagem e de comunicação observa-se uma interessante transição: primeiro o novo meio provoca um impacto sobre as formas e meios mais antigos. Num segundo momento, o meio e as linguagens que podem nascer dentro dele são tomados pelos artistas como objeto de experimentação. Assim aconteceu com o rádio, primeiro meio efetivamente de massa, capaz de atingir remotamente milhões de pessoas a um só tempo. Numa primeira instância, o rádio influenciou o teatro para, depois, ser explorado como fonte autônoma para a criação.(...) O rádio seria grandemente responsável pelo nascimento de uma nova estética musical, a música concreta, de Pierre Schaeffer. (SANTAELLA, 2003: p. 156)

Com a música gravada não foi diferente. Ao longo do século XX, surgiram vários músicos entusiastas dos recursos eletrônicos, inventores, como Les Paul (Fonograma 01), que, dentre suas criações, destacam-se as várias técnicas de gravação, como o *overdub*. Antes dos gravadores magnéticos, o *overdub* na gravação mecânica consistia em realizar uma primeira gravação em um disco e depois, tocando junto com essa gravação, gravar um segundo disco com as duas gravações. Essa técnica possibilitava não só a gravação individual de outro instrumento, como também o músico se multiplicar, gravando ele mesmo mais de uma vez. Na fita magnética, Les Paul chegou a criar um sistema de *overddubing* chamado *'sound on sound'*, que, no próprio aparelho de gravação, possibilitava a soma de canais. Técnicas como essa e novos equipamentos mudaram a forma como se podia organizar e criar música fixada em fita magnética.

No princípio do uso da fita magnética como mídia de música, os aparelhos reprodutores eram monofônicos, só possuíam uma via para reproduzir o som. Assim foi até os anos 60. Posteriormente surgiram os aparelhos estereofônicos, que tinham capacidade de reproduzir o som por duas vias, análogo aos ouvidos humanos, que ouvem dessa maneira. Esse advento iria mudar a forma como se pensaria a música e o espaço. A partir de então, seria possível dividir o par eletrônico de forma que cada um pudesse conter

informações diferentes. Assim, os *mixers* ganharam um novo recurso de organização do som: a panorâmica (*pan*). Com os aparelhos estereofônicos, a disposição das caixas reprodutoras era dividida entre esquerda e direita. Com a panorâmica, tornou-se possível criar uma sensação de espaço, de ambiente, a partir do direcionamento e mobilidade das sonoridades gravadas ao longo de um eixo lateral.

Através do desenvolvimento de algumas técnicas, tais como o uso da ambiência da gravação, captando a fonte sonora à distância, foi possível capturar a reflexão do som no ambiente (recurso já conhecido) e aproveitar efeitos de reverberação (criados posteriormente) e/ou simplesmente de volume, dando sensação de profundidade. A partir daí, a música fixada em suporte físico pôde ser difundida de modo a criar na percepção do ouvinte um espaço imaginário, com lateralidade e profundidade.

Assim, pode-se analisar como o estúdio de gravação pôde ser tomado como ferramenta, mas também como instrumento e lugar de criação, como, por exemplo, em *Pet Sounds* dos Beach Boys, de 1966 (Fonograma 02), *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, dos Beatles, de 1967 (Fonograma 03), *Os Mutantes*, de Os Mutantes, de 1969, ou *A night at the opera*, do Queen, de 1975 (Fonograma 04), e ainda em *Dub*, em que King Tubby e Lee Perry (Fonograma 05) tocavam mesas de som aplicando efeitos, silenciando elementos para depois colocá-los novamente, filtrando-os. Ou também na música eletrônica discotecada, em que, através dos *mixers*, Djs trabalhavam materiais já gravados, manipulando aspectos sonoros para modular a dinâmica do *set* de músicas, filtrando frequências, aplicando efeitos e agindo sobre a energia que chega à pista de dança.

A linguagem estética criada em estúdio ganhou força de tal maneira que mudou a forma de pensar a música, influenciando o processo de composição, a concepção dos arranjos e a própria gravação de muitos *songwriters* e produtores, como no disco *Handcranked*, do projeto Bibio (Fonograma 06), de 2006, em que o uso da estética *Lo-fi* (utilização deliberada de equipamentos de baixa qualidade tecnológica) traz à memória a nostalgia sonora de outros tempos, para além dos elementos musicais ali presentes.

A proposta deste trabalho é, portanto, a partir de um percurso não linear e não cronológico, problematizar a produção musical fonográfica atual, relacionando *estúdio* e *processo criativo*, partindo de duas hipóteses: a primeira, de que o estúdio fonográfico, de acordo com o conceito de *arte-relé*¹ de Schaeffer (PALOMBINI, 1999), possa ser tomado como ferramenta, como instrumento e como lugar de criação, e a segunda se refere à noção de que, em função da tecnologia, o processo criativo sonoro-musical passou a ocorrer de forma próxima ao “apagamento das distinções entre compositores, intérpretes e ouvintes”, próximo ao que foi proposto por Cage (2006, p. 337), contribuindo para a emergência das figuras do *autor-produtor* e do *produtor-autor*.

Um ponto importante é mostrar não só como a margem de subjetividade do produtor de alguma forma se expandiu dentro do processo musical-fonográfico (seja num processo individual ou coletivo), mas também como o artista passou a se servir dessas instâncias dentro do seu próprio processo criativo – “combinando em sua própria pessoa as atividades antes distintas de compositor, músico e ouvinte” (Ibidem). Importante também ressaltar o

¹ Ou, em outras palavras, “técnicas analógicas de reprodução da imagem e do som como instrumentos de criação de novas formas de arte” (PALOMBINI, 1999, p. 8).

engendramento da tecnologia fonográfica ao processo criativo musical no século XX e observar aspectos consequentes dessa teia de processos. Muitas descobertas das possibilidades técnico-criativas foram desenvolvidas nas inventivas reflexões e experimentos da música no início do século XX, da música eletroacústica e da música eletrônica. Em resumo, proponho, portanto, nos debruçarmos sobre o estúdio – como *ferramenta*, *instrumento* e *lugar* – e observar a atuação do produtor como um agente que transita por essas três instâncias do processo fonográfico.

A pesquisa, de ordem qualitativa, apoia-se em investigação bibliográfica acerca dos subtemas que compõem o projeto e de análise de peças musicais e de discografia que confirmem a hipótese aventada.

Como *corpus* para referendar a argumentação, reúnem-se obras gravadas em estúdio relacionadas à música do século XX, que são consideradas representativas quanto à relação entre estúdio e criação sonoro-musical a partir de técnicas fonográficas, tais como *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, dos Beatles; *Dub*, de King Tubby e Lee Perry e *Good Morning Spider*, da banda *Sparklehorse* (Fonograma 07), entre outros, além da descrição de uma produção fonográfica de caráter colaborativo autoral.

1 A PARTIR DO REGISTRO MUSICAL-SONORO

O início do registro musical-sonoro na virada do século XIX ao XX trouxe uma mudança paradigmática para a música: se antes ela era um evento efêmero, a gravação possibilitou torná-la repetível.

A primeira gravação sonora foi feita em 1878. Desde então, a música vem sendo amplificada, transmitida, convertida em bits, captada por microfones e gravada, e as tecnologias por trás dessas inovações transformaram a natureza do que é criado. Assim como a fotografia mudou o modo como enxergamos o mundo, a tecnologia de gravação alterou a maneira como o ouvimos. Antes de a música gravada ser algo comum, a música era, para a maioria das pessoas, algo que se *fazia*. Muitos tinham pianos em casa, cantavam em cerimônias religiosas ou assistiam a apresentações ao vivo. Todas essas experiências eram efêmeras... (...) (BYRNE, 2014, p. 75)

Também em relação às novas maneiras de lidar com a música trazidas pela evolução tecnológica, o compositor e produtor Brian Eno dá como exemplo o jazz e sua relação com a gravação fonográfica. Segundo ele (que admite não ser especialista em jazz), a forma improvisada do jazz se tornou parte de sua apreciação, pois o improviso, escutado repetidas vezes, torna-se progressivamente mais carregado de significados. Nesse sentido, a forma pela qual as pessoas apreciavam o jazz, isto é, o meio material de sua reprodução, era a gravação – pelo menos a partir de 1935.

Acredito que o primeiro lugar em que isso teve um efeito real foi no jazz. O jazz é uma forma improvisada, primariamente, e a coisa mais interessante sobre improvisações é que elas se tornam mais interessantes à medida que você as escuta mais vezes. O que pareceria uma coalisão quase arbitrária de eventos passa a parecer muito significativa se ouvida novamente. Na verdade, quase qualquer coalisão de eventos arbitrária ouvida o número de vezes necessário parece muito significativa. (Isso é uma informação muito interessante para um compositor, posso garantir.) Acho que a gravação criou o idioma do jazz, de certa forma; o jazz era, de 1925 em diante, um meio gravado, e de 1935 em diante, acredito – não sou um especialista em jazz de nenhuma maneira – era um meio que as pessoas recebiam por meio de gravações. Então elas estavam escutando milhares de vezes coisas que antes eram somente improvisações, e estavam escutando esses detalhes como sendo composicionalmente importantes. (ENO, 1983)²

² Tradução livre.

De acordo com Brian Eno (1983), como efeito da evolução tecnológica relacionada à gravação, a música saiu de uma dimensão *temporal* e foi colocada numa dimensão *espacial* em virtude de sua fixação em suporte físico, possibilitando ser ouvida inúmeras vezes. Com isso, aspectos da sonoridade que antes passavam despercebidos se tornaram familiares. Conseqüentemente, os compositores, pensando na possibilidade de suas músicas serem gravadas, passaram a utilizar essa nova liberdade *espacial* da gravação em seu processo criativo: a música gravada passou a ser considerada composicionalmente significativa.

Esse aspecto da música gravada iria, nesse mesmo período, trazer à tona o interesse de Pierre Schaeffer³, um dos primeiros grandes entusiastas do estúdio fonográfico, de suas ferramentas e possibilidades, pelos ruídos e pela sonoridade. Schaeffer dedicou a vida aos ruídos e foi um dos pioneiros nos experimentos no estúdio como *ferramenta* de composição.

Após sua entrada na *Office de Radiodiffusion Télévision Française*, em 1936, ele conseguiu autorização para utilizar o estúdio da rádio para fazer experimentos. Nesse laboratório, ele gravava sons, tentava sincronizar diferentes gravadores, alterava a rotação para interferir na altura das notas,

³ Schaeffer estudou violoncelo no conservatório de Nancy. (...) Frequentou a École Polytechnique de 1929 a 1931 e depois estudou eletricidade e telecomunicações (...) Em 1934 Schaeffer foi nomeado para o serviço de telecomunicações em Estrasburgo (...) Schaeffer foi transferido para o serviço de rádio em Paris. (...) Colocou no papel lições e exercícios para o “músico da mesa de som” (musicien mélangeur) e iniciou discussão sobre “a audição binaural comum e a audição radiofônica” na *Revue musicale*. Em 1941 ele reuniu o cinema e o rádio sob a designação de “artes-relé”, comparando o meio a um instrumento cujo duplo papel era “retransmitir, de uma certa maneira, o que costumávamos ver e ouvir diretamente e expressar, de uma certa maneira, o que não costumávamos ver e ouvir” (...) Schaeffer organizou um laboratório de experimentos em produção radiofônica, o *Studio d’Essai da Radiodifusão Nacional*. Entre 1943 e 1944 ele criou o seriado experimental de rádio *La coquille à planètes* e, às 22:30 de 22 de agosto de 1944 (Schaeffer 1990), foi responsável pelas primeiras emissões numa Paris quase liberada. (...) Em janeiro de 1948 Schaeffer (1950) começou a pesquisa de ruídos, que resultou nos cinco *Études de bruits* (Bayle org. 1990), que deram início à música concreta. (PALOMBINI, 1999)

recortava fitas, costurava uma colcha de retalhos de *objetos sonoros*.⁴ Schaeffer foi o primeiro a enxergar na reprodução técnica, tanto da imagem quanto do som, um aspecto próprio: “uma técnica analógica de reprodução da imagem e do som como instrumento de criação de novas formas de arte” (Idem). Em outras palavras, Schaeffer foi um dos precursores da segunda instância das possibilidades fonográficas: o *estúdio como instrumento*⁵.

Ao tratar das culturas e das artes no “pós-humano”, Santaella⁶ salienta a relevância da inclusão da tecnologia própria dos estúdios de gravação no fazer musical:

É nesses estúdios que, com inteligência, coragem, imaginação, curiosidade, ousadia, sensibilidade e através dessa verdadeira máquina de escuta que a natureza instalou no corpo humano -- o ouvido (Liepp 1977) --- cada compositor tem de resolver à sua maneira como lidar com a parafernália técnica e as inteligências artificiais às quais ele pode se aliar para a criação de suas tapeçarias, espectros, paisagens, corpos, bolhas, desenhos, galáxias e flocos de som. (SANTAELLA, 2009, p. 94)

A terceira instância, a do *estúdio como lugar*, é voltada para o estúdio como um lugar de criação, onde se compõe com ele, nele e para ele a sonoridade, muitas vezes isolado do mundo soante, dentro de um estúdio (ambiente físico), ou mesmo dentro de um computador (onde você pode trabalhar em consoles de criação que condensam os recursos de estúdio

⁴ Segundo Schaeffer, objeto sonoro é “qualquer fenômeno sonoro percebido independentemente de sua fonte sonora ou significação” (MARINI, 2009, p. 5).

⁵ Como se verá adiante, o *estúdio como instrumento* difere do *estúdio como ferramenta*: este guarda a objetividade do recurso tecnológico que permite o registro sonoro das peças; já aquele se reveste da subjetividade criativa do produtor, que passa a ter a possibilidade de usar seus mecanismos como mais um recurso sonoro-musical.

