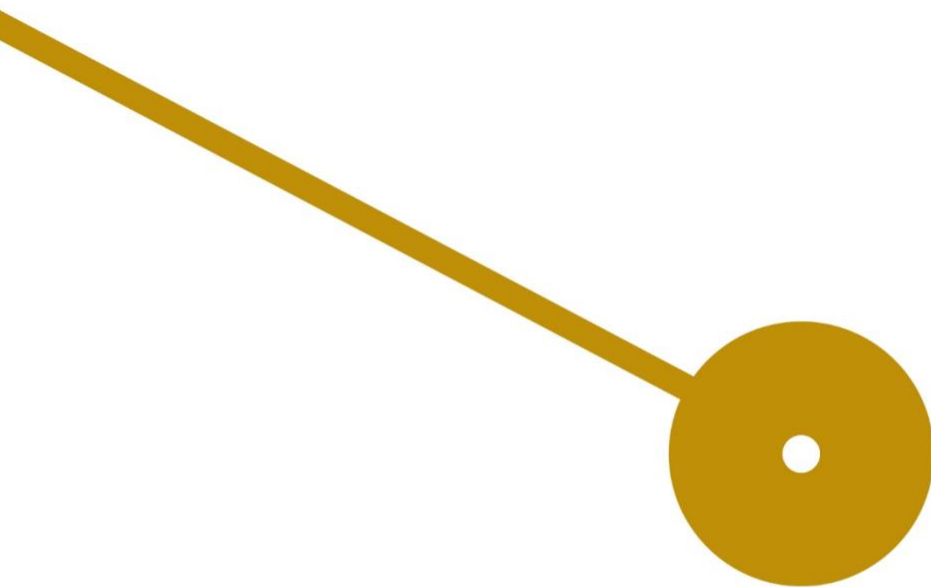


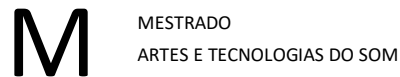


"Componente Interpessoal no Processo de Produção Musical: Importância da relação entre os vários atores no processo criativo".

Francisco Santos Costa Diogo da Silva

2023/2024





"Componente Interpessoal no Processo de Produção Musical: Importância da relação entre os vários atores no processo criativo".

Francisco Santos Costa Diogo da Silva

Projeto apresentada à Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes e Tecnologias do Som

Professor Orientador
Telmo Marques

2023/2024

“Não tenhamos pressa, mas também não percamos tempo” – José Saramago

Agradecimentos

À minha família pela paciência nos momentos de maior *stress*, pela compreensão em não conseguir estar sempre presente, pelo incentivo e apoio que sempre me deram nas minhas escolhas e pelo amor, carinho e força que sempre me transmitiram e que continuam a transmitir dia após dia.

Aos meus amigos pelos inúmeros momentos de espetáculo, amizade, espírito fraterno e apoio que sempre me proporcionaram permitindo a realização deste trabalho, assim como uma forte contribuição para o meu crescimento e experiência. Um especial agradecimento à Mariana, ao Pedro, à Completo, ao Rúben, ao Miguel, à Maria, à Lígia e ao Luís.

Aos meus professores de educação musical, por me ensinarem e incentivarem a aprender e fazer música até aos dias de hoje, seja onde for.

E, por último, a todas as pessoas envolvidas no desenvolvimento desta investigação. Pela dedicação incansável, esforço contínuo e compromisso inabalável que foram indispensáveis para a concretização deste projeto.

Resumo

O estudo investiga a influência das relações interpessoais no processo de produção musical, destacando a importância da comunicação, confiança e colaboração. Através de uma metodologia com estudo de caso e abordagens etnográficas, foram produzidas cinco músicas e documentados os seus processos, para posterior análise. Os resultados mostram que a eficácia no diálogo, a gestão de expectativas e a moderação do ego são determinantes para o sucesso dos projetos. Conclui-se que as habilidades interpessoais são competências tão ou mais importantes quanto as técnicas e criativas na produção musical.

Palavras-chave: produção musical; indústria musical; colaboração; relação interpessoal; *networking*

Abstract

The study investigates the influence of interpersonal relationships in the music production process, highlighting the importance of communication, trust, and collaboration. Through a methodology involving a case study and ethnographic approaches, five songs were produced, and their processes documented for further analysis. The results show that effective dialogue, managing expectations, and moderating ego are crucial for project success. It is concluded that interpersonal skills are as important as, or even more important than, technical and creative skills in music production.

Keywords: music production; music industry; collaboration; interpersonal relationship; networking

Glossário

BPM – beats per minute, batidas por minuto

Comping – junção de vários takes

DAW – *Digital Audio Workstation*

Double vocals – técnica cujo excerto é gravado duas vezes

Electronic Dance Music – Música Eletrónica de Dança

Headphones – auscultadores

Homestudios – estúdio de gravação/produção caseiros

“in the box” – apenas no computador

Overdubbing – empilhamento de gravações

Plug-ins – peças de software que podem ser adicionadas à DAW

Samples – amostras de áudio

Songwriting – escrita de canções

Takes – tentativa de gravação

Workflow – metodologia de trabalho

Índice

1.	INTRODUÇÃO.....	2
1.1	INTRODUÇÃO	2
1.2	MOTIVAÇÃO	3
2.	ESTADO DE ARTE.....	4
3.	METODOLOGIA	6
3.1	INTRODUÇÃO	6
3.2	PROCEDIMENTO PRÁTICO	7
4.	DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS MUSICAIS	8
4.1	<i>NETWORKING</i>	8
4.2	MÚSICA 1	12
4.3	MÚSICA 2	15
4.4	MÚSICA 3	18
4.5	MÚSICA 4	22
4.6	MÚSICA 5	26
5.	ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS	31
5.1	PROJETOS.....	31
5.1.1	<i>Música 1</i>	31
5.1.2	<i>Música 2</i>	32
5.1.3	<i>Música 3</i>	33
5.1.4	<i>Música 4 e 5</i>	34
5.1.5	<i>Comparação Músicas 4-5</i>	35
5.2	DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL E (INTER)PESSOAL	36
6.	CONCLUSÃO.....	38
7.	ANEXO: FICHEIROS ÁUDIO DAS CINCO MÚSICAS	40
	REFERÊNCIAS	41

1. INTRODUÇÃO

1.1 Introdução

Neste primeiro capítulo é introduzida a base do estudo realizado assim como a motivação e objetivos para a concretização desta investigação. É destacada a importância das relações interpessoais na produção musical, cujas habilidades técnicas e criativas não são, na sua totalidade, essenciais para a qualidade e sucesso de um projeto, mas também a eficácia da comunicação, confiança e colaboração entre os diferentes intervenientes. Também a bibliografia destaca a existência a fragmentação das práticas de produção contemporâneas decorrente da maior atenção e de ferramentas no que se refere à manipulação do áudio, ao invés do que em gerir e potenciar as *performances* dos intervenientes.

No segundo capítulo são descritos temas como a evolução tecnológica e a democratização da produção musical com destaque no surgimento dos *homestudios* e do papel de “*bedroom producer*”. A democratização da produção musical permitiu uma transição dos estúdios comerciais para ambientes domésticos, o que provocou o surgimento de géneros como *Electronic Dance Music (EDM)*, *Trap*, *Synthwave*, entre outros. No entanto, esta acessibilidade tecnológica trouxe algumas limitações práticas, nomeadamente a carência de habilidades interpessoais na gestão de *performances* em estúdio. Todavia, a evolução tecnológica facilitou a conexão e colaboração entre artistas independentes por todo o mundo, tornando-os pequenos empreendedores impulsionadores da música independente. Contudo, ainda hoje a comunicação e as relações interpessoais entre intervenientes do processo de produção musical são extremamente decisivas para um ambiente colaborativo, inovador e progressivo.

O terceiro capítulo detalha a metodologia da pesquisa assim como as abordagens e métodos de recolha e análise de dados. A investigação foi realizada através de um estudo de caso que integrou várias abordagens metodológicas, incluindo a etnográfica, a fenomenológica e a investigação-ação, complementada pela participação ativa do investigador em todas as etapas deste processo, contribuindo diretamente para a recolha, análise e interpretação dos dados. O processo foi documentado em formato digital, texto e áudio. No desenvolvimento prático, foram produzidas cinco músicas, das quais as três primeiras são produções dos próprios artistas, e as músicas 4 e 5 são a mesma canção sem e com colaborações, respetivamente. A documentação do processo visou auxiliar na análise e reflexão dos resultados obtidos para uma melhor compreensão sobre a influência das colaborações na obra produzida e no desenvolvimento profissional e (inter)pessoal na área da produção musical.

Nos quarto, quinto e sexto capítulos foram relatados e apresentados os processos, análises e as conclusões retiradas com o desenvolvimento dos cinco projetos musicais. Nos quais foram destacados: a importância do diálogo, comunicação eficaz e da confiança recíproca entre os intervenientes. Foram identificados desafios relacionados com a gestão das expectativas e responsabilidades dos envolvidos, assim como a complexidade de certas decisões no equilíbrio entre a visão artística com os padrões técnicos. A moderação do ego e a gestão do *feedback* são competências interpessoais

fundamentais para a resolução de diversos obstáculos criativos e técnicos, alcançando o potencial sucesso do projeto tendo em conta o seu contexto e expectativas.

1.2 Motivação

A indústria musical é um campo bastante dinâmico em constante mudança, cuja criação do produto (música) envolve uma rede complexa de relações entre diversos indivíduos desde artistas, produtores, engenheiros de som, *songwriters* e muitos outros papéis. Nem sempre as habilidades técnicas e criativas dos intervenientes determinam a qualidade e sucesso de um projeto, mas também a natureza das suas interações e relações interpessoais. Assim sendo, a componente interpessoal surge como um fator crucial que poder criar um impacto significativo ao resultado da obra (Budner, 2016; Coulson, 2012; Hirsch, 1972; Kretschmer et al., 1999; Margounakis & Politis, 2012; Passos et al., 2012).

A eficácia de uma colaboração, a clareza da comunicação e a confiança recíproca entre os distintos intervenientes no processo criativo podem estimular a criatividade, e, conseqüentemente, potenciar a qualidade/direção do produto musical. No entanto, existe uma carência de competências interpessoais para potenciar as *performances* em estúdio. Há um maior foco nas práticas de produção contemporâneas devido à maior atenção e dependência da manipulação do áudio digital do que da gestão do desempenho do artista/músico (Bennett, 2011; Burgess, 2013; Groenningsaeter, 2017; Harrel, 2021; Massey, 2000, 2009; Moore, 2007; O'Connell, 2021; Taha, 2011; Walzer, 2017).

Este estudo propõe-se em identificar e avaliar os diversos obstáculos assim como as suas respetivas soluções para a concretização dos projetos musicais. Pretende-se analisar como a comunicação, a resolução de problemas e conflitos e a sinergia entre intervenientes contribuem para a produção musical.

2. ESTADO DE ARTE

Nas últimas décadas, houve um enorme desenvolvimento nas tecnologias de gravação de áudio e produção musical as quais se tornaram mais compactas e mais economicamente acessíveis à sociedade. Consequentemente com esta democratização, a ideia tradicional de um estúdio de gravação espaçoso, com um rigoroso tratamento, isolamento acústico e bem equipado sofreu algumas transformações, surgindo então estúdios de gravação/produção caseiros, os *homestudios* (Burgess, 2016; Groenningsaeter, 2017).

Naturalmente, surgiu um novo papel e conceito, “*bedroom producer*” (“produtor de quarto”). Este novo método de produção geralmente enfrenta limitações em relação à tecnologia disponível ou restrições práticas dentro de um estúdio de quarto. Este conceito poderia simplesmente ser ilustrado por um tipo moderno de músico independente, livre para criar onde quiser. Existe a possibilidade de produzir música num *homestudio*, contudo este deverá estar devidamente equipado para gravar bandas ao vivo ou grandes conjuntos, restringindo assim a gravação tradicional sem o uso de *overdubbing*. Este método passa a centrar-se em torno de ferramentas “*in the box*” em que geralmente indica preferência numa DAW e num conjunto de *plug-ins* usado no processo (Groenningsaeter, 2017; Mendel, 2019; Pietrzak, 2021; Walzer, 2017).

Com o aparecimento dos *homestudios* surgiram alguns géneros musicais como o EDM, *Indie Pop*, *Trap*, *Synthwave* e outros géneros baseados ou adaptados com *samples* ou instrumentos digitais, géneros que podem ser compostos, produzidos e lançados utilizando apenas um computador e um sistema de altifalantes ou *headphones*. Como resultado, neste novo paradigma não existe necessidade de haver colaborações seja com músicos, um produtor profissional ou até mesmo um engenheiro de som. Esta tendência levou à envolvimento do produtor no processo de *songwriting*, o que descreve a capacidade do produtor moderno de compor e produzir música sem depender de músicos. A migração das práticas de produção tradicionais de instalações comerciais para *homestudios* sustenta a noção de que a produção musical ocorre cada vez mais em comunidades de artistas independentes. A acessibilidade tecnológica remove a noção romantizada de que a produção musical só ocorre em estúdios adequados (Foote, 2020; Holo, 2021; Hugill, 2018; Moorefield, 2005; Pras & Guastavino, 2011; Walzer, 2017).

Esta transição levou a que geralmente engenheiros assistentes e aspirantes a produtores adquirissem um amplo conhecimento técnico e experiência de edição de elementos nas DAWs. No entanto, existe alguma carência de habilidades interpessoais para potenciar performances em estúdio. Existe uma maior fragmentação destas práticas de produção contemporâneas devido à dependência e foco na manipulação digital do que na gestão de *performances* (Burgess, 2013; Harrel, 2021; Puth, 2017).

A colaboração tem desempenhado um papel essencial na criação da música desde o seu início. Pode assumir as mais variadas formas, como músicos a trabalhar entre si, a interação entre os intérpretes e o público, a colaboração oculta entre músicos e os seus equipamentos ou a colaboração entre compositores e suas fontes de inspiração, (entre outros ...). Como se pode notar, com base nesta definição, é difícil imaginar qualquer criação ou performance musical que não seja, de alguma forma, colaborativa (Bennett, 2011; Bishop, 2018; Deacon et al., 2022; Holo, 2021; Pietrzak, 2021).

Atualmente, com a evolução da história da colaboração criativa temos testemunhado o surgimento de créditos especializados como "produtor vocal", "arranjador" ou "assistente de produção". Essas funções especializadas exigem experiência e habilidades que envolvem interações intrincadas com os participantes (Anjos & Machado, 2023; Burgess, 2013; Deus, 2022; Tinoco, 2023).

