

Os estúdios de gravação no contexto da produção musical contemporânea: experiências de pesquisa nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo¹

Autor: Daniel Ferreira Wainer (PPGAS/MN/UFRJ)

Palavras-chave: Estúdios de Gravação, Produção Musical, Sound Studies

1- INTRODUÇÃO

Este texto se propõe a refletir sobre os *estúdios de gravação* enquanto espaços fundamentais de produção, objetivação e investigação fonográfica (Bates, 2019; Meintjes, 2005; Pereira, 2016). Tal exercício parte de situações e diálogos vivenciados em pesquisas de campo em tais locais, no quadro de um interesse nos processos musicais em geral, inspirado pelos *sound studies* (Chion, 2010; Feld, 2015; Schafer, 2001; Sterne, 2003). Ao especificar elementos que distinguiriam tipos particulares de estúdios atravesso, assim, alguns dos *mercados* nos quais os mesmos podem estar inseridos, sugerindo que pensemos na sua representatividade para o contexto da *produção fonográfica*.

O contínuo processo de transformação da indústria musical engendrou, desde fins do século passado, formas distintas de se fazer som (Iazzetta, 2009; Katz, 2004; Sterne, 2003). Hardwares e softwares passaram a conduzir muitas das atividades realizadas, em um contexto que logo se tornou essencialmente *digital* (Vicente, 1996, 2002; Vicente & De Marchi, 2014), marcado ainda pela concentração econômica e a desnacionalização da indústria do disco. Nesta conjuntura, a gravação se transformou em uma informação transferível através de suportes digitais, o que produziu impactos consideráveis na cadeia produtiva em geral e na construção de carreiras individuais.

A flexibilidade, a autonomia e o empreendedorismo do trabalho musical passaram a coexistir com a precariedade e os mesmos tipos de risco inerentes aos campos profissionais artísticos em geral (Bartz & Oliven, 2019; Watson, 2015). No “novo espírito do capitalismo” (Boltanski & Chiapello, 2009), o *computador* se torna um equipamento primordial para a consecução dos procedimentos de gravação, permitindo uma participação ativa ao longo dos processos (Williams 2012 *apud* Bates, 2012). Na antiga era *analógica*, em contrapartida, as gravações seriam dominadas por

¹ Trabalho apresentado na 34ª Reunião Brasileira de Antropologia (Ano: 2024).

meters, faders, cabos e outros elementos que tornariam os músicos marginais ou meramente auxiliares às etapas produtivas, em relação à atuação dos chamados *engenheiros de áudio*².

Se o equipamento central dos estúdios é cada vez mais o computador, podemos pensá-lo como um dos principais mediadores de certa ilusão fonográfica, criada por meio de ferramentas de formatação dos sons, armazenamento e operacionalização das ideias (Meintjes, 2012). A gravação seria o artefato no qual culminam processos tecnológicos, sociais e fisiológicos que se interpenetram (Porcello, 1998), objetivando o mundo sonoro ao produzir uma memória que condiciona e é condicionada em procedimentos ritualizados (Wainer, 2020). Talvez em virtude disso, no contexto da *engenharia de som*, as práticas sejam orientadas por palavras como: “queimar”, “cortar”, “apertar”, “gravar”, “registrar” e “assar” – do inglês *to bake*.

Os estúdios de gravação despontam, assim, como “coisas” cujas narratividades produzem mundos controlados e misteriosos, os quais alargam a experiência e a sensibilidade (Carvalho, 1999). Do constrangimento auditivo e visual às performances de ampliação da escuta, esses espaços de ação ritual oscilam entre a racionalização e a experimentação, atuando ainda como atrações turísticas ou destinos de pacotes de viagens de férias (Gibson, 2005). A tecnologia desempenharia, enfim, um papel central e fetichizante em relação ao que se fabrica, o que significa dizer que a complexidade do trabalho de produção sonora fundamenta ou intensifica sua “aura mágica” (Benjamin, 1969; Gell, 1988; Meintjes, 2005, 2012).