⁶ Sobre o pós-humano, Santaella explica: “Aquilo que vem sendo denominado de era pós-biológica e pós-humana não é um fenômeno isolado e desenraizado. Ao contrário, é fruto de um processo evolutivo cujo início remonta ao advento do neocórtex e de sua matéria prima precípua: a linguagem, a capacidade simbólica, os signos. Em concordância com essa ideia, no seu *Evolution of the modern mind*, Merlin Donald (1991) considera as extensões da capacidade simbólica ou memória externalizada como ele as chama, isto é, as formas de escrita e de imagens, seguidas pela hiperprodução técnica de imagens e sons, então pelas tecnologias teleinformáticas, como a mais recente etapa nos ciclos evolutivos da espécie humana”. (SANTAELLA, 2009, p.217)

dentro do mundo digital, o resumindo em apenas um *lap top* e um fone de ouvido).

Esse ambiente também proporcionou novas relações do artista e do produtor no estúdio, como a própria relação desta instância – o estúdio como *lugar de criação* – com as outras – o *estúdio como ferramenta* (que pressupõe a música gravada como elemento significante) e *como instrumento* (que pressupõe as técnicas de gravação como fomentadoras de sonoridades).

Nas seções a seguir, exploraremos as três instâncias processuais do *estúdio* - como *ferramenta*, como *instrumento* e como *lugar* – a partir da ideia de arte-relé proposta por Schaeffer (PALOMBINI, 1999), tomando o *estúdio* em sua tripla função de registro, *retransmissão* e *expressão*.

2 ESTÚDIO COMO *FERRAMENTA*

O *estúdio* enquanto *ferramenta* diz respeito à possibilidade do registro sonoro pura e simplesmente, ou, em outras palavras, a possibilidade de fixar o plano temporal da música no plano espacial do registro em mídia. Porém, antes de pensarmos aqui o *estúdio como ferramenta* dentro de uma perspectiva fonográfica, devemos nos ater ao fato que seu uso como ferramenta nasceu com o rádio, que alterou a maneira como as pessoas ouviam música, seja pela sua disseminação, mesmo à distância de sua fonte sonora, seja por causa da influência dos recursos tecnológicos durante a transmissão/reprodução musical.

Com a disseminação do rádio nos anos 1920, as pessoas ganharam outra forma de ouvir música. Com o rádio, tornou-se realmente necessário ter um microfone para capturar a música, e o som passava por muitas transmutações elétricas até chegar ao ouvinte. Dito isso, a maioria das pessoas gostou muito do que o rádio oferecia; a música era mais alta do que nos aparelhos Edison e também tinha um baixo muito mais intenso. As pessoas gostaram tanto que passaram a exigir que os sons dos artistas ao vivo fosse “mais parecido com o do rádio”. (BYRNE, 2014, p. 85)

Schaeffer (PALOMBINI, 1999), como já citado, dedicou a vida ao estúdio e suas possibilidades. O meio criado no disco de acetato, ou na fita magnética atua com um duplo papel: primeiro, o de “retransmitir”, de uma certa maneira, aquilo que costumávamos ouvir diretamente; e, segundo, o de expressar, de uma certa maneira, sons que não costumávamos ouvir, por causa de fatores próprios do processo técnico da fonografia, como, por exemplo, a microfonação, que permite acentuar um instrumento, ou captar sons alheios à peça musical executada. Isso possibilita escutas completamente diferentes daquela proveniente de uma única fonte sonora.

Voltando ao início, quando os primeiros gramofones gravavam com muitos ruídos e estalos, era evidente uma diferença de qualidade de registro

entre a fonte sonora e sua reprodução. Ao longo da evolução da qualidade de gravação, a relação com essa “transposição” foi mudando. “Transpor” uma música da sua execução temporal para sua fixação espacial passou a demandar maior ‘similaridade’ com a fonte sonora. Para se ter uma ideia a que ponto chegou esse “desejo de similaridade”, Thomas Edison apresentou seu fonógrafo Diamond Disc, em 1915, convencido de que havia conseguido uma reprodução precisa, idêntica à execução musical “real”. Para divulgar sua invenção, ele promovia os *Tone Tests*, que eram

demonstrações públicas nas quais um cantor famoso subia ao palco ao lado de um aparelho Diamond Disc contendo uma gravação daquele mesmo artista, cantando a mesma música. As luzes do palco eram apagadas. A plateia então ouvia alternadamente o som do disco e o do cantor ao vivo, e precisava adivinhar qual era qual. Funcionava – o público não conseguia discernir a diferença. Ou pelo menos é o que a história conta (...). (BYRNE, 2014, p. 78)

No final dos anos 40, o gravador de fita magnética era entendido como um dispositivo para transmitir algo para um público desconhecido com a gravação “mais fiel” possível da experiência. Eno (1983) descreve essa primeira instância do *estúdio* como *ferramenta* e, em seguida, descreve o início da gravação em fita magnética:

No começo era muito simples, porque o único controle sobre o volume relativo dos sons que entravam no gravador era a distância deles em relação ao microfone – como recurso. O foco estava na performance, e a gravação era um transmissor mais ou menos perfeito disso, pelo cilindro e o disco de cera, até a fita se tornar um meio pelo qual pessoas gravavam coisas. (ENO, 1983)⁷

Essa mudança de mídia do disco para a fita magnética foi muito importante por deslocar novamente os paradigmas desse congelamento da instância temporal em que se dá a música, como explica Eno:

⁷ Tradução livre.

Desde o momento em que alguma coisa está na fita isso se torna uma substância que é maleável e mutável e cortável e reversível de um jeito que os discos não eram. É difícil fazer algo muito interessante com um disco – tudo o que você pode fazer é tocá-lo em diferentes velocidades, provavelmente. O efeito da fita foi esse, isso realmente colocou a música em uma dimensão espacial, fazendo possível espremer a música ou expandi-la. (ENO, 1983)⁸

É na obra de Schaeffer, quando desenvolveu a música concreta, que vemos mais claramente o que Eno ressalta. Recortando trechos de gravações em fita, colando uns nos outros, formando uma colcha de retalhos, usando a temporalidade congelada em mídia, recortada e reorganizada, como no caso de *Symphonie pour um Homme Seul* (Fonograma 08) ou *Ophée 53*, ambas criadas com seu parceiro Pierre Henry, ele mesmo já estaria antecipando a utilização do estúdio em uma próxima instância: a do *estúdio como instrumento*. Ao ser utilizado não só como uma superfície de fixação, em que se congela determinada informação, mas *também* como um console de criação por onde perpassa a criação musical, o estúdio começa a ser explorado tanto como uma *ferramenta* composicional, como um *instrumento* de sonoridades.

Antes disso se disseminar, porém, no princípio da gravação em fita magnética, uma circunstância, apontada por Eno (1983), passa a unir a potência entre a primeira instância (estúdio como ferramenta) e a segunda (estúdio como instrumento): a expansão da gravação (antes realizada em um ou dois canais, mono ou estéreo) para três canais.

No princípio, a gravação era feita em um canal, toda a informação estava contida e já misturada neste único canal. No meio dos anos 1950 experimentos começaram a gravar em estéreo [dois canais] - o que não era muito diferente. A única diferença era que você tinha dois microfones apontados para a instrumentação e você teria alguma impressão de que um som realmente acústico está saindo das duas fontes sonoras que você está ouvindo. Ai surgiu a gravação a três canais; isso permitia a opção de adicionar outra voz ou pôr uma seção de cordas ou algo assim. Agora isso é um passo significativo, eu penso; é a primeira vez que foi reconhecido que a performance não é um item finalizado, e que o trabalho pode ser adicionado no *controlroom* ou no estúdio. Pela primeira vez compositores (...) disseram,

⁸ Idem.

“Bem, isso é música. O que eu posso fazer com isso? Eu tenho essa facilidade extra de mais um canal.” Truques começaram a ser adicionados. Aí a gravação foi para o gravador de quatro canais depois disso, e o layout usual para gravação de uma banda em quatro canais naquele tempo. (ENO, 1983)⁹

Com a gravação em fita magnética, com maior fidelidade, com a opção entre gravação mono ou estéreo, e o surgimento da panorâmica (dosando a quantidade de um sinal sonoro enviado para uma via ou para outra, fazendo o som caminhar de um lado ao outro), a possibilidade de se gravar um canal a mais vai se engendrando com o processo criativo. É esse reconhecimento de que *a performance não é um item finalizado e que o trabalho pode ser adicionado separadamente* que leva o estúdio a uma nova instância, a de *instrumento*, como se verá a seguir.

⁹ Tradução livre.

3 ESTÚDIO COMO *INSTRUMENTO*

Um nome que não poderia ser deixado de lado quando se fala em possibilidades de criação em estúdio é *Lester William Polfus*, ou Les Paul, como ficou mais conhecido. Projetista do famoso modelo de guitarra elétrica que leva seu nome, também foi um grande inventor e um dos maiores colaboradores da produção musical fonográfica (BUSKIN, 2007).

Inventor de várias técnicas de gravação, Les Paul desenvolveu uma das mais importantes: o *overdubing*. Essa técnica consistia numa experiência feita por ele em 1941 (antes de a fita magnética chegar à América): em um disco de acetato, gravou ele próprio tocando. Em seguida, colocou esse disco gravado para tocar e, tocando junto com a sua própria gravação, gravou um segundo disco. Como consequência, obteve uma soma de gravações, duplicando ele mesmo.

Les Paul, o mesmo cara que produziu uma das primeiras guitarras elétricas do mundo, também pode reivindicar a invenção da gravação multicanal. A técnica consiste em gravar uma performance e depois rebobinar o take até o começo para adicionar outros elementos sobre ele, como sua esposa cantando. Ao menos foi isso que Paul fez com a cantora Mary Ford. Ou você pode “tocar com você mesmo”, como Paul também fez – gravando primeiro a bateria, para depois adicionar mais de uma guitarra, criando uma banda virtual de um homem só. Também é possível variar a velocidade do gravador para produzir efeitos estranhos – avanços muito rápidos, por exemplo. Em 1947, Paul e Mary gravaram uma canção chamada “lover”, que foi o primeiro single comercial a ser gravado em multicanal. (BYRNE, 2014, p. 105)

O processo poderia ser repetido inúmeras vezes, porém, haveria uma perda na qualidade do registro e, se houvesse algum erro, o processo seria irreversível. Em 1948, a Gravadora *Capitol Records* lançou uma gravação do Les Paul em que ele toca inúmeras camadas de guitarra; ora na rotação normal, ora mais lentamente. Essa gravação foi feita ainda sem gravadores de fita. Foram utilizados inúmeros discos de acetato até ficar de acordo com o

planejado. E esse o disco que contém as músicas “Lover ” (Fonograma 1), no lado A, e “Brazil”, no lado B.

É importante ressaltar que muitas das produções e invenções de Les Paul são anteriores ao que Eno cita a respeito dos estúdios de gravação e seus recursos. Les Paul, o compositor, arranjador e guitarrista, constituía em seu processo criativo novas relações entre os fazeres e estes com a ferramenta de registro. Ao gravar em rotações diferentes, conseguia alterar a afinação dos sons, muitas vezes criando instrumentos, ou soando em uma região de notas em que não seria possível executá-las naturalmente daquela forma. Além disso, seus arranjos eram executados – muitas vezes todos os elementos – por ele mesmo, e muitas vezes no mesmo instrumento, sendo manipulado para criar outros sons. E isso tudo para embalar a canção. Esses recursos foram utilizados antes mesmo da fita magnética e, depois, com ela.



Fig.1 – Les Paul no estúdio (SPELLING, 2015)

A quantidade de canais que poderiam ser gravados simultaneamente se expandiu em 1952, quando a Ampex lançou seu primeiro gravador de oito canais, o qual também foi desenvolvido com a parceria de Les Paul, apesar dele não o ter patenteado:

Em 1952, a Ampex Company começou a anunciar o primeiro gravador de oito canais, o qual Les Paul defende ter ajudado a projetar. "Eu só cheguei na Ampex com a ideia e a entreguei a eles", Les Paul conta. "Eu nunca patentei". (BUSKIN, 2007)¹⁰

Esta relação que Lester tinha com seu próprio material pessoal criativo popular (oriundo do *swing*, *country*, *jazz*) como compositor, intérprete e instrumentista, unido ao seu lado tecnológico-criativo de luthier, de inventor (além das técnicas de gravação, consertava seu próprio equipamento), o levaram a entrelaçar elementos de instâncias diferentes num mesmo processo criativo.



Fig. 2 - Les Paul conserta uma mesa de som em seu estúdio (1963). (BUSKIN, 2007)

¹⁰ Tradução livre.

A multiplicação dessa nova paleta de relações ganhava novas cores a cada novo elemento de sonoridade que surgia, a cada nova combinação de elementos e instâncias inseridos num processo criativo-musical-sonoro-fonográfico. Isso antecipa um hibridismo que virá a ser mais comum no momento em que os computadores começaram a gravar e os *home-studios* se tornaram mais comuns. Esse hibridismo, que é um entrelaçar de vieses criativos, “des-hierarquizam” as instâncias do estúdio¹¹ e os meios de produção de música, além disso, dissolve protocolos técnicos, por onde fermentam experiências sonoras. Caminha-se, então, para um *apagamento das distinções entre compositores, intérpretes e ouvintes, pela tecnologia*, como disse Cage (2006), seja simplesmente gravando todos os instrumentos, por exemplo.

Antes de nos aprofundarmos nas questões desse processo híbrido que se revela mais acessível, nos debruçemos sobre outro ponto marcante nessa instância do estúdio como instrumento: a potencialização das possibilidades sonoras que o estúdio proporciona ao processo criativo. Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band, dos Beatles, é um disco que marcaria a história da música *pop* e da produção fonográfica, trazendo inovações criativas e deflagrando a importância e a interferência do produtor. É ele o mediador entre o processo criativo do artista e o processo de gravação fonográfica.

¹¹ Se é possível imaginar que a autoria de uma música/canção antes era apenas de seu compositor propriamente dito, e sua execução e gravação eram consideradas estágios posteriores e submissos ao primeiro, agora, utilizando o estúdio como instrumento, essa hierarquia tão bem marcada desaparece, dando lugar ao processo criativo que, então, passa a se submeter aos recursos fonográficos que lhe acrescentam sonoridades para além da peça “original”, ou ainda, permitindo que as figuras de compositor, executor e produtor se imbriquem e se misturem no processo criativo.