O desenvolvimento da tecnologia e a disseminação da internet têm facilitado o processo de conexão e colaboração entre artistas/produtores independentes de qualquer parte do mundo, trazendo benefícios significativos no processo de aprendizagem e criativo. Consequentemente, o crescimento do capital da indústria musical potenciou aos artistas independentes a possibilidade de se tornarem proprietários de pequenos negócios bem-sucedidos. Assim, os projetos colaborativos, as redes sociais, os padrões de comunicação e os novos modelos de negócios são alguns dos fatores que potenciam e desenvolvem a produção de música independente. (Larsen, 2021; Pietrzak, 2021; Taha, 2011; Valladares, 2011; Walzer, 2017).

A importância da comunicação e da relação interpessoal entre um produtor e um artista têm um impacto significativo na aprendizagem e na criatividade do próprio produtor musical. Estes aspetos dão a oportunidade ao produtor musical de aprender com as suas experiências, sejam elas positivas ou negativas. É uma forma de explorar abordagens criativas e inovadoras, podendo quebrar padrões habituais e gerar novas inspirações. Será que criar um ambiente aberto de comunicação, encorajamento e respeito contribui para um melhor desempenho e espírito criativo de ambas as partes de modo a cumprir com os objetivos artísticos (Bennett, 2011; Groenningsaeter, 2017; Massey, 2000, 2009; Pietrzak, 2021; Pras & Guastavino, 2011)?

3. METODOLOGIA

3.1 Introdução

A pesquisa será realizada através de um estudo de caso com colaborações entre músicos, produtores, artistas e outras pessoas da área da música. Terá um caráter de investigação-ação artística, na qual eu me integro no processo de investigação, não sendo apenas um observador externo não participante. As abordagens serão etnográficas, de estudos de caso e fenomenológicas.

Para o seu desenvolvimento, será composta uma canção (letra e melodia) sem a intervenção de terceiros para servir como ponto de partida para o projeto. Esta canção será produzida de duas formas: uma versão com e outra sem colaborações. A seleção das colaborações será feita conforme a necessidade requerida para cada projeto.

Para além disso, está prevista a produção de mais de uma música que contará com diversas colaborações de forma a salientar e ampliar a investigação da componente interpessoal. Durante o processo de produção, a documentação do mesmo será realizada num formato digital sob a forma diário em texto, áudio, imagem e/ou vídeo. A documentação terá a descrição do processo prático e de momentos relevantes para a investigação.

Posteriormente, será feita uma análise e reflexão da documentação de todo o processo bem como da concretização dos objetos musicais. A análise dos resultados será realizada com a comparação das diferentes versões da canção inicial e das músicas adicionais, levando em consideração o contexto de produção e as contribuições dos participantes.

Esta investigação será redigida com base na análise dos objetos musicais e a sua documentação. Através desta análise, propõe-se a contribuir para a compreensão da importância da relação entre os vários atores no processo criativo da produção musical e o seu impacto na aprendizagem, na criatividade e no desenvolvimento profissional e pessoal do produtor musical.

É importante referir que a pesquisa será conduzida de forma ética, com respeito aos participantes. Serão seguidos os padrões de confidencialidade e privacidade, garantindo a proteção dos dados pessoais. Os participantes serão informados sobre os objetivos da pesquisa e os seus direitos, assegurando a sua segurança.

3.2 Procedimento Prático

Esta investigação centrou-se na documentação e reflexão do impacto que a componente interpessoal tem no processo de produção musical de diversos projetos.

Este projeto pretende compreender os contributos das diversas colaborações envolvidas no processo e de que forma podem influenciar a obra produzida e o desenvolvimento pessoal e profissional na área da produção musical.

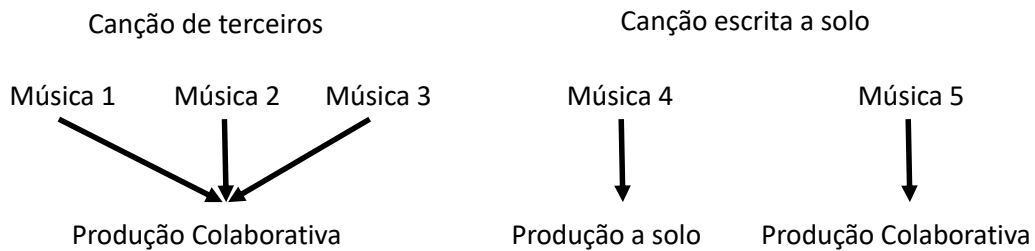


Figura 1. Esquema representativo das diferentes músicas produzidas.

Para sua concretização, produzi cinco músicas. Nas quais as primeiras três, foram produções de canções dos próprios artistas e as músicas 4 e 5 partilham a mesma canção¹ com e sem intervenção de terceiros no processo de produção para posterior reflexão e comparação dos resultados.

Durante a realização desta componente prática, o processo foi documentado em formato de texto e áudio. Esta documentação tem o propósito de auxiliar na análise e reflexão dos resultados obtidos para uma compreensão mais abrangente do que se pretende investigar.

¹ Considera-se apenas letra e melodia

4. DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS MUSICAIS

4.1 *Networking*

De acordo com os autores John Williamson e Martin Cloonan, a indústria musical define-se como um conjunto de indústrias diversas e interligadas que compartilham interesses comuns, porém não são uma entidade homogênea. Considerar a indústria musical como uma identidade singular é visto como algo ultrapassado e desadequado à complexidade da economia musical global dos anos 2000. O termo é frequentemente como sinónimo de indústria fonográfica levando a alguma confusão e má interpretação (Williamson & Cloonan, 2007).

As estruturas inter-organizacionais dentro da indústria musical são concebidas não apenas para o acesso a recursos e habilidades únicas e complementares das empresas parceiras, mas também para as empresas se salvaguardarem das práticas e culturas potencialmente prejudiciais dos seus parceiros. Uma das características da indústria musical é o excesso de oferta de potenciais criadores de produtos. O esforço artístico, da matéria-prima para o produto final, está sujeito a barreiras de criação relativamente baixas, e.g. uma guitarra e papel com um certo grau de utilidade intrínseca. Disto resulta uma abundante quantidade de produto potencial em relação à aquela que é realmente comercializada. No entanto, esta abundância/excesso de oferta contribui para uma característica interessante das empresas envolvidas em ambientes culturais, a da incerteza nos requisitos de entrada e saída. Visto que os bens culturais são mais valorizados pela sua expressão artística do que pela sua utilidade prática, a apreciação tanto de produtores ou artistas e dos respetivos produtos são bastante imprecisas, pois não há um método exato de medir o seu talento e os critérios empregues são abstratos e variável conforme o tempo (Gander & Rieple, 2002; Hirsch, 1972; Kretschmer et al., 1999; Throsby, 1994; Williamson & Cloonan, 2007).

O paradoxo na indústria musical é que, embora seja valorizada pela combinação de recursos (como talentos, tecnologia, redes de contatos), a conservação e a clareza da separação entre os tipos de empresas através dos quais os respetivos serviços prestados asseguram a sua otimização. Uma das origens da possível hostilidade na indústria da música está associada a uma característica essencial e estratégica para uma empresa independente, a credibilidade. Esta característica, e também recurso, é crucial para a reputação e sucesso de uma empresa independente, na qual qualquer ameaça a este ativo pode gerar tensão ou conflito (Williamson & Cloonan, 2007).

No final da década de 1990, a indústria criativa foi redefinida pelo Departamento da Cultura, Média e Desporto do Reino Unido estendendo-se além das artes e média tradicionais para incluir serviços criativos, como arquitetura e eletrónica. Após uma década desde esta mudança, as indústrias criativas ascenderam a uma posição proeminente na ordem económica impulsionada por reivindicações sobre benefícios económicos, sociais e políticos relevantes. Devido a estas transformações, as expectativas de trabalho no setor criativo também se alteraram, e devido à sua longa história de trabalho autónomo e improvisado, os artistas são considerados modelos da nova classe criativa de empreendedores. Isto significa que há uma mudança de foco para uma agenda mais económica e a necessidade de que o trabalho seja adaptado para

servir essa agenda. Apresentar proatividade, ou seja, não esperar que o trabalho chegue até ao trabalhador, é um dos meios pelos quais os empreendedores podem melhorar as suas chances de sucesso (Coulson, 2012; Hartshorn & Sear, 2005).

O *Networking* é uma estratégia proativa normalmente empregue para a obtenção de trabalho tanto no mercado de trabalho convencional como no setor criativo, onde várias contratações surgem informalmente por meio de conexões. Uma rede de contactos encontra-se em constante adaptação à medida que os membros com pouca utilidade perdem o contacto e novos serão adicionados. Procura-se constantemente construir redes de contactos daqueles que mais têm para oferecer como aqueles que possuam cargos mais elevados. A qualidade de uma rede de contactos define-se não somente pela sua extensão, mas sim por consequentemente ter maior possibilidade de influência nas oportunidades de trabalho. A capacidade de estabelecer redes de sucesso, também é afetada pelas estruturas sociais, de modo que fatores como habilitações académicas, as competências e o contexto familiar podem melhorar ou criar barreiras ao sucesso. O *networking* é determinado pela posição de um sujeito nas estruturas sociais mais extensas, pelo lugar dos contactos na estrutura de trabalho e pelas suas próprias ações estratégicas (Coulson, 2012; Hartshorn & Sear, 2005; Williamson & Cloonan, 2007).

Como é possível compreender, o *networking* é de facto crucial para o sucesso na indústria musical por diversas razões. A possibilidade da construção de uma base de fãs ao criar engajamento à volta da música, a criação de conexões com companhias e eventos musicais de modo a promover e apoiar o trabalho. Cada ligação pode permitir um maior alcance e chances de conquistar novos fãs ou até mesmo fortalecer os atuais. A abertura de portas para colaborações com diversos perfis distintos traz a oportunidade de explorar novos horizontes criativos, ultrapassando os limites criativos. Isto é, o envolvimento de profissionais experientes dará acesso a uma vasta riqueza de conhecimento à qual dificilmente é possível obter trabalhando a solo. As colaborações simultaneamente são uma estratégia de promoção do trabalho para com diferentes bases de fãs (Budner, 2016; Hara et al., 2003; Margounakis & Politis, 2012; Neu, 2023).

Existem dois tipos de *networking* na indústria musical: horizontal e vertical. O termo “horizontal” é utilizado para explicar o *networking* transversal, significa a conexão com pessoas que são acessíveis e têm níveis de sucesso iguais ou próximos aos do indivíduo. Isto pode incluir amigos na indústria da música ou editoras discográficas independentes. Assim como outros artistas a um nível similar, colegas das instituições académicas, ou pessoas que residem na mesma cidade. No entanto, nem sempre é objetiva a relação entre a ideia de sucesso com o nosso *status* e “posição”. O *networking* vertical tem vindo a ser uma tendência, e também estratégia, de tentativa de relacionamento apenas com pessoas que estão numa posição mais credível. Muitas vezes, são forçadas estas conexões na esperança em singrar na indústria com maior acessibilidade e brevidade (Griffis, 2024; Lessa, 2023a)

De acordo com Hara et al. (2003), uma colaboração pode ser definida como um processo social de pelo menos dois ou mais intervenientes trabalhando em conjunto para atingir um objetivo comum e partilhar conhecimentos e experiências. Uma vez que cada interveniente numa colaboração possui competências, conhecimentos e percursos distintos, a colaboração facilita a resolução de problemas complexos com a junção de perfis (Budner, 2016; Hara et al., 2003).

Os avanços tecnológicos têm tido um enorme impacto na forma como músicos e produtores se conectam e colaboram. As redes sociais tornaram-se ferramentas indispensáveis para o *networking* dentro da indústria musical. Estas plataformas digitais permitem que artistas e produtores alcancem uma audiência global, divulguem o seu trabalho e até mesmo encontrar parceiros para colaborar com uma facilidade sem precedentes (Alec, 2022; Lessa, 2023a).

Existem diversas redes sociais, cada uma com o seu tipo de conteúdo, *design* e funcionalidades e comunidades. As redes sociais abordadas serão apenas aquelas que necessitei para realizar este estudo: Facebook, Instagram e Vampr.

O Facebook (Figura 2), permite aos utilizadores conectarem-se entre si, partilhar publicações de texto, vídeo e imagem e interagir com páginas e grupos, possuindo uma vasta gama de recursos, tornando-se das mais populares do mundo (Hall, 2024).

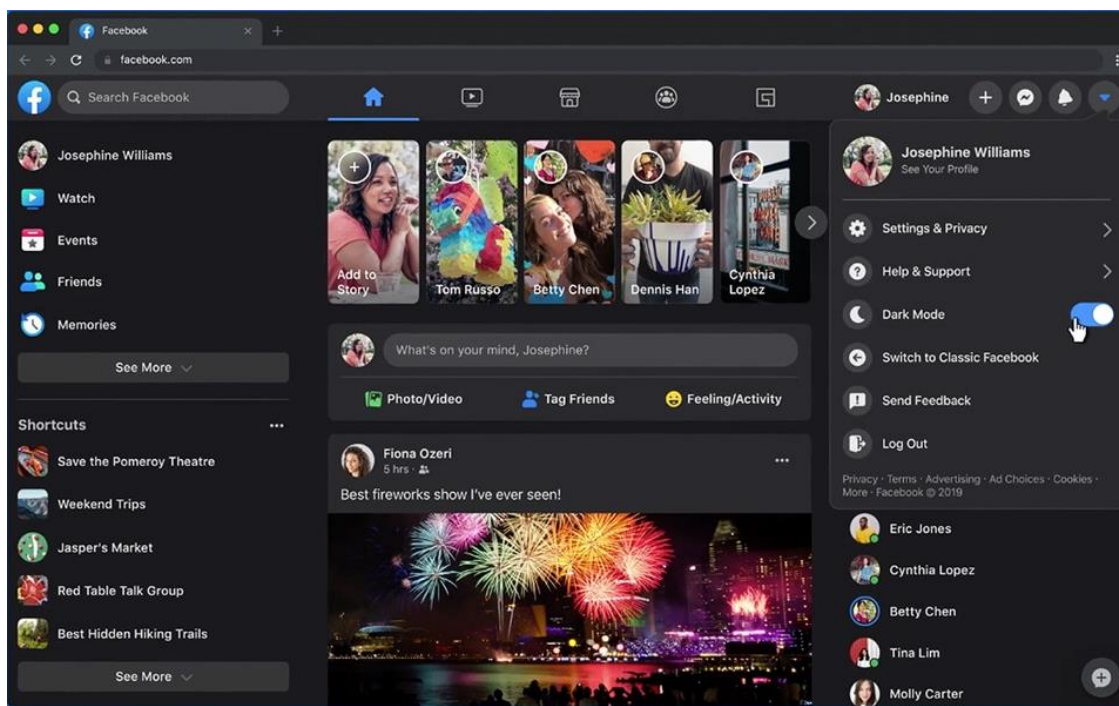


Figura 2. Captura de ecrã da página inicial do Facebook²

² Imagem retirada do endereço <https://about.fb.com/news/2020/05/the-new-facebook-com/> (acedido a 29/05/2024)

O Instagram é uma plataforma de partilha de fotos e vídeos (Figura 3). O seu público é bastante diversificado, sendo composta maioritariamente por utilizadores jovens. É ideal para partilhar conteúdos pessoais, criação de conteúdo e promoção de negócios (Hyken, 2022).

