

## O *home studio* como espaço de criação e aprendizagem musical

---

Juciane Araldi Beltrame  
*Universidade Federal da Paraíba*

**Resumo:** Este artigo é um recorte da pesquisa de doutorado que investigou a educação musical que emerge das práticas de produção musical, considerando as ações de produzir e compartilhar música como características da cultura digital e participativa. A partir dos dados construídos na pesquisa, neste texto são discutidas as aprendizagens presentes nas práticas de produção musical dos entrevistados nos seus *home studios*. O perfil dos entrevistados é de músicos/produtores envolvidos em práticas de gravação e edição sonora próprias da cultura digital participativa tais como: música eletrônica (*mashup*, *techno*), gravação multipista (autoprodução). Os dados são discutidos a partir de estudos sobre cultura digital e participativa na educação e educação musical. As discussões sobre o *home studio* como espaço de aprendizagem musical a partir das experiências dos entrevistados em articulação com o referencial teórico são apresentadas em três eixos: gravação de grupos, gravação como processo de produção e edição sonora, tendo a aprendizagem entre pares, a autoavaliação, a escuta musical como transversais em toda a análise dos dados. As experiências relatadas pelos entrevistados trazem elementos para analisar, do ponto de vista pedagógico musical, como a gravação, a edição sonora, as trocas entre músicos no *home studios* mobilizam diferentes aprendizados para todos os envolvidos.

**Palavras-chave:** Produção musical. Cultura digital e participativa. Gravação musical. Aprendizagem musical entre pares. Home studio.

---

### Home studio as a space for creation and musical learning

**Abstract:** This text is part of the doctoral research that investigated the musical education that emerges from music production practices, considering the actions of producing and sharing music as characteristic of participatory and digital culture. From the data constructed in the research, this text discusses the present learning in the practices of music production of the interviewees in their home studios. The profile of the interviewees is of musicians/producers involved in sound recording and editing practices specific to participatory digital culture, such as: electronic music (*mashup*, *techno*), multitrack recording (self productions). The data are discussed from studies on digital culture and participatory in education and music education. The discussions about home studio as a space for musical learning from the experiences of the interviewees in articulation with the theoretical framework are presented in three parts: recording groups, recording as a production process and sound editing, having peer learning, self-assessment and the musical listening as transverse in all data analysis. The experiences reported by the interviewees bring elements to analyze, from the musical pedagogical point of view, such as recording, sound editing, exchanges between musicians in home studios mobilize different learning for all involved.

**Keywords:** Music production. Digital and participatory culture. Musical recording. Peer learning. Home studio.

## Introdução

Este artigo trata das aprendizagens musicais que estão imbricadas nas práticas de criação e gravação musical realizadas em *home studios*. Essa discussão é um recorte da pesquisa de doutorado<sup>1</sup> que tratou de uma educação musical que emerge das práticas de produção musical, considerando as ações de produzir e compartilhar música como características da cultura digital e participativa (ARALDI-BELTRAME, 2016).

A cultura digital se constrói na forma como as pessoas interagem com as informações a partir das possibilidades do tratamento digital de som, da imagem e do texto de forma ativa na produção e veiculação de conteúdo (ver SANTOS e SANTOS, 2013).

A participação e o compartilhamento são características da cultura participativa que se desenvolve nas relações entre as pessoas em comunidades, nas gestões municipais e estaduais (orçamento participativo) e nas tradições orais que envolvem diferentes formas de se relacionar com o conhecimento e que incentivam a participação de cada pessoa na realização do todo. Uma definição de cultura participativa é que trata-se de

uma cultura que impõe relativamente poucas barreiras à expressão artística e ao engajamento cidadão, forte apoio à criação e ao

compartilhamento, e oferece algum tipo de orientação informal pelo qual o conhecimento dos mais experientes é passado adiante para os iniciantes. A cultura participativa é também onde os membros acreditam que suas contribuições são importantes e onde os membros sentem algum grau de conexão social com os outros (ao menos se importam com o que os outros pensam sobre o que criaram). (JENKINS et al., 2006:3).

Considerando esses aspectos na cultura digital, as possibilidades de produzir e compartilhar conteúdos, realizar atividades e interagir virtualmente trazem aspectos de uma cultura participativa, no sentido da definição<sup>2</sup> de Jenkins et al. (2006), que se amplia para o espaço das redes virtuais que se sustentam da participação dos seus membros. Parte-se do pressuposto que as mídias digitais possibilitam e incentivam a produção de conteúdos diminuindo a fronteira entre produtor e consumidor, propiciando outras formas de se relacionar com as informações que circulam pelas mídias.

A discussão dessa questão no contexto da Mídia-Educação realizada por Jenkins et al. (2006) destaca que as características da cultura participativa incluem "oportunidade de aprendizagem entre pares; uma mudança de

<sup>1</sup> Doutorado cursado na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) entre os anos de 2012 a 2016 sob orientação do Prof. Dr. José Nunes Fernandes.

<sup>2</sup> Isso porque existem diferentes lentes teóricas para conceituar a cultura participativa. O conceito adotado aqui é apenas um dentre muitos.

atitude frente a propriedade intelectual, a diversificação das expressões culturais, o desenvolvimento de habilidades validadas nos espaços de trabalhos modernos e uma concepção mais empoderada de cidadania”<sup>3</sup> (JENKINS et al. 2006: 3).

No campo da pedagogia musical, Tobias (2015: 98) ressalta que as possibilidades de criar e compartilhar produções musicais, bem como conversar sobre e criar novas versões a partir de músicas já existentes, faz com que a internet se torne palco que aglutina diferentes experiências, pessoas e culturas, diminuindo distâncias geográficas e propiciando um espaço de trocas e experiências musicais.

Nesse contexto a pesquisa teve como objetivo geral compreender as aprendizagens que emergem das práticas de produzir e compartilhar música na cultura digital/participativa. Para a área de Educação Musical, o interesse desta pesquisa se concentra nas relações músico-pedagógicas que se estabelecem nas práticas de produção musical que surgem e se fortalecem na cultura digital e participativa. Nesse contexto, escolher e organizar elementos sonoros, tocar/executar, recortar, gravar sons, escolher interfaces e dispositivos, revelam conhecimentos musicais que são

construídos por meio de diferentes processos de “apropriação e transmissão musical” (KRAEMER, 2000: 51).

Compreender esses diferentes processos de apropriação e transmissão musical se alinha com o que Souza (2009: 8) discute acerca das “novas formas de aprender e ensinar música presentes na educação musical contemporânea” e as demandas que são geradas na formação do educador musical para compreender e dialogar com as diferentes práticas musicais dos alunos.

No que se refere à metodologia, a investigação se orientou na abordagem qualitativa de pesquisa (DENZIN; LINCON, 2006; GASKEL, 2002), na proposta de Salmons (2016) acerca da pesquisa qualitativa *online* (*Qualitative e-research*) e nos estudos sobre metodologias da pesquisa para internet (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011). A coleta de dados se desenvolveu por meio de entrevistas *online* e observações virtuais a partir das postagens dos participantes nas suas redes de relacionamento<sup>4</sup>. As entrevistas foram realizadas em duas fases sendo, a primeira, entre os meses de abril a agosto de 2014 e, a segunda, de junho a setembro de 2015.

O perfil dos participantes na primeira fase foi onze de músicos, estudantes e professores de música que se utilizam das mídias digitais na aprendizagem e atuação musical. Na segunda fase foram selecionados, dentre os participantes, três que desenvolviam atividades de produção musical, delimitando

---

<sup>3</sup> No original: [...] opportunities for peer-to-peer learning, a changed attitude toward intellectual property, the diversification of cultural expression, the development of skills valued in the modern workplace, and a more empowered conception of citizenship.

Nota: todas as traduções do inglês e espanhol foram feitas por mim, com as citações originais apresentadas em nota de rodapé.

---

<sup>4</sup> Basicamente: *Facebook*, *SoundCloud*, *Youtube* e *Mixcloud*.

assim o foco da pesquisa a partir deste perfil de participantes.

Dentro desse contexto investigativo, o recorte deste artigo está nas práticas realizadas pelos entrevistados nos seus *home studios*. Assim, este texto se divide em duas partes, sendo a primeira a apresentação do referencial teórico sobre cultura digital e participativa na educação musical e a segunda as discussões em torno das aprendizagens que emergem das práticas dos entrevistados no estúdio.