3.1 *Sgt. Pepper* e o “quinto elemento”¹²

Ainda no processo de gradação em direção ao uso do estúdio como instrumento, o disco antológico *Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band*, dos Beatles (Fonograma 03), de 1967, apresenta não só aspectos técnicos, como estéticos, composicionais e artísticos inovadores. É preciso introduzir aqui uma figura relacionada a esse processo-musical-criativo-sonoro-fonográfico, que é o *produtor fonográfico*.

De acordo com Michael John Gilmour Howlett (2009):

Produtores fonográficos realizam esse ato de criação de diferentes maneiras: alguns são primariamente arranjadores de música; outros principalmente dirigem a performance dos artistas; muitos são principalmente engenheiros de som. Há produtores que somente organizam, selecionando arranjadores e engenheiros para realizar essas funções sob sua direção. Todos os produtores estão encarregados da responsabilidade de entregar um produto final que satisfará não só as aspirações do artista, mas também as expectativas dos interesses comerciais que financiam o processo. – normalmente uma gravadora. (...) o produtor fonográfico é como um nexos entre a expressão criativa do artista, a tecnologia do estúdio de gravação e as aspirações comerciais da gravadora. (Howlett, 2009)

:

O Produtor Fonográfico atua agindo em diferentes variáveis para que o trabalho se realize. No caso do *Sgt. Pepper*, o “quinto elemento dos Beatles”, como também o produtor George Martin passou a ser chamado, foi efetivamente uma peça chave.

Sgt. Pepper foi produzido com um gravador de quatro canais. Inúmeros *overdubs* possibilitaram que o disco tivesse inúmeras camadas de arranjo, variar em cenas nas quais todo o cenário pode mudar instantaneamente: uma riqueza de sonoridades, de gêneros. Esse era o epicentro do momento em que os Beatles deixaram os palcos e se voltaram apenas para a produção de discos, sem se preocupar com a execução ao vivo.

¹² George Martin era considerado o “quinto elemento” da banda “The Beatles”, além de Paul McCartney, John Lennon, George Harrison e Ringo Starr.

Em seu livro “Paz, Amor e Sgt. Pepper”, George Martin (1995) descreve o processo da gravação da canção *Strawberry Fields Forever*:

Imagine nosso gravador de quatro canais. Eu só podia fazer quatro gravações diferentes nele, e era preciso ser muito cuidadoso naquele racionamento. Separamos o canal 1 para a bateria, mas não podíamos nos dar ao luxo de ter apenas um instrumento naquele canal. Ringo teve que compartilhar seu som com o mellotron de Paul, e com George tocando maracas. Ringo fez a bateria ainda mais esparsa do que na primeira gravação, usando os tom-tons para pontuar a música com mais efeito. O canal 2 naquele momento tinha George tocando a guitarra dedilhada(...) No canal 3 adicionamos o baixo do Paul, com John aproveitando a oportunidade para acrescentar alguns poucos e discretos efeitos de mellotron, usando o adorado botão de controle de velocidade.(...) Gravamos outro take e transferimos para um outro gravador de quatro canais, só para liberar mais alguns canais extras. A nova fita, com um pouco mais de voz e de efeitos instrumentais, foi chamada de take7, e lá estava ela: a Matriz de *Strawberry Fields Forever*. (MARTIN, 1995, p. 30)

É importante chamar a atenção para alguns aspectos deste relato: a forma como os elementos gerais do processo criativo da produção de um disco se relacionam uns com os outros (“artista” e “produtor”) e como estes se relacionam com os aspectos tecnológicos – tanto com as limitações práticas que funcionalizam a performance para a gravação, quanto com a libertação que a possibilidade de criar para a gravação permite. Esse processo não é necessariamente outro, nem obrigatoriamente o mesmo.

Ao longo do livro de Martin, é recorrente o uso da “nossa prática extremamente incomum”. Como citado anteriormente, essa “prática” consistia em transferir uma fita de quatro canais para outra fita em outro gravador. Era a técnica desenvolvida pelo Les Paul anos antes; o *overdub*. Porém, com a possibilidade e com a facilidade de, em um gravador de quatro canais, este recurso já estar, muitas vezes, embutido¹³.

¹³ Há uma distância entre a cabeça magnética que grava e a que reproduz e essa distância física causa um atraso entre o som que se escuta entrando no gravador e o som gravado. Existiam gravadores de quatro canais que tinham um recurso chamado *multi-sync*, que permitia gravar um canal e, na hora de adicionar outro canal, ouvir a gravação do primeiro canal simultaneamente, sem qualquer atraso. Enquanto se adicionava um canal, a cabeça magnética leitora lia os canais já gravados para não haver um atraso entre o que já estava na fita e o que

Essa transferência possibilitava, como citado anteriormente, “liberar mais alguns canais extras”. Nesse processo de transferência, os quatro canais gravados anteriormente eram mesclados, podendo-se também escolher quais iriam se misturar, e ainda manipulá-los eletronicamente no meio dessa transferência, através de aparelhos periféricos, como equalizadores e efeitos. Logo, quatro canais poderiam ser misturados em um único canal, ou mesmo dois canais do primeiro gravador em um do segundo gravador, liberando assim dois canais dos quatro do segundo gravador. Durante a gravação de Sgt. Pepper, houve músicas em que foram feitas até três transferências para se liberar mais canais.



Fig.3 – Martin no estúdio da Abbey Road, durante gravação do Sgt.Pepper (MYERS, 2012)

estava sendo gravado, porém a qualidade de reprodução da informação reproduzida pela cabeça gravadora era bem inferior.

Essas dificuldades demandavam momentos que seriam definitivos para a conclusão da gravação e que viriam a influenciar o processo criativo e performático, tanto para a fixação na mídia, quanto para a composição, ou para o desvelar da sonoridade desta gravação.

O primeiro momento dizia respeito à performance dos músicos, que desde o princípio da gravação foi atravessada por demandas técnicas do próprio processo. Byrne registra esse fato:

As “performances” captadas nos antigos discos de cera eram diferentes do que e como aquelas bandas tocavam ao vivo, e também do que imaginamos hoje ser um típico processo de gravação em estúdio. Primeiro, não havia microfones (ou cones) disponíveis para gravar toda a banda e o cantor ao mesmo tempo, então, em vez de ser disposta como aconteceria num coreto ou num palco, a banda se organizava em volta do cone, posicionado de acordo com quem precisava ser ouvido com mais clareza e quem tocava mais alto. (...) Louis Armstrong, por exemplo, era posicionado mais longe do cone de gravação do que os outros, a mais de quatro metros. O principal músico da banda tinha que ficar atrás de todos! (BYRNE, 2014, p. 81)

O segundo momento compreendia desde a captação à mixagem. Por causa das limitações dos quatro canais, antes de gravar vários instrumentos em um só canal, era necessário não só definir aspectos sonoros da performance (dinâmica, timbre), mas também a posição dos microfones, equalizações etc. Em seguida, fazia-se a transferência para outro gravador de quatro canais, no qual se pode manipular novamente o som, seja antes de gravá-lo de novo, somando alguns canais a fim de liberar outros extras na segunda fita, seja no momento em que é feita a mixagem das pistas para a matriz. Ainda descrevendo a gravação de *Strawberry Fields Forever* (Fonograma 03), Martin exemplifica isso, em comparação às tecnologias atuais:

Mixar uma matriz de quatro canais realmente não deveria ser difícil. Nos dias de hoje, com mesas de 48 canais como norma, a mixagem torna-se uma performance tão importante quanto a gravação original, e pode tomar

ainda mais tempo. Mas nas mesas de quatro canais os balanceamentos básicos já haviam sido dados nos processos de gravação e adição. Nós já íamos mixando nossos melhores canais no correr do trabalho. Mas com todas as variações que “*Strawberry fields forever*” teve, entretanto, John não conseguia decidir qual das nossas performances preferia. Dispensara há muito a abordagem inicial do take1, e estava agora entre a versão lenta e contemplativa e o arranjo frenético e percussivo de celos e metais do take 20. (MARTIN, 1995, p.33)

O produtor atua como o quinto elemento aqui nesse exemplo, num processo coletivo estabelecido entre produtor e artistas, no qual não só recebia as ideias e esboços dos músicos, mas influenciava diretamente o processo de trazê-las à vida através da sonoridade. O produtor-musical-fonográfico, na essência do seu fazer, age muitas vezes como um “parteiro” de um processo criativo alheio, fomentando outro processo criativo, que engloba o do artista e funciona de forma simbiótica.

A maneira como trabalhávamos e o processo criativo que *vivíamos* me lembra um filme que vi certa vez, com Picasso trabalhando, pintando uma vidraça. Uma câmera fotografava seu pincelar por de trás da tela, de forma que a pintura aparecia como que por mágica. Usando fotografias por lapso de tempo, podia-se ver primeiro sua construção original, depois a mudança completa enquanto ele adicionava a próxima mão de tinta e finalmente todo o trabalho de novo revitalizado, quando ele adicionava um pouco aqui e tirava outro pouco dali. Chegava a um ponto em que você pensava: “é maravilhoso, pare, pelo amor de Deus!” Mas ele não parava, continuava sempre. De vez em quando largava o pincel, satisfeito. Será que estava? Eu me pergunto quantos de seu quadros ele teria querido pintar de novo. É um filme fascinante sobre um grande artista, uma cabeça criativa e brilhante para o trabalho. E eu costumo pensar em como seu método de pintar era parecido com o de nossas gravações. Nós também adicionávamos e retirávamos, refazendo e sobrepondo nos limites da nossa primitiva fita de 4 canais.” (MARTIN, 1995, p. 34-35)

George Martin define que o processo musical-fonográfico que estavam vivendo na feitura do Sgt. Pepper era um processo de adição e de retirada, de refazer e sobrepor dentro dos limites da mídia. Essa forma é justamente consequência da indagação de Brian Eno (1983): “Pela primeira vez compositores – quase sempre compositores pop, já que alguns poucos compositores clássicos estavam pensando nessa forma – estavam pensando, ‘Bem, isso é a música. O que eu posso fazer com isso? Eu tenho essa facilidade extra de mais um canal’”. Esse processo marcou sua época, igualado

talvez pelo *Pet Sounds*, de 1966, da banda americana *Beach Boys*, pela ousadia criativa e utilização do estúdio para compor um disco, e foi contaminando e instigando a produção de música nos anos 1960.

Em ambos os casos, a possibilidade de se gravar dobras, utilizando o *overdubbing*, e os gravadores multipista, mesmo os de poucos canais, já proporcionavam a adição de elementos não necessariamente gravados no mesmo momento ou lugar – o que proporcionou grande impacto na intenção criativa dos processos artístico-musicais em estúdio. Simon Zagorski-Thomas (2013), em seu artigo *Musical Meaning and The Musicology of Record Production*, utiliza o termo *posição subjetiva*, para se referir ao trabalho do estúdio no cerne do processo de criação:

...a ideia de que certas decisões de produção desviam os ouvintes no sentido de uma interpretação particular. Em um nível bem básico, a posição espacial implícita que vem da mixagem de elementos gravados separadamente de uma forma particular também implica uma hierarquia da importância musical. (ZAGORSKI-THOMAS, 2013, p. 139)

Como exemplo, ele cita a música *Thoughts of Mary Jane*, de Nick Drake, de 1970, em que múltiplas performances, gravadas em diferentes momentos, foram misturadas para produzir uma gravação estéreo: “A encenação dessas múltiplas performances em uma relação espacial imaginária uma com a outra baseada em sua localização no campo estéreo e seus volumes relativos.” (Zagorski-Thomas, 2013) Com isso, o cancionista é enquadrado na frente e no centro, e os outros músicos são ouvidos em torno, por trás ou ao lado dele. Essa disposição força uma interpretação acerca do elemento considerado mais importante na gravação. Neste sentido, é importante ressaltar a subjetividade latente no processo do produtor fonográfico, mesmo quando o foco da produção é satisfazer uma demanda de mercado e não satisfazer os anseios do artista.

Em outras palavras, a função do produtor e o processo que ele desenvolve para dar vida à obra não é um processo mecânico e nem invisível.

Nas palavras de Howllet:

Seja dirigindo os timbres e qualidades texturais da gravação através de processos de engenharia; estruturando e arranjando essas qualidades através da direção musical; ou simplesmente inspirando, entusiasmando, facilitando o produtor está voltado para dirigir o processo e moldar o produto final por sua presença. Pode-se argumentar que um produtor não é necessário nesse processo, mas o ato da gravação não é um fato consumado passivo. (HOWLLET, 2009)¹⁴

Já citado por Eno como um passo importante na história da música gravada, é o reconhecimento de que “a performance não é um item finalizado, e que o trabalho pode ser adicionado no *controlroom* ou no estúdio” (ENO,1983). Mais adiante, vamos nos debruçar sobre outras formas de atuação da produção e do uso dos recursos do estúdio e a problematização da ideia de um indivíduo que, no seu fazer, traz uma marca muito significativa no produto final, podendo ser tão importante quanto ou mais importante que o trabalho do artista.

3.2 King Tubby – Lee Perry

Outro aspecto muito importante da utilização do estúdio, de seus consoles e da mídia como *instrumento*, é a mixagem – uma performance tão importante quanto a gravação original (MARTIN, 1995). Em meio à descrição dos parâmetros que são manipulados numa mesa de som, ou seja, aqueles pelos quais se manipula a sonoridade, Eno ressalta um dos motivos dessa importância:

Cada canal na mesa de som é uma longa tira. Geralmente no final é o controle de volume, para quão alto você quer o canal para ser reproduzido. Seguindo, normalmente há um controle de panorâmica, para onde você quer que o objeto sonoro na imagem stereo/quad vá. Depois é um controle de eco, e eco é realmente um recurso separado, que tem a ver com alguma coisa muito única para gravar: brevemente, isso te possibilita localizar alguma coisa em um espaço acústico artificial. Também há a equalização -

¹⁴ Tradução livre.

um recurso pelo qual você pode criar uma mudança timbrística em um instrumento, que no Rock é especialmente importante, por que muitas diferentes gravações de rock, na minha opinião, não se baseiam em uma estrutura, ou uma linha melódica, ou um ritmo, mas no som; isso é por que estúdios e produtores continuam colocando seus nomes nas gravações, por que eles têm muito a ver com esse aspecto do trabalho. (ENO, 1983)

Não estaria se revelando uma nova camada de subjetividade dentro do processo criativo musical, a partir do momento em que este, ao ser englobado pelo processo fonográfico, o absorve como um utensílio de criação, tendo como produto final uma criação que talvez exista apenas em uma dimensão espacial?