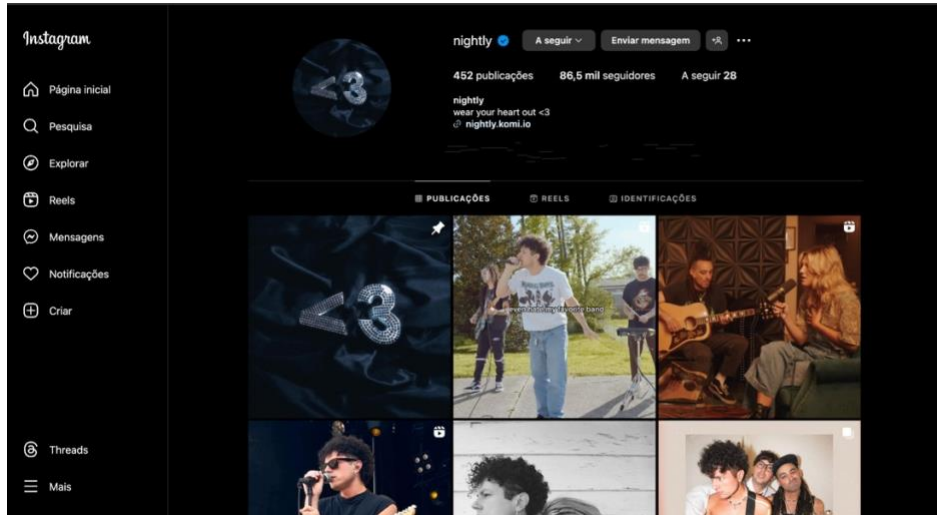


Figura 3. Captura de ecrã de um perfil de uma banda no Instagram.

O Vampr é uma aplicação de *networking* lançada em 2016. Esta aplicação foi criada essencialmente para diversos profissionais inseridos no mundo da música, incluindo profissionais no domínio do audiovisual. Esta *app*³ permite ajudar os utilizadores a encontrar colaboradores, desenvolver projetos musicais e monetizar os seus trabalhos (Alec, 2022; Lessa, 2023b, 2023a).

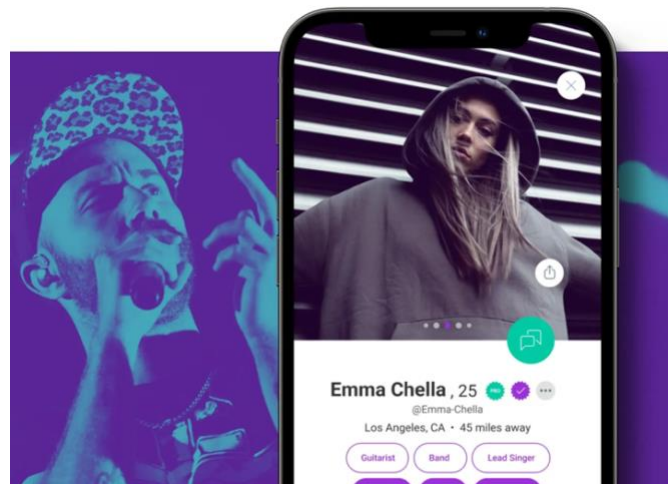


Figura 4. Vampr⁴

³ Abreviatura de "aplicação"

⁴ Imagem retirada do endereço <https://vampr.me/> (acedido a 29/05/2024)

4.2 Música 1

Neste projeto, conheci a Artista 1 através da plataforma Vampr. A artista estava à procura de um produtor que se pudesse inserir em alguns dos seus projetos. A realização deste projeto foi totalmente remota visto que reside nos Estados Unidos da América.

Inicialmente, através da troca de mensagens começamos por dar-nos a conhecer de forma breve partilhando também algum do nosso trabalho desenvolvido e entender o que cada um procurava na plataforma. Após algum tempo de conversa, foi combinada uma reunião online para discutir qual dos projetos que a artista tinha na gaveta para trabalhar e como se iria proceder tendo em conta o regime remoto. Por fim, foi acordado trabalhar numa versão acústica de uma canção dela.

A Artista 1 já tinha um projeto maquete (representado na Figura 5) na mesma DAW (*Logic Pro*) que utilizo, o que me facilitou imediatamente o trabalho.



Figura 5. Captura de ecrã do projeto recebido da Música 1.

A existência de um projeto base como este permitiu-me saber várias informações de forma rápida e eficaz, tais como: tempo (BPM), tonalidade, letra, estrutura e perceber quais eram os tipos de instrumentos preferidos para este projeto simplificando o processo de rearranjo dos instrumentos virtuais. Também tendo uma maquete vocal inserida possibilitou imediatamente construir o instrumental à sua volta.

Partindo daquele projeto, fiz uma adaptação para o *workflow*, como é possível observar na Figura 6. Exportei a produção maquete para áudio para importá-la para o projeto onde fiz a produção. Este processo permitiu comparar e perceber se não estaria a fugir da visão da artista ao longo do desenvolvimento do projeto.



Figura 6. Captura de ecrã do projeto de produção da Música 1.

Ao longo do processo fomos discutindo algumas ideias à medida que o projeto foi desenvolvido. Devido à incompatibilidade horária, não havia forma de fazer muitas reuniões online, sendo então necessário comunicar através de mensagens instantâneas. Durante a discussão de ideias houve partilhas de referências musicais o que permitiu uma melhor compreensão do que cada um pretendeu transmitir.

Assim que se concluiu a produção do instrumental, a artista gravou a sua voz. Para me prevenir, no envio do instrumental alertei para alguns cuidados a ter na gravação, tais como: a definição da taxa de amostragem, o tempo, atenção a possíveis *pops* e sibilância e entre outras definições. Considero que para esta fase do processo é bastante importante e benéfico o produtor e a artista encontrarem-se no mesmo espaço, mas tendo em conta as condições, não foi possível. Posto isto, cedi a responsabilidade do *comping* à artista assim como o arranjo vocal.

Ao receber o projeto com as gravações notei que estas possuíam um ruído de fundo padrão que através de ferramentas como o Izotope RX⁵ foi possível corrigir sem danificar a captação, como se pode observar na Figura 7.

⁵ Software de edição de áudio

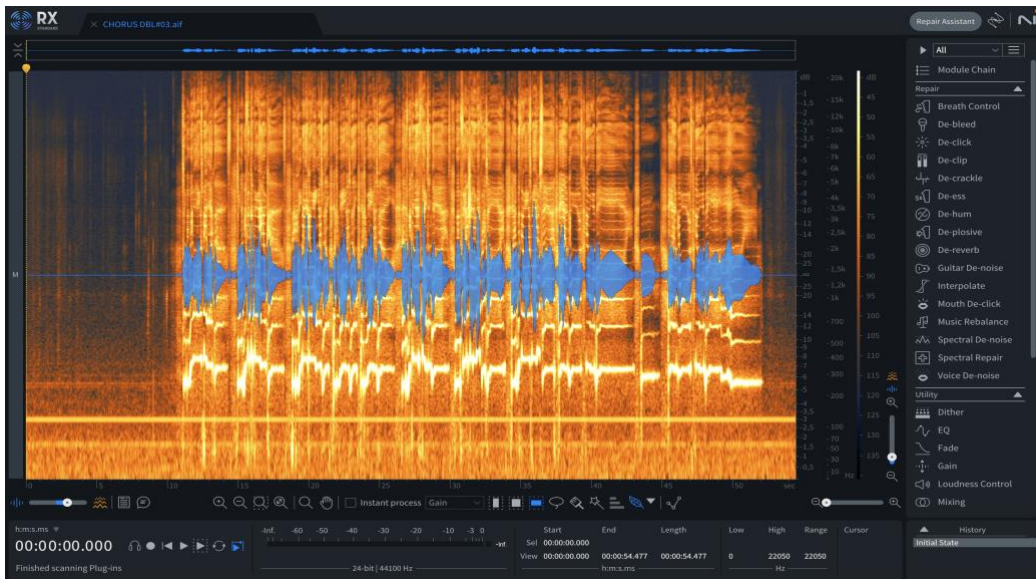


Figura 7. Captura de ecrã de um take vocal no software Izotope RX – Música 1.

Comuniquei à artista sobre este ruído aproveitando para sensibilizar no cuidado que deve ter quando está a fazer uma captação.

A partir da fase de edição das gravações vocais, o projeto passou a ser trabalhado noutra DAW, Pro Tools, já com as multipistas exportadas. A fase de mistura foi a mais desafiante devido à falta de experiência, ao tempo de trabalho no projeto investido demora das respostas às mensagens provocando uma perda de perspetiva e motivação para com o projeto.

Enviei algumas versões de mistura e foram feitas as devidas revisões. No entanto, a artista fez um pedido para acrescentar umas vozes em cânone no último refrão às quais a produção não foi pensada. Respeitando a vontade, voltámos às revisões da mistura. Houve comentários pouco claros como a mistura podia estar mais “redonda ou 3D” ou que a voz devia estar a fazer uma nota em específico muito distante da nota realmente cantada. Nem sempre os comentários podem parecer fazer sentido, todavia é preciso saber envergar a empatia e tentar compreender verdadeiramente o que quer dizer com as observações. Após alguma reflexão, questionei de novo à artista o que pretendia e considero que foi mais clara afirmando que a voz principal estava bastante comprimida e com pouca reverberação. Após resolver esta dúvida em relação aos comentários da artista face à mistura apercebi-me que a mistura ficou muito melhor e mais natural.

4.3 Música 2

Tal como a Artista 1, conheci a Artista 2 pelo Vampr, que também necessitava de um produtor que desenvolvesse as suas canções.

As primeiras conversas tinham o objetivo de conhecer-nos, partilhar algumas referências, experiências e projetos em desenvolvimento. A artista comentou sobre uma experiência passada à qual não tinha ficado satisfeita com o resultado e aproveitei o momento para perceber como poderia evitar que acontecesse novamente.

A artista enviou-me uma canção há qual estava há imenso tempo a tentar produzir. Mostrou-me duas versões, uma gravação de telemóvel feita por ela com piano e voz e a produção à qual não tinha ficado satisfeita. Ao ouvir ambas as versões, compreendi imediatamente a sua insatisfação e também fiquei mais aliviado porque senti que conseguiria fazer um trabalho dentro dos parâmetros que a artista ambicionava.

Contrariamente à Música 1, não houve um projeto maquete base e também esta uma canção pedia uma produção mais complexa (Figura 8). Pedi à artista algumas informações tais como: progressões harmónicas, letra e referências musicais que foram bastante úteis para me guiar na produção. O desenvolvimento deste projeto foi num regime híbrido.

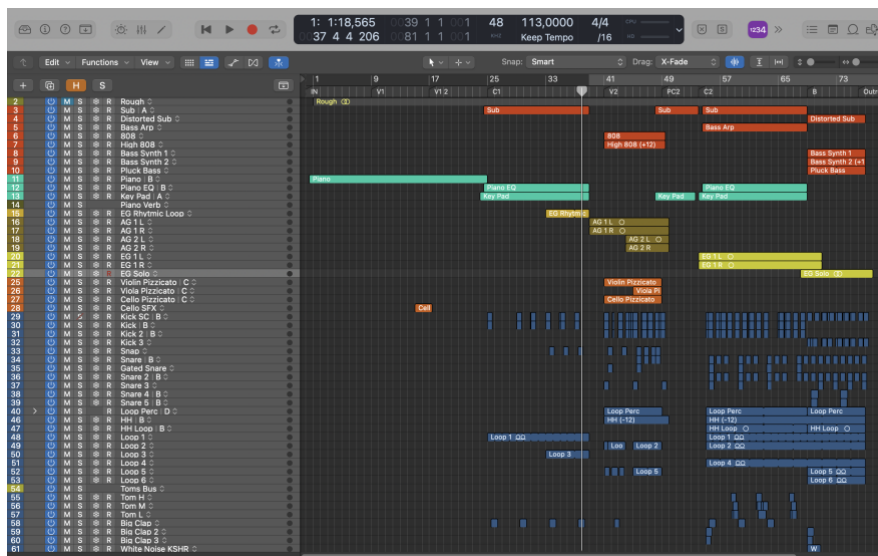


Figura 8. Captura de ecrã do projeto de produção da Música 2.

Inicialmente a produção começou com o arranjo do piano, uma vez que é o instrumento principal da música até ao final do primeiro refrão. Durante o processo de produção fui pedindo *feedback* à artista para ver se estava enquadrado com aquilo que pretendia.

Uma das maiores dificuldades foi dinamizar a produção. Visto que o *songwriting* pareceu-me repetitivo e cansativo ao fim do primeiro refrão, senti a necessidade de mudar completamente a sonoridade da música tornando-a mais percussiva. Ao início

houve algum receio de que divergisse daquilo que a artista queria, mas acabou por estar bastante satisfeita e motivada para prosseguir com a ideia.

Antes de continuar mais com a produção, pedi à artista para gravar uma maquete vocal por cima da versão instrumental que tinha para poder acrescentar mais alguns elementos da produção de acordo com o seu registo vocal. A artista possuía um microfone condensador USB e não tinha experiência e conhecimentos relacionados com captação. Sendo assim, preparei uma folha guia para gravações com uma breve explicação de alguns conceitos, como se pode observar na Figura 9.