## Referencial teórico

### Cultura participativa e mídia-educação

O termo cultura participativa (CP) tem sido utilizado, nos estudos sobre mídia, para representar as mudanças no consumo e produção midiática a partir da adesão popular à internet. Principalmente no contexto da *web 2.0* que facilitou o manuseio de tecnologias para produzir e publicar conteúdos – textos, áudio, audiovisuais (GÓMEZ ISASSI, 2015; CASTELLS, 2012). Para Jenkins et al. (2006), a CP emerge “como a cultura que absorve e responde à explosão de novas tecnologias de mídia que tornam possível aos consumidores arquivar, anotar, apropriar e recircular o conteúdo de mídia em novas e poderosas maneiras”<sup>5</sup> (JENKINS, et al., 2006: 8). Um exemplo é a plataforma *YouTube*, como um espaço que se sustenta a

---

<sup>5</sup> No original: Participatory culture is emerging as the culture absorbs and responds to the explosion of new media technologies that make it possible for average consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content in powerful new ways.

partir da produção e disseminação de conteúdos por seus usuários.

Para além das mídias, autores como Jenkins (2009a), Dueñas Salmán e García López (2012) chamam a atenção para essa forma de participação como prática cultural, não como um fenômeno produzido pela internet, mas que teve nela a ampliação de possibilidades. Jenkins (2009b), ao discutir sobre o *YouTube*, aponta que “muito do que foi escrito sobre o *YouTube* sugere que ele não teve predecessores [...]. Aparentemente, grande parte da imprensa (e um bom número de acadêmicos) parece não ser capaz de se lembrar o que aconteceu antes do *YouTube*” (JENKINS, 2009b: 144). O autor alerta para o ponto de origem das práticas culturais que são vistas nas redes e plataformas virtuais.

Os estudos sobre cultura participativa desenvolvidos na área de Educação discutem o papel das instituições de ensino no fomento e na promoção de ações que envolvam pais, estudantes professores e gestão escolar. Trata-se envolver os vários níveis de ensino e que essa perspectiva seja garantida ao longo do processo de formação dos estudantes. Para Jenkins et al. (2006:4) “escolas, programas extra-escolares e os pais têm um importante papel a desempenhar, com o que podem, em seus próprios espaços, para incentivar e cultivar essas habilidades”<sup>6</sup> (JENKINS, et al., 2006: 4).

A ideia de participação plena na sociedade é abordada também por Dueñas Salmán e García López

---

<sup>6</sup> No original: Schools, afterschool programs, and parents have distinctive roles to play as they do what they can in their own spaces to encourage and nurture these skills.

(2011) quando concebem a participação como uma construção social e defendem que a formação de uma cultura participativa faz parte de um processo de aprendizagem. Enfatizam o papel dos sistemas de ensino na “promoção de habilidades mentais para uso inteligente da informação e meios tecnológicos” buscando assim “promover uma cultura de recepção crítica de informações, de valores cívicos e morais, como atitudes e habilidades que permitam aos alunos o envolvimento ativo na melhoria de suas comunidades e manter um desenvolvimento social sustentável”<sup>7</sup> (GARCÍA LOPEZ, 2011).

Nesse contexto da informação, partindo de uma realidade na qual muitos estudantes ocupam papéis mais ativos na produção e circulação de mídia, autores como Jenkins et al. (2006), Losh e Jenkins (2012), Clinton et al. (2013), Girardello et al. (2013), discutem os potenciais e desafios da cultura participativa para a área de Mídia-educação, enfatizando as necessidades em educar para as mídias. Estudos como o de Jenkins et al. (2006:19) sugerem que as escolas promovam uma compreensão crítica da mídia como mais uma importante instituição social, econômica, política e cultural

---

<sup>7</sup> Ideias traduzidas de: los sistemas de educación deben encaminarse al fomento de habilidades mentales para el uso inteligente de la información y sus medios tecnológicos, lo que significa fomentar una cultura de recepción crítica de información y al impulso de valores cívicos y morales, actitudes y habilidades que le permitan a los alumnos involucrarse activamente en el mejoramiento de sus comunidades y mantener un desarrollo social sustentable.

da atualidade. Tal preocupação perpassa a ideia de promover o uso responsável e cidadão das tecnologias.

No que se refere aos conceitos que transversalizam a discussão pedagógica sobre cultura participativa, além do eixo produzir/compartilhar como um dos conceitos chave, o conceito de aprendizagem entre pares perpassa os estudos que interligam CP e educação. Segundo Losh e Jenkins (2012: 18) a CP apoia a aprendizagem entre pares na medida em que os jovens se reúnem a partir de interesses comuns e criam suas redes de amizades<sup>8</sup>. Sobre o conceito de aprendizagem entre pares que permeia o documento produzido por Jenkins et al. (2006), trata-se de um conceito discutido tanto no âmbito do ensino/aprendizagem em espaços formais, quanto em outros contextos, tais como comunidades virtuais, grupos, mídias no geral, família, igrejas etc.

Nesse conceito de aprendizagem entre pares encontra-se a articulação desenvolvida no contexto desta pesquisa que se desenvolve a partir de experiências construídas pelos entrevistados tanto em contextos sistematizados de ensino (cursos, universidades) quanto em cursos livres e contextos que não são, a priori, espaços oficializados de ensino/aprendizagem, como os *home studios*, por exemplo. Assim, a articulação entre o dentro/fora da escola que é apresentada no referencial teórico é a que constitui

---

<sup>8</sup> No original: Participatory culture has many mechanisms to support peer-to-peer learning as Young people enter interest-driven and friendship-driven networks.

a análise dos dados desta pesquisa que se dá fora do âmbito escolar.

### **Cultura digital e participativa na educação musical**

Os estudos que envolvem cultura participativa e educação musical, principalmente na literatura internacional, foram realizados no contexto escolar, tais como os de Tobias et al. (2015), Tobias (2013, 2014) e em comunidades e escolas de música *online*, como os de Waldron (2013a e 2013b). Nesses trabalhos, são analisados o engajamento que estudantes, professores e músicos em geral estabelecem com as mídias nas suas produções, ensino e performance musical.

Tobias (2015) traz exemplos de como o engajamento musical ocorre nesse contexto da cultura digital/participativa e quais práticas musicais ganham força neste espaço que mistura *online*, presencial, música eletrônica e acústica. A ideia de engajamento está marcada pelas possibilidades de criar e compartilhar músicas (autorais, *covers*) com o intuito de criar espaços para discussões musicais, *feedbacks* e colaboração entre as pessoas que compartilham dos mesmos interesses musicais.

Enquanto os vídeos e músicas que as pessoas criam e compartilham podem ser considerados apenas apresentações, as práticas e as maneiras que as outras pessoas vão se envolver com essas várias versões de música podem ser vistas como práticas existentes nas culturas participativas que se estendem para

além do desempenho/performance e onde o aspecto social é mais distribuído ao longo do tempo e espaço através da mediação digital<sup>9</sup>. (TOBIAS, 2015: 98).

Como exemplos de engajamento musical na cultura participativa Tobias (2013; 2015) ressalta as versões *cover*, arranjos, paródias, sátiras, produções multipistas, *remixes*, produções baseadas em *samples*, *mashups*<sup>10</sup> e tutoriais que são compartilhadas em mídias sociais como *YouTube*, *Facebook*, *SoundCloud*. O engajamento pode ser percebido nos comentários e postagens audiovisuais que trazem *feedbacks*, novas ideias e novas versões a partir das que são disponibilizadas, dentre outros fatores.

Aprofundando as discussões em torno da cultura participativa e ensino/aprendizagem musical, Waldron (2013b) analisa os resultados de duas pesquisas desenvolvidas em contextos distintos: a comunidade *Banjo Hangout* e a Academia *online* de música tradicional Irlandesa (*Online Academy of Irish Traditional Music-OAIM*). Considerando o contexto da cultura participativa, no qual os usuários geram conteúdos e

<sup>9</sup> No original: While the vídeos and music people create and share may be considered presentational, the practices and ways that others engage with these various versions of music can be viewed as existing within participatory cultures that extend beyond performing and where the social aspect is more distributed across time and space via digital mediation.

<sup>10</sup> Práticas como mashup, paródia, se articulam com as discussões sobre intertextualidade (KOCH, et al. 2008).

compartilham, a autora procura compreender “as maneiras diferentes que as pessoas empregam UGC (*user-generated content*), como vídeos do *YouTube*, para a aprendizagem e ensino de música nas comunidades *online* têm implicações significativas para a aprendizagem de música e ensino em contextos *online* e *off-line*”<sup>11</sup> (WALDRON, 2013b: 257).

As diferentes formas de aprender, presentes nas duas comunidades estudadas, são analisadas na perspectiva teórica dos estudos sobre novas mídias, incluindo principalmente conteúdos gerados por usuários (UGC), cultura participativa, *web 2.0* e *prosumerism*<sup>12</sup>. A partir dessas discussões, Waldron (2013b) traz o conceito de “sincretismo pedagógico” considerando as misturas de contextos, metodologias e formas de ensinar e aprender que estão dentro das comunidades analisadas.