Chegamos então a uma encruzilhada filosófica. Uma gravação deveria mesmo representar a realidade de forma mais fiel possível, sem adicionar qualquer elemento, cor ou interferência? Ou a natureza sonora inerente e os aspectos intrínsecos às gravações seriam, por si só, uma espécie de arte? (BYRNE, 2014, p. 80)

A própria saída dos Beatles dos palcos para dentro do estúdio, simbolicamente, não estaria também presente nos elementos sonoros que só existem na dimensão espacial? A apropriação do estúdio como instrumento e a dimensão espacial como plano de criação continuaram se ramificando.

Virando a mesa (de mixagem) nessa relação com o console de gravação, nos deparamos com um produtor que viria a ser o “pai”, ou melhor, o “rei” do *dub* jamaicano, King Tubby, e o grande Lee Perry (Fonograma 05), um de seus porta-vozes. Pioneiros em inovações de estúdio, Osborne “King Tubby” Ruddock e Lee “Scratch” Perry revolucionaram as técnicas de produção no *reggae*, *dancehall* e muitos gêneros populares internacionais. As técnicas de Tubby e Perry tiveram uma influência significativa no desenvolvimento de gêneros como o *hip-hop*, *house*, *drumandbass*, *trip hop*, *trance* e *tecno*. Independentemente dessa contribuição maior para as técnicas de produção de

música pop, há pouco reconhecimento a esses mestres do *dub* e seu estilo pioneiro de produção no estúdio.

O *dub*, ao contrário do que sugeriria a lógica convencional, não emergiu da cultura de produção em estúdio. Ele proveio dos populares *sound systems*, caminhões com gerador, pick-ups (vitrolas), e enormes alto-falantes colocados em festas de rua. Como explica Dennis Howard, no artigo *From Ghetto Laboratory to the Technosphere: the influence of Jamaican studio techniques on popular music* (2013), o *dub* surgiu de um acidente. Ruddy Redwood, um empresário popular e operador de Sound System de Spanish Town, na Jamaica, tem sido creditado como o descobridor da *versão instrumental*, a “mãe” do *dub*. Segundo Howard, Redwood, que tinha uma boa relação com o produtor Duke Reid, proprietário do Treasure Isle studio, rotineiramente pegava as últimas gravações do estúdio no acetato leve para tocar no seu *sound system* nos finais de semana. Em uma ocasião, Redwood recebeu um acetato de uma canção famosa do grupo vocal os *Paragons*; entretanto, o engenheiro do Treasure Isle inadvertidamente omitiu os vocais. Na época, as gravações eram feitas em dois canais: o ritmo em um canal, e os vocais no outro. Quando o erro foi descoberto, Redwood, decidiu ficar com a faixa de ritmo ao invés de refazer o acetato. Ele tocou o disco no baile e descobriu que o disco com a gravação só dos instrumentos poderia ser um grande *hit* entre os fãs que já conheciam a música – e os fãs pareciam apreciar o fato de poder cantarolar quando o vocal era omitido.

Ainda de acordo com Howard (2013), antes do advento da *versão instrumental*, os produtores tinham a tarefa de criar uma “Faixa lado B” para cada registro de 45 RPM que eles produziram. Esta era uma prática padrão na

época; no entanto, no caso da Jamaica, era particularmente cara, devido à natureza subcapitalizada da empresa de pequeno porte de gravação. Com o conceito de *versão*, no entanto, os produtores deixaram de gravar uma faixa para o lado B, mas, ao invés disso, passaram a usar o ritmo da mesma música para preencher esse lado. Os produtores que adotaram a prática chamaram este lado B instrumental de *a versão*. Esta evolução também foi ótima para os *sound systems* e para os *seletores*, que poderiam agora falar sobre a música sem interferência dos vocais. Há diversas variáveis em jogo aqui. Para começar, a tecnologia, ou, mais precisamente, a falta de tecnologia superior, permitindo uma ocorrência que criou uma nova forma de expressão e, simultaneamente, um caminho mais econômico para produzir discos de 45 RPM.

Assim de um acidente, nasceriam as versões instrumentais dos *singles* de *reggae*, que, além de facilitar o custo de produção, permitiram que os DJs pudessem falar sem os vocais das músicas. Dessa cena musical emergente, sugeriram os *toasters*, aqueles “apresentadores” que assumiram a responsabilidade de introduzir as canções durante o baile. Mais tarde, *toasting* iria se tornar um meio de fazer as pessoas vibrarem. Um dos pioneiros e pai dos DJ modernos, Ewart “U Roy” Beckford, levou isso para outro nível. Ao invés de fazer o *toasting* intermitentemente entre uma música e outra, ele começou a inserir letras em canções populares, combinando com os vocais. U Roy também introduziu a performance completa do engenheiro de som King Tubby nas versões, que consistia numa mixagem ao vivo de canções populares (HOWARD, 2013).

No final dos anos 1960, a prática do *remix* estava dando passos mais largos não só pelas inovações, mas pela ação do muito habilidoso engenheiro, King Tubby, o melhor engenheiro no *Treasure Isle Studio*. Ele começou experimentando versões em seu próprio estúdio, usando *delay* de fita, eco e manipulação de frequências. Tubby também começou a tirar a faixa de ritmo, baixo e piano, fazendo ir e vir diferentes instrumentos ao longo da mixagem. Esse método de mixagem foi inovador e sua assinatura sonora se tornou popular entre muitos produtores.

Caminhado um passo além do reconhecimento de que a performance não é um item finalizado, e que o trabalho pode ser adicionado no *controlroom* ou no estúdio (ENO, 1983), nasce um processo criativo que é *gerido* seja no estúdio, seja na mesa do *sound system*.

Similar à questão da sonoridade como estrutura essencial na produção de discos de rock nos anos 1970 é a identidade dos produtores contida no método criativo de cada um, além do desenvolvimento desse método até um nível de autonomia, com U Roy e King Tubby. Mesmo sem ter vindo da cultura de produção em estúdio, num caminho reverso dos *sound systems*, as *versões*, até o *dub*, com suas manipulações, iriam convergir para uma nova questão: o processo que tira a música da dimensão temporal e a coloca na dimensão espacial *agora é manipulado*, e este aspecto é um dos fundamentos do *dub*. Porém, essa performance do produtor, ao vivo e em estúdio, modula a “informação original” da canção através da manipulação das sonoridades, em um *processo criativo do produtor* dentro do processo fonográfico:

Dub não era simplesmente sobre a canção, mas sobre o uso do som, e a vasta paisagem imaginária que era criada no equipamento extremamente limitado, que nos padrões de hoje, seria considerado verdadeiramente primitivo. Esse pensamento é mais uma vez indicativo de uma inventividade dos pioneiros do dub e o grau em que a tecnologia serviu as ideias ao invés de impor-se à criatividade. (ALLYENE, *apud* HOWARD, 2013, p. 3)¹⁵

Ainda segundo Howard (op.cit.), esta foi a única forma de expressão musical que não pegou nada de outros gêneros musicais, em termos de metodologia e técnica: no *dub*, o engenheiro de som era a estrela, junto à sua mesa de mixagem, considerada um instrumento, essencialmente mais importante que os toca-discos, antes de Brian Eno e Arian Sherwood abraçarem o estúdio como instrumento.



Fig. 4 - King Tubby em seu estúdio (National Library of Jamaica. Disponível em <http://www.nlj.gov.jm/REGGAE%20EXHIBITION/King%20Tubby.htm>. Acesso 08 ago 2015)

Neste ponto do debruçar sobre o *estúdio como instrumento*, contornamos a utilização das possibilidades do estúdio para a criação musical, até a utilização, quase literal, da mesa de mixagem como instrumento, emergindo um fazer em que a subjetividade do produtor se dá de maneira

¹⁵ Tradução livre.

própria através da sonoridade, deixando de lado os músicos e cantores que teriam naturalmente mais atenção.

Buscando interligar os métodos citados no *estúdio como instrumento*, observa-se um ponto comum: George Martin (1995) traça um paralelo entre os compositores de estúdio contemporâneos e o processo de adicionar, retirar, refazer e sobrepor como padrão normativo de produção, a pintores, como Picasso; já Eno compara o processo do *reagge* ao fazer de um escultor, como descreve:

Cinco ou seis músicos tocam; estão bem isolados um do outro. Depois a coisa que eles tocam, que você pode considerar como um tipo de cubo de música, é cortado fora - coisas são tiradas por longos períodos. Uma guitarra irá aparecer por duas batidas, depois nunca aparece de novo; o baixo irá de repente sumir e um espaço interessante será criado. Compositores de *reagge* criaram um senso de dimensão dentro da música, pelo muito perspicaz, e não convencional, uso de ecos, pela retirada de instrumentos. Há também pessoas como Lee Perry, um produtor que sempre foi muito inteligente em se utilizar das restrições da situação, que poderia haver um chiado se acumulando que ele usava várias e várias vezes. Um engenheiro poderia ficar assustado com isso, e usar todos os tipos redução de ruídos e filtragens. Perry diria, "Okay, isso é parte do som, então nós vamos adicionar alguma coisa a mais nisso e usá-lo." Isso adiciona uma ambiência de esquisitice por trás do que era simplesmente *reagge*. (ENO, 1983)¹⁶

É nesse jogo de elementos modulados com ecos, reverberações, filtragens em meio às adições e retiradas dos elementos que podemos perceber mais uma vez que a sonoridade¹⁷ se torna um elemento protagonista; é a performance do produtor que está em foco. Aqui chegamos ao ponto em que a performance gravada do artista não é um item finalizado e que a performance do produtor não só possui sua própria carga de subjetividade, como impregna a música. A performance do músico e a performance do estúdio não só caminham lado a lado como também vão se misturando dentro do processo criativo. Nesse momento, o estúdio não só tinha suas

¹⁶ Tradução livre.

¹⁷ Sonoridade, neste trabalho, se refere à textura, ao timbre, ajuste de tonalidade, a sons "não musicais", enfim, a elementos e aspectos audíveis que extrapolam a música propriamente dita.

possibilidades de criação, como também, com o *dub*, o console de produção ganhava um uso prático e efetivo como *instrumento*, performado junto com os músicos dentro do processo fonográfico.

Após a expansão do gravador de quatro canais para o de oito canais e daí para doze, dezesseis, a diferença passou a ser estabelecida em uma relação de grau e não de tipo. Eno (1983) cita que neste momento, quando estavam disponíveis mais canais do que o necessário para gravar, por exemplo, uma banda de rock, com a fartura de canais, as pessoas começaram a se perguntar: "O que podemos fazer com todos esses canais que sobraram?" Eno aponta dois acontecimentos frutos deste impulso: uma abordagem mais aditiva à gravação, a ideia de que *composição é o processo de adicionar mais*. Isso também deu vida à composição em estúdio, pois não mais se vai ao estúdio como uma concepção de uma ideia finalizada. Ele descreve:

Ao invés disso, você pode ter um esqueleto bem nu da obra, ou talvez até mesmo nada. Eu muitas vezes começo a trabalhar sem ponto de partida. Uma vez que você se familiariza com as ferramentas do estúdio, ou até mesmo sem que isso ocorra, você pode começar a compor a partir dessas ferramentas. Você pode começar a pensar em termos de inserir algo lá, inserir alguma outra coisa, tentar juntar alguma coisa em cima de outra, e então tirar algumas coisas que estavam lá originalmente, ou tirar uma mistura de coisas do todo, e ao final ver o que restou – efetivamente, construir uma obra no estúdio. (ENO, 1983)¹⁸

Isso cria uma nova relação entre o processo criativo e o senso composicional em que não há perda entre o compositor e o som, que o manuseia diretamente. Não há mais todas as etapas para a música acontecer, como antes em um processo mais tradicional. Não há todo o caminho que a música percorria, do compositor à orquestra, passando desde a notação à interpretação do executante, do regente aos executores.

¹⁸ Idem.

Da mesma forma que George Martin (1995) descreve o processo do Sgt. Pepper comparando-o ao processo de pintura, Eno (1983) descreve o *lugar* onde o compositor é colocado numa posição mesma do pintor, por trabalhar diretamente com o material, com a substância.

E em meio a isso, emerge a potência catalisadora da função do produtor, agindo como "parteiro" de um processo outro, não só influenciando diretamente o processo performativo dos músicos com a mixagem, mas também ressaltando os aspectos mais relevantes de cada instância de criação, na composição, na escolha dos elementos, da execução, ou da forma de "percebê-la" fonograficamente.

Todos esses pontos começam a estar dispostos dentro de um infinito caldeirão de possibilidades criativas. O processo composicional passou tanto a se servir disso para ornar processos nos quais o foco é a performance do músico, quanto a focar na performance do processo fonográfico, impregnando assim a performance musical da composição, ou mesmo atravessar ambos os processos, tendo o estúdio como atelier com seus diferentes pincéis, lápis, tintas, aquarelas, para serem trabalhadas em tela ou papel, ou então espátulas, lixas e talhadeiras, que esculpem o "cubo de música".

Embora os papéis do compositor, do cantor, do instrumentista, ou mesmo do produtor, não tenham deixado de existir, o processo criativo da música, por causa das interferências tecnológicas, passou a atravessar as divisões entre esses papéis, criando espaços híbridos nos quais o "artista da música" atua entre vários desses fazeres, criando seu próprio processo criativo e, por consequência, uma gama de aspectos próprios deste processo.