2 – TIPOS DE ESTÚDIOS

Assumo a intenção de observar a produção fonográfica da vida, recuperando material reunido em minhas pesquisas de campo em dez estúdios das cidades do Rio de Janeiro e de São Paulo, entre os anos de 2017 e 2018. Busco compreender as ambivalências apresentadas por esses espaços, suas potencialidades e limites, através da proposição de uma tipologia que os ilumina por meio de distintos parâmetros, não excludentes entre si: função ou forma de uso, localização, mecanismos de contratação, tamanho, portabilidade e mercados em que atuam.

² Confrontando essa suposta dinâmica de poder, Bates (2012) assinala que muitos *arranjadores* podem ter se perdido com o excesso de informações e a infinita possibilidade de escolhas digitais, o que os teria levado, na realidade, a depender ainda mais dos engenheiros.

Essa contribuição, oriunda de experiência etnográfica multisituada, visa estabelecer um mapa para os não-iniciados, ainda que o desenho esboçado não permita considerações definitivas ou generalizantes. Na construção ensaiada, ganha especial destaque a inserção dos estúdios em mercados específicos, os quais atravessam suas formas de atuação e dinâmicas de trabalho. Espera-se que o quadro possa oferecer pistas para aqueles que procuram compreender dinâmicas de produção e objetivação dos mundos sonoros enquanto práticas culturais que tensionam o local e o global, o tangível e o intangível (Cichocki, 2020).

2.1 Espaços de ensaio

Os *estúdios de ensaio* que visitei são alugados, via de regra, para bandas, pequenos grupos e, muitas vezes, caracterizam-se pela existência de ambientes de socialização – incluindo mesas de sinuca, bares e televisão – contíguos às suas principais salas. Em tais locais podem figurar apetrechos decorativos de iluminação, como globos de discoteca, luzes coloridas ou lâmpadas natalinas. Dependendo de seu tamanho e quantidade de salas, pode haver espaço para amigos e fãs das bandas assistirem aos ensaios. É possível que tenham ainda tecnologia suficiente para realizar gravações, o que exige todo um trabalho de conexão das *salas de monitoramento e gravação*³ por meio de *cabos* que, em profusão, são chamados de *medusa*.

No K9, por exemplo, pude observar uma *mesa de som* que servia para controlar *volumes* e *timbres* saídos dos *power amplifiers* das salas de ensaio para escuta da própria banda. Em algumas situações, esses tipos de estúdios são montados na casa onde seu próprio dono mora, o que configura uma espécie de *homestudio*. Ressalto assim, que as diferentes categorias aqui elencadas não são excludentes entre si: é possível que um *homestudio* seja *terceirizado* e, ao mesmo tempo, voltado para o *mercado publicitário*, enquanto um espaço de ensaio, em outra via, pode também fazer gravações de *artistas*.

2.2 Homestudios

³ Thompson & Lashua (2014) vão denominar esses espaços de “sala de controle” e “sala ao vivo” – *live room*. A sala de monitoramento também foi chamada, ao longo de meu trabalho de campo, de *técnica*.

Esses ambientes ganharam notoriedade no mercado musical a partir da popularização e barateamento dos equipamentos digitais, o que incrementou a capacidade de edição, manipulação sonora e *seqüenciamento* por meio de computadores (Gibson, 2005). Neste caminho, os processos de *pós-produção* se tornaram, muitas vezes, até mais importantes do que a tarefa de produção fonográfica, gerando novas relações de trabalho, formas de utilização dos espaços, equipamentos, softwares de áudio e construindo identidades ou significados para as performances cotidianas (Cichocki, 2020).

É importante frisar que os *homestudios* podem ter escalas de tamanho variadas, apesar de a categoria sugerir menor porte⁴. No do músico João Werneck, por exemplo, visitado por mim, não existia separação entre sala de monitoramento e gravação; todas as atividades se davam no mesmo espaço, a sala de estar de sua casa. Este interlocutor me confienciava que o pé direito alto do cômodo contribuía para a qualidade de sua *acústica* privilegiada. Neste sentido, poderiam ser gravados instrumentos como *guitarras, contrabaixo, voz, percussão e bateria*, o que era feito com alguma frequência, mesmo que a um ritmo ainda independente.