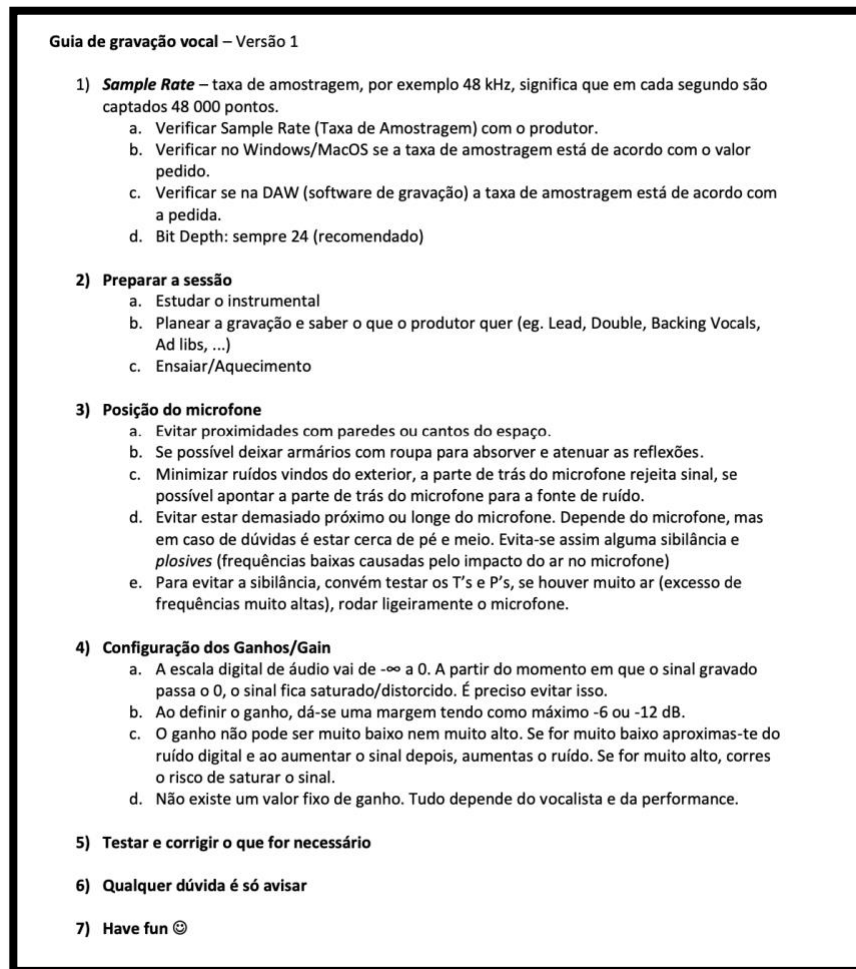


Figura 9. Guia de gravação.

Este guia será aproveitado e melhorado para futuras situações semelhantes, como ajuda aos cantores/solistas com pouca ou nenhuma experiência nas práticas de gravação.

As gravações maquete possibilitaram-me desenvolver mais o instrumental à volta da voz e a produção vocal. Ao longo do processo, fui pedindo algum feedback para caso não gostasse da ideia eu retrocedesse na decisão.

Após a finalização do arranjo instrumental e vocal, houve algum tempo de pausa no projeto visto que a disponibilidade da artista em se deslocar ao Porto era bastante limitada. A possibilidade de ter estes tempos de pausa podem ser tanto vantajosos como desfavoráveis para o processo na minha opinião. A paragem permite afastar-me de um

projeto uma vez que estou bastante imerso e já com alguma falta de perspectiva. Por outro lado, dá algum receio de que as pessoas se desmotivem, o que pode fazer com que o projeto fique inacabado.

Durante o período de paragem, tentei estar em contacto com a Artista 2 para combinar datas e reuniões para falarmos sobre alguns procedimentos e cuidados a ter no lançamento de um *single* (especialmente sendo a sua estreia) e também para quando for a estúdio gravar. Felizmente, mostrou estar confiante, determinada e curiosa quanto aos conselhos dados.

No dia da gravação, fui mais cedo para o estúdio preparar a sessão para aproveitar o máximo de tempo possível com a artista. Sendo a primeira experiência da artista em estúdio, era importante que tivesse o maior conforto, à-vontade e confiança possíveis.

A artista quando chegou ao estúdio veio acompanhada com uma pessoa. No início, para quebrar algum nervosismo perguntei como se sentiam e se fizeram uma boa viagem. Tentei também estimular a participação do acompanhante na sessão para não se sentir à parte. Antes de começarmos a gravar, estivemos a discutir como iríamos gravar. Combinámos gravar secção a secção e por vezes parávamos para fazer pausas ou comentar a performance.

No início da fase de gravação, mostrou estar um bocado nervosa, algo que já previa e sabia que à medida que cantasse, mais serena e solta ficava. A ideia de “juízo” pode ser um peso sobre os artistas. Sabendo e esperando que fosse um obstáculo, durante toda a sessão procurei incentivar a artista e criar um ambiente livre de preocupações, onde as falhas fizessem parte do processo. Reconheço a importância na empatia e comunicação para com os artistas, consciente da vulnerabilidade do momento.

Após termos começado a imergir na dinâmica da sessão, fizemos o *comping* dos *takes*. Durante esse processo, a artista e o acompanhante sempre foram participativos e críticos o que contribuiu bastante para a fluidez da sessão. Houve alturas em que a minha opinião e a da artista divergiam e, como forma de resolver a situação, confiámos na decisão de “desempate” da opinião do acompanhante.

Durante as pausas realizadas, aproveitamos para nos conhecer melhor e perguntar se a sessão estaria dentro das expectativas e se estão a gostar do processo.

Quando concluímos a gravação da voz principal passámos para as harmonias e *ad libs*. Os arranjos das harmonias tinham um registo bastante alto, o que forçava a artista cantar em falsete. A artista sentiu-se incapaz de executar de uma forma tão precisa como a voz principal. Neste cenário senti a necessidade de motivá-la porque reconheci que tinha um potencial maior do que o que via a si mesma. Considero que o papel de produtor vai além da própria criação do objeto sonoro, é também criar condições para que o artista atinja o seu maior potencial, mesmo quando o próprio não o reconhece.

Após a sessão ter finalizado, mandei mensagem a agradecer pela experiência e que iria dar mais notícias sobre o progresso da música. Sinto que estes gestos são bastante importantes para o fortalecimento da ligação com a artista que poderá trazer mais oportunidades de trabalho futuras.

Em conversa com um amigo e colega de trabalho, Engenheiro de Mistura 1, surgiu a oportunidade de ele realizar o processo de mistura e masterização da música. Uma vez que já o conheço, fiz a preparação de mistura em Pro Tools de acordo com o seu *workflow* (Figura 10).

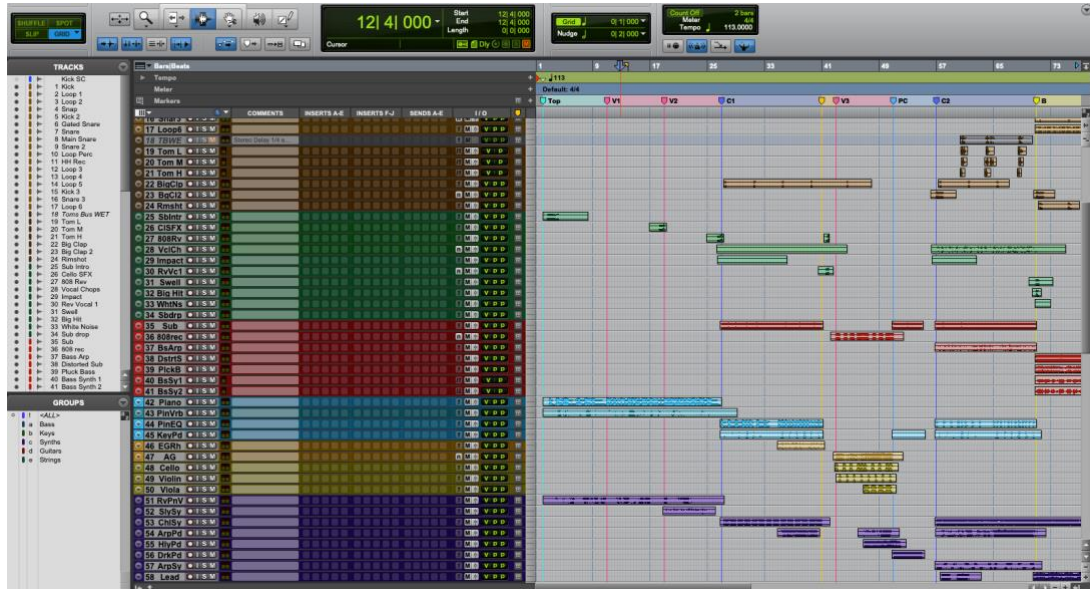


Figura 10. Captura de ecrã do projeto de preparação de mistura da Música 2.

Os processos de mistura e masterização foram bastante rápidos, principalmente porque a produção já se encontrava próxima do resultado desejado. Além disso, o Engenheiro de Mistura 1 possuía uma compreensão profunda da sonoridade que eu procurava alcançar. Este entendimento prévio foi crucial para realçar os elementos musicais que tinha idealizado. Em suma, a combinação do entendimento da minha visão e do artista e a comunicação eficiente evitou a necessidade de múltiplas revisões e garantiu um resultado fiel às intenções artísticas.

4.4 Música 3

Conheci a Artista 3 pela rede social Instagram. Já acompanhava o trabalho da artista há algum tempo, mas nunca tive “coragem” ou achei que necessitasse de ajuda para os seus projetos. A iniciativa surgiu porque encontrei-a na procura por artistas portugueses no Vampr. Reparei que estava à procura de ajuda na produção das suas canções, decidi então mandar mensagem privada pelo Instagram.

Após alguma conversa e troca de ideias, combinámos fazer uma videochamada para decidir em que projeto iríamos trabalhar. Estava bastante confiante e confortável visto que estou habituado a produzir o seu estilo de música.

Na videochamada, demonstrava e admitiu ter alguma prudência partilhando que teve algumas experiências negativas com outros produtores musicais. Reconheço a importância de um artista estar à vontade para partilhar as suas experiências negativas. Para mim demonstra que está confortável comigo e também é uma forma de perceber o que não devo ser/fazer, quer para a Artista 3 quer para qualquer artista. De acordo com o que foi partilhado, considero que não me enquadro de todo nas abordagens praticadas.

A artista partilhou a canção demonstrando alguma dificuldade na sua abordagem para com a produção. Partilhou que teve opiniões que preferiram ouvir a música tocada ao vivo do que em estúdio provocando-lhe algumas dúvidas sobre que direção tomar. Aceitei o desafio com toda a confiança e motivação e seguidamente combinámos sobre como iríamos proceder.

Foi acordado que à medida que eu fosse tendo progressos significativos na produção para partilhar e pedir *feedback*. A gravação vocal seria gravada presencialmente no Porto. Posteriormente a edição vocal seria da responsabilidade da artista e os restantes processos seriam da minha responsabilidade.

A artista facilitou-me bastante o arranque do projeto partilhando o ficheiro do projeto da maquete da mesma DAW que utilizámos (Figura 11).



Figura 11. Captura de ecrã do projeto recebido da Música 3.

Partindo do projeto maquete, tal como a Música 1, adaptei-o para o meu *workflow* (Figura 12) e comecei a desenvolvê-lo manipulando o arranjo e alguns instrumentos virtuais da maquete.

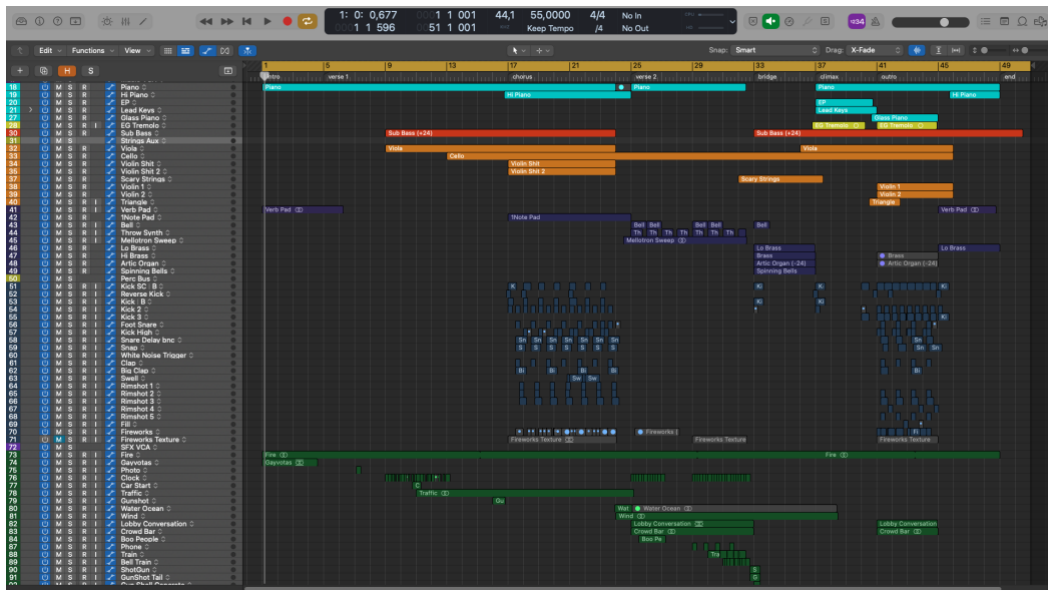


Figura 12. Captura de ecrã do projeto de produção da Música 3.

Sentindo que ainda faltava alguma coisa que desbloqueasse a produção da música, tentei esclarecer mais com a artista sobre a mensagem da canção que pretendia transmitir. Quais os períodos e locais que imaginava o desenrolar da história, bem como os elementos visuais que idealizava para tal adaptação. A artista forneceu-me bastantes ideias o que me permitiu expandir ainda mais a produção com a utilização de SFX, assim como: fogueira, chuva, vento, gaivotas, carros, entre outros.

Ao longo do desenvolvimento do projeto senti necessidade e ansiedade de ter o *feedback* da artista, porém tentava enviar o mínimo de versões possível de modo a não incomodar ou fatigar muito. Acredito que é necessário estar consciente da importância de respeitar o tempo e energia das pessoas com quem trabalhamos. Para além disso, o constante pedido de *feedback* poderia transmitir à artista uma sensação de insegurança de minha parte em relação ao projeto.

Após ter concluído a produção do instrumental, decidimos ter uma sessão de gravação vocal. No início da sessão de gravação, a montagem ainda não estava totalmente pronta e também ainda não me sentia totalmente ambientado ao estúdio. Houve alguma ansiedade em ter tudo pronto para a sessão ter uma finalidade positiva, visto que seria difícil remarcar. A artista demonstrou estar compreensiva e paciente com os contratempos que iam surgindo.

Apesar das dificuldades, não impediram de forma significativa a fluidez da gravação. Durante a captação, fizemos bastantes trocas de sugestões e apontamentos de como idealizávamos a performance. Sempre que se finalizava cada secção, fazíamos o *comping* e discutíamos se seria necessário repetir algum excerto.

Dada a limitação do tempo em estúdio, não permitindo gravar as *double vocals* e *backing vocals*, a artista propôs gravá-las sozinha visto que não seria muito necessária a minha presença no processo e assim também editar a voz principal que gravámos. Deste modo, pude fazer uma pausa enquanto aguardava que a edição das vozes estivesse concluída. Esta fase foi a mais demorada e atrasou bastante o processo.