4 ESTÚDIO COMO *LUGAR*

Segundo Cresswell (2009), numa perspectiva geo-filosófica, define-se *lugar* como a combinação de localização, localidade e senso de espaço. Além da sua materialidade, há outros significados associados a ele:

Lugar é um local significativo que combina localização, localidade e senso de lugar . Localização refere-se a um ponto absoluto no espaço com um conjunto específico de coordenadas e distâncias mensuráveis de outras localizações . Localidade refere-se ao "onde" do lugar. Localidade refere-se à definição material para as relações sociais - a forma como um lugar parece . Localidade inclui os prédios , ruas , parques , e outros aspectos visíveis e tangíveis de lugar. Senso de lugar refere-se aos significados mais nebulosos associadas a um lugar : os sentimentos e emoções que um lugar evoca. Tais significados podem ser individuais e com base na biografia pessoal ou eles podem ser partilhados . sentidos compartilhados de lugar são baseados na mediação e representação (CRESSWELL, 2009, p. 1)¹⁹

Espaço torna-se *lugar* quando é usado e vivido. Além da existência material que o define preliminarmente, ao *lugar* se associam as práticas ali compartilhadas e as emoções e sentimentos que ele evoca: “O senso de espaço que nós temos é fortemente dependente da prática e em particular da reiteração da prática numa base regular. A experiência é o cerne do que significa lugar.” (Op.cit., p.2 - tradução livre). De acordo com essa perspectiva, tomar o estúdio como *lugar* significa encará-lo como *ponto de partida do processo criativo sonoro* – muito mais do que simplesmente tomá-lo como um espaço físico, ou como mero aparato tecnológico por meio do qual se realiza uma gravação. Ao *estúdio como lugar*, portanto, associa-se a experiência criativa ali realizada.

O processo composicional, então, se desloca para o *estúdio como lugar*. O estúdio tanto englobou o processo composicional, como este o absorveu como extensão das possibilidades que agora estão lado a lado orientadas em função do som. Se os Beatles passaram a apenas produzir em estúdio, criando

¹⁹ Tradução livre.

um disco cuja reprodução ao vivo seria impossível, a relação do "artista de música" com seu fazer composicional, de certa forma, passou a pertencer, ou poderia passar a pertencer, a duas instâncias de existência: a da música efêmera e aurática ao vivo, ou a da eternidade reproducional da sua gravação, produto de um processo criativo fonográfico no qual a obra contém e é o conteúdo dos aspectos deste método, ao mesmo tempo em que é por eles comunicado.

Nem sempre a 'ideia' é anterior à operação que a 'concretiza'. Isto é, trabalha-se em um campo em que linguagem não necessariamente precede o material, nem vice-versa. No trabalho da composição muita coisa só aparece durante uma certa 'improvisação' (no sentido musical do termo), mesmo em se tratando de um trabalho executado com/ao/pelo computador. Mexendo com sons 'ao vivo' posso tateá-los ao ponto de descobrir sugestões antes ocultas para a imaginação. Este tatear acontece mediado pela escuta, que não só detecta, percebe, como também julga sobre procedimentos a serem seguidos, ou a abandonar. (CAESAR, 2012)

Caesar se refere ao "campo em que a linguagem não necessariamente precede o material, nem vice-versa", que corresponde ao estúdio como *lugar* de criação, de fixação de processos em mídia, de manipulação da mídia como matéria prima que fomentaria o hibridismo das relações hierárquicas entre os processos, tendo suas próprias sequências de etapas – "mesmo em se tratando de um trabalho executado com/ao/pelo computador. Isso proporciona novos aspectos da produção e da engenharia fonográfica, passando o estúdio de gravação a ser usado para produzir um tipo particular de *textura sonora*" (TAMM, 1988).

Essa característica de "usar um estúdio para produzir um tipo particular de *textura sonora*" é consequência e parte fundamental do *estúdio como lugar*. O estúdio é um meio de produzir um tipo particular de textura sonora – também é o meio de criação direto, entre artista e substância, e também um meio de se

fixar o som. Ao longo do tempo, desde sua invenção, a gravação passou por inúmeras mutações não só tecnológicas, mas também do processo de produção, dos processos que demandam a produção e influenciam nela. Cada momento tem textura sonora particular, desde as mais caricatas e perceptíveis, como o chiado de fita ou os estalos do vinil, desde a diferença de uma música produzida da mesma forma como se gravava em 1940, com um único microfone de fita magnética posicionado ao centro e à frente da instrumentação, onde o único controle sobre os volumes relativos dos instrumentos era a distância deles em relação ao microfone, até uma música produzida hoje.

Todo o processo de produção de uma gravação, nessas delimitações da época, implica diretamente uma realização bastante diferente da gravação em um estúdio contemporâneo, pois todas as relações de timbre, volume, dinâmica deveriam ser acertadas no arranjo e na performance para a gravação.

Em uma cena de um filme de 1939, na apresentação da música de Django Henrihart, Stephanie Grappeli e o conjunto, uma grande referência do jazz cigano francês, podemos ver a disposição dos instrumentos.



Fig. 5 – Django Henrihart, Stephanie Grappeli e conjunto

(Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=FZBPcXTXPEA>. Acesso em 07 ago 2015)

Django está na frente, Grappeli à esquerda e na frente também, mas um pouco mais atrás (por diferença de volume dos instrumentos). Na fileira de trás, os dois violões de ritmo. No meio e ao fundo, o baixo acústico e, no centro, fora do quadro da filmagem, o microfone. O modo como foi gravado com os recursos disponíveis à época imprimiu uma marca sonora específica, totalmente diversa daquela, por exemplo, que se consegue hoje, com microfonação múltipla e mixagem em estúdio. Toma-se isso, hoje, como uma opção processual que implica uma determinada textura sonora. Para se obter um resultado criativo, esperado ou bem sucedido, o processo de produção implica uma nova relação e, assim, um novo processo.

Da mesma forma, quando se grava uma música sobre uma guia ao vivo, com algum instrumento e voz, ou mesmo a base da música, e, posteriormente, se adicionam outras sonoridades, também se tem um processo que funciona e soa diferente dos demais, como o Sgt. Pepper, citado anteriormente. O método de gravação implica uma marca, uma textura sonora própria.

Seguindo assim, também se pode gravar uma música com uma guia de um metrônomo e os instrumentos, separadamente, em lugares e momentos diferentes, ou mesmo gravar uma música sem nenhuma interferência entre artista e a substância, já que ele mesmo controla os meios de produção sem necessidade de outras pessoas para gravar, editar e mixar; utilizando instrumentos elétricos ligados diretamente na linha (sem passar por um amplificador, um alto falante e um microfone) ou utilizando o MIDI (*musical instrument digital interface*)²⁰ para controlar instrumentos virtuais através de um sinal de informação que dispara as notas, sintetizadas ou sampleadas.

Também é possível uma fuga do mundo soante, sem interferências sonoras externas, quando se entra no processo criativo com/no/para o estúdio, captando fontes sonoras isoladamente, ou mesmo utilizando instrumentos virtuais nos quais toda a informação sonora é gerada ou armazenada no computador e é controlada pela plataforma digital, totalmente isolada de qualquer influência soante externa, quando, por exemplo, se utilizam programas de produção de música como o Reason, desenvolvido pela Propellerhead. Este programa, como outros que utilizam o MIDI, funciona como uma abstração, tal como a partitura. É a repetição de um mesmo modelo de criação artística, como um editor digital de partitura. Ele possui *refis* com instrumentos virtuais variados, desde uma coleção com os instrumentos utilizados pelos Beatles no Abbey Road, a *sequencers*, sintetizadores. Este

²⁰ “A MIDI é uma interface de software/hardware na qual notas (em geral tocadas em um teclado) são codificadas como uma série de instruções em vez de sons gravados. Ao tocar um lá central em um teclado, o código MIDI registra quando essa nota foi tocada, assim como sua duração. O que fica gravado é essa informação esses parâmetros (um pouco como um rolo de piano ou os dentes de uma caixinha de música), mas não o próprio som em si – para que essa sequência de instruções possa fazer com que esse teclado repita essa nota e todas as outras exatamente quando e como foram tocadas antes. Esse método de ‘gravação’ consome muito menos memória digital, e também faz com que as instruções gravadas sejam independentes do instrumento usado para gravá-las.” (BYRNE, 2014, p. 127)

console de produção simboliza bem essa ausência de interferência entre o artista e a substância, dentro da produção de música popular. Em sua primeira versão, nem mesmo se gravava áudio com o programa, pois ele trabalhava apenas com MIDI.



Fig. 6 – Programa de produção de música Reason
(<http://getintopc.com/software/music/propellerhead-reason-free-download/>)

Na figura, observa-se, à esquerda, a tela onde estão dispostos os canais MIDI e, à direita, a tela dos instrumentos virtuais com inúmeros tipos; *sequencers*, baterias eletrônicas, sintetizadores, entre outros.

Talvez seja possível traçar um arco entre a maior interferência da gravação no processo criativo musical e a menor e, paralelo a isso, também a diminuição dos equipamentos e da infraestrutura, reduzindo um estúdio inteiro de gravação, com a mesa, os periféricos e o gravador, em apenas um *laptop* e um fone de ouvido.

O trabalho musical de Brian Eno, por exemplo, é tão dependente da tecnologia (como o próprio Eno admite) que não poderia ter existido em nenhum momento anterior. Ocorre, então, a emancipação da necessidade de reprodução do processo ao vivo (mesmo que atualmente muitos processos que antes só poderiam acontecer no ato da criação possam ser reproduzidos através do computador, *samplers* e outros efeitos), ou dependência do aparato eletrônico e de estúdio para a concretização desse processo (o que é uma questão de perspectiva e/ou de opção pessoal do artista).

Um ponto importante aqui é que a produção musical até este ponto já adquiriu uma inerente ligação com a gravação, seja direta ou indiretamente, por motivos artísticos, ou estéticos, ou relacionados à indústria.

No caldeirão de possibilidades e direções do processo criativo no estúdio, encontram-se cada vez mais presentes traços imagéticos, tanto no processo, quanto no produto final, que incorporam na obra aspectos sensoriais evocando, por exemplo, espacialidade, cores, climas. Trazendo um conceito que exemplifica bem, não há fidelidade realística da gravação, mas sim um processo de *sugestão*.

Simon Zagorski (2013) diz que, diferente da ideia de que a gravação iria caminhar para um som mais “realista”, ela caminharia para uma *cartoonização*. A *cartoonização* é a sugestão de certas características sonoras através de recursos de produção, como, por exemplo, tipos particulares de espaços. Ele exemplifica:

Na música “You got the Love” de Florence and the Machine (2009), o som de um espaço amplo é sugerido através de uma série de “truques” que demonstram certas características acústicas ao mesmo tempo evitando outras. As propriedades acústicas reais que seriam experimentadas ao ouvir uma banda tocando em uma sala grande envolveriam um tempo de reverberação longo de todos os instrumentos e um exagero desproporcional do conteúdo de baixa frequência, pois a reverberação de frequências altas desaparece mais rápido que a de frequências mais baixas. (...) A versão

“cartoonizada” do som de um show encontrada nesse exemplo envolve uma reverberação mais longa e um maior mistura da ambientação sonora em detrimento ao som direto que só se adiciona a componentes instrumentais de frequência mais alta, como o piano. Nesse caso, o exagero dos sons das frequências graves, usando um som de baixo sintetizado ao invés de um baixo e comprimindo esse som. Isso traz a sugestão de um espaço amplo sem a confusão que a reverberação que as frequências mais graves do baixo na vida real cria: um som “cartoonizado” que afeta a nossa interpretação praticamente da mesma forma que a manipulação da posição dos objetos. (ZAGORSKI, 2013, p.144)²¹

A *cartoonização* é tomada, portanto, como um processo que produz efeitos na forma como representamos a música na gravação. Um processo parecido com este está presente também no disco *A night at the opera*, de 1975, do Queen (Fonograma 04). A música *Bohemian Rhapsody* possui inúmeras dobras de vozes. Existem canais com coros com quatro músicos cantando, canais com algumas vozes, vários canais com dobras de guitarra, a bateria bem grave e três canais para o baixo, além de piano e a voz principal. Dessa forma, o som obtido é extremamente denso e pesado, dando magnitude à ideia de soar como “uma noite na ópera”. Todas as vozes do disco são *overdubs* e mais *overdubs* dos próprios integrantes da banda cantando, para dar a dimensão de um grande coro. Este processo, mesmo se o arranjo fosse executado pela banda e por mais um coro, não iria soar da mesma maneira ao vivo, pois, além de tudo, não seria um coro das mesmas quatro pessoas multiplicadas algumas vezes. É nítida essa diferença se comparada a gravação aos vídeos da turnê de lançamento do disco no mesmo ano. As mesmas músicas ao vivo se tornaram mais rápidas e agressivas, porém sem toda a densidade do disco.