A falta de um *tratamento* mais fino e elaborado, contudo, gerava alguns problemas: tive a oportunidade de presenciar o remanejamento de uma sessão justamente por conta do barulho de uma obra realizada pela vizinha. Werneck tentou negociar com a mesma o fim das “marteladas”, iniciadas pouco antes da jornada de trabalho, entretanto, não teve sucesso em sua tentativa de resolver a situação; a equipe assumiria, assim, a necessidade de mudar os planos e, em lugar de gravar uma guitarra amplificadora, resolveria registrar um contrabaixo plugado *em linha*, diretamente na *placa de som* do lugar.

Embora também possa ser considerado um *homestudio*, pois se localiza na casa de Mu Chebabi, o *Mola*, em contrapartida, caracteriza-se por uma estrutura diferente: após algumas reformas, ele passou a possuir, em 2017, um *aquário* que separava as salas de monitoramento e gravação. O estúdio como um todo ficou mais organizado, segundo seus *sócios*, em função do melhor aproveitamento dos espaços – atualmente a sala de monitoramento aponta diretamente para a de gravação, o que permitiu novas possibilidades de comunicação.

⁴ Bates (2012: 21), por exemplo, classifica os grandes estúdios como “profissionais” e menciona ainda as categorias “de projeto”, “de projeto atomizados” – que seriam os *homestudios* –, “de projeto de médio porte” etc.

Mesmo não muito grande, a última comporta espaço suficiente para que uma bateria possa ser gravada, o que já o distingue de *homestudios* menores. Com as reformas, vários suportes para instrumentos e *fores de ouvido* foram instalados nas paredes do estúdio; na sala de monitoramento, ainda, prateleiras passaram a abrigar os inúmeros *pedais* construídos por Felipe Arêas, engenheiro de som e produtor. Além disso, pinceis e outros acessórios utilizados para *conserto, fabricação, acabamento e limpeza* de instrumentos também fazem parte do cenário.

É possível, por fim, encontrar uma medusa saindo de uma das paredes do banheiro deste estúdio, pois seus donos acreditam que a *reverberação* provocada pelas pedras ao lado gera interessante efeito para o registro de determinados sons. Alex Garcia, um dos sócios, comentaria certa vez, inclusive, que antigamente era “natural” captar o áudio de instrumentos como a guitarra em banheiros; Arêas, por sua vez, concordaria afirmando que seria “muito legal gravar um *violão* naquele espaço”.

2.3 Oficinas

O *Sideral* não chega a ser um *homestudio*, pois nenhuma das pessoas que trabalha nele mora lá. Apesar disso, apresenta a peculiaridade de comportar uma *oficina de luthieria* em suas dependências, o que não me parece trivial. Este tipo de espaço merece destaque, sobretudo, pelo nível extremo, miniaturizado e compósito a que pode chegar o uso de certas partes e todos, para além de instrumentos acabados, conforme descrição a seguir.

Situado dentro de uma casa de vila de aspecto simples e antigo, sua lógica espacial sempre me chamou a atenção: no andar superior se localizava a sala principal de uma oficina onde eram construídos e consertados equipamentos. No mesmo pavimento havia ainda outro cômodo, utilizado com propósito semelhante. A quantidade de *amplificadores* e peças que repousavam espalhadas por todos os cantos, bem como a transitoriedade dessa disposição e as camadas de segredo envolvidas pareciam encobrir uma organização particular para um *outsider*, capaz de enxergar, no máximo, uma série de objetos amontoados.

Em uma estante, trinta itens que pareciam placas-mãe de computadores descansavam aparentemente inertes, alheios às caixas de plástico onde habitualmente residem como produtos acabados – um computador, por exemplo. Um interlocutor no local, tentava me explicar o que eram e o porquê de estarem nessa condição, sugerindo

que os mesmos permitiam plugar *microfones* ou *bumbos* de bateria: “Muita gente daria a vida para ter uma dessas”. Nem sempre era fácil, no entanto, acompanhar a lógica que dirigia tão complexa forma de organização do espaço.