Sobre as práticas de produção musical analisadas sob o olhar da educação musical, a pesquisa de Vazquez (2011) acerca das aprendizagens de produtores de música eletrônica de pista discute o processo de criação e aprendizagem musical dos produtores entrevistados. A partir dos relatos dos DJs entrevistados e a imersão de Vazquez (2011) na cena, permitindo uma observação participante nas festas, na pista de

dança, bem como nas comunidades virtuais que os DJs fazem parte, os resultados da pesquisa apontam para uma trajetória de formação e atuação que segue geralmente o percurso de participar das festas, tornar-se DJ e depois produtor. É a partir da compreensão da dinâmica da pista que a formação vai se delineando (VAZQUEZ, 2011: 131).

Na mesma direção os estudos de Gohn (2010) sobre tecnologias digitais e educação musical trazem importantes discussões em torno da gravação para o ensino e aprendizagem musical, possibilitando importantes articulações com os dados desta pesquisa. Assim, estes trabalhos discutem, dentre outros aspectos, a relação do fazer e aprender música com a mediação das diferentes tecnologias, articulando assim, com as práticas de aprendizagem musical na cultura digital/participativa ainda que estes autores não abordem esse referencial teórico.

Cabe salientar que os estudos de Jenkins et al. (2006), Tobias (2013, 2015), Waldron (2013) problematizam o acesso às diferentes tecnologias, considerando principalmente a questão de desigualdade social em países com menor desenvolvimento. Eles vislumbram as diferenças sobre acesso e participação e buscam na promoção da CP nas escolas contribuir para que todos tenham oportunidades de vivenciar a participação midiática, como uma das formas de trabalhar na sociedade contemporânea. Suas experiências e práticas nas salas de aula possibilitam articulações com as aprendizagens que ocorrem nos processos de produção musical apontados pelos entrevistados, que neste artigo estarão focadas nos *home studios*.

---

<sup>11</sup> No original: The different ways people employ UGC such as YouTube videos for music learning and teaching in *online* participatory communities has significant implications for music learning and teaching in on and offline contexts.

<sup>12</sup> Significa a mesma pessoa produzir e consumir conteúdo, diminuindo as fronteiras entre quem produz e quem consome.

### **Aprendizagem musical em *home studio* no contexto da cultura digital/participativa.**

Os participantes da pesquisa, Dante, Raphael Ota e Victor Hugo desenvolvem diferentes práticas na área de produção musical. Dante tem 29<sup>13</sup> anos, reside em Curitiba e é produtor de música *techno*. Atua também como professor de produção musical, mixagem e masterização. Raphael Ota tem 24 anos, mora em São Paulo. É músico multi-instrumentista, desenvolve produções autorais e covers executando todas as faixas. Victor tem 30 anos, mora em Rio das Ostras-RJ, produz *mashups* e *re-edits*, trabalha com produção de grupos e músicos em seu *home studio* e ministra aulas de produção musical.

Tendo em vista o perfil dos entrevistados, seus *home studios* se configuram como os principais espaços para fazer música, considerando as diferentes etapas: criação, arranjo, gravação, edição sonora e finalização. Dante, como produtor de música eletrônica, retrata na sua experiência a edição sonora a partir de músicas já gravadas, samples e todo o processo de construção dentro do contexto da música *techno*, que é o gênero de música eletrônica que ele mais trabalha. Traz também as experiências docentes quando ministra aulas de produção envolvendo outros gêneros de música eletrônica.

Na mesma direção, Victor traz suas experiências com edição sonora na criação de *mashups* e *re-edits*, além da composição de *sets* para as festas que ele toca na sua

cidade. Além da edição, Victor trabalha com gravações de músicos da região, principalmente a parte vocal de grupos de rap. Nesse contexto, Victor considera seu *home studio* como um espaço acessível para que músicos iniciantes tenham suas primeiras experiências com gravação e também possam desenvolver criatividade, utilizando da gravação como um momento de escuta e autoavaliação.

Interligando com a experiência de Victor, Raphael Ota traz a gravação multipista como um recurso fundamental para que ele desenvolva suas atividades como multi-instrumentista gravando todas as faixas das músicas. Nesse processo de gravação Raphael realiza seus arranjos, faz diferentes experiências e modifica a música a partir de cada nova escuta. Além disso, desenvolve trabalhos em parceria nas quais ele geralmente fica responsável pelo arranjo, gravação e edição das letras e músicas de autoria dos seus parceiros.

A prática dos entrevistados revela a importância dos seus *home studios* como espaços de criação e desenvolvimento musical, deslocando a função do estúdio como um local para gravar a música pronta. Um *home studio* é um estúdio de gravação construído no contexto doméstico. Ele pode ser criado inicialmente com equipamentos de baixo custo, algo que o barateamento dos equipamentos de informática contribuiu para que os músicos tenham seus próprios estúdios (WOODSIDE e JIMÉNEZ, 2012). A experiência dos entrevistados foi de começar com equipamentos simples e de baixo custo e que foram sendo melhorados na medida em que seus trabalhos de produção tiveram

---

<sup>13</sup> A idade dos entrevistados é referente ao ano de 2014, quando foi realizada a primeira fase da pesquisa.

maior alcance. Até mesmo as possibilidades de quais materiais e recursos utilizar já representam importantes fases de aprendizado destes entrevistados que vão aprimorando suas relações com os equipamentos em busca de melhores resultados sonoros para suas produções.

Essa relação com os equipamentos foi abordada por Vazquez (2011) ao analisar como os seus entrevistados trabalham com as tecnologias de produção, "eles não necessitam de grandes estúdios ou instrumentos para produzir suas músicas, com os *softwares* e instrumentos virtuais aprendem a compor, compondo" (VAZQUEZ, 2011: 132), sendo o conhecimento construído na prática. Pontuam que o "próprio *software* dá um *feed back* sonoro de suas experimentações. Aprendem a lógica do programa e isto é fundamental para conseguir desenvolver suas ideias musicais [...] o melhor *software* é aquele que você sabe usar" (VAZQUEZ, 2011: 132).

Nesse contexto, as escolhas acerca dos equipamentos que são utilizados perpassam diferentes aprendizados. Eles testam frequentemente os programas que podem responder às suas expectativas e ao tipo de som que produzem, trocam ideias com outros músicos para saber novidades e outras formas de utilizar os programas. Concomitantemente, realizam pesquisas nos tutoriais e páginas específicas na internet que podem contribuir, tanto para sanar possíveis dúvidas, quanto para se atualizar sobre os novos equipamentos. Cada equipamento foi escolhido a partir de um conjunto de experiências e aprendizados que fortalecem e

nutrem a prática de produção musical.

Do ponto de vista da criação musical, ter um *home studio* possibilita ao músico que o trabalho com a produção aconteça a qualquer hora, sem a preocupação com o pagamento de hora/estúdio, contribuindo para que esse espaço seja de criação e estruturação musical. Sem essa medida de tempo os *home studios* se transformam em importantes laboratórios de criação musical, individual e coletiva, principalmente quando são utilizados para gravações de terceiros e/ou trabalhos em parceria.

As práticas desenvolvidas pelos entrevistados se relacionam ao que Tobias (2013) elenca como práticas emblemáticas no contexto da cultura digital participativa, como por exemplo: gravações multipistas e covers (que é a experiência de Raphael Ota), criação remix (que é a experiência de Victor com *mahups* e *re-edits* que se articulam com o remix) e as edições sonoras com a música eletrônica (a prática de Dante com música *techno*). Essas práticas geralmente são desenvolvidas com diferentes tipos de parceria, seja *online* ou presenciais, trocas de ideias com pares em fóruns sobre equipamentos, processos de gravação, além da criação e manutenção de grandes bancos de músicas e sons que estão disponibilizados na internet que os entrevistados tanto utilizam como os retroalimentam quando colocam na rede as suas produções. Analisando sob o olhar pedagógico, as aprendizagens construídas pelos entrevistados nos seus *home studios* serão aqui discutidas a partir das seguintes subdivisões: gravação de grupos, gravação como

processo de criação musical e edição sonora.

### **Gravações de grupos**

Dentre as práticas realizadas por Victor em seu *home studio*, destaca-se a gravação de músicos iniciantes. Nessas experiências ele relata:

Tento ajudar na própria independência criativa de cada um. Essa questão de você ter um *home studio*, gravar o músico, o seu instrumento e deixar aquilo soando bom pra ele. Isso é o meu lado de produzir, de botar aquele som totalmente "nossa, eu consegui tirar uma ideia, passar para um instrumento e escutar isso". Aqui no *home studio* é uma coisa mais assim incubadora de ideias. (Victor Hugo, 27/07/15).