Cada vez mais a produção da música gravada caminha para os aspectos imagéticos da sonoridade, independentemente da direção do fazer

²¹ Tradução livre.

artístico, seja canção, seja arte sonora, seja música instrumental, elétrica, eletrônica ou acústica. São uma potência por si só. Esse potencial imagético da sonoridade, junto com a música gravada, na transposição do plano temporal para o espacial, pode se tornar composicionalmente significativa e passar a contaminar os processos criativos, tanto do artista, quanto do produtor e do músico. O exemplo dado por Byrne comprova esse fato:

O processo de composição musical mudou muito com o advento das gravações digitais. Como vimos, os primeiros *samplers* digitais eram curtos e foram usados em maior parte pela indústria da telefonia. As pessoas os usavam em truques e efeitos especiais, mas esses primeiros exemplos não tiveram um grande impacto no cenário musical. Pouco depois, no entanto, tornou-se possível captar ou samplear trechos inteiros de uma música, e, por mais que esses *samples* não tivessem uma qualidade fantástica, já era o bastante. Batidas em repetição se tornaram muito populares, e faixas de ritmo compostas de unidades sampleadas (ou intervalos mais curtos) agora funcionam como a base rítmica para muitas canções. É possível “ouvir” toques de Akai, Pro Tools, Logic e outros softwares de gravação digital e composição com samples em grande parte da música pop produzida nos últimos vinte anos. (...) Esses softwares afetaram não só a qualidade sonora, como o processo de composição. (...) o que você ouve de fato é uma mudança na estrutura musical promovida pela composição digital. (BYRNE, 2014, p. 125)

Também há mudança no processo criativo no estúdio pelos mecanismos de *overdubbing*, de edição da mídia. O processo do músico se aproxima ao do pintor ou ao do escultor, seja num processo de adição de elementos, seja no “esculpir” de um material musical pré-estabelecido (como no caso do Dub): adiciona-se e retira-se, sobrepõe-se. Por exemplo:

Em grande parte da música pop de hoje, quando pensamos estar ouvindo uma guitarra ou um piano, provavelmente estamos ouvindo um sample desses instrumentos retirados de um disco de outra pessoa. O que ouvimos nessas composições são diversas citações musicais, uma sobre a outra. Como uma pintura de Robert Rauschenberg, Richard Prince ou Kurt Schwitters, produzida à base da apropriação de imagens, canhotos de ingressos e recortes de jornal, esse tipo de música é colagem sonora. Em certo sentido, é uma metamúsica; música sobre outras músicas. (BYRNE, 2014, p. 129)

Trabalha-se diretamente na substância, tinta e tela, talhadeira e o ‘cubo de música’. Como sintetizado por Tamm (1988), a fala de Eno sobre seu processo de criação análogo ao de um pintor: “para um sentido mais real, a fita magnética é sua tela, e ele aplica suas substâncias-sonoras nela, as mistura, as combina, determina seus formatos, em um específico jeito ‘pinturístico’” (n original: “*in a specific ‘painterly’ way*”).

O estúdio passa a ser o laboratório criativo da sonoridade, usado em qualquer instância, com qualquer método.

4.1 O *Autor-Produtor*: figura e papel

Segundo Bakhtin (2005, p. 28), “O autor é a única fonte da energia produtora das formas, a qual não é dada à consciência psicologizada, mas estabiliza em um produto cultural significante”. O autor-criador (diferenciando-se do autor-pessoa, do artista em si) é, para Bakhtin, “um constituinte do objeto estético (um elemento imanente ao todo artístico) – mais precisamente, aquele constituinte que dá forma ao objeto estético, o pivô que sustenta a unidade do todo esteticamente consumado” (BAKHTIN *apud* FARACO, 2013: 37). É ele quem se apropria das linguagens e, numa posição escolhida entre tantas, dá forma a um conteúdo e deixa, ali, um modo de ser.

Apesar de a definição de Bakhtin se aplicar à literatura, a essência da noção do autor como “a única fonte de energia produtora das formas” se aplica à ideia de *autor-produtor*. A “escolha das unidades significantes da obra” por parte do autor-produtor ocorre de forma híbrida nos processos criativos – musicais, tecnológicos e fonográficos – na composição com/no estúdio, em

graus variados de participação, diferentemente da forma isolada como trabalha um compositor, ou um arranjador, ou um engenheiro de som. O autor-produtor é um artista que usa os recursos tecnológicos como *instrumento*, tanto quanto usa os recursos propriamente musicais. Ele é um compositor que cria a partir dos recursos tecnológicos de que dispõe e que são colocados no mesmo patamar que a canção, pensada como o texto de base sobre o qual opera sua ação criativa.

Esses aspectos estão presentes, por exemplo, no processo criativo de Schaeffer com suas colagens (Fonogramas 9). A canção, por si mesma, deixa de ser apenas uma canção com um “adorno fonográfico” (no que implica fazer seu registro “soar”, “funcionar”) que pode ser descolado, revelando as camadas de sentido subjacentes. A canção gravada passa a englobar elementos como efeitos, edições, técnicas composicionais contemporâneas, objetos sonoros, instrumentação, *overdubs*, *sampler*, formas de captação, a espacialidade do som fixado na mídia, utilização de ruídos etc., como meios por onde a música permeia *signos* – signos estes da própria canção ressignificada dentro da sonoridade.

Ao usar a parafernália técnica para “engravidar” o som com imagens, utilizando os recursos fonográficos, o produtor se alça ao *status* de autor, como aquele que extrapola o papel de atuar sobre o material (como músico e/ou arranjador e/ou engenheiro de som), ou de influenciar o processo da gravação em suas várias etapas, seja na interpretação dos executantes, nos arranjos, nos métodos de gravação, ou mesmo na pós-produção. O autor-produtor age desde a criação musical à utilização do estúdio como *instrumento*, num espectro muito mais amplo que o do simples produtor, que estaria restrito à

manipulação meramente técnica do som. Ele utiliza essas camadas criativas de forma híbrida, tendo como viés de sentido a sonoridade dos elementos que se revelam, como em uma canção, empregando essa estrutura como alicerce para criação e não como simples detalhe, ou eixo para a criação.

Pode-se, portanto, afirmar que o processo fonográfico, ao longo do tempo, se misturou, como substância sonora, ao processo *musical*, através do hibridismo de possibilidades criativas acumuladas. Como numa “tela”, as instâncias do estúdio como *ferramenta*, *instrumento* e *lugar* formam uma paleta de maneiras de se utilizar o estúdio.

No *estúdio como ferramenta*, a maior parte do processo criativo acontece *antes* da gravação, sobretudo, por causa da simplicidade dos equipamentos utilizados nos primórdios da gravação. Já no *estúdio como instrumento*, há uma incidência maior do processo criativo *durante* a gravação, visto que o material a ser gravado não é mais um objeto acabado, mas em processo, potencialmente sujeito a receber várias adições através do *overdub*. Essa instância também apresenta como diferença, em relação à do estúdio como ferramenta, a *instrumentalização* dos equipamentos: parte da parafernália do estúdio, antes usada apenas para registrar o som, passa a ser utilizada para criar sonoridades de acordo com características, mecanismos, ‘defeitos’ e limitações de cada aparelho. Por fim, no *estúdio como lugar*, ocorrem uma acumulação das instâncias anteriores e a compactação do estúdio de produção, diminuindo a quantidade de equipamentos a serem operados. Com apenas um *laptop* e um fone de ouvido, é possível produzir sonoridade, com inúmeras variações, e todos os recursos compactados num único “console de gravação”. Além disso, o processo criativo, como no *estúdio*

como *instrumento*, ocorre também durante a gravação, podendo se estender para além dela (havendo eventualmente novas etapas de edição e mixagem).

As três instâncias do estúdio – ferramenta, instrumento e lugar de criação – funcionam como perspectivas diferentes acerca do mesmo console de criação, como uma gama de *modus operandi* para o mesmo console, contendo em cada um sua própria paleta de potencialidades, cores e sonoridades. E é nessa imbricação das três instâncias de estúdio que atua o *autor-produtor*, como “constituente do objeto estético”, como define Bakhtin, se apropriando dos recursos sonoros – musicais e tecnológicos -, decidindo o modo como quer expressar algo e, então, submetendo esses recursos à sua vontade criativa.

O *autor-produtor* se comunica através de camadas de sentido híbridas, variadas, sem hierarquização entre elas, como, por exemplo, camadas de ritmo, harmonia ou melodias, atravessadas de escolhas e interferências timbrísticas, ora por escolha objetiva, ora reutilizando recursos disponíveis. Nelas, a escolha dos elementos que compõem a música é atravessada pelo modo como esses elementos soam e contribuem para a música. O autor-produtor trabalha praticamente compondo para a “tela” de fita magnética, por exemplo, levando o “registro” da música, ou a ideia sonora, a só existir na gravação.

Soma-se à ideia de Bakhtin a respeito da relação entre autor-criador e objeto-estético a reflexão proposta por Simondon que, na década de 1950, explorava a ideia de uma técnico-estética a partir da qual seria possível relacionar o indivíduo-humano (pode-se dizer: autor-criador, no caso da arte) ao objeto-técnico, ou indivíduo-técnico, como quer o filósofo, seja uma

ferramenta, seja um instrumento musical. Segundo Simondon, na utilização de um objeto-técnico, *o corpo dá e recebe*: “Há toda uma gama de percepções sensoriais para todos os tipos de ferramenta” (SIMONDON, 2012, p. 3).

Taborda (2015) explora esse conceito, aplicando-o à relação entre o pianista e o piano, ou, mais especificamente, Nelson Freire e um piano Steinway para concerto, tomado como objeto-técnico que entra em conexão com o operador:

No momento em que os dedos de Nelson tocam Steinway as teclas de Steinway também lhe tocam os dedos, devolvendo-lhe o toque. O teclado de Steinway, que não é corpo passivo e neutro, responde com um determinado peso, uma resistência, uma impedância ao toque de Nelson. “O corpo do operador dá e recebe”. (TABORDA, 2015, p. 101)

Nesse caso e nos exemplos explorados por Simondon, a relação entre os indivíduos humanos e técnicos centra-se na interação física e na percepção sensorial, por parte do indivíduo humano, da resposta do indivíduo-técnico ao modo como é utilizado. “O pensamento de Simondon evoca um sentido de continuidade entre os campos da técnica e da estética, campo ampliado que nomeia de técnico-estético” (*Op.cit.*). Em outras palavras, no caso do pianista, ocorre uma experiência estética quando o artista opera seu instrumento, percebendo, a partir de sua manipulação, sensações sensoriais que se relacionam à experiência musical.

Na relação estabelecida entre o indivíduo-humano, responsável pela transformação de um dado material, e o objeto-técnico com o qual produz sua obra, portanto, o autor vive uma dupla experiência estética: aquela imediata, vivida no contato direto com o material, e aquela mais indireta, da qual ele mesmo também é constituinte em função de sua autoria, resultado da fruição da obra como um todo, potencialmente vivida por qualquer espectador.

Estética não é, afinal, a sensação “do consumidor” da obra de arte. É também, e mais originalmente, o conjunto de sensações, mais ou menos rica, dos próprios artistas: é sobre um certo contato com a material que está sendo transformado através da obra. Experimenta-se algo estético quando se faz uma solda ou aperta-se um parafuso longo. Há um espectro contínuo que conecta a estética à técnica. (SIMONDON apud TABORDA, 2015, p. 101)

Tanto a relação entre autor-criador e a obra (Bakhtin), quanto a relação entre indivíduo-humano e indivíduo-técnico (Simondon) levam à reflexão acerca da atuação do autor-produtor no *estúdio como lugar*. Alçando o *status* de autor, o produtor faz escolhas diante do leque de possibilidades ofertadas pelo estúdio, acrescentando sonoridades a uma peça musical, ou compondo a partir dos recursos fonográficos e tecnológicos de que dispõe. Para isso, ao mesmo tempo, o autor-produtor entra em relação direta com teclas, instrumentos, ambientes com preparação acústica, recursos virtuais etc., (seja um estúdio e suas salas de gravação, seja um *home studio*), também experimentando sensorialmente o resultado dessa ação, mas, além disso, tendo outra percepção acústico-sonoro-musical da reação à manipulação também virtual de seu “instrumento” de criação, isto é, do console de gravação e de seus *softwares*. O autor-produtor experimenta uma “interação frutiva” de seus recursos tecnológicos à medida que cria sonoridades.

Outra reflexão pertinente – e que merece destaque – realizada por Taborda (2015) vinculada às ideias de Simondon diz respeito a uma nova perspectiva de entendimento das relações entre entes de natureza diversa:

O reconhecimento de modos de existência particulares de indivíduos de diferentes ordens torna possível a tessitura entre eles de uma rede de relações de natureza horizontal e não-hierarquizada. Promover a interconexão entre esses indivíduos, sejam humanos ou técnicos, dissolve as barreiras erguidas pela cultura humana contra os objetos técnicos e favorece o trânsito fluido da informação de parte a parte. (TABORDA, 2015, p. 98)

Como antes já citado, no apagamento da distinção entre métodos e processos utilizados no estúdio (edição, gravação, sampleamento, mixagem etc.), ocorre uma horizontalização das hierarquias dos processos. Nesse caso, poderíamos dizer que há igualmente uma tessitura entre os papéis assumidos pelo autor-produtor e entre ele e o estúdio, estabelecendo uma nova rede de relações também não hierárquicas. Dentro do seu fazer musical criativo, indivíduos criaram outras sequências de etapas de forma híbrida, resultado da imbricação entre escuta, música e tecnologia. Esses aspectos podem ser percebidos na obra de Pierre Schaeffer, na obra e nas invenções de Les Paul.

Por exemplo, o primeiro disco da carreira solo de Paul McCartney, *1970 McCartney*, foi gravado em casa e produzido por ele. Ele não só tocou todos os instrumentos e fez praticamente todas as vozes, como também editou e mixou as canções. O artista-músico-compositor popular-instrumentista, além dessas múltiplas funções, pensou a sonoridade das músicas e do disco como um todo, e ainda produziu faixas instrumentais e interlúdios. McCartney compôs, interpretou suas composições e as “interpretou” em termos de sonoridade, mesmo de uma forma simples, na qual os recursos possibilitaram a presença do compositor como instrumentista, mas também como produtor. Isso se diferencia da relação Artista x Arranjador x Produtor Fonográfico.

A atuação do *autor-produtor* pode ser claramente observada também, por exemplo, na música “You”, do disco *Silver Wilkinson*, parte do projeto *Bibio*, (2013 – Fonograma 09). A música apresenta a estrutura da canção popular, com verso e refrão, voz e acompanhamento, porém esta é um alicerce para o desenvolvimento de recursos eletrônicos, *loops*, filtragens. A música apresenta um elemento vocal principal com formatação bastante diferenciada e seu

acompanhamento. O elemento vocal é uma voz processada, com o *pitch* (afinação) bem acima do registro original da voz.

Outro ponto relevante é que o elemento vocal é uma frase cantada, recortada, picotada no verso e esporadicamente “liberada” de maneira integral. Essa voz aparece intercalada com outro *sample* (fragmento), um naipe de metais e cordas, também recortado, funcionando quase como um elemento de contraponto. Cortes de graves eventualmente são aplicados para dar dinâmica à música, “suspendendo-a no ar” para novamente “colocá-la no chão” (devolvendo os graves). Outro trecho filtra os agudos, como que trazendo do fundo algo que vem à tona. Dentre as várias possibilidades oferecidas pelos recursos estéticos que existem na mídia, verifica-se, neste exemplo, a *dessignificação* do verbo e sua ressignificação como *sonoridade*, seja tornando-o um elemento sonoro, ou deslocando seu signo para o elemento Voz-Verbo (como na música contemporânea acústica ou eletrônica), na qual a voz não é portadora do verbo, ela é apenas um elemento vocal; é mais importante *o modo como soa o texto*, o timbre da voz, a interpretação, a concretude da voz em sua sonoridade, do que o significado da palavra.