Certa vez, ao olhar com mais vagar a oficina vazia, refleti sobre a sensação de que o lugar parecia uma bagunça para um “estrangeiro”, semelhante talvez ao que vivencia uma pessoa analfabeta diante de um texto: aqueles inúmeros equipamentos eram como montes de palavras e letras combinados para mim de forma aparentemente ilógica. Eu reconhecia muitos dos objetos, mas não conseguia destrinchar exatamente o que eram ou porquê estavam onde estavam, fossem eles equipamentos inteiros ou partes para conserto, peças específicas, parafusos, substâncias químicas, porcas, entre outros.

Um último comentário a respeito dessa disposição deve levar em conta, no térreo, a cozinha – por onde o ambiente de gravação era adentrado – e o banheiro, em virtude dos equipamentos e *instrumentos* musicais que, tal como no andar superior, amontoavam-se pelos cantos. Lado a lado, geladeira, fogão e amplificadores ocupavam o cenário, que ainda era decorado pela presença de uma guitarra próxima à privada, embora outros componentes fundamentais de registro fonográfico, como tapetes *abafadores* de sons e uma janela tratada acusticamente, estivessem localizados de fato apenas nas salas de monitoramento e gravação.

2.4 Espaços *terceirizados* / *independentes* e estúdios de grandes *empresas*

Existem categorias utilizadas especificamente com a finalidade de descrever a situação de *aluguel* dos estúdios ou sua inserção em contextos de trabalho amplos. Dois fatores parecem significativos para uma definição precisa dessas realidades: a forma de contratação dos serviços e o tamanho do espaço. Representações acerca de locais *terceirizados* / *independentes* e de grandes empresas ou *companhias fonográficas*, como *rádios* e *gravadoras*, precisam ser interpretadas, em certa medida, dentro dos limites de um imaginário cujas fronteiras parecem tênues.

Os primeiros tipos, ao que consta, são hoje maioria no mercado brasileiro, se lembrarmos que as grandes empresas tenderam a não mais participar das etapas de produção desde o final do último século (Vicente, 1996, 2002). Qualquer estúdio desvinculado de grandes estruturas empresariais ou redes de difusão, neste sentido, poderia ser classificado como um espaço *terceirizado* ou *independente*? Talvez caiba aqui, afinal, outra pergunta: quais os limites entre uma pequena, média e grande

empresa? O que distinguiria suas estruturas organizacionais e de que forma poderia ser feito, com sucesso, um recorte deste tipo? Um estúdio de grande porte necessariamente obedece a uma lógica de produção empresarial, racionalizada (Théberge, 1989)?

Categorizar os espaços de tal modo me parece algo problemático e não pretendo me estender neste ponto. Cabe lembrar, contudo, o fato de que estúdios imponentes, em diferentes mercados, podem ter o acesso restrito a pessoas “comuns” ou “externas”: tive dificuldades em minha tentativa de criar vínculos com o *Mosh*, por exemplo, considerado por um de meus interlocutores “um dos [...] mais procurados nos anos 90”, em São Paulo⁵. Por outro lado, fui bem recebido no Space Blues, complexo de proporções semelhantes, sobre o qual falarei mais adiante.

Bates (2012) sustenta que, ao longo dos anos 2000, muitos dos maiores estúdios dos Estados Unidos e da Inglaterra, os quais possuíam salas grandes o suficiente para gravar uma orquestra inteira, teriam fechado as portas em virtude da crise da indústria fonográfica. Assim, embora os pequenos espaços vindouros pudessem reunir os melhores equipamentos, deve-se considerar o fato de que a experiência de registro em locais de porte ou *design* majestoso passou a ser de cada vez mais difícil replicação.