Quando recebi o projeto da edição das vozes, notei que a edição continha bastantes artefactos, fazendo com a voz não soasse tão natural. Considero que a edição esperada ficou aquém das expectativas. Admito que a captação podia ter sido concretizada com um maior cuidado e atenção. A artista esteve demasiado próxima do microfone, o que comprometeu a qualidade de áudio da performance e conseqüentemente a edição da voz. Na altura eu contava que a artista fosse editar a voz sobre um determinado *workflow* visto que foi uma gravação com bastantes fragilidades. A artista focou-se em afinar manualmente a voz sem antes limpar as instabilidades e ruído do áudio. O que fez com que a afinação incluísse as fragilidades e criasse bastantes artefactos.

Não estando satisfeito com o estado das vozes, decidi abordar a artista sobre o estado da voz, prevendo que com o progresso na produção, os artefactos salientar-se-iam mais. A artista percebeu a minha preocupação, porém achou que iria passar despercebido. Foi uma decisão complicada e arriscada, pois eu defendia que havia margem para melhorar e não queria de todo comprometer a música com a voz naquele estado. Para isso, fiz uma comparação da edição da voz da artista com as gravações sem processamento e notei que pouco foi alterado. Decidi arriscar e ultrapassá-la assumindo a minha edição de voz sem comunicar com a artista. Assim sendo, considero que a voz soou mais natural como pretendida para esta música. Mandeí a música com a minha edição para pedir a aprovação e assim, seguiu para a fase de mistura.

Novamente em conversa com o Engenheiro de Mistura 1, surgiu a chance de trabalhar na mistura e masterização da música. Tal como na Música 2, fiz a preparação de mistura para ele (Figura 13).

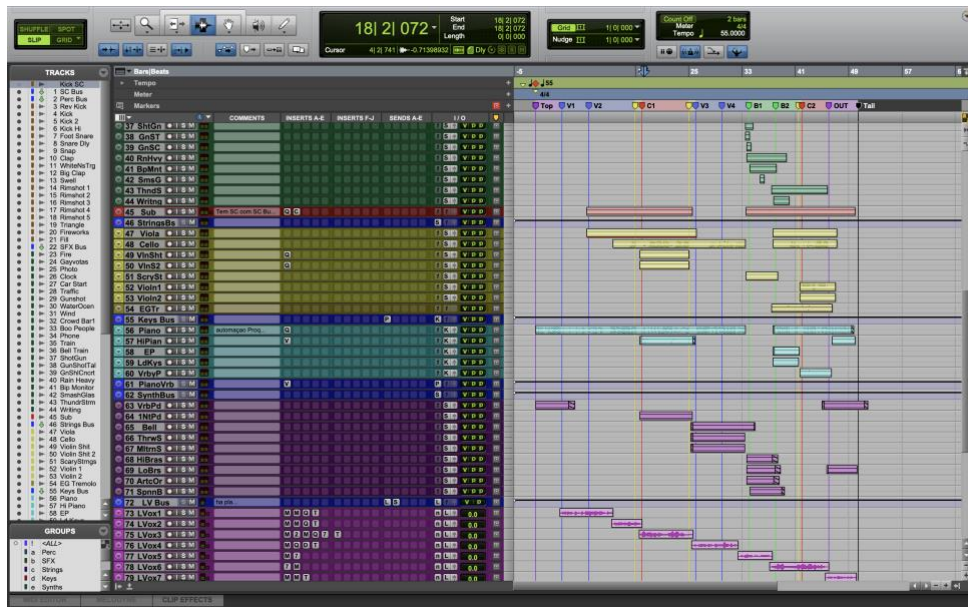


Figura 13. Captura de ecrã do projeto de preparação de mistura da Música 3.

De acordo com o Engenheiro de Mistura 1, esta produção foi mais frágil que a da Música 2, pois era uma música extremamente dependente da performance intimista da voz. Tendo em conta que a voz poderia ter sido captada com outra atenção, dificultou o seu trabalho em posicionar a voz no meio da produção. Ter o *feedback* transparente de alguém responsável por finalizar o nosso trabalho é extremamente importante para melhorar e evitar cometer falhas que prejudiquem a qualidade do projeto.

O processo de revisões comigo e com a artista sobre a mistura levou algum tempo. A artista teve algumas observações às quais concordei parcialmente e outras que não consegui compreender ou acreditar que houvesse forma de corrigir. Ele sugeriu conversar com ela diretamente, o que ajudou imenso a entender a ideia da artista. Como resultado disso, a versão final atendeu às expectativas de todos os envolvidos no projeto.

4.5 Música 4

A Música 4 foi totalmente composta e produzida por mim. Foi um processo bastante longo e desafiante, o que acaba por trazer algum desgaste criativo à medida que o processo se desenvolve.

Considero que o *songwriting* foi o mais complicado porque não tinha hábito de escrever canções e também havia uma pressão enorme em ter uma música que pudesse motivar as colaborações para a Música 5. Houve várias tentativas e vários rascunhos deitados fora até um me parecer adequado.

A composição foi desenvolvida com um dedilhado na guitarra acústica criando algumas melodias vocais por cima. Há medida que construía a melodia, fui escrevendo e encaixando a letra que levou alguns ajustes até à sua versão final. Tive sempre alguma preocupação com o sentido da letra, sendo uma música *pop*, queria que as pessoas conseguissem compreender ou relacionar-se com a mensagem que queria transmitir. Considero que o *songwriting*, por vezes, revela ser um processo extremamente pessoal, tornando-se desafiador consistência na objetividade do trabalho. O excessivo envolvimento pode dificultar o progresso e a evolução da composição. Diante desta dificuldade, necessitei de obter uma perspetiva mais distante e imparcial. Para tal, pedi *feedback* a amigos com diversos perfis de modo a colher opiniões variadas que me permitissem avaliar a canção.

Durante o processo de escrita da letra, fui realizando a produção. Comecei por gravar de uma forma bastante simples e rápida o dedilhado principal da guitarra acústica e voz para, seguidamente, criar o arranjo à volta destes dois elementos. Apesar de ser um processo de pré-produção, senti uma enorme dificuldade em obter as performances que desejava sem ter de recorrer a edição da guitarra e da voz, pois não tenho muita experiência ou habilidade.

A produção desta música para além da gravação destes instrumentos foi realizada à base da manipulação de *samples* e instrumentos virtuais, como se pode observar na Figura 14. Durante o processo, senti a necessidade de colocar uma bateria, porém tive alguma dificuldade em fazer o seu arranjo e escolher os sons de percussão adequados. A transposição das ideias para a prática nem sempre jogam a meu favor.



Figura 14. Captura de ecrã do projeto de produção da Música 4.

Assim que concluí a produção, regravei a guitarra e a voz com mais cuidado e atenção ao pormenor. A gravação da guitarra foi mais desafiante pois tinha de carregar no botão para gravar e posicionar-me para os microfones. Para aliviar-me dessa preocupação recorri à funcionalidade “*loop recording*” para garantir alguma fluidez no processo de gravação. Não foi um processo fácil também devido à minha falta de habilidade em tocar e cantar, o que me levou a dedicar bastante tempo na edição da *performance* (Figura 15 e Figura 16).

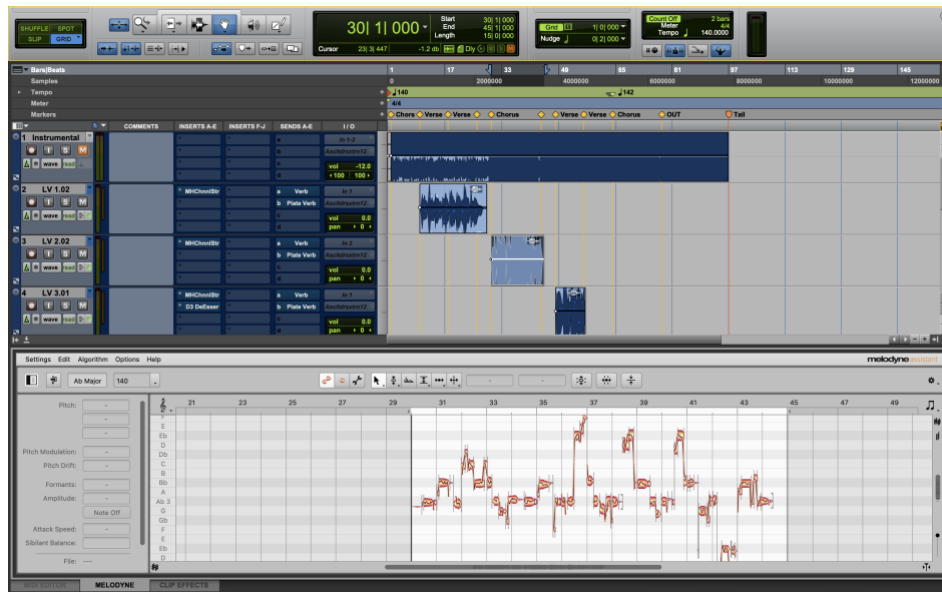


Figura 15. Captura de ecrã do projeto de edição da *performance* voz da Música 4.

Na edição da voz utilizei o *Melodyne* para mudar alguns parâmetros de afinação e de tempo. Trabalhar com uma voz frágil e desafinada na edição, pode ser complexo corrigir problemas de afinação e tempo e ainda manter a naturalidade da voz, que neste caso é bastante crucial. O excesso de processamento de correção na voz por vezes pode gerar artefactos tornando desadequada para a produção.



Figura 16. Captura de ecrã do projeto de edição da *performance* da guitarra acústica da Música 4.

Para a edição da guitarra acústica, foi essencial ser preciso no ajuste temporal das regiões de áudio e os respetivos *crossfades* para suavizar as transições entre regiões e *takes*. Desta forma, permitiu obter um resultado mais fluído e natural, tal como pretendido para a música.

Após a edição destes instrumentos, a produção foi ajustada às gravações realizadas e assim se prosseguiu para a fase de mistura da música. Desde o início da produção que sempre tentei ter o cuidado para não ter complicações ou problemas nas fases seguintes e necessitar de voltar atrás. Visto que é um projeto que exigiu bastante tempo e energia criativa, muitas vezes é difícil manter a perspectiva acabando por perder a noção das falhas que poderão existir. Tentei sempre ser eficaz e descansar do projeto para não andar às voltas.

Após limar a produção avancei para o processo de mistura. Esta fase sempre achei desafiante devido à minha falta de experiência e perspectiva visto que estive bastante imerso na produção e *songwriting*. Foi bastante complicado conseguir identificar “problemas” na produção que me impediam de salientar os elementos sonoros relevantes da produção na mistura. Senti a necessidade de recorrer a amigos aos quais confio para receber *feedback*. As pessoas a quem recorri não possuem qualquer ligação com a área da produção musical, no entanto considero que são críticos e que iriam apontar observações bastante úteis para a música.

Após lhes ter enviado a mistura desta música, recebi algumas observações como o piano estar muito alto, a voz soar “bastante agressiva”, não estar tão natural, ter alguns momentos em que as notas da voz poderiam ter sido mais alongadas ou que a estrutura podia ser mais longa, ... Estas observações apesar de não terem sido expressas com o maior rigor possível, estimularam-me a refletir sobre que decisões na mistura tomei para soar assim e como as resolver. Neste caso, a “agressividade” da voz pode estar associada a compressão, equalização, outros efeitos utilizados ou até mesmo apenas volume. Não considero que exista uma solução específica para cada problema. A utilização intensiva de compressão na voz, que é até adequada para este projeto, faz com que a sua dinâmica natural se perca, tendo então possivelmente um som mais agressivo. Da mesma forma a equalização, se aumentarmos de forma excessiva frequências a partir de 2 kHz, pode tornar a voz bastante “áspera” ou então “agressiva”. E se a maior percentagem das pessoas que for ouvir isto, sentir estes incómodos, poderá ser um passo fatal para não terem interesse em voltar a ouvir a música.

Após ter feito a revisão das observações feitas pelos meus amigos, notei uma enorme melhoria em como soava a música. Este processo foi incrivelmente importante, pois aprendi a importância de considerar as perceções dos ouvintes por muito descabidas ou pouco rigorosas que sejam. Apercebi-me que manter a mentalidade mais aberta durante o processo de produção musical ainda que se esteja demasiado imerso no projeto é bastante crucial.

4.6 Música 5

A abordagem para a Música 5 foi ligeiramente diferente da utilizada para a Música 4, todavia sem mudanças drásticas no instrumental. Decidi convidar pessoas que conseguissem preencher as minhas falhas e acrescentar ao projeto. O passo mais importante foi confiar tanto no processo como na pessoa, sem ter algum receio ou insegurança se seria uma boa aquisição para a produção da música.

O ficheiro projeto de produção foi copiado da Música 4 em que foi mantida a estrutura, tempo, arranjo e alguns instrumentos virtuais e *samples*. Realizei o convite para um vocalista com o qual já tinha trabalhado no passado, e com a confirmação da sua participação foi então necessária a alteração da tonalidade da música. A escolha do vocalista deveu-se à confiança que tinha com ele e ao seu timbre vocal que se assemelhava ao meu.

Inicialmente, convidei uma pessoa à qual achava que seria extremamente útil para este trabalho. A pessoa já tinha uma experiência considerável em realizar diversas captações e, além disso, ainda possuía uma rede de contactos que seria bastante vantajosa para o desenvolvimento desta música. Na altura, a pessoa mostrou-se bastante interessada e motivada em participar visto que seria um projeto diferente aos que costumava trabalhar. No entanto, ao longo do tempo, o contacto foi-se perdendo. Não obtive qualquer resposta às mensagens ou chamadas, o que fez com que deixasse de contar com essa pessoa para este projeto e porventura futuro.

Face a isto, decidi iniciar o processo de produção convidando um guitarrista que conheci no ambiente académico. Escolhi esta pessoa por acreditar nas suas competências e habilidades que se adequariam perfeitamente a esta música. O processo de gravação foi esperado ser simples, sem grandes dificuldades. Porém houve uma enorme falha da minha parte na preparação da sessão. Dias antes preparei o projeto para a sessão e antes da sessão ia passá-lo para o computador da régie, mas não tinha bateria, ficando impedido de conseguir transferir o ficheiro do projeto com o instrumental já transposto. Felizmente, o guitarrista compreendeu a situação e fez questão de tentar ajudar, mas não foi possível resolver. A alternativa que tinha foi pegar no instrumental que tinha mandado ao guitarrista da Música 4 e transpô-lo para a tonalidade do vocalista. Foi a única forma de conseguir prosseguir com a sessão, por muito precárias que fossem estas condições. Para além do dedilhado principal, o guitarrista ainda acrescentou mais uma camada de guitarras com um dedilhado ligeiramente diferente, que acabou por dar um toque mais acústico e natural à música. Para além do que aconteceu inicialmente, considero que a sessão correu bastante bem de forma fluída, no entanto, as gravações da guitarra soavam ligeiramente desafinadas pois foram afinadas com base no piano de cauda do estúdio. Só reparei este aspeto durante o processo de edição das guitarras, que acabou por ser mais simplificado, pois a *performance* foi concretizada de acordo com o pretendido.