Victor se refere à parte técnica, de como conseguir a melhor qualidade de áudio e também como ajudar para que os músicos iniciantes tenham uma boa experiência com a gravação, que exige algumas habilidades diferentes de tocar em casa, tocar ao vivo, demarcando uma dimensão mais pedagógica do seu trabalho. Abre possibilidades, pois considera importante que eles tenham essa experiência antes de ir para um estúdio profissional, "para ver se é possível, se soa bem, até pra conhecer bem o trâmite do estúdio. Porque tem muita gente que vem aqui que nunca tinha gravado, não estava acostumado com o fone. É uma primeira passagem, digamos

assim" (Victor Hugo, 27/07/15). Victor pondera que passar por essa experiência mais exploratória pode contribuir para que os músicos iniciantes tenham mais firmeza e possam futuramente investir em uma produção profissional. Além disso, ele cobra um preço acessível.

Nesse processo de gravação, embora Victor defina o seu trabalho como técnico que ajuda a captar o áudio e trabalha-lo da melhor maneira, ele desempenha um papel que contribui na formação musical de quem está gravando. Dessa forma, "se o cara deixar aberto pra eu dar pitaco, eu só falo assim, olha tenta mudar isso aí que não está ficando legal, uma coisa mais de ouvido assim" (Victor Hugo, 27/07/15).

Desempenhar esse papel de contribuir no processo de produção dos músicos que procuram seu *home studio* fez com que Victor buscasse aprimorar seus conhecimentos musicais: "por isso que eu estou estudando música agora, pra dar uns toques de arranjo. Eu não tinha essa coisa de produtor não, eu ficava mais na execução, o operador, o técnico. E agora que eu montei o estúdio eu estou estudando isso" (Victor Hugo, 28/05/14).

Victor voltou a estudar música se utilizando de um dos formatos de ensinar/aprender próprio da cultura participativa, a troca. Victor relata: "eu montei um estúdio e aí eu troquei com um músico que faz gravação aqui e ele me dá aula. Basicamente isso, e é algo que eu estou aprendendo agora. Eu sempre quis tocar teclado, piano. Tô tentando! Eu toco violão e guitarra, mas sei o básico" (Victor Hugo, 28/05/14).

Nessa gravação de outros músicos, Victor relata sua experiência com a gravação de um

grupo de *hip hop*, na qual é possível sinalizar vários tipos de aprendizados. O primeiro deles é acerca de testar e escolher qual o melhor local da sala para que a voz fique boa. Victor enfatiza: “eles escolhem o local. Eu ensinei uma técnica de percepção; assim na sala, e eles ficam assim pelo quartinho, aí acharam um canto, ‘não, a voz aqui fica boa’” (Victor Hugo, 07/07/14). Tal prática possibilita que os músicos possam testar o espaço e, ao ver as diferenças de sonoridade, apurar a percepção para encontrar locais para a música soar melhor.

O segundo aprendizado se dá na apreciação de cada música gravada, propiciando autoanálise. Nas palavras de Victor, “o tempo que esse pessoal do *hip hop* passou aqui a gente fez vários testes e eles foram sacando. Olha ficou desse jeito assim! Vamos ver se dá pra fazer desse jeito, pra ir percebendo” (Victor Hugo, 27/07/15). Essas “sacadas” estão relacionadas à forma de captar o som, explicando que não adianta “gravar ruim pra mixar depois. Ah então por que que eu não gravo direito? Ah por que a acústica não tá dando certo? Aí vai começando a saber, vai destrinchando até chegar no princípio do porquê não tá saindo legal” (Victor Hugo, 27/07/15). Esse processo de detalhar cada parte da música, ouvir novamente, perceber o que pode ser melhorado, regravar, faz parte da metodologia que Victor está implementando para contribuir com os músicos que passam no seu estúdio. Confirmando a sua proposta de ser um espaço laboratório.

Nessa direção, Victor analisa as necessidades de *feedbacks* por parte de quem está gravando, “ficou bom? Consegui fazer? Ah deixa eu ver como é que você faz.

Por que o meu não fica bom? Por que a gente não consegue tirar o som igual ao daquele cara? E aí vai a discussão” (Victor Hugo, 27/07/15). Essa discussão parece fazer parte de um processo de autoavaliação, de escuta compartilhada, de busca por *feedback* para ver o que precisa ser melhorado. Trata-se de uma aprendizagem que ocorre coletivamente no espaço do *home studio*, no qual quem grava e quem está sendo gravado contribuem juntos para chegar ao resultado final. Um exemplo de aprendizagem entre pares (JENKINS, et al., 2006).

Nesses casos citados, Victor foca mais na gravação da voz, enfatizando que os “toques e ajudas” são somente “quando aquela pessoa realmente está muito desafinada e coisa e tal. Eu até indico professor de canto” pois o normal é durante a gravação os próprios músicos se ajudarem, “eles próprios assim, eles se produzem” (Victor Hugo, 07/07/14). Esse exemplo demonstra uma prática que os músicos trazem para o estúdio e que aparece de forma semelhante no contexto de comunidades *online* estudadas por Waldron (2013a), nas quais “através de *hiperlinks* e *posts*, os membros da comunidade coproduzem e criam significados e identidade por meio da prática em comunidade”<sup>14</sup> (WALDRON, 2013a:101). A autora enfatiza que esta comunidade é um exemplo de aprendizagem entre pares, pois cada membro participa com o seu conhecimento musical e assim retroalimenta a rede compartilhando o que sabe e

---

<sup>14</sup> No original: Through hyperlinks and posts, community members co-produce and create meaning and identity through practice in community.

aprendendo com as partilhas dos outros membros. Dessa forma, a comunidade opera com diversidade de níveis de conhecimento, opiniões, ideias, interpretações musicais e repertório que demonstra possibilidades de aprendizado que se movimentam com o interesse e *background* de cada membro. As práticas relatadas por Waldron (2013a) no contexto *online*, se articulam com as que Victor encontrou no seu estúdio, no contexto presencial.

Contudo, mesmo nesse processo de autoprodução, são necessárias intervenções, como o caso de um menino que faz a voz principal,

que a respiração dele [imita a respiração puxando o ar sonoramente], de puxar o ar assim, mas isso faz parte da sonoridade dele, e aí ninguém fala, mas todo mundo zoa e ele fica puxando o ar. [Durante a gravação] tem vezes que ele não aguenta fazer um *take* inteiro, então uma coisa de dois minutos eu tenho que fazer em quatro de 30 segundos, pro cara poder respirar. Aí eu falo, isso num show ele vai cair no chão, sem ar, porque ele vai ter que cantar os dois minutos direto. (Victor Hugo, 07/07/14).

Essa dica, que surgiu durante a gravação, pode contribuir para que ele reveja esse aspecto e nas próximas composições tome o cuidado para não ocorrer o mesmo problema. Fialho (2014) discute sobre esse espaço de aprendizagens em estúdio, no

contexto da gravação de bandas finalistas de um Festival de Música Estudantil. Alguns entrevistados relatam que as dicas do produtor na hora da gravação contribuíram para o aprendizado musical dos integrantes das bandas, influenciando não somente o produto final, mas também os próximos ensaios e apresentações do grupo.

Victor considera que a partir das gravações os músicos podem desconstruir a ideia de que gravou no estúdio já está bom, ele pondera que, "tem um pouquinho dessa mentalidade, grava e vai sair bom. E a pessoa já vê que não é assim" (Victor Hugo, 27/07/15), o que revela uma aprendizagem por parte dos músicos. Além disso, Victor costuma perguntar para os músicos, antes de iniciar o processo de gravação "pra quê que você quer fazer esse registro, se é pessoal? Se é pessoal, pra ver como soam?" (Victor Hugo, 27/07/15). Tal preocupação demonstra o quanto está conectado com o objetivo de ser um estúdio "incubadora de ideias" e para que as ideias sejam trabalhadas é fundamental saber os sentidos da gravação pra quem está gravando.

Além das aprendizagens que ocorrem por meio da gravação, um destes grupos foi incentivado por Victor para que criassem um *home studio*. Nas palavras de Victor: "Esse rapaz, dessa banda que eu tô gravando, ele tem um laptopzinho HP das antigas, esse programa e um fone e o cara faz tanta batida boa que eu fico impressionado com a qualidade. O cara tá fazendo muito bem!" (Victor Hugo, 28/05/14).

O que era pra ser apenas uma gravação do vocal do grupo em cima das batidas já prontas passou a ser uma forma de

aprender como funciona e o que é preciso para montar um *home studio*. Victor tem acompanhado e ministrado aulas para que eles possam trabalhar posteriormente no *home studio* próprio, conforme relato.

Ele começou a gravar e viu que dava pra fazer em casa, ainda mais porque eu sempre incentivei, porque ele já faz a batida com qualidade razoável assim, que já é *sample*. A voz você compra uma plaquinha e um microfone bom, trata aí, deixa seco o negócio, faz a batida e começa a gravar em cima. Aí eles estão agora acabando de montar o estúdio, já compraram a placa, o microfone, o computador tá chegando e só falta então o tratamento [acústico] lá no quarto pra poder gravar. (Victor Hugo, 27/07/15).