O processo de pulverização da atividade em exame vai ao encontro, afinal, da fragmentação e virtualização de equipamentos, peças e acessórios, o que remete ao tópico mais específico da portabilidade (Katz, 2004). Com o avanço das tecnologias, despontam estruturas presentes em meios físicos e digitais que nos levam, mais uma vez, a indagar se o tamanho dos espaços é um marcador de diferença significativo ou se devemos, na realidade, questionar a própria idéia de que o ambiente de gravação é uma configuração espacialmente localizada.

2.5 Ambientes *móveis*

A existência de *unidades móveis de áudio*⁶ requisitadas para a captação de sons em espetáculos teatrais, shows ao vivo, festivais, “gravações de DVDs, transmissões de TV e internet”, atualmente, aponta para novos caminhos. Essas grandiosas estruturas,

⁵ O site oficial deste estúdio já dimensiona seu tamanho e importância. Em contato telefônico demorei a ser atendido e, quando fui, falei com uma espécie de secretário, o que sugeria a existência de certa estrutura hierárquica.

⁶ Disponível em: <https://www.musitec.com.br/revistas/?c=3981> e em <http://www.musitec.com.br/revistas/?c=4098>. Acesso em: 16/06/2019.

espécies de caminhões transportáveis, parecem permitir o registro e a transmissão de apresentações ou eventos de porte considerável, o que contrasta com exemplos já trazidos. O *homestudio* de João Werneck, por exemplo, também reúne uma estrutura móvel e localizada – *laptops*, cabos, amplificadores, instrumentos e computador instalados na sala de estar –, que permite fácil transporte para outros lugares, apesar das diferenças em termos de proporção.

Barnat⁷ (2017) analisa as possibilidades de existência de uma realidade pliada considerando os limites do trabalho de campo etnográfico e a questão da mobilidade. É certo que a miniaturização das ferramentas de registro e *reprodutibilidade* de sons, representada por *tablets*, *smartphones*, *aplicativos* e *transferências virtuais de arquivos*, alterou profundamente a forma como músicas são manipuladas. Podemos, no entanto, qualificar os espaços mencionados como ambientes móveis, com características específicas, distintas de outros? E se levarmos às últimas conseqüências a questão da digitalização dos processos fonográficos (Wainer, 2016)?

Consideramos que o avanço da *internet*, o aprimoramento das tecnologias utilizadas em satélites e a operacionalização das atividades em *nuvem* (Witt, 2015), materializados atualmente em dispositivos como os *smartphones*, ensejam o paradigma predominante da fonografia no século XXI. Ferramentas de corte, colagem, ajustes de timbre, mudança de velocidade etc. despontam como recursos cada vez mais acessíveis, tanto para modelos de estúdios fisicamente localizados, quanto para os virtuais, espreadáveis ou transportáveis. De que modo, contudo, tais espaços se relacionam com as redes de que fazem parte?

Procurei elaborar, até aqui, uma tipologia que considera especificidades intrínsecas, a partir de literatura especializada e material colhido em diferentes lugares, os quais apontam, sobretudo, para características organizacionais, espaciais e estruturais. Passo agora a pensar também as dinâmicas que apontam para os mercados nos quais os estúdios podem estar inseridos, bem como os processos de trabalho dos quais participam. Ganham relevância, assim, enquanto categorias e pragmáticas importantes para os agentes do meio, outras mediações e intervenções, as quais influem em seu pertencimento.

⁷ Organizada no âmbito da série Música em Debate, promovida pelo Laboratório de Etnomusicologia, pelo Programa de Pós-Graduação em Música e pela Escola de Música da UFRJ. O evento ocorreu no dia 7 de março de 2017.

2.6 Estúdios voltados para o mercado publicitário

O WeJam, localizado em um prédio comercial da cidade de São Paulo, mais do que um estúdio, atua praticamente como escritório, e se auto classifica como *produtora de áudio*. Para acessá-lo, o visitante precisa, entre outras coisas, passar por uma catraca, solicitar um crachá e deixar registrado seu Cadastro de Pessoa Física (CPF) para, enfim, subir pelos elevadores e chegar à porta de entrada do local. Nas mesas de trabalho da sala principal, quando lá estive, figuravam computadores *Apple* e *PCs*, havendo no espaço, ainda, oito salas tratadas acusticamente, de tamanhos variados e com propósitos ou funções diversas.