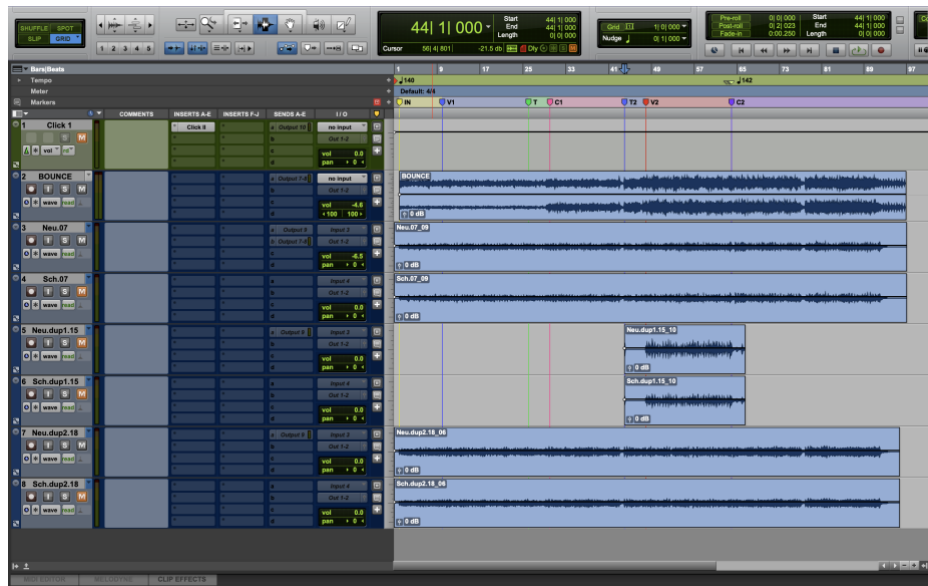


Figura 17. Captura de ecrã do projeto da sessão de gravação da guitarra acústica da Música 5.

Após terminar a gravação e edição da guitarra acústica, percebi que a adição de uma bateria seria essencial para uma base rítmica mais sólida e dinâmica. Não conhecia nenhum baterista disponível para colaborar, pelo que tive de recorrer às redes sociais em busca de alguém. Utilizei o Instagram para tentar encontrar um baterista interessado em participar. Partilhei uma história a anunciar que estava à procura de um baterista. Apesar do potencial alcance das redes sociais, o número de respostas ficou um bocado aquém das expectativas, tendo sido apenas uma pessoa a responder à solicitação. Embora o baixo número de respostas, fiquei grato pela disposição e interesse da pessoa.

Antes da sessão de gravação da bateria, precisei de estudar bem como iria gravá-la visto que nunca tive responsável por este tipo de captações. Para isso, tentei recorrer a algumas pessoas da minha rede de contactos para trocar algum *feedback* e experiências de modo a alertar para possíveis problemas e obstáculos que possam surgir antes e durante da sessão. Estas trocas de ideias ajudaram-me imenso a antecipar alguns desafios técnicos e criativos. Para mim, este tipo de diálogo foi extremamente crucial permitindo-me abordar a captação numa perspetiva mais informada e estratégica de forma a garantir que o processo decorra com a maior eficiência e fluidez possíveis.

Para garantir uma sessão sem contratemplos, decidi chegar mais cedo ao estúdio para montar a bateria e a configuração dos microfones sozinho. Ainda assim, estando sozinho, o tempo não foi suficiente para deixar tudo preparado para quando o baterista chegasse. Apesar dos meus esforços, acabei por enfrentar alguns desafios técnicos e de logística, o que atrasou de forma considerável o processo e diminuiu o tempo útil de trabalho com o baterista. Felizmente, o baterista mostrou-se sempre disposto a ajudar. A sua atitude colaborativa foi essencial para aliviar as dificuldades que foram surgindo. Esta postura permitiu ganhar alguma calma e confiança num ambiente que parecia estar um caos.

Quando já estava tudo pronto, os primeiros *takes* foram certificar que não havia algo fora do normal na captação e também para o baterista se ambientar à música e

monição. Nesse momento, questionei-o se seria possível afinar melhor a tarola para ter um som cheio e encorpado com ênfase nos graves e médios. A resposta dada não foi muito agradável, afirmando que poderá ser resolvido com processamento na fase de mistura. Embora eu discordasse da abordagem, não insisti na questão. Eu pretendia ter a afinação idealizada da tarola desde o início da gravação, pois acredito que seja crucial capturar o som desejado da forma mais natural e autêntica possível. Dependendo da pós-produção pode não proporcionar o mesmo resultado, mascarando a verdadeira qualidade e caráter do instrumento.

Simultaneamente, ao fim de cada *take*, houve algumas trocas de ideias relacionadas com o arranjo da bateria. Reparei em alguns sinais de nervosismo por parte do baterista, manifestados através da sua *performance*, que se encontrava desviada do tempo estabelecido. Esta nítida discrepância rítmica sugeria algum possível desconforto ou ansiedade durante a gravação. Para potenciar a sua *performance* tentei conversar com ele de modo a perceber o que poderia estar a incomodar e assim tentar ajudar. Na conversa, fui tentando mostrar uma postura paciente e empática, o que acabou por melhorar a sua *performance*.

Apesar dos esforços do baterista durante a sessão, a experiência ficou um bocado aquém das minhas expectativas. Embora tenha havido uma melhoria face aos primeiros *takes*, ainda assim foi necessário realizar uma edição bastante intensa na *performance* e sonoridade da bateria. Houve uma clara dedicação do baterista em melhorar, demonstrando receptividade às sugestões dadas durante a sessão. Contudo, ainda permaneceram alguns problemas que exigiram ser atenuados na pós-produção, como se pode observar na Figura 18.

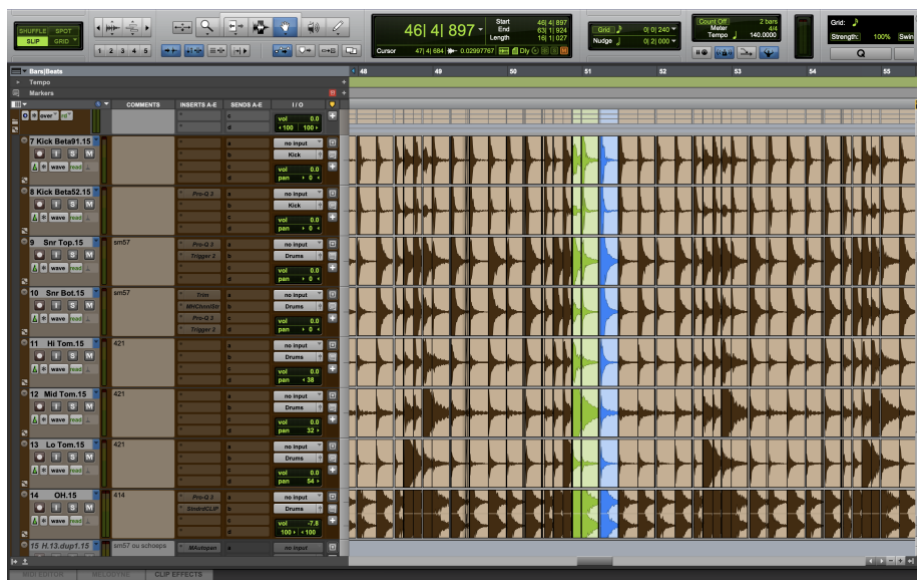


Figura 18. Captura de ecrã do projeto de edição da bateria da Música 5.

Este processo de edição foi bastante intensivo, o que acabou por me cansar e sentir que o resultado pretendido se distanciava mais do que aquele ao qual se estava a chegar. No entanto, o estado da edição não soava natural o que iria comprometer bastante o resultado. Quando concluí a edição, decidi comprometer-me a avançar com o que tinha.

Chamei um baixista para gravar a música, pois já tinha tocado em conjunto com ele anteriormente e achei que seria adequado para este projeto. No dia da gravação, a sessão foi bastante fluída e rápida. O baixista entendeu de forma intuitiva o que era pretendido para a música, acrescentando alguns pormenores que complementaram com o arranjo. As suas capacidades de adaptação e sensibilidade musical tornaram a gravação natural e bastante cuidada. Fiquei extremamente satisfeito com o resultado.

Para a fase de mistura, necessitei de arranjar alguém para realizar esse processo. Para isso, coloquei uma publicação no Instagram a informar que estava à procura de um engenheiro de mistura e masterização. Ao contrário do que se sucedeu com a procura de baterista, recebi um número de respostas bastante satisfatório. Recebi a resposta de uma pessoa, Engenheiro de Mistura 2 (EM2), à qual já acompanhava e achava bastante interessante o seu trabalho há algum tempo, mas que nunca tinha havido a oportunidade de colaborar. O EM2, quis ouvir o estado do projeto para avaliar e perceber com o que o haveria de esperar. Em conversa com ele, aponte algumas fragilidades no projeto, sendo a maior a bateria. O EM2 mostrou-se bastante prestável em trabalhá-la, visto que também é baterista. Saber que podia contar com a ajuda dele nesta questão foi bastante aliviador.

No entanto, passado algum tempo, o EM2 referiu que por muito que se esforçasse na edição da bateria, esta nunca iria ficar dentro daquilo que eu pretendia e que seria mais eficaz e melhor programar uma bateria virtual. Esta programação iria facilitar bastante o alcance ao tipo de som e *performance* que eu queria. Na altura, houve uma certa preocupação sobre o que o baterista poderia achar pelo facto de todas as suas gravações não terem sido aproveitadas para o resultado, visto que sempre se mostrou prestável e motivado em ajudar. Considerei ter sido uma situação bastante delicada à qual tive de prosseguir com a programação da bateria virtual para alcançar a sonoridade que eu pretendia do projeto. Apesar de tudo, foi uma forma de ter uma maquete rítmica para o EM2 ter uma ideia mais clara do arranjo percussivo. Ele veio falar comigo sobre que *samples* de percussão seriam as mais adequadas para a música. Tentei dar o maior número de referências musicais possível para tentar arranjar os sons de percussão pretendidos.

Após ter recebido as multipistas da bateria, inseri-as na produção e fiz simultaneamente uma mistura maquete e a preparação da mistura, para ter um ponto de partida que o permita seguir a ideia da sonoridade que pretendo para a música.

Passado uns dias, recebi a primeira versão da mistura. Para além disso, o EM2 demonstrou estar extremamente satisfeito por trabalhar neste projeto e com vontade para no futuro voltar a trabalhar comigo. É bastante positivo e gratificante ouvir estas palavras.

A nível geral, a mistura cumpriu e respeitou a maquete. Fiquei bastante satisfeito, porém tinha algumas observações subtis a fazer. Nomeadamente em relação à sibilância

na voz, volumes de instrumentos e reverberações na tarola. O EM2 agradeceu o *feedback* e voltou a trabalhar para a segunda versão que acabou por ficar como a versão final.

Após a conclusão deste projeto, aproveitei para saber quais as fragilidades no meu trabalho que possam ter dificultado o trabalho do EM2.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

5.1 Projetos

5.1.1 Música 1

A Música 1 foi um projeto desenvolvido de forma totalmente remota proporcionando certas aprendizagens valiosas para projetos futuros.

Considero que foi bastante determinante o diálogo antes do desenvolvimento da música, pois permitiu estabelecer expectativas e planear o procedimento de modo que estivéssemos ambos confortáveis. Durante a produção do instrumental, a comunicação por mensagens instantâneas teve os seus desafios, quer pela demora das respostas devido à incompatibilidade horária ou pela complexa interpretação das respostas. Apesar de ser uma ferramenta bastante útil e rápida, não demonstra de forma totalmente transparente como a pessoa está a transmitir aquela informação, sendo uma forma bastante impessoal que muitas vezes pode ser mal compreendida.

Tendo em conta os fatores geográficos, este projeto exigiu alguma adaptação e flexibilidade. A inevitabilidade da realização da produção num formato assíncrono e a necessidade de confiar nas ferramentas de comunicação digital destacam a importância da organização e eficiência na gestão do processo.

A delegação de responsabilidades como o *comping* e o arranjo vocal para a artista, foi um passo importante para aprender a confiar nos colaboradores e de saber quando ceder algum controlo para o bem do projeto. Apesar de ter sido necessário corrigir certas fragilidades no que toca à gravação vocal, reconheço que seja importante também precaver certos potenciais contratempos, principalmente quando não estamos habituados em trabalhar com a pessoa.

A fase de mistura apresentou alguns desafios. A necessidade de ter de voltar atrás para a fase de produção para acrescentar algumas vozes quando foi questionado se já estava tudo pronto para avançar para a próxima fase. Esta alteração teve um enorme impacto desadequando significativamente o arranjo desenvolvido, ao qual tive de comprometer-me e avançar. A partir daquele momento, com a acumulação de contratempos tornou-se bastante difícil ter uma perspetiva clara da música e manter o foco para ainda concretizar o resultado pretendido. Reconheci a importância de fazer intervalos, quer durante o trabalho quer mesmo alguns dias para voltar com uma visão mais fresca.

A interpretação de *feedback* foi desafiante. Questionar e explorar uma compreensão mais profunda do que a artista realmente deseja pode levar a uma melhoria significativa no resultado. Este processo por vezes exige alguma paciência e empatia, nomeadamente quando os comentários podem não parecer fazer algum sentido. É preciso fazer um esforço e estar aberto a revisões de modo a resultar na concretização satisfatória do projeto para ambas as partes.

Para concluir, considero que este projeto não atingiu as expectativas desejadas. Após a sua finalização, alguns sons da produção não foram os mais adequados, a tonalidade poderia ter sido ajustada para potenciar a voz e a mistura podia ter sido melhor.

5.1.2 Música 2

A Música 2 não apresentou desafios impactantes para o processo de produção. Desde o início que se estabeleceu uma relação de confiança com a artista, o que foi crucial para a fluidez do projeto. A compreensão das competências e experiências da artista foram essenciais para gerir a produção da melhor forma possível.