Esse incentivo de Victor para os integrantes do grupo demonstra o seu interesse em socializar a prática de produção em estúdio. Ao propor, incentivar e ministrar aulas, está propiciando que esse grupo tenha maior autonomia nas suas produções bem como iniciem o processo de gravar outras bandas. Analisando sob a ótica da cultura digital/participativa, Victor não está centralizando a experiência apenas no seu *home studio*, mas, a partir do interesse demonstrado pelos integrantes do grupo atuou como um facilitador, contribuindo para ampliar essa experiência.

A experiência relatada por Victor abre a discussão acerca das

possibilidades de aprendizado entre pares no contexto dos estúdios. Isso dialoga com o que Dante traz como "cumplicidade" entre as pessoas envolvidas.

Você vai na casa de alguém que tem um estúdiozinho, fica lá, faz um som e troca essas experiências. Da mesma forma que a banda também, o cara está sempre conversando com o técnico de som. O cara lá está usando um pré amp diferente "ah vamos passar por aquele cubo ali que a gente tem aqui, aquele cubo é legal, tem uma sonoridade assim. Vamos usar uma pedaleira assim". Sempre rola essa cumplicidade. (Dante, 11/09/15).

Essa cumplicidade e as trocas de experiências entre músicos produtores são elementos importantes para aprender a produzir na prática, no espaço dedicado às experimentações que é o estúdio. Segundo Dante, "a parte prática a gente acaba aproveitando muito em sessões de estúdio, que você senta com outra pessoa e essa pessoa pode saber mais ou menos que você, mas ela pode ter procedimentos diferentes, interpretações diferentes da música em si, e coisas que podem fazer você aprender" (Dante, 07/07/14).

As aprendizagens que ocorrem nesse processo podem ser vistas por três ângulos diferentes: primeiro, o dos músicos que buscam o *home studio* para gravar seus trabalhos; segundo, o do produtor que disponibiliza esse espaço e o faz com a característica de ser um espaço "incubadora de

ideias” e, terceiro, quando os músicos se juntam no estúdio e estão abertos para ver outras formas de trabalhar e outras interpretações sobre uma mesma música. Percebe-se que são aprendizados que envolvem tanto os aspectos técnicos de equipamentos que estão no estúdio, quanto musicais, relacionados às músicas que estão sendo trabalhadas naquele momento.

Desse modo, é possível ver o *home studio* como um espaço que potencializa essas trocas e aprendizagem entre pares. Jenkins et al. (2006) tratam deste tema no contexto escolar, enfatizando a importância de promover espaços para esse formato de aprendizagem, que trazem as possibilidades de um aprender com o outro, não apenas entre os alunos, mas pessoas com idades, conhecimentos e ideias diferentes. Por isso defendem as trocas que sejam realizadas entre os alunos em sala de aula por meio de trabalhos em grupos (aprendizagem colaborativa) e em extensão para fora da sala de aula, envolvendo comunidades de prática, *online*, presenciais, trocas com alunos de outras séries, por exemplo. Cenário esse que pode ser visto no *home studio* que acolhe pessoas com diferentes conhecimentos musicais, ideias e concepções acerca da música e da produção musical. O contato entre eles possibilita novos aprendizados.

### **Gravação como processo de criação**

Outro aspecto abordado na pesquisa foi a gravação como um processo de criação musical, principalmente, nas experiências de Raphael Ota com autoprodução e nas de Victor com as criações musicais dentro do *home studio*. Um traço marcante no perfil de Raphael Ota é a experimentação através da gravação. É a partir dela que ele constrói o arranjo. Nas suas palavras: “é porque eu vou mudando muitas coisas no meio do caminho. Já aconteceu de eu gravar um violão e depois gravar de novo. Dessa música eu tinha terminado ela ontem. Aí hoje, ah vou gravar o vocal de novo, aí gravei” (Raphael Ota, 19/08/15). Nesse processo, enfatiza que gravar em casa, no seu próprio *home studio* “é bem mais fácil, não tem essa preocupação com horas” (Raphael Ota, 19/08/15).

Raphael explica esse processo exemplificando com a gravação dos violões:

Eu costumo gravar dois violões nas músicas, aí eu boto um do lado esquerdo e outro no direito. Aí um violão eu faço com palhetada pra baixo no ataque, e outro eu faço com ataque pra cima... com palhetada pra cima e dá um efeito bem bacana! Essas coisinhas que eu vou observando e vou testando. Como não pago estúdio, posso ficar o tempo que eu quiser pra ficar testando. (Raphael Ota, 08/05/14).

Essa possibilidade de “testar” e “ficar o tempo que quiser” enfatiza a gravação como uma estratégia de criação musical utilizada por Raphael. Esta tem a ver com a especificidade da sua prática, pois é somente com a gravação de todos os instrumentos que ele pode ter uma ideia de como ficou a música. Além disso, considerando que é possível retirar, modificar, regravar trechos separadamente, os registros podem ser temporários e fazer parte dos testes durante o processo de arranjo musical. A forma como Raphael trabalha demonstra um processo de criação musical que se constrói oralmente, de modo que a gravação pode representar o que a notação musical representa para os músicos que se utilizam desse registro escrito.

Contrapondo à dimensão coletiva e participativa que fundamenta este estudo, nesse relato de Raphael vislumbra-se que nesta fase de testar as diferentes sonoridades na gravação da música ele trabalha sozinho no seu *home studio*. Dessa forma, na prática de Raphael, a gravação multipista é a condição *sine qua non* para que ele seja o único músico. Ele comenta: “é engraçado que as pessoas ficam impressionadas quando eu falo que tudo o que eles estão ouvindo eu fiz em casa. Eu fiz sozinho [...] e o lance dos vocais que as pessoas ficam mais impressionadas, que uma pessoa só pode fazer<sup>15</sup>” (Raphael Ota, 09/09/15).

---

<sup>15</sup> Seu primeiro CD solo, “Ultrapassaro” foi gravado, mixado e masterizado no seu *home studio*. Neste link o clipe de “Pano para” uma das músicas deste álbum: <https://www.youtube.com/watch?v=BQzzO-MYSI0>

A gravação multipista amplia as possibilidades para a produção musical uma vez que,

com o aperfeiçoamento do sistema multipista foi possível isolar totalmente o som de cada instrumento gravado em diferentes canais. Dessa forma, não é mais necessário que todas as partes de uma composição sejam executadas por um grupo de músicos tocando juntos. Cada indivíduo pode gravar em momentos diferentes, sem mesmo se encontrarem, ou um único artista, trabalhando sozinho, pode gravar todas as partes. (GOHN, 2010: 31).

Outra experiência do uso da gravação como recurso para autoavaliação e o estúdio como um espaço para criar música em conjunto é trazida por Victor.

Eu tenho um amigo que está vindo gravar violão aqui direto. [...]. E a gente vai fazendo por partes, duas horas assim, por semana, ele vem aqui e a gente faz alguma coisa. E aí tem uma troca, aquela coisa de amizade, e aí eu já dou toque de algumas coisas, não de acorde assim, mas de balanço, de pegada né dele lá [...] é, de você pode fazer isso ou aquilo no violão. E assim a gente vai estruturando a música juntos. E tem uma outra questão, ele

me procurou nesse sentido, pra ele vir e explorar a criatividade dele e a minha também. (Victor Hugo, 27/07/15).

Nesse caso, a gravação tem a função de autoavaliação do músico e é também um meio para criar e estruturar as músicas em conjunto, com dicas e ideias que surgem na abertura do espaço do estúdio para "explorar a criatividade" dos dois, conforme apontado por Victor. No que se refere à autoavaliação, Melo (2015) discute essa dimensão da gravação: "trata-se, então, de um processo de registro que traz a possibilidade de o músico poder estudar-se, a qualquer hora em que sentir necessário, realizando a audição crítica de gravações de suas performances" (MELO, 2015: 67).

Ainda sobre gravação e criação, Raphael cita experiências com a gravação em relação às músicas que ele compõe em parceria com músicos de outras cidades: "eu tenho uns amigos de Passos, Belo Horizonte, e a gente vai fazendo música por *WhatsApp*, *face*" (Raphael Ota, 19/08/15).

Eu não acho que eu sou um bom letrista (risos). Então eu recorro a alguns amigos. E aí, no caso, a "Viver Só" eu terminei. As outras, a "Um Segundo Imortal" eu troquei algumas palavras e a outra, "Perto de Mim", a letra inteira é de um outro amigo e eu só fiz a música. E todos são mineiros e foi tudo feito por *WhatsApp* e *Skype*. (Raphael Ota, 09/09/15).

Nessa experiência a gravação extrapola o espaço físico do estúdio e as trocas das versões via aplicativos reforçam o papel da gravação no processo de criação musical.