A menor de todas, por exemplo, era específica para gravar locuções “urgentes”, enquanto outra, também das menores, servia para o mesmo fim, mas também para o registro de diferentes instrumentos solistas, como violão e flauta. As salas dos fundos eram voltadas apenas para *finalização* dos processos e, assim, cada uma funcionava como uma espécie de departamento onde eram exercidas atividades únicas, incluindo agendamento de sessões, produção musical e engenharia de áudio, o que sugere certa racionalização e compartimentalização das etapas de trabalho.

A experiência empresarial do ambiente podia ser verificada, tanto pelo uso de certas categorias, como os termos nativos *bureau* e *in-house*, quanto pela ocupação do escritório. O maestro Oswaldo Sperandio, figura com experiência no universo erudito que abriu as portas para minha presença no local, mostrava-se um dos principais responsáveis pelo chamado setor “Criativo”, o que pude perceber em diversos momentos. Em sua sala, por exemplo, havia um programa de áudio, o *Viena*, que simulava o lugar ocupado por cada instrumento no espectro do estéreo, de modo análogo aos teatros onde se apresentam grandes orquestras.

Eram comuns ligações para grandes empresas, como a TV Globo, nas quais se falava: “Ok, eu emito a nota na sequência” ou “maravilha, foi aprovado o *spot*⁸ do Cebrae”. Debates sobre *resumos financeiros* e *contratos* de prestação de serviços de utilização de *softwares* também eram freqüentes nesse universo. O secretário da produtora ficava a todo o tempo no telefone, por vezes agendando sessões de gravação: “Como você está amanhã, querido? Tá, e volta quando? Qual o horário que você

⁸ São as trilhas para rádio, nas quais o principal diferencial “é que o setor de vídeo sai de cena”.

precisa sair daqui? A gente não tem texto ainda, mas só pra avisar. Vou falar com o [departamento] ‘Criativo’”.

O WeJam teria se especializado, enfim, na parte de *execução*, atuando na produção de *jingles*⁹, *spots*, áudio para cinema e outras modalidades. Segundo interlocutores, o elemento estético das *propagandas* ficaria a cargo das *agências* e seus *núcleos criativos*: para esses *clientes*, afinal, não valeria a pena ter um *departamento de marketing*, pois, ao contratar terceiros ou diferentes *fornecedores*, as empresas passariam a ter mais opções criativas: “Pra que você vai ter cinco caras que vão fazer suas propagandas? Melhor ter só um, mas aí fica tudo muito padronizado... Então vale mais a pena contratar terceiros que tenham núcleos de criação variados”.

2.7 Estúdios voltados para a dublagem de filmes, séries ou desenhos

O espaço de gravação Luminatta, por sua vez, montado por Charles Dalla no início da década de 2010, localizava-se, em 2018, no *Jardins Office Tower*, outro edifício comercial paulista. Na porta de entrada, um pequeno *hall* anunciava o estúdio extremamente organizado, composto por duas salas, uma de monitoramento e, outra, de gravação, suficientes para registros de voz e no máximo mais um instrumento *solista*. No mercado de *dublagem musical*, após receber um material original, o estúdio contratado faz sua adaptação para a língua portuguesa, tendo em vista que a parte instrumental costuma vir pronta do exterior. Para tanto, realiza-se um *playback* da versão original clonada de ouvido, afinal, muitas vezes, não se recebe nem *partitura*.

Depois de feita essa adaptação, torna-se necessário escalar as pessoas via duas “normas” ou “praxes de mercado”. A primeira é o *voice match*, quando já existe alguém dublando aquela personagem e se deve chamar um cantor cuja voz seja parecida. Na segunda, considera-se o número de dubladores que cantam e de cantores que dublam: “Dependendo do nível de dificuldade a gente vai pra um lado ou pro outro”. Na visão de Dalla, se o serviço é simples e o dublador sabe cantar, o cliente pode pedir para mantê-lo; se, efetivamente, trata-se de algo mais difícil, “o melhor dos dois mundos” acaba sendo utilizado.