A monotonia na estrutura da música foi algo que ao início receou-me devido à falta de ideias para dinamizar a produção. Felizmente, o desbloqueio criativo surgiu com a introdução de elementos percussivos no segundo verso da música. Esta ideia ousada casou alguma incerteza quanto à aceitação por parte da artista, visto que não estaria a contar com algo assim. Contudo, mostrou ficar bastante satisfeita e motivada pela forma como a música estava a ficar. Por vezes, existe uma tendência em colocar um peso excessivo na forma como pensamos que a pessoa vai reagir perante decisões tomadas. Enquanto houver autoconfiança, humildade e motivação em prol do projeto, não será necessário sentir esta pressão. E em caso de desaprovação, é importante saber aceitar e tentar de novo.

Os períodos de pausa no projeto, devido à disponibilidade limitada da artista, tiveram as suas vantagens como desvantagens. Por um lado, permitiu renovar a perspetiva do projeto na sua retoma. Enquanto por outro lado, trouxe o risco da desmotivação e da sua descontinuidade conseqüentemente. Apesar de não ter sentido, achei importante manter contato com a artista durante esses períodos de modo a garantir a finalização do projeto.

Alguns dias antes da gravação vocal, houve algumas conversas sobre a sessão de gravação uma vez que a artista nunca tinha tido essa experiência. Esclareci algumas questões que a artista teve, tentei tomar conhecimento de receios e ansiedades de modo a criar um ambiente confortável e acolhedor para que a sessão corra com o maior sucesso e foco possível. No dia da gravação, não senti um nervosismo significativo por parte da artista, o que acabou por verificar-se pelo resultado no final da sessão. O facto de ter tido um acompanhante na sessão com espírito crítico permitiu servir como “desempate” no *comping* e aliviar a tensão, proporcionando uma experiência mais divertida e fluída. O incentivo constante à artista para que atinja o seu potencial vocal, sublinhou a importância de um dos vários papéis de um produtor, não apenas como um técnico, mas como um mentor e motivador.

Em suma, o processo desta música não apresentou desafios e contratempos complexos, o que tornou o desenvolvimento bastante fluído e eficaz não prejudicando a expectativa criada da música e das intenções artística da artista. Todos os intervenientes mostraram estar bastante satisfeitos com o resultado.

5.1.3 Música 3

A Música 3 foi um processo bastante fluído no geral, contudo houve alguns contratempos a partir da gravação da vocal. Considero que a voz não foi tão bem gravada como o desejado, pois a artista encontrava-se bastante próxima do microfone tornando o som da sua voz com demasiados graves e áspero. Algo que poderia ter sido evitado com uma melhor preparação. Não tendo uma boa captação, mais complicado se tornava alcançar a sonoridade ambicionada e mais trabalho teria de ser realizado na edição para tentar aliviar as vulnerabilidades da gravação.

Como combinado, a artista fez a edição da gravação à qual no final foi descartada e realizada por mim sem sequer tê-la informado. Apesar da conversa que tive com a vocalista para discutir este problema, a artista considerava que não era um problema notável. Reconhecendo que era uma situação bastante complicada, não querendo de todo ficar insatisfeito com um projeto ao qual haveria margem para melhorar, achei sem dúvidas que conseguia resolver. Com algum trabalho, editei a voz e mandei à artista sem mencionar o procedimento realizado, ao qual acabou por dar a sua aprovação.

Enquanto produtor musical, acredito que muitas vezes é preciso proteger o objeto artístico da minha influência, para preservar a obra tal como o artista imaginou. Porém, também às vezes é preciso proteger a obra do artista. Reconheço as consequências que poderiam ter ocorrido, sendo algo que não recomendo seguir sempre. São situações que não existem apenas uma solução e que nem sempre ambas as partes saem a ganhar ou satisfeitas.

No caso de acontecer novamente esta situação, tentaria conhecer o método que o interveniente usa para a edição de voz para avaliar se poderia confiar na pessoa para este processo conforme a qualidade de gravação. Caso a pessoa só afinasse uma voz, como aconteceu, editaria antes para limpar as fragilidades da captação.

Em suma, foi um projeto que me fez compreender a importância de tomar decisões complexas em prol da qualidade do projeto. A decisão de não informar a artista da reedição da voz foi complicada, mas necessária para garantir que a sonoridade final ficasse mais próxima da esperada. É importante saber equilibrar a visão do artista com a necessidade de manter um padrão técnico elevado. A transparência e a comunicação são fundamentais numa colaboração, mas há situações em que é necessário promover a integridade do trabalho com um certo nível de sensibilidade e profissionalismo. Felizmente no final, todos ficamos bastante satisfeitos com o resultado.

5.1.4 Música 4 e 5

A Música 4 passou por um processo longo e complexo, destacando-se pelo caráter desafiador e pelo desgaste criativo que acabou por trazer-me ao longo do tempo. O *songwriting* foi algo que senti bastantes dificuldades e necessitei bastante de *feedback* por parte de amigos para ter alguma noção de se valeria a pena continuar a desenvolvê-la ou se era preferível tentar escrever outra canção. Havia uma pressão em criar algo motivador para as futuras colaborações. O *feedback* para mim sempre serviu como uma forma de validação e incentivo, tentando não criar uma forte dependência. Muitas vezes, a criação musical pode ser um processo bastante solitário e repleto de incertezas. Dispor de um núcleo de pessoas confiáveis que possam oferecer as suas opiniões, ajuda a reforçar a confiança na direção escolhida ou a identificar os caminhos que não parecem ser os mais adequados.

Durante a produção, houve alguns desafios particulares como a criação do arranjo de bateria e a escolha dos respetivos sons, com dificuldades em traduzir as ideias para a prática. A minha falta de habilidade em tocar e cantar obrigou-me a dedicar bastante tempo na edição das gravações para tentar alcançar o desempenho desejado. Estes processos acabam por gerar algum desgaste criativo.

A fase de mistura apresentou outro conjunto de desafios provocados pelo desgaste, devido à minha imersão no projeto, dificultando a identificação de problemas na produção e também a perda de motivação. Mais uma vez, o *feedback* de amigos foi decisivo para a revisão da mistura. Embora não tenha sido tecnicamente detalhado, ajudou-me a refletir sobre as minhas decisões, ouvir com outra perspetiva e assim, realizar as melhorias necessárias.

Em síntese, a experiência com a Música 4 destacou a importância de manter uma mentalidade aberta e recetiva ao feedback buscando perspetivas externas, mesmo quando se está profundamente imerso no processo criativo. Foi um projeto com o qual aprendi que é necessário gerir o tempo e processos, de modo a não gerar fadiga criativa e emocional. Saliento novamente a importância de implementar um *workflow* com intervalos para obter uma maior eficácia e produtividade no trabalho.

A Música 5 nasceu da Música 4. Tentei aproveitar ao máximo o arranjo previamente realizado para concentrar-me nas áreas às quais não sou tão competente, como os instrumentos acústicos, voz e engenharia de mistura e masterização. Foi um grande desafio para mim confiar nos colaboradores, especialmente porque não tinha muita confiança ou conhecimento sobre as suas habilidades. Havia um enorme receio de me sentir desgastado com o desenvolvimento deste projeto, particularmente se surgissem contratemplos ou se as sessões não corressem conforme o esperado. Além disso, havia a preocupação sobre como lidar com os intervenientes caso fosse necessário descartar a parte do trabalho realizado por eles. Após alguma ponderação, decidi fazer um esforço para deixar de lado estes receios e assumir que fazem parte da experiência e que só se cresce falhando.

A gravação da bateria foi um processo desafiante. Visto que não havia muita margem de manobra para adaptar o som da bateria ao projeto, foi necessário concentrar-me na captação e na *performance*. Foi bastante exaustivo, sem a ajuda de um assistente ou de

outros membros de equipa, tarefas como a montagem da bateria atrasaram a sessão. A complexidade de garantir que todos os microfones estivessem posicionados corretamente e que os níveis de entrada estivessem equilibrados também contribuiu para o atraso. Foram vários parâmetros aos quais teria de estar atento, mas que dificilmente conseguia acompanhar em simultâneo e com o tempo curto. Nestas alturas foi realizado um esforço para não transmitir qualquer nervosismo perante o baterista para não se preocupar com fatores aos quais lhe competiam.

Para tentar contornar a situação, tentei incentivar o músico e questionar se necessitava de algo. A abordagem delicada e empática tinha como objetivo identificar as fontes do desconforto ou ansiedade do baterista, de modo a poder oferecer o suporte adequado para potenciar a sua *performance*. Este aspeto da dinâmica de estúdio sublinha a complexidade do processo de produção musical. Cujos fatores emocionais e psicológicos podem influenciar diretamente o desempenho dos músicos e consequentemente, o resultado da obra.

A identificação da fragilidade do projeto relacionada com o facto da bateria não soar como o pretendido foi uma etapa crucial, pois o reconhecimento dos problemas é o primeiro passo para a sua resolução. Apesar do esforço do EM2 na edição da bateria, reconheceu que, devido às inúmeras fragilidades, a bateria nunca atingiria o nível desejado. Tomar decisões complexas em prol de um projeto é uma parte inevitável do processo criativo. Embora difícil, esta escolha foi tomada em busca de qualidade e eficácia. As delicadezas deste tipo de situações podem impactar diretamente os colaboradores envolvidos. É fundamental lidar com sensibilidade, de modo a garantir haja valorização e compreensão de todos os intervenientes.

A mistura por parte do EM2 não fugiu muito à maquete fornecida, provavelmente porque nunca tínhamos trabalhado juntos e não quisesse arriscar ser ousado fugindo à maquete. Apesar disso, foi um elemento crucial para a potencialização deste projeto e, quiçá para mais projetos no futuro. A satisfação em ter misturado este projeto e o seu desejo de colaborar novamente no futuro são sinais motivadores e bastante positivos. É profundamente gratificante saber que alguém aprecia o nosso trabalho gratificante. Não só valida os nossos esforços e trabalho, como também cria uma base sólida para futuros projetos colaborativos.

Reconheço que pedir *feedback* após a conclusão de um projeto é fundamental para o crescimento e manutenção de relações profissionais. Para além da minha autocrítica, ouvir críticas construtivas permitem-me evoluir e evitar constranger profissionais por alguma fragilidade da minha responsabilidade. É através deste equilíbrio de auto e hétero criticismo que posso aprimorar o meu trabalho, quer mais eficaz que mais refinado, de modo a facilitar futuras colaborações e garantir que cada projeto seja melhor que o anterior.

5.1.5 Comparação Músicas 4-5

Fazendo a comparação das músicas 4 e 5, notou-se uma clara diferença e melhoria. Primeiramente, a guitarra foi um dos elementos que melhorou bastante na Música 5

devido à *performance* e a sua respetiva captação. O facto de não ter a preocupação em tocar bem e conseqüentemente gravar, permitiu que conseguisse focar a atenção e energia para outros processos, o que acabou por tornar o processo mais eficaz e fluído. E para além disso, o arranjo das guitarras tornou-se mais rico e natural.

A nível vocal, timbricamente prefiro a Música 4, porém a componente técnica ficou aquém das expectativas levando bastante edição, o que me faz preferir a Música 5. A voz da Música 4 aparenta dar uma carga emocional mais transparente daquilo que eu quero transmitir com a letra, talvez devido à minha ligação com a mensagem da letra. No entanto, o vocalista foi mais competente a nível técnico dando também o seu toque na música.

Em termos de bateria, penso que a Música 5 ficou melhor. A possibilidade de ter alguém que tem um conhecimento mais profundo sobre o instrumento facilitou a concretização da ideia que tinha em mente e o aperfeiçoamento do próprio arranjo rítmico, tornando a música mais dinâmica e rica.

5.2 Desenvolvimento profissional e (inter)pessoal

O ego tanto pode impedir a progressão como fazer crescer um produtor musical. É possível pensar que já se é incrível e não necessitar de qualquer *feedback* ou conselho, ganhar confiança necessária nas competências e projetos.

O ego também pode tornar-nos incrivelmente inseguros. Isto leva às pessoas ficarem na defensiva quando confrontadas com alguma oposição. A ideia de que a outra pessoa possa reconhecer as suas fraquezas é assustadora. Eventualmente, podemos pensar que as pessoas são arrogantes, mas na verdade pode ser o contrário. Moderar o ego pode permitir que nos tornemos capazes de aceitar *feedback* com maior facilidade não desprezando, algumas críticas possível excessivamente duras ou apenas maldosas. No entanto, desenvolve-se uma capacidade de lidar com qualquer tipo de situação sem ficar incomodado com isso.

Permite também uma maior fluidez com qualquer tipo de colaborações, uma vez que existem sempre egos envolvidos. Por vezes, existe sintonia, outras nem tanto ou mesmo nenhuma. Mostrar abertura e o ego moderado reforça mais a preparação para qualquer circunstância e colaboração.

Conseqüentemente, as habilidades de produção irão melhorar. Nos momentos em que tudo parece estar a colapsar devido às expectativas criadas, pensamos que não existe forma de melhorar ou que eu ou um interveniente somos incompetentes. Nestas fases, o ego acaba por ser uma barreira impedindo a concretização de um resultado que nos satisfaça quando na verdade ainda poderá haver alguma maneira de ultrapassar ou converter a barreira em algo inesperado e que nos aproxime do sucesso.

O percurso de um produtor musical é marcado pela busca constante da excelência e perfeição impossível. Um caminho realizado por diversas e inúmeras revisões, mudanças de planos e, inevitavelmente, por momentos de insatisfação e frustração

quer antes e durante, mas também após a chegada ao destino. É importante refletir e saber gerir a insatisfação e a perceção que temos perante uma obra criada. A insatisfação e a sensação de que poderia haver algo “melhor” são intrínsecas ao desenvolvimento de um produtor musical.

Várias músicas passam por diversas iterações e mudanças até alcançar o seu resultado. É um ciclo contínuo de tentativa-erro, onde cada transformação visa aprimorar a obra final. Todavia, é normal que o resultado possa não agradar todos os envolvidos totalmente. Apesar de ser uma realidade difícil de aceitar, é essencial entender que a perfeição absoluta é uma mera ilusão. Considero que o foco deve estar na excelência relativa ao contexto foi realizado o trabalho. Cada decisão, cada arranjo realizado espelha as melhores escolhas possíveis com as ferramentas, conhecimentos e experiência disponíveis naquele momento.

A aceitação de que o trabalho realizado foi o melhor possível, tendo em conta as condições, é libertador. O falhanço é inevitável e faz parte do desenvolvimento, quer pessoal como profissional. No mundo da produção musical, onde há um cruzamento entre a criatividade e a técnica, a ousadia de experimentar e, conseqüentemente, falhar, é crucial. Não penso que se deva ceder à mediocridade, mas sim reconhecer o valor das decisões tomadas e aprender com elas.