Raphael Ota: A gente grava. Primeiro eles mandam e aí eu ouço, vejo o que eu faço e mudo alguma coisa, gravo, envio de novo, mais ou menos assim.

Juciane: E muda muito a música na medida em que cada um vai dando opiniões?

Raphael Ota: Até que não, muda mais a letra. Mas na música, o arranjo fica mais por minha conta mesmo. Eles não opinam tanto. (Raphael Ota, 09/09/15).

Nesse processo, a edição e até mesmo a gravação já com o arranjo continuam sendo feitas no *home studio*. Percebe-se que as facilidades de comunicação e envio de arquivo via aplicativos e tecnologias móveis favorece o desenvolvimento de trabalho em parceria com colegas de outras cidades. Esse formato de parcerias e trocas é incentivado pelos autores Jenkins et al. (2006), quando enfatizam a importância de borrar fronteiras e proporcionar trocas com pessoas de culturas diferentes, cuja distância geográfica pode ser diminuída por meio de conversas *online*.

Dante também comenta acerca da criação de músicas em parceria. Para ele existem duas formas: uma é ir para o estúdio e trabalhar as ideias em conjunto e outra é um produzir uma parte, mandar para a outra pessoa ver,

ela acrescenta algo, desenvolve uma nova ideia, e a música vai sendo concebida a partir de várias trocas de arquivos, como mostra a experiência de Raphael Ota. Dante prefere trabalhar dessa forma, conforme seu relato:

Então eu também vejo que pra mim funciona um pouco melhor assim, eu preciso um pouco mais de tempo sozinho com as músicas pra fazer a coisa acontecer. Tem até uma música que eu comecei com o Vinícius<sup>16</sup> que é um aluno meu, a gente foi, desenvolveu, fez uma parte, mas a partir desse momento agora eu acho que a gente vai trabalhar separado, ele mexe lá e eu mexo aqui. Porque eu não consigo render muito bem assim, em duas pessoas sabe, eu gosto de ter paciência, de fazer as coisas com calma, de testar as coisas milhões de vezes. Cada novo elemento que eu coloco na *track* eu procuro trabalhar ele até que fique da forma que eu quero pra poder partir pro próximo. Cada um tem suas particularidades. Tem pessoas que gostam de jogar um monte de ideia e depois voltar pra trás e arrumar. (Dante, 07/08/15).

O entrevistado enfatiza a importância de respeitar a forma de trabalho de cada um, quando se trabalha em parceria, logo que

“cada um tem as suas particularidades, existem muitos produtores que trabalham em grupo, mas tem que rolar uma sinergia assim muito forte” (Dante, 07/08/15).

Outro fator referente aos estudos sobre cultura participativa na educação, que se articulam com a prática relatada por Raphael e Dante, refere-se ao trabalho em conjunto que não necessariamente ocorre em todas as fases. No relato fica evidente que a contribuição dos colegas é mais na letra e música, já que no arranjo eles opinam pouco. Contudo, trata-se de um trabalho construído a partir do coletivo, um exemplo do que Jenkins et al. (2006) discutem sobre cada um contribuir com sua própria *expertise*.

Nos relatos dos entrevistados é possível sinalizar diferentes formatos de trabalhar em parceria e funções do *home studio*. No caso de Raphael e Victor, trata-se de um local de experimentação, e, nesse aspecto a gravação torna-se um importante recurso e estratégia de avaliação e criação musical. Já as parcerias, no relato de Raphael, não parecem estar presentes no momento da construção da música, mas sim nas partes mais definidas de quem faz a letra, quem faz o arranjo e após juntar todas as partes avaliam os resultados. Na experiência de Victor, a ideia de construir a música junto no estúdio, mostra uma forma de parceria que não há papel definido de quem faz o que, mas sim o coletivo.

Nesse contexto, Victor vai firmando a proposta do seu estúdio com ênfase na experimentação, nas trocas de conhecimentos onde cada um contribui com sua *expertise* (JENKINS, et al. 2006) e no relato que segue ele revela aprendizados que vai construindo na medida em

---

<sup>16</sup> Nome fictício

que grava pessoas e tem contato com diferentes músicos.

Essa questão de eu testar, porque só você testando, fazendo, testando, fazendo, testando. Quando mais você fizer nessa, vai ficando mais ciente, pegando macete. Tem uma diferença quando você pega um músico porreta e grava ali na hora. Mas, como também tem essa coisa de autoprodução, de autoexploração, então fica nessa, fica sempre nesse *loop*, tá entendendo? De querer sempre estar ali, só experimentando. Porque acho que mais vale isso do que pegar uma coisa e fazer e pô, acabou. É mais essa coisa do experimento mesmo! (Victor Hugo, 27/07/15).

Essa experimentação está muito presente nas edições sonoras que, no caso das produções de *techno*, *mashup* e *re-edit* representam o cerne da criação sonora e no caso das gravações, as edições são realizadas principalmente nas fases de mixagem e masterização.

### Edição sonora

O trabalho de Dante e Victor com música eletrônica são desenvolvidos por meio de edição de músicas prontas, no caso dos *mashups* e *re-edits* e na criação, edição e manipulação de diferentes sons, modificados eletronicamente, no caso da música *techno*. Nesse contexto, Victor detalha os

processos que realiza nas suas produções:

No *mashup* do Arnaldo Antunes com Antonio Carlos e Jocafi<sup>17</sup>. Eu mudei o *pitch*, a sonoridade, eu baixei o *pitch* do Antonio Carlos pra poder soar com a voz do Arnaldo, isso por ouvido. E toda a vez que eu escuto a original o *pitch* é alto, eu não consigo mais escutar, eu gosto mais da versão que eu baixei o *pitch*. (risos) (Victor Hugo, 28/05/14).

Esse trecho mostra que no trabalho de juntar músicas torna-se fundamental reconhecer as tonalidades de cada música. Aqui Victor enfatiza que foi ajustando “de ouvido”. O fato de procurar ouvir sempre nessa nova tonalidade demonstra o quanto Victor se apropriou dessa nova escuta, a partir da sua recriação. Esse exemplo dialoga com Tobias (2013) quando traz as possibilidades de aguçar a percepção sonora por meio do trabalho com práticas como *remix* e *mashup*.

No caso do *re-edit*, a sobreposição de elementos sonoros em uma música pronta, a mudança na equalização para que uma parte possa aparecer melhor, configura diferentes passos da criação musical. Victor procura ver quais partes da música podem ser melhoradas, seguindo o seu padrão de gosto e preferência musical, “se eu tivesse quando o cara tivesse gravando ou fazendo a música eu ia

---

<sup>17</sup>Disponível em:  
<https://soundcloud.com/victorhugomafra/ossain-oxala>

falar não, troca, bota aquilo ali, bota isso. Então o *re-edit* é mais uma coisa de você conseguir acrescentar ali a música, uma coisa pessoal sua que você viu, que você pode” (Victor Hugo, 27/07/15).

Outro aspecto da edição sonora está nas etapas de mixagem das gravações. De acordo com Dante, o processo de mixagem

é aquele processo em que a gente vai tratar todos os elementos pra que eles ocupem o mesmo espaço de tempo na música, de forma harmoniosa. A gente vai trabalhar com volumes, com a distribuição dos elementos de estéreo, a caixa da esquerda, a caixa da direita. Trabalha com profundidade, ambientação, efeito, trabalha com efeitos de dinâmica, trabalha com equalização e às vezes alguns recursos criativos nessa parte aí também. (Dante, 07/08/15).

Raphael Ota exemplifica recursos criativos que fez na etapa de mixagem do CD *Ultrapassa-ro* enfatizando as experimentações realizadas durante o processo de gravação e mixagem:

Eu me divirto em gravar e testar. Eu fico reparando muito nos discos de outros artistas, os efeitos que dá pra fazer, o lance do *pan* nas caixas. Uma das últimas coisas que eu fiz foram os *backings*, eu fiz meio à la Roupa Nova, como separar nas caixas. Antes eu separava uma voz pra

esquerda, uma no meio, outra pra direita. Mas eu gostei mais da sonoridade se eu dobrasse e botasse todas do lado esquerdo, todas do direito. Que deixasse um pouquinho, milissegundos adiantado uma da outra, pra dar efeito. Umas coisinhas bobas que, na verdade, não precisa nem usar *plugins*, efeito pronto, você cria ali. (Raphael Ota, 08/05/14).