A resolução de problemas de *métrica*, *prosódia* e *rimas* também faz parte das dublagens, o que demanda certo cuidado para que a música original não seja

⁹ “Música com letra, cantada e que fala sobre um produto”.

descaracterizada. Um produtor deste segmento escala o *cast* e faz a *pré-produção* dos *arranjos*, na qual pode ser necessário escrever partituras. Algumas vezes, portanto, é preciso aprender as músicas e escrevê-las para a gravação, que pode ser realizada em estúdio próprio ou de outrem. Um *diretor de dublagem* optará, assim, por gravar vozes separadamente ou em conjunto, em grupos de três ou quatro, no caso de vozerios em que todos falem ao mesmo tempo. Já em músicas, é diferente:

Se eu tenho um *coro* de vinte pessoas, vou chamar cinco e cada uma faz três dobras, sozinhas [...], inclusive pra eu poder afinar essa galera depois, pra fazer uma pós-produção, checar sincronismo, deixar tudo bonitinho [...]. E a mixagem, normalmente, quando é de dublagem, não sou eu que faço. Eu entrego o material pra *central*¹⁰ pra ser mixado. Às vezes é mixado aqui, às vezes é mixado fora [Charles Dalla, dublador e produtor musical].

A relação profissional dos estúdios com as produtoras e distribuidoras das obras, assim como no caso do WeJam, parece ser mais uma vez terceirizada, embora na dublagem musical, por exemplo, a tarefa seja especialmente “mais fácil”: “É questão de adaptar, dirigir e entregar uma coisa que esteja de acordo com o que você está vendo ali”. A principal diferença, então, deste tipo de trabalho para a produção específica de música, tanto em publicidade, quanto “música música”, residiria na questão do *sincronismo* da boca:

Se a boca da personagem está fazendo um ‘A’ eu tenho que ter um ‘A’. Eu não posso cantar um ‘U’ enquanto a mulher está com a boca aberta porque vai ficar ridículo. E se a mulher está fazendo um ‘U’ eu não posso fazer um ‘A’. Então eu tenho que fazer uma versão que, além de respeitar as rimas e a métrica, na hora que aparecer a boca da pessoa eu tenho que respeitar a vogal e esse é um trabalho insano. Parte da graça é justamente essa, ser um trabalho insano [Charles Dalla, dublador e produtor musical].

Sem contar com uma estrutura para gravar bandas ou bateria, o Luminatta registrava basicamente vozes e instrumentos como *flautas* e *violinos*. De todo modo, deve-se destacar que, novamente, nesse caso, estamos diante de um espaço voltado para

¹⁰ A “central” seria a empresa ou o estúdio que está terceirizando o trabalho da música.

um nicho em constante transformação, o de dublagens, no qual, de tempos em tempos, de modo similar ao segmento de publicidade, pode ser necessário realizar correções “de última hora” em trabalhos urgentes ou com prazos curtos.

2.8 Estúdios voltados para o mercado de games

Este mesmo interlocutor me contaria, ainda, um pouco a respeito de sua experiência com o *mercado de videogames*. Nesse caso, segundo Charles Dalla, o que se dublam são as *cenar* dos jogos, o que incluiria, principalmente, as falas dos personagens em ação. Tais obras costumam já chegar ao Brasil com as músicas todas prontas; ademais, as mesmas dificilmente são cantadas: “Acho que música cantada eu fiz uma vez, um Harry Potter que dirigi (...), mas é exceção. De jogo, de game, é dublagem de texto mesmo”.

Diferentemente das *séries* e *filmes*, o material geralmente é gravado e enviado diretamente para o exterior, onde são inseridos os *territórios* – a língua a ser dublada: “Na verdade, nem a *finalização* é feita aqui [...]. A gente não faz mixagem, só entrega o material bruto”. São muitas as empresas responsáveis por contratar a *localização*, ou seja, alguém para fazer o jogo; por outro lado, a confidencialidade parece ser central no segmento, o que ficava explícito na preocupação deste interlocutor em relação à menção dos nomes de grandes corporações neste trabalho.