Na criação dessa música, o autor-produtor compôs, utilizou recursos tecnológicos, produziu, mixou, realizou todas as tarefas – não necessariamente em uma ordem hierárquica, ou cronológica – e obteve um resultado em que a própria fonografia foi utilizada como elemento da composição. Como já foi mencionado, pode-se afirmar, preliminarmente, que, se antes, na produção musical, se observava uma hierarquia entre os processos isolados de criação musical/sonora, com o autor-produtor, os processos se atravessam de modos diversos. O conceito de *autor-produtor* surge da ideia de uma união dos polos

extremos do processo musical/fonográfico: a composição e sua representação em mídia. O material musical (todo o material antes da gravação) é o material essencial; ele pode ser pouco ou muito influenciado pela fixação na mídia, por meio dos recursos fonográficos. Os recursos fonográficos (microfonação, utilização de periféricos e mixagem) atuam entre o momento da gravação e o seguinte, da pós-produção, que pode se configurar como um processo de finalização, ou como um segundo processo de criação musical, utilizando principalmente os recursos da sonoridade.

Outro caso que também serve como exemplar são os discos da banda americana *Sparklehorse* (Fonograma 07). Todas as três instâncias do estúdio se dispõem ao autor-produtor como recursos que constroem o processo criativo. Em seu disco *Good Morning Spider*, de 1998, gravado em home estúdio, Mark Linkous, músico que assina o projeto, opera através dessas instancias.

Quando pensamos na ideia do autor-produtor, pensamos em um processo criativo musical em estúdio, porém com a função do produtor incorporado ao artista musical (compositor, cancionista etc). Se observarmos a música *Chaos of the Galaxy/Happy Man*, do disco *Good Morning Spider*, podemos perceber vários aspectos, desde a composição, a letra, a performance para a gravação e a da mixagem, a fim de dar cabo ao próprio enredo da canção.

O *set up* que Linkous utilizou para gravar *Good Morning Spider* (Fonograma 07) consistia em um gravador digital de 16 canais, alguns teclados baratos e instrumentos não convencionais, como relatado em entrevista:

Ser espontâneo permite a Linkous experimentar mais que o músico mediano. Essa experimentação pode ser identificada ao longo de *Good*

Morning Spider a medida que Linkous usou um número razoável de instrumentos tradicionais e não-tradicionais na gravação. Foram incluídos no novo CD, de uma forma ou de outra, um órgão Wulitzer, um sampler “Yackback” de brinquedo da Toy R Us, e uma fita de eco Hohner, além dos muitos teclados que Linkous tinha a sua disposição.

“Eu tenho uma série de pequenos teclados baratos e essa coisa octagonal e esse módulo de sintetizador que tem um zilhão de sons diferentes nele” disse Linkous. “Muitos dos teclados eu consegui em sebos. Eu tenho um pequeno Casio Sk-1 que tem um sampler acoplado. Eu encontrei meu microfone predileto em um lixão. Ele estava em uma estação base CB. Eu tenho esses pequenos intercoms dos anos 1950 que consegui em um leilão do escritório de um dentista. (MIDNIGHT, 2010)²²

A música consiste em duas partes: um pequeno prelúdio instrumental, *Chaos of the Galaxy*, com um som de chuva ao fundo, um órgão bem velado, pequenos sons de outro órgão bem baixos no lado direito, e uma gravação de alguém falando no lado esquerdo. Ruídos de radio AM cortam para a entrada da próxima parte. A música está dentro de um rádio AM que oscila a estação numa tempestade de ruídos. A modulação dos ruídos e da canção é por vezes tão intensa que a música desaparece no meio do verso. Por alguns instantes, ela ganha clareza, até os ruídos a engolirem novamente, com uma citação ao tema do órgão do prelúdio (*Chaos in the Galaxy*). De um som totalmente médio-agudo, como um rádio de pilha, a música ressurgue nos ruídos do rádio, oscilando e, como numa luta entre a canção e o ruído, no refrão *All I want is to be a happy man*. Aos poucos, são devolvidas ao som as frequências graves e agudas, retiradas na filtragem para simular um som de rádio, e a música, atravessando o rádio, ganha vida e preenche o ambiente. Há uma grande carga de elementos imagéticos, que dá à canção outra carga de subjetividade. Neste processo todos os elementos eram concebidos e tocados por Linkous, além de ele mesmo performar a mixagem e edição.

Outra característica forte no *SparkleHorse* é a utilização de inúmeros elementos inusitados, brinquedos, instrumentos elétricos e acústicos. Um ponto

²² Tradução livre.

notável de sua obra é a utilização desses elementos não como “substitutos de outros instrumentos”, como, por exemplo, programando uma bateria eletrônica com o intuito de soar como uma bateria real, tocada por um baterista real. No refrão de *Happy Man*, percebe-se que o prato de contratempo é tocado em todos os tempos, junto com o bumbo, e a caixa, no segundo tempo do compasso. Todos esses elementos permanecem quando acontecem as viradas na caixa e a convenção marcada por ataques nos pratos, tudo simultaneamente; sendo antinatural ou mesmo inviável ser tocada na bateria real e enfatizando as possibilidades e sonoridades próprias do instrumento eletrônico. Assim ela segue até o final, quando há uma corte abrupto, revelando o tema de órgão do prelúdio.

É possível comparar o processo de Linkous com o de Les Paul (na sua devida proporção) e notar peculiaridades tanto nas composições quanto nas sonoridades. O produto final é uma gravação; uma substância modulada e aplicada sobre uma mídia, ora adicionando-a, ora retirando-a como tinta, criando formas no “cubo da música”. Caminha-se mais para o imagético, forma e cor sonoros – minimizando o atrito subtrativo entre o artista e a substância. Em entrevista de 1999, quando Mark é questionado se, ouvindo novamente as gravações, fica preocupado com quão longe as músicas ficam do seu começo conceitual; ele assinala a ausência de perdas entre o compositor e o som:

Na verdade não. Quero dizer, começa e termina comigo. Na maior parte das coisas, eu toco tudo, a não ser que seja um cello ou um violino ou algo assim. Começa e termina no meu cérebro. Eu acho que, por ser muito isolado, não sou afetado pelas ideias das outras pessoas. (BEST, 1999)²³

Quanto mais as instâncias se atravessam no processo criativo, mais os aspectos da sonoridade (texturas, timbres, ruídos), da música e da letra

²³ Tradução livre.

(quando ela está presente) se misturam. Nesse sentido, os aspectos imagéticos da sonoridade e da escuta se revelam mais latentes. Mais do que antes, as fronteiras entre as etapas hierárquicas do processo criativo tradicional se dissolvem num campo no qual não há perdas entre o artista e a substância. Este campo é onde o autor-produtor reside e nele germina o som, na tela, através da tinta e dos pincéis.

4.2 O Autor-Produtor como Produtor de outro artista

Apesar de a definição dada apontar para uma autonomia do autor-produtor em todas as etapas de composição e produção, ele muitas vezes também pode ser observado atuando em conjunto com outro artista na função de produtor. Se o artista da música teve, direta e ou indiretamente, seu processo criativo subjetivo contaminado pela gravação e todas as variáveis tecnológicas envolvidas, que contaminação teria atingido o processo do produtor em função do artista da música?

Se o produtor fonográfico, principalmente no *rock*, passa a pôr seu nome na capa do disco (por ser a sonoridade a primeira característica do gênero, como aponta Eno, 1983), ou no caso do *Dub*, em que o astro não eram os cantores ou instrumentistas, mas sim o produtor e sua mesa de som, podemos perceber que há uma camada de subjetividade sonora, oriunda do processo de gravação e suas variáveis, que não só corresponde a necessidades técnicas da gravação, como a desejo criativos.

Neste sentido, da mesma forma que o Autor-Produtor desenvolve seu processo, englobando os recursos disponíveis, atuando em várias ou todas as etapas do processo, podemos considerar a posição também do autor-produtor atuando como produtor do trabalho de outra pessoa.

O Produtor trabalhava em função do trabalho de outro, viabilizando sua gravação e também acomodando os elementos e as ideias dentro da estética determinada, seja por ele, pelo mercado, ou pelo artista. A partir do surgimento do autor-produtor, este passa a exercer essa mesma função, porém, desenvolvendo um processo de produção mais subjetivo a partir do qual sua marca fica impressa no resultado final, quase como coautor.

Voltando brevemente para o Les Paul, podemos observar seu fazer como o de um Autor-Produtor, com seus discos, ou mesmo então como Produtor na dupla *Les Paul and Mary Ford*. Ele atua compondo, gravando, produzindo e tocando, ao lado Mary Ford, cantando, tocando e compondo; é possível observar um processo conjunto em que o Autor-Produtor e o Produtor se atravessam em um processo de mão dupla.

Um caso relevante para exemplificar a atuação do Autor-Produtor é o de T-Bone Burnet. T-Bone é um autor-produtor que tem uma marca muito forte, tanto nos seus próprios trabalhos, quanto como produtor de outros artistas. Em entrevista, quando questionado sobre o que o atraiu primeiro, o som da música ou seu conteúdo emocional, ele diz:

Eu não sei diferenciar os dois. É como cor e traço na pintura; é parte da mesma coisa – o tom é parte da emoção. Mas, seja lá o que fosse, era complexo. Mesmo antes de tocar aquele violão, havia músicas com as quais eu havia me conectado. Havia este mundo misterioso e sombrio que a música poderia evocar, e ele estava todo contido no tom. (HOWARD, 2013)²⁴

Por meio dessa citação, percebemos que não existe diferença entre conteúdo emocional da música e a forma como a música soa. Não é possível entendê-los como partes separadas: na verdade, ambas são o mesmo processo, e dificilmente poderíamos desmembrar, dentro do processo de composição musical, aquilo que é conteúdo emocional e aquilo que é

²⁴ Tradução livre.

sonoridade. Mais do que a função uma da outra, ambas são parte da mesma coisa, que é a música em si.

A não diferenciação entre conteúdo e sonoridade é parte fundamental, na ideia de Autor-Produtor, tanto com seu trabalho, quanto atuando como produtor de terceiros. Ambos comungando do mesmo conjunto híbrido, porém como processos nos quais o fluxo criativo tem sentidos diferentes, mas não excludentes.

Voltando a T-Bone: na música gravada, essas características tornam-se indiferenciáveis: *“It’s like color and line in painting; it’s part of the same thing—the tone is part of the emotion”*. São contaminadas pelo autor-produtor, atuando como produtor, tornando seus traços subjetivos presentes. Quando Burnnett é questionado sobre essa “sonoridade T-bone”, ele responde:

Vem sendo um processo muito longo, mas está se acelerando, especialmente nos últimos dez anos, quando eu comecei a reunir uma equipe com a qual eu trabalho o tempo todo. Cada um na equipe é extraordinariamente aventureiro, e nós desenvolvemos essa noção de som e música e rock’n’roll. Eu não diria que isso é um “Som T-Bone”, mas nós inventamos uma nova dimensão no som.

Eu costumava chamar diferentes engenheiros para diferentes gravações de acordo com suas virtudes e com o que eu sentia que eles poderiam trazer para o projeto. (HUTCHINSON, 2013)²⁵

Outras características do processo criativo de T-Bone Burnnett é seu fascínio pelo poder que a equalização tem de mudar o clima da música. Mudar o timbre possibilita enfatizar o final da nota, a parte mais grave que chega depois da primeira parte da nota. Quando é perguntado se ele também utilizava compressores para segurar o ataque das notas e enfatizar o corpo da nota, ele responde:

²⁵ Tradução livre.

Isso ocorre porque na verdade nós alcançamos isso de outra maneira: nós tocamos muito, muito baixo. Quanto mais silenciosamente você tocar, haverá menos ataque e mais timbre. Se você tocar o violão muito forte, ele engasga a nota, o volume do som que está tentando escapar da caixa se volta contra si mesmo e se cancela, então o som simplesmente entra em colapso. O mesmo acontece com o tambor: se você o tocar muito forte e deixar a baqueta lá, nada acontece. Mas se você bater nele suavemente, você na verdade obtém um som muito mais cheio. (HUTCHINSON, 2013)²⁶

Essa técnica utilizada por Burnnett de interferir na performance em função da gravação é muito presente, tanto nos seus discos – *Tooth of Crime*, de 2008 (Fonograma 10), por exemplo –, quanto em de outros artistas como Robert Plant e Alison Krauss, em *Raising Sand*, de 2007. Chamo a atenção para a influência que ele exerce sobre a performance dos músicos em função da sonoridade desejada e logo também nos arranjos. A forma como ele encara os instrumentos também tem uma lógica particular no seu processo criativo:

Dessa forma, o ataque do instrumento está engatilhando o timbre, e nós passamos dez anos minimizando o ataque e maximizando o timbre. Todos esses outros ritmos e batidas são construídas na estrutura timbrística, que cria bastante mistério e uma sensação real de espacialidade. Em contraste com isso, o que o computador faz melhor, que é colocar todas as notas na batida certa, se torna completamente desinteressante. (HUTCHINSON, 2013)²⁷

A seguir, faz-se um relato da produção do disco de Hélio Valente, produzido por mim (trabalho ainda em andamento), no qual tive necessidade de desenvolver um processo de produção ligado ao processo de composição e de performance.

²⁶ Tradução livre.

²⁷ Idem.

5 Relato de experiência: o Disco de Hélio Valente

O produtor-autor, de acordo com a perspectiva assumida neste trabalho, não exerce simplesmente o papel do técnico que registra em mídia a obra de um artista, mas, sobretudo, influencia e participa do processo artístico, de acordo com uma proposta estética. Esse foi o caso do álbum de Hélio Valente, produzido por mim em 2012.