A sensação de que ser "melhor" é uma constante pode ser vista sob duas perspetivas: como fonte de frustração ou como um impulsor para o crescimento contínuo. Por vezes, pode parecer mais fácil seguir a primeira perspetiva, mas isso só impede de prosseguir e alcançar o potencial que tanto procuramos. Optar pela segunda perspetiva é determinante para o desenvolvimento profissional. Saber aceitar que a busca pelo melhor é um processo interminável permite que o produtor se mantenha em constante aprendizagem e aperfeiçoamento. Este processo de autoavaliação e reflexão contínua contribui para o desenvolvimento do sentido crítico e habilidades técnicas.

6. CONCLUSÃO

Nesta investigação, a componente interpessoal foi explorada no processo de produção musical, com um enorme destaque na importância das relações entre os diversos atores envolvidos no processo criativo através da análise das cinco músicas produzidas. A análise permitiu a identificação e resoluções possíveis dos diversos fatores e obstáculos que impactaram a dinâmica colaborativa e a qualidade do respetivo resultado.

O diálogo e a eficácia na comunicação foram reconhecidos como pilares fundamentais no estabelecimento de expectativas claras e na criação de um ambiente de trabalho agradável para todos os envolvidos. Em projetos com um regime mais remoto, como Música 1, a comunicação revelou-se um desafio devido à necessidade de compreensão mútua e da gestão eficiente assíncrona na superação das barreiras geográficas e horárias ao qual, felizmente, foi ultrapassado de forma satisfatória.

A (auto)confiança entre mim e os intervenientes foi extremamente vital para a fluidez da produção. No caso da Música 2, a relação de confiança estabelecida com a artista facilitou bastante a sua participação e promoveu a ousadia na introdução de ideias, estimulando a criatividade e a inovação. Considero que foi uma experiência indispensável para compreender a relevância de criar um ambiente cuja autoconfiança e humildade são catalisadores.

Todas as músicas salientaram a necessidade de uma gestão das expectativas e responsabilidades, e de tomar de decisões difíceis, tais como: a reedição da voz que não foi notificada ou a não utilização das gravações da bateria, sublinhando a complexidade do equilíbrio entre a visão artística com os potenciais padrões elevados. Para além disso, foi reconhecido o impacto do apoio e motivação durante o processo de gravação, especialmente na Música 5, através da gestão do nervosismo dos músicos e a criação de um ambiente acolhedor e motivador demonstraram ser determinantes para o sucesso das sessões de gravação.

Comparando as Músicas 4 e 5, é evidente uma evolução notável na Música 5. A guitarra destacou-se consideravelmente graças à qualidade da *performance* e da captação, permitindo que outros aspetos do processo recebessem mais atenção, culminando num arranjo mais completo e natural. Embora a voz da Música 4 tenha um timbre mais adequado, a necessidade de um processo de edição intensivo fez com que a Música 5 se sobressaísse mais tecnicamente. A emoção transmitida na Música 4 reflete uma ligação mais pessoal com a letra, no entanto a habilidade técnica do vocalista na Música 5 também conferiu um toque especial. No que toca à bateria, a Música 5 beneficiou bastante do conhecimento aprofundado do baterista e EM2, que contribuiu para a realização das ideias rítmicas e aperfeiçoamento do arranjo, dinamizando mais a música. Em resumo, a Música 5 apresenta melhorias abrangentes, resultando numa produção mais eficaz e coesa.

A moderação e gestão do ego demonstrou ser uma competência chave quer para durante o desenvolvimento como para após a concretização de qualquer projeto. É importante reconhecer que não se pode assumir que todas as críticas têm um objetivo destrutivo, mas sim benéfico. É necessário conseguir aceitar as críticas como

construtivas e saber lidar com o *feedback* negativo de forma vantajosa, o que ajuda a melhorar as habilidades de produção e reforçar laços com colaborações. Conectada ao ego, a busca incessante pela perfeição ou excelência em conjunto com o reconhecimento das limitações contextuais, permite um considerável progresso consistente e sustentável no meu percurso enquanto produtor musical.

Em jeito de conclusão, reconheço que a componente interpessoal na produção musical é um fator determinante para o sucesso dos projetos e do meu crescimento enquanto pessoa e profissional. O desenvolvimento de competências interpessoais como a construção de relações de confiança, a comunicação eficaz, a gestão das expectativas, moderação e gestão do ego, e a capacidade de implementar *feedback* em harmonia com uma abordagem técnica rigorosa e competente, permite aos produtores musicais desenvolver com sucesso os desafios criativos e técnicos impostos, alcançando assim resultados que estejam em equilíbrio com a sua visão artística como a excelência técnica.

7. ANEXO: FICHEIROS ÁUDIO DAS CINCO MÚSICAS

https://drive.google.com/drive/folders/19xKwvkk3_R-OxQAzVMo_JTCLWwYw_meu?usp=sharing

REFERÊNCIAS

- Alec, J. (2022). *Remote Collaboration For Musicians | Blog - Vampr.*
<https://vampr.me/blog/remote-collaboration-for-musicians-explained/>
- Anjos, M., & Machado, T. (2023, March 7). *Margarida e Tomás - Sonho - YouTube.*
https://www.youtube.com/watch?v=N5OaI6_Znpk&ab_channel=MargaridaeTom%C3%A1s
- Bennett, J. (2011). Collaborative Songwriting – The Ontology Of Negotiated Creativity In Popular Music Studio Practice. *Journal on the Art of Record Production, 1*, 1–8.
- Bishop, L. (2018). Collaborative musical creativity: How ensembles coordinate spontaneity. *Frontiers in Psychology, 9*(JUL), 1–17.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01285>
- Borg, J. (2023). *The Benefits of Collaborative Music Production: Why Two Heads Are Better Than One.* <https://pibox.com/blog/collaborative-music-production>
- Budner, P. (2016). *Collaboration Networks in the Music Industry.*
<https://www.researchgate.net/publication/309631728>
- Burgess, R. J. (2013). *The Art of Music Production* (O. U. P. INC, Ed.; Fourth, Vol. 84).
<http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>
- Burgess, R. J. (2016). *The History of Music Production.* Oxford University Press.
- Coulson, S. (2012). Collaborating in a competitive world: Musicians' working lives and understandings of entrepreneurship. *Work, Employment and Society, 26*(2), 246–261. <https://doi.org/10.1177/0950017011432919>
- Deacon, T., Healey, P., & Barthet, M. (2022). "It's cleaner, definitely": Collaborative Process in Audio Production. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW), 0123456789.* <https://doi.org/10.1007/s10606-022-09448-1>
- Deus, C. (2022, December 1). *Carolina de Deus - Talvez... - YouTube.*
https://www.youtube.com/watch?v=ciCUGgDIKQU&ab_channel=CarolinadeDeus
- Foote, J. (2020, November 19). *The Making of Looote's "Who You Are" with Jackson! - YouTube.*
https://www.youtube.com/watch?v=46gz9df0l3I&ab_channel=LoooteMusic
- Gander, J., & Rieple, A. (2002). Inter-organisational relationships in the worldwide popular recorded music industry. *Creativity and Innovation Management, 11*(4), 248–254. <https://doi.org/10.1111/1467-8691.00256>
- Griffis, H. (2024). *Horizontal or Lateral Networking: A Tool For Career Growth - Hailley Griffis.* <https://www.hailleygriffis.com/horizontal-networking/>
- Groenningsaeter, A. K. (2017). *Musical bedroom: Models of creative collaboration in the bedroom recording studio.*
- Hall, M. (2024). *Facebook | Overview, History, & Facts.*
<https://www.britannica.com/money/Facebook>

- Hara, N., Solomon, P., Kim, S.-L., & Sonnenwald, D. H. (2003). *An Emerging View of Scientific Collaboration: Scientists' Perspectives on Collaboration and Factors that Impact Collaboration*.
- Harrel, K. (2021, June 10). *Creating vocal stacks with Kuk Harrell - YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=pmDJ4uJPXx4&ab_channel=MixwiththeMasters
- Hartshorn, C., & Sear, L. (2005). *Employability and Enterprise: Evidence from the North East*.
- Hirsch, P. M. (1972). Processing Fads and Fashions: An Organization-Set Analysis of Cultural Industry Systems. *American Journal of Sociology*, 77(4), 639–659. <https://doi.org/10.1086/225192>
- Holo, S. (2021, October 12). *San Holo - bb u ok? (album documentary) - YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=hi8V0vR08H0&ab_channel=SANHOLO
- Hugill, A. (2018). *The Digital Musician* (Third). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203704219>
- Hyken, S. (2022). *The Power Of Instagram*. <https://www.forbes.com/sites/shephyken/2022/10/09/the-power-of-instagram/>
- Kretschmer, M., Klimis, G. M., & Choi, C. J. (1999). Increasing Returns and Social Contagion in Cultural Industries. *British Journal of Management*, 10(s1), 61–72. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.10.s1.6>
- Larsen, N. J. (2021, April 29). *Remote Music Production Collaboration IS POSSIBLE (YOU NEED THIS TOOL) - YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=iGZA8xFWllw&ab_channel=NathanJamesLarsen
- Lessa. (2023a). *How to collaborate with other musicians. | Blog - Vampr*. <https://vampr.me/blog/how-to-collaborate-with-other-musicians/>
- Lessa. (2023b). *The best social media platforms for musicians to be on | Blog - Vampr*. <https://vampr.me/blog/best-social-media-platforms-for-musicians/>
- Margounakis, D., & Politis, D. (2012). *The Science of Networking New Trends in Music Production, Distribution and Management*.
- Massey, H. (2000). *Behind the Glass: Top Record Producers Tell How They Craft the Hits (Volume I)*.
- Massey, H. (2009). *Behind the Glass: Top Record Producers Tell How They Craft the Hits (Volume II): Vol. II*. Backbeat Books.
- Mendel, D. (2019, April 2). *SPACES: Inside the Tiny Bedroom Where FINNEAS and Billie Eilish Are Redefining Pop Music - YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=ZBJ914ha6LQ&ab_channel=AWAL

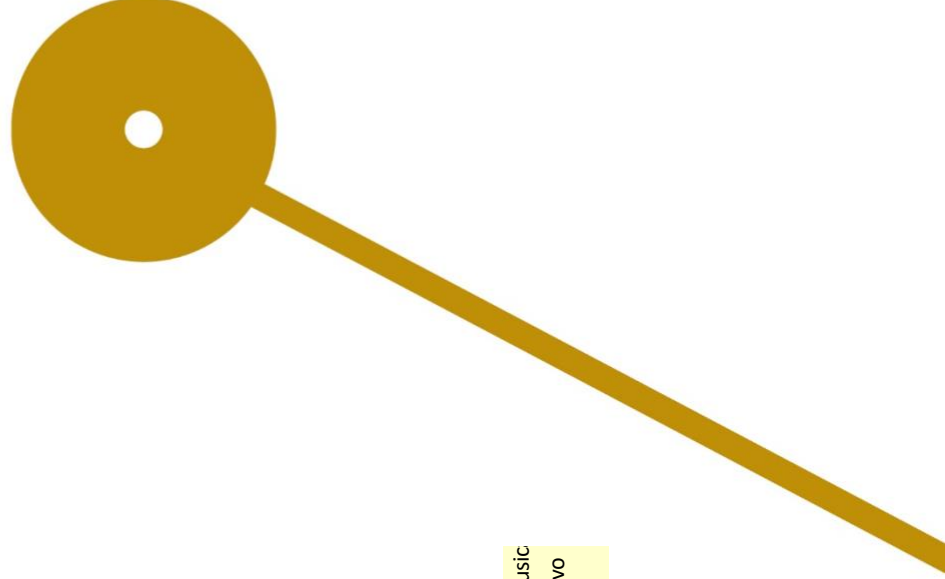
- Moore, A. (2007). The Producer as Composer: Shaping the Sounds of Popular Music. *Twentieth-Century Music*, 4(01), 127–129. <https://doi.org/10.1017/S1478572207000564>
- Moorefield, V. (2005). The Producer as Composer. In *The Producer as Composer*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5606.001.0001>
- Neu, M. (2023). *The Importance of Networking in Music*. <https://www.reprtoir.com/blog/networking>
- O’Connell, F. (2021, January 28). *Vocal production for Billie Eilish by Finneas - YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=7Y6aFCS8evg&ab_channel=MixwiththeMasters
- Passos, J., Alturas, B., & Laureano, R. (2012). *The Importance of Social Networking in the Dissemination of Musical Contents and Musical Events: The Case of Facebook in Portugal*.
- Pietrzak, J. N. (2021). *Music Collaboration in an Online Environment: Technologies, Roles and Creativity*.
- Pras, A., & Guastavino, C. (2011). The role of music producers and sound engineers in the current recording context, as perceived by young professionals. *Musicae Scientiae*, 15(1), 73–95. <https://doi.org/10.1177/1029864910393407>
- Puth, C. (2017, October 3). *See Charlie Puth Break Down Emotional Hit Song, “Attention” - YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=IU8BEMi8UyM&ab_channel=RollingStone
- Taha, M. (2011, May 6). *Rise of the Bedroom Producer - A Dance Music Documentary 2011 [HD] - YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=T87B0PmEaNs&ab_channel=Tahhey
- Throsby, D. (1994). *The Production and Consumption of the Arts: A View of Cultural Economics*. <https://www.researchgate.net/publication/4722536>
- Tinoco, B. (2023, April 21). *Bárbara Tinoco - Despedida de Solteira - YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=ZJYVQ4BIVQU&ab_channel=B%C3%A1rbaraTinoco
- Valladares, T. A. (2011). *INDEPENDENT PRODUCERS A Guide to 21 st Century Independent Music Promotion and Distribution*.
- Walzer, D. A. (2017). Independent music production: how individuality, technology and creative entrepreneurship influence contemporary music industry practices. *Creative Industries Journal*, 10(1), 21–39. <https://doi.org/10.1080/17510694.2016.1247626>
- Williamson, J., & Cloonan, M. (2007). Rethinking the music industry. In *Popular Music* (Vol. 26, Issue 2, pp. 305–322). <https://doi.org/10.1017/S0261143007001262>

ESCOLA
SUPERIOR
DE MÚSICA
E ARTES
DO ESPETÁCULO
POLITÉCNICO
DO PORTO

P.PORTO

M

MESTRADO
ARTES E TECNOLOGIAS DO SOM



Componente Interpessoal no Processo de Produção Music
Importância da relação entre os vários atores no processo criativo
Francisco Santos Costa Diogo da Silva