As empresas contratam um escritório de *gerenciamento de territórios* para cuidar das diferentes traduções necessárias para a circulação do jogo em cada lugar. Assim, ao administrar as produções em italiano, francês, português e espanhol, por exemplo, elas vão entregar os materiais já unificados para o cliente, em uma relação de “vai e volta”. Com efeito, de acordo com Dalla, o trabalho de *dublagem de videogames* “é um caos”: “As pessoas não têm noção quando jogam, mas [...] a gente grava tudo fora de ordem [...], o jogo não existe, ele não tem imagem”.

Outro problema que pode acontecer é a *tradução* vir errada: “É por isso que às vezes quando você vai jogar um jogo, aparece uma cadeira, o cara vira e fala assim: ‘por favor, tire esse banquinho daí’”. Os processos, em suma, ocorrem de maneira concomitante: “Enquanto a gente está gravando, eles estão montando o jogo”, o que sugere uma experiência bastante “caótica”: “A história é confusa, tudo é confidencial... Então durante a gravação é muito tiro no escuro” e o resultado final só será avaliado por quem participou do trabalho depois que ele, enfim, fica pronto.

Foram apresentados até aqui detalhes de funcionamento de estúdios voltados para mercados nos quais a música, em si, não é o objeto central das peças veiculadas. Tanto no meio da publicidade, quanto no da dublagem, a mesma se desenvolve, efetivamente, em paralelo com outras atividades, ora propagandas, ora imagens ou jogos. Nos estúdios voltados para a produção de artistas, em contrapartida, o foco principal tende a ser o som – será sempre assim? – e, em certo sentido, toda a parte de distribuição do material produzido e construção de imagem das pessoas que pretendem se divulgar enquanto tais, parece decorrer deste elemento fundamental.

2.9 Estúdios voltados para a produção de artistas

O Space Blues se localiza em um terreno no bairro residencial de Sumaré, próximo a Perdizes, região nobre da cidade de São Paulo – embora o espaço que o abriga faça parte, na realidade, de um complexo de casas e salas ocupadas por diversas produtoras de áudio e vídeo. Este local começou a ser utilizado ainda na virada do último século, a partir da instalação do *Bebop*, o maior estúdio da década de 1990, segundo interlocutores.

A localização privilegiada é evidenciada pela presença, a poucas quadras de distância, tanto da torre da antiga TV Tupi, a primeira do Brasil, quanto dos estúdios da MTV, logo atrás da *Real*, tradicional padaria do bairro. Segundo Alexandre Fontanetti, idealizador do estúdio: “O *Bebop* ficava em outro terreno, eles compraram uma casa, depois a outra... o projeto [, no entanto,] nunca foi terminado, porque com a crise da pirataria na indústria não fazia sentido”.

Em minha primeira visita ao terreno, não tive problemas para chegar à sua sala de gravação, no andar térreo de uma das casas. No piso superior se localizava uma bela *sala técnica*, com diversos *compact disks* (CDs), equipamentos analógicos, instrumentos variados – especialmente de cordas – e grandes *caixas de som* – das marcas *Tannoy* e *Genelec*.

Em certa ocasião, Alexandre Fontanetti me explicaria a que lugar ideal gostaria de chegar enquanto engenheiro, produtor ou artista. Ele demarcava uma diferença entre “estilos” de estúdio, afirmando que o seu se dirige especificamente “à produção musical de *disco*, de *composição*, de *artista*”. Buscando se distinguir daqueles voltados para outros universos, como o de publicidade, ele diria que os mesmos:

T[ê]m um tipo de investimento, também, totalmente diferente. Hoje em dia o pessoal de publicidade tem feito muita coisa com menos dinheiro, porque o cara com um programa, um computador em casa, e com as facilidades de edição, mesmo instrumentos