Essa fala de Raphael é emblemática para entender as atitudes de experimentação e criatividade no uso dos recursos disponíveis. Trata-se de trabalhar os efeitos de forma mais artesanal, não ficando na dependência de recursos, *plugins*, programas sofisticados que teriam tais efeitos. Esse relato foi antes dele fazer um curso de áudio no Instituto de Áudio e Vídeo (IAV), e assim, ainda dispunha de equipamentos que considerava mais simples em relação aos que ele está utilizando agora. Contudo, é possível perceber como a apropriação dos recursos disponíveis, por mais simples que sejam, pode trazer resultados nesse processo de tratamento dos sons. Para realizar tais tarefas, Raphael está juntando seus conhecimentos musicais e técnicos, proporcionando aprendizados constantes em cada experimentação, audição do resultado e modificações que realiza num processo contínuo, “então é bom ser você o produtor e engenheiro ali da gravação [...]. É cansativo, mas eu preferi o resultado” (Raphael Ota, 08/05/14).

A experiência de Raphael demonstra o quanto a fase de mixagem e masterização, embora

possa ser trabalhada por outras pessoas, quando realizadas pelo próprio produtor se configura em um momento de experimentações e oportunidades de maior autoria em todas as fases da produção. Por esses motivos Raphael prefere fazer a mixagem em casa defendendo o quanto essa etapa pode ser influenciada pela criatividade dos músicos.

Victor traz uma experiência semelhante sobre os processos de mixagem e masterização como fases de decisão que foram tomadas coletivamente com um grupo que ele gravou. Victor detalha uma parte do processo de gravação na qual estão entrelaçados conhecimentos técnicos que normalmente ficariam na parte de mixagem e masterização, mas que são apresentadas para o grupo como possibilidades e a tomada de decisões passa a ser coletiva,

É que eles sempre fazem uma *take* com a voz principal e duas dobras. São três rapazes então a música tem três /quatro partes, as três são pra os rapazes e uma pra fazer uma brincadeira, com batidas no meio, ou no final. Aí o primeiro cantou numa *track* e aí botou a segunda e basicamente dobrou. É que a dobra é só em momentos chave, eles falam outra coisa pra complementar a própria voz. **Só que eu fiz uma coisa de separar uma voz pra caixa esquerda e uma voz pra caixa direita e a dobra no meio. Então é um tipo de coisa que não se faz muito.** Mas assim, os

meninos adoraram, não quiseram nem saber se isso vai **ficar contra todos os padrões de mixagem e de masterização**, porque quando eles forem tocar isso numa caixa mono vai juntar a voz de um da esquerda com a da direita e vai soar outra coisa e aí eu tô fazendo isso pra eles pra mostrar agora. Aí pra eles saberem que se tocar mono vai soar desse jeito estranho, mas os caras toparam. E eu tenho muito disso, assim, eu dei a ideia e eles toparam. (Victor Hugo, 07/07/14; grifos nossos).

Considerando os relatos dos entrevistados, a etapa de mixagem mobiliza os conhecimentos musicais e com relação aos equipamentos de gravação. Nessa etapa de esmerilhar o som, buscar efeitos, os papéis de músicos e engenheiros de áudio se interligam. Mixar significa também dar continuidade às ideias que surgiram nas etapas anteriores (concepção e ideia, arranjo) e os efeitos que podem parecer mais sutis vão se tornando responsáveis por qualificar, trazer suas identidades, seus modos de ver a música, na intenção de finalizá-la. É possível visualizar que a prática de produção que realizam nos seus *home studios* pode também empoderá-los a buscar novos efeitos, testar, experimentar. Uma forma de autoria nas escolhas dessa fase que é a última antes de masterizar e terminar a música.

A masterização, diferentemente das outras etapas que se apresentam em constante mudança durante o processo de produção

musical, é a finalização do projeto como um todo. É o momento em que o arquivo é fechado e gravado no formato que vai ser distribuído. É uma fase que vai depender de como as etapas anteriores foram desenvolvidas revelando aspectos importantes e aprendizados de base sobre qualidade sonora.

Esses aprendizados consistem principalmente na importância de cuidar com o material sonoro que é utilizado, isso implica em buscar a melhor forma de captar o som, quando é gravação de instrumentos acústicos e voz, e no caso de sons já gravados (*samples*, trechos de música, dentre outros) que a gravação tenha uma boa qualidade. Esse aspecto demanda atenção de quem está produzindo, na visão dos entrevistados, uma vez que há uma grande quantidade de sons disponíveis na internet que já são compactados com menor qualidade sonora para poder ser compartilhado. A utilização de gravações com pouca qualidade sonora nas produções influencia diretamente no resultado final, mudando a visão de que tudo pode ser “arrumado” na mixagem e masterização. Além disso, esse processo depende de uma escuta apurada por parte de quem está produzindo, aguçando também a percepção musical.

Nesse contexto Dante afirma que na música eletrônica é comum próprio produtor realizar todas as etapas, então, quando alguém o procura apenas para finalizar a música, ele comumente oferece outra opção:

Eu faço masterização para algumas pessoas, mas o que acontece é o cara vem me procurar [...] para mixar uma música, pegar

lá e entrar canal por canal, cada um dos instrumentos, tratar e tal, é um processo bem oneroso e trabalhoso. Então ele vai gastar aí entre R\$ 1.000,00 e R\$ 1.500,00. Aí eu falo pro cara, “vem fazer um curso e aí você aprende a fazer”. Se quiser eu faço, mas aí eu vou ficar uma semana trabalhando na música do cara. (Dante, 11/09/15).

Essa ideia de propor as aulas pode funcionar como uma forma do músico se inteirar das especificidades dessa etapa de masterização. Passar por esse processo pode ser um caminho de aprendizado sobre as outras etapas, o que saiu certo, o que não saiu certo, quais os problemas nas fases de captação do som, dentre outros assuntos. Com um conhecimento mais apurado sobre as bases da produção musical, mesmo considerando as dificuldades técnicas da masterização, é possível que os músicos tenham uma experiência ainda mais sólida do que se tivessem apenas contratado o serviço de masterização.

A experiência dos entrevistados demonstra que nos seus trabalhos autorais eles realizam todas as etapas e para tanto estão sempre fazendo cursos e procurando aprimorar a formação na área de masterização. Nos trabalhos de finalização para terceiros enfatizam as complexidades e limites na realização do trabalho, no entanto podem ser espaços de trocas de ideias e aprendizagem para quem procura o estúdio apenas para masterizar.

A articulação das práticas em *home studio*, seja na gravação

como processo, na edição como processo, arranjo e finalização com os estudos sobre cultura digital/participativa e educação musical se dá na forma de olhar esses processos de aprendizagem que se constituem através das práticas. Em cada criação de uma música encontram-se diferentes elementos: musicais, técnicos, sociais, pessoais que vão adensando os conhecimentos musicais construídos nesses processos. Essa construção advém de uma relação próxima com as mídias tanto no acesso a tutoriais, cursos e trocas entre pares para saber como resolver alguma questão técnica e musical, quanto na utilização direta destas tecnologias na edição e gravação sonora. Tais questões são enfatizadas por Tobias (2013), Jenkins et al. (2006) com ênfase na promoção destas práticas nos contextos institucionais, como a escola por exemplo, mas o olhar para essas aprendizagens perpassa o que os alunos já realizam fora da escola, e esse aspecto foi o que possibilitou o olhar para os produtores musicais neste estudo e resultando no estúdio como um espaço potencial de aprendizagem musical.

### **Para concluir: o que se aprende no *home studio*?**

Este artigo tratou das aprendizagens que emergem das práticas de produção e criação musical no *home studio* a partir da perspectiva da cultura digital e participativa na educação musical.

O funcionamento de um *home studio* depende do conhecimento e manuseio das tecnologias de gravação e edição sonora, envolvendo noções

técnicas, de engenharia de áudio, de acústica, em uma estrutura que seja capaz de suportar o tipo de trabalho que os produtores se comprometem a realizar. Os três entrevistados investem em equipamentos e cursos buscando assim extrair o máximo que podem desse espaço.

Tendo o espaço com as características técnicas necessárias, os conhecimentos musicais começam a ocupar o seu papel privilegiado em um *home studio*. Noções de arranjo, estilo, forma, como captar sons acústicos e como trabalhar com sons já gravados são fundamentais. Mesmo que a proposta seja apenas gravar outros músicos, sempre há espaço para sugerir, melhorar, reorganizar, testar outras possibilidades. Esse espírito de experimentação constante está presente nas práticas dos entrevistados.

No *home studio* se aprende a trabalhar com o outro, a reconhecer os limites do que pode ou não ser mudado, como por exemplo quando Dante elenca os limites de fazer a masterização em uma música cujos processos iniciais tenham tido falhas. Nesses contatos com outros músicos, se aprende a ser produtor, na prática, percebendo as diferenças de atuação de acordo com o que os músicos buscam dentro desse espaço.