Hélio Valente, percussionista e luthier, entrou em contato comigo com o objetivo de fazer gravações para mostrar a sonoridade de alguns dos instrumentos de percussão que fabrica. Pensei que seria muito simplório gravar vários *takes* com os sons dos instrumentos tocados por ele isoladamente. Queria fazer com que, o que quer que ele tivesse de material pessoal, pudesse soar como um disco, e não apenas como gravações aleatórias de instrumentos de percussão. Pensei muito e sem uma solução simples para fazer o disco procurei fazer o caminho reverso ao de compor algo para ser gravado, já que este material ele não tinha. A partir das diversas sonoridades e do estabelecimento prévio de extensões para as músicas, começamos a determinar os grupos de instrumentos.

Perguntei ao Hélio quanto tempo total de disco ele imaginava. A extensão média das músicas, para assim saber mais ou menos quantas iriam estar dentro deste tempo. Depois, verificando a grande variedade de instrumentos, os separei mais ou menos por famílias: cerâmicas, peles, madeiras, aço, sementes, blocos etc. Como o primeiro material e o mais presente que tínhamos era a sonoridade de cada instrumento, tanto da sua constituição, quanto da sua forma de tocar; procurei pensar em combinações que não se repetissem.

Gravávamos na sala do seu apartamento, no 17º andar. Era uma sala quase retangular, com chão de madeira, que por sorte soava bem. Como a princípio a única coisa que eu poderia fazer seria o deixar tocando e gravar, por não haver qualquer ideia musical pré-determinada ou tema, procurei também fazer o caminho oposto, para, de alguma forma, fomentar as ideias que surgiriam dele.

Quando chegava à sua casa para gravarmos, deixávamos o equipamento montado e conversávamos sobre o que ele queria gravar, o que levava ele a gravar etc. Essa conversa era fundamental para sintonizar o meu processo com o trabalho, com o processo dele no trabalho. Em seguida, ele escolhia um instrumento. Como já sabia mais ou menos a duração que ele queria, precisava que a música não fosse uma massa de informação percussiva do início ao fim. Precisava de desenvolvimento e dinâmica, mas eu não tinha como, nem mesmo poderia fazer isso por ele; eu tinha que extrair dele essa dinâmica e o desenvolvimento.

Ele tocava e em algum momento achávamos uma ideia ou um clima que nos agradava. Depois eu pedia para pensarmos em outra ideia no mesmo instrumento que fosse diferente, para que pudéssemos ter uma variação mínima entre um trecho A e um trecho B. Com um fone de ouvido para cada um, pude ouvir o metrônomo junto com ele. Assim, olhando para a tela do *laptop*, eu media a duração dos trechos. Sinalizava com as mãos momentos de silêncio, de aumento ou diminuição da dinâmica, e de mudança para o outro trecho. Era fundamental deixar espaços para as outras camadas de instrumentos. Eu, dentro do método que propus, regia as ideias que ele dispunha a fim de que elas se organizassem de forma que não cansassem os

ouvidos com excesso de informações ou desenvolvimento raso. Era necessário um dia inteiro tocando e experimentando para fecharmos uma sessão que nem sempre poderíamos aproveitar – o processo não podia ser retomado do meio; era necessário que ele começasse e fosse até o fim das forças - só aí tínhamos algo.

Como o alicerce mais sólido para fazermos o disco era a sonoridade, procurei gravar os instrumentos da forma que eles soassem bem grandes e quentes. Usei pelo menos dois a três microfones em cada instrumento para poder buscar ali profundezas da sonoridade de cada um.

Um dos instrumentos que ele logo de início queria muito usar era o *hangdrum*, um disco elíptico de aço com cortes que formavam línguas nas quais cada uma vibrava uma nota, soando como um vibrafone bem doce.



Fig.7 - *Hangdrum* (https://www.facebook.com/Nativo-Instrumentos-263885196992091/photos_stream)

Era o único instrumento de altura definida que tínhamos e que poderia fazer melodias em uma mesma escala. Optei por tentar utilizá-lo o mínimo para que essa característica não fosse tornar o disco em “Hangdrum e sua banda”, porque rapidamente o disco se tornaria redundante em sonoridade.

Aplicamos esse processo nas sessões. Na primeira (Fonograma 11 e 12), como tínhamos o *hangdrum*, conseguimos com que o processo corresse como pensávamos.

Usamos *hangdrum* e cerâmicas - um udu e outro vaso de barro bem grande.



Fig.8 - Udu (https://www.facebook.com/Nativo-Instrumentos-263885196992091/photos_stream)

Na segunda sessão (Fonograma 13), eliminei esses instrumentos da lista. Usamos peles (congas, *djenbes*, *derbak*) e blocos (*cowbell*, blocos de plástico). Precisávamos de um elemento “melódico”, mas não poderíamos mais

usar o *hangdrum*. Sugerir que ele tocasse os blocos pensando que cada *cowbell* e cada bloco fosse uma voz e que ele pensasse em dialogar com elas.

De início, ele seguia fazendo células rítmicas constantes. Pedi para que ele pensasse uma “melodia métrica” e que era necessário espaço para respirações dessa melodia. Repetimos o processo da primeira sessão: ideia A, ideia B, andamento, família de timbres, elemento protagonista/melódico e o acompanhamento. Repetimos esse processo com variadas combinações e instrumentos, influenciadas pelas motivações pessoais do Hélio, canalizadas no método que desenvolvemos para chegar aonde queríamos: um disco de percussão que não soasse uma série de levadas rítmicas sem direção.

No processo desse disco, enquanto produtor, tive a necessidade de desenvolver um processo que englobasse o processo criativo do artista, em que o método de trabalho funcionava para, canalizando seus impulsos criativos, revelar a ele mesmo a essência de seu pensamento musical. É neste processo, de estímulo, proposições e provocações, que se dá o produto fonográfico. Essa capacidade de englobar, compreender e “agir o parto” são funções essenciais do fazer do produtor. Como propõe Brian Eno, o produtor atua como um criador de sonoridades, que interage direta e dinamicamente com o processo do artista, num enlace que funde suas identidades no produto final.

O estúdio, nesse caso, tomado muito menos como *espaço físico* no qual o processo de gravação se dá, mas, principalmente, tomado como o próprio *fazer fonográfico-musical* em que se inserem técnicas, tecnologias, criação e arranjo de sonoridades orquestrados por uma proposta estética, funciona como

lugar de criação, em que o produtor atua, artisticamente, em conjunto com o percussionista.

Embora não se prescindia de encarar o estúdio como *instrumento* – já que, nas edições e mixagens, por exemplo, participa da conformação sonora do todo –, nem como *ferramenta* – visto que sua função precípua é, afinal, o registro sonoro em si –, é por causa da função criativa do *estúdio como lugar* que o produtor-autor, ou o autor-produtor tem a possibilidade de unir tecnologia e proposta estética.

No produto final, ainda que seja possível perceber um certo estilo, ou uma tendência característica do artista/instrumentista/compositor e/ou do produtor, o produto final funde seus modos de criação, tornando o trabalho uma obra coesa e original.

6 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Os dados apresentados buscam a compreensão do contexto em que a fonografia se desenvolveu e, com isso, a partir das novas possibilidades técnicas, o estúdio foi transformado em um lugar de criação, muito mais do que de simples aparato para registro musical-sonoro. Ao “transpor” uma música da sua execução temporal para sua fixação espacial, o estúdio vai fazendo surgir um plano de dupla camada entre conteúdo e sonoridade, com interferência de um no outro, a ponto de se fundirem em uma coisa só, fruto de um processo só, porém, como nas palavras de Palombini (1999) sobre Schaeffer, ainda capaz de “retransmitir, de uma certa maneira, o que costumávamos ver e ouvir diretamente e expressar, de uma certa maneira, o que não costumávamos ver e ouvir”.

Não só o reconhecimento de que “a performance não é um item finalizado, e que o trabalho pode ser adicionado no *controlroom* ou no estúdio” (ENO, 1983), mas também as experimentações e inovações tecnológicas possibilitaram o surgimento de um hibridismo das etapas criativas no processo de se compor e gravar, “des-hierarquizando” as instâncias do estúdio, com seus aspectos e técnicas, sendo apagadas *as distinções entre compositores, intérpretes e ouvintes, pela tecnologia*, como disse Cage (2006).

Abordamos também um olhar para o estúdio de gravação em três instâncias como ferramenta, como instrumento e como lugar de criação: o estúdio como ferramenta, o registro puro e fiel. O estúdio como instrumento, indo além do registro, criando uma representação sonora da música a ser gravada, ora feita no estúdio, ora feita ao vivo (no caso do Dub e de outros gêneros de música eletrônica). Dispõe-se do estúdio como instrumento de

sonoridade, muitas vezes manipulando aspectos do som que passam a compor os traços subjetivos da obra, seja na sonoridade da mesma, seja no próprio processo de composição. O estúdio como lugar, laboratório de criação, atelier onde o músico 'pinta' na 'tela' da mídia a imagem sônica.

O atravessamento dessas instâncias é fundamental para o surgimento da ideia de um Autor-Produtor, tanto atuando no seu próprio trabalho, em todas as instâncias e desenvolvendo seu próprio processo criativo musical fonográfico, quanto atuando de forma colaborativa no trabalho de outrem, imprimindo, subjetivamente, sua marca autoral, como é possível observar nas obras analisadas como amostra.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica*. In: *Magia e técnica, arte e política. Obras escolhidas, vol. I*. 8.ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BEST, Sophie. Sparklehorse Interview. 1999. Disponível em <http://www.mail-archive.com/postcard2@u.washington.edu/msg04404.html>. Acesso em 23 jul 2015.
- BUSKIN, Richard. *Classic Tracks: Les Paul & Mary Ford 'How High The Moon'*. 2007. Disponível em: http://www.soundonsound.com/sos/jan07/articles/classictracks_0107.htm. Acesso em 21 jul 2015.
- BYRNE, David. *Como funciona a música*. Barueri, SP: Amarilys, 2014.
- CAESAR, Rodolfo. *O som como imagem*. Anais do IV Seminário Música, Ciência, Tecnologia: fronteiras e rupturas. USP, 2012. (p. 255-262). Disponível em <http://www2.eca.usp.br/mobile/smct2012/>. Acesso em 14/03/2015.
- CAGE, John. *O futuro da música*. In: *Escritos dos artistas: anos 60/70*. FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília (orgs.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 2006. (p. 330-347)
- CRESSWELL, T. *Place*. Royal Holloway, University of London, Egham, UK & 2009 p 1
- DEL POZZO, Maria Helena Maillet. *Indeterminação e acaso na obra para piano de John Cage*. Anais do XVIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação (ANPPOM). Salvador-BA, 2008.
- DELEUZE, Gilles. *O ato de criação*. Conferência na Escola de Cinema, tradução de José Marcos Macedo, publicado na Folha de S. Paulo de 27/06/1999. Disponível em <http://www.filoczar.com.br/filosoficos/Deleuze/Gilles%20Deleuze%20-%20O%20ato%20de%20Cria%C3%A7%C3%A3o.pdf> Acesso em 14/03/2015.
- ENO, Brian. *Pro session: the studio as compositional tool*. 1983. Disponível em: http://www.moredarkthanshark.org/eno_int_db-jul83.html. Acesso em 15 jul 2015.
- HOWARD, Dennis. *From Ghetto Laboratory to the Technosphere: the influence of Jamaican studio techniques on popular music*. 2013. Disponível em artofrecordproduction.com/_Dennis_Howard_08.pdf. Acesso em 21 jul 2015.
- HUTCHINSON, Linda. *T-Bone Burnett*. 2013. Disponível em <http://performingsongwriter.com/t-bone-burnett/> Acesso em 26 jul 2015.

- KOSTELANETZ, Richard. *John Cage and Richard Kostelanetz: a conversation about Radio*. The Musical Quarterly. 1986. Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Imaginary_Landscape#cite_ref-. Acesso em 14/03/2015.
- MARINI, Glauco Duarte. *O tratado dos objetos musicais de Pierre Schaeffer revisitado pela fenomenologia de Merleau Ponty*. Anais do VI Encontro de Pesquisa em Música de Maringá (EPEM) 2009.
- MARTIN, George. *Paz, amor e Sgt. Pepper: os bastidores de Sgt. Pepper*. 3.ed. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1995.
- MYERS, Marc. *Interview: Sir George Martin*. 2012. Disponível em <http://www.jazzwax.com/2012/09/interview-sir-george-martin-pt-2.html>. Acesso em 31 jul 2015.
- MIDNIGHT, Chip. Rip Mark Linkous (Sparklehorse). In: Atomic Ned Blog, 2010. Disponível em <http://www.atomicned.com/rip-mark-linkous-sparklehorse/>. Acesso em 23 jul 2015.
- MORELLI, Rita C. L. *Indústria fonográfica: um estudo antropológico*. 2.ed. Campinas, SP: Ed. UNICAMP, 2009.
- PALOMBINI, Carlos. *A música concreta revisitada*. Revista Eletrônica de Musicologia. Vol. 4 Junho de 1999.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SPELLING, Ian. *Les Paul's legacy in Bergen County*. 2015. Disponível em <http://www.bergencounty.com/history-and-trivia/les-paul-s-legendary-legacy-in-bergen-county-nj-1.1329934>. Acesso em 21 jul 2015.
- SIMONDON, Gilbert. On Techno-aesthetics. In: *Parreshia*. Nº 14. 2012. Trad. Arne De Boever (p. 1-8)
- REYNER, Igor Reis. *Pierre Schaeffer e sua teoria da escuta*. Opus, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p.77-106, dez. 2011.
- TAMM, Eric. *Brian Eno: his music and the vertical color of sound*. 1988. Disponível em <http://www.pdfhacks.com/en/BE.pdf>. Acesso em 15/07/2015.
- ZAGORSKI-THOMAS, Simon. *Musical meaning and the musicology of record production*. 2013. Disponível em http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2013/10095/pdf/Popularmusikforschung38_S135_148.pdf. Acesso em 21 jul 2015.