Desse modo, se aprende a trabalhar com a diversidade de estilos musicais, de visões de mundo, de jeitos de tocar. Faz-se necessário aprender a lidar com o outro e suas expectativas. Mesmo podendo ser apenas um lugar pra gravar, Victor, por exemplo, demonstra que vai além disso, um espaço para expor sua opinião, para explorar a sua criatividade e a de quem está ali para testar e gravar. Nessa exploração e criação, aparece

a dimensão do estúdio como um local para o “processo” e não apenas para o produto final, o que é exemplificada na forma como Raphael produz música.

Nas práticas dos entrevistados aparece a mescla entre atividades individuais e coletivas no estúdio. Esse coletivo se articula com o conceito de aprendizagem entre pares que Jenkins et al. (2006) discutem no contexto da cultura participativa. Tal campo abrange diferentes formatos de aprender coletivamente, seja entre grupos de estudantes, seja entre grupos de professores e estudantes, e até mesmo trocas com pessoas de outras salas de aulas, outros locais (via internet), cujos papéis de quem ensina e quem aprende aparecem cada vez mais mesclados. Os dados das entrevistas revelam os aprendizados que os entrevistados constroem nas suas experiências coletivas, seja nas parcerias principalmente com a criação da letra e arranjo, citadas por Raphael Ota, nas gravações de grupos no *home studio* de Victor Hugo, e nos trabalhos de terceiros citados por Victor Hugo e Dante. Parcerias que possibilitam interação presencial e virtual entre pessoas de diferentes idades, locais, escolarização, podendo durar apenas o tempo da produção de uma música.

Considerando uma educação musical emergente na cultura digital e participativa, o que o espaço do estúdio revela para o ensino/aprendizagem de música? O *home studio* traz algumas lições, como, a de ser um espaço aberto cujos papéis de quem ensina e quem aprende podem ser negociados a partir da forma como produtores e músicos se colocam no processo. Por ser um espaço aberto, sem uma ordem definida do

que deve ser aprendido, como e em quanto tempo, os testes, experimentações, escutas e autoavaliação, a busca por novos conhecimentos, vão fazendo do estúdio uma comunidade de aprendizagens. Nela, os membros são itinerantes, mas sempre deixam algo de si e levam algo consigo, do que vivenciaram na prática em estúdio, mesmo que essa tenha sido apenas a gravação de um vocal.

É possível afirmar que as experiências dos entrevistados no *home studio* se articulam com um tipo de aprendizagem em rede, na qual cada membro é também responsável por tudo o que acontece e não existe uma linearidade ou uma ordem pela qual os conhecimentos são construídos. Essa construção parte de uma música, de um grupo de músicos, trazendo novos desafios e oportunidades de aprendizado.

Tomando o *home studio* como um laboratório de cultura digital e participativa, como uma comunidade de aprendizagens e como possibilidade de aprendizagem em rede, ele se torna um espaço aglutinador de experiências de apreciação, performance e criação musical.

Nos *home studios* se aprende a trabalhar em grupo, a dialogar e ver o que pode ser individual e coletivo dentro do processo de criação musical, enfatizando também os limites da cultura participativa nesse processo. As experiências relatadas pelos entrevistados trazem elementos para analisar, do ponto de vista pedagógico musical, como a gravação, a edição sonora, as trocas entre músicos nos *home studios* mobilizam diferentes aprendizados para todos os envolvidos.

## Referências

- ARALDI-BELTRAME. *Educação musical emergente na cultura digital e participativa: uma análise das práticas de produtores musicais*. 2016. Tese (Doutorado em Música) - Programa de Pós-graduação em Música, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura*. Trad. Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, v.1, 2012.
- CLINTON, Katie; JENKINS, Henry; McWILLIAMS, Jenna. New Literacies in na Age of Participatory Culture. In: JENKINS, Henry. *Reading in a Participatory Culture*. Teachers College Press, Columbia University, 2013, p. 3-23.
- DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna. A disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna (orgs.). Trad. Sandra Regina Netz. *Planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-42.
- DUEÑAS SALMÁN, Luisa Renée; GARCÍA LÓPEZ, Edgar Josué. El papel de la educación escolar en la construcción de cultura de participación y de ciudadanía democrática. *Razón y Palabra* [online], n.16, agosto/outubro, 2011. Acessado em 03/02/16 <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520010080>>
- FIALHO, Vania Malagutti. *Aprendizagens e práticas musicais no Festival de Música Estudantil de Guarulhos*. 2014. Tese (Doutorado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre
- FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- GASKELL, George. Entrevistas individuais e grupais. In: BAUER, Margin W.; GASKELL, George (Ed.). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 64-89.
- GIRARDELLO, Gilka; PEREIRA, Rogério Santos; MUNARIM, Iracema. Cultura participativa, mídia-educação e pontos de cultura: aproximações conceituais. *Atos de Pesquisa em Educação - PPGE/ME FURB*, v. 8, n. 1, p. 239-258, jan/abr, 2013.
- GOHN, Daniel. *Tecnologias digitais para educação musical*. São Carlos: EdUFSCar, 2010.
- GÓMEZ ISASSI, José Alberto: La Sociedad 2.0: De la democratización de los medios de comunicación a la socialización de la producción. *Revista Communication Papers*, n. 8 (Monográfico II), p. 21 - 30. Departamento de Filología y Comunicación de la Universidad de Girona. 2015. Acessado em 05/02/16.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Trad. Susana Alexandria. 2. ed. 4. reimpressão. São Paulo: Aleph, 2009a.
- \_\_\_\_\_. O que aconteceu antes do YouTube? IN: BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. *YouTube e a*

*Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade.* Trad. Ricardo Giassetti. São Paulo: Aleph, 2009b. p. 143-164.

JENKINS, Henry et al. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century.* Chicago: MacArthur Foundation, 2006. Disponível em: <[http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)>. Acesso em: 23 de janeiro de 2015.

KOCH, Ingedore G. Villaça; BENTES, Anna Christina; CAVALCANTE, Mônica Magalhães. *Intertextualidade diálogos possíveis.* 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KRAEMER, Rudolf-Dieter. *Dimensões e funções do conhecimento pedagógico-musical.* Trad. Jusamara Souza. *Em Pauta*, Porto Alegre, v. 11, n. 16/17, p. 50-75, abr/nov, 2000.

LOSH, E; JENKINS, H. Can public education coexist with participatory culture? *Knowledge Quest*, v. 41, n.1, p. 16-21, set, 2012.

MELO, Bruno Torres Araujo de. *Os efeitos de estudos formais associados ao recurso didático da gravação na prática de bateristas populares.* 2015. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

SALMONS, Janet. *Doing qualitative research online.* London: SAGE Publications, 2016.

SANTOS, Rosemary; SANTOS, Edméa. Práticas multirreferenciais de educação *online*: expressões de uma pesquisa. *Revista Eletrônica de Educação*, São Carlos, v. 7, n. 2, p. 153-172, nov. 2013.

SOUZA, Jusamara. (Org.). *Aprender e ensinar música no cotidiano.* 2ª edição. Porto Alegre: Sulina, 2009.

TOBIAS, Evan. *Inter/trans/cross/new media(ting): Navigating an emerging landscape of digital media for music education.* In: RANGLES, C. (Ed.), *Music education: navigating the future.* New York: Routledge, 2015. p. 91-121.

\_\_\_\_\_. 21st century musicianship through digital media and participatory culture. In: KASCHUB, M.; SMITH, J. (Eds.). *Promising practices in 21st century music teacher education.* Oxford: Oxford University Press, 2014. p. 205-226.

\_\_\_\_\_. Toward Convergence: Adapting Music Education to Contemporary Society and Participatory Culture. *Music Educators Journal*, v. 99, n. 4, p. 29-36, June, 2013.

TOBIAS, E; VANKLOMPENBERG, A.; REID, C. Reflecting on changes in practice through integrating participatory culture in our classrooms. *Mountain Lake Reader: Conversations on the study and practice of music teaching*, v. 6, p. 94-110, 2015.

VAZQUEZ, Eliza Rebeca Simões Neto. *A aprendizagem de três produtores de música eletrônica de pista: a interação na pista, no ciberespaço e o envolvimento com as tecnologias musicais de produção.* 2011. Dissertação

(Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação Música em Contexto, Universidade de Brasília, Brasília.

WALDRON, Janice. YouTube, fanvids, forums, vlogs and blogs: Informal music learning in a convergent on-and offline music community. *Internacional Journal of Music Education*, v. 31 n. 1, p. 91-105, february, 2013a.

\_\_\_\_\_. User-generated content, YouTube and participatory culture on the Web: music learning and

teaching in two contrasting *online* communities. *Music Education Research*, v. 15, n.3, p. 257-274, 2013b.

WOODSIDE, Julian; JIMÉNEZ, Claudia. Creación, socialización y nuevas tecnologías em la producción musical. In: CANCLINI, Néston García; CRUCES, Francisco; POZO, Maritza Urteaga Castro. *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Buenos Aires: Ariel, 2012. p. 91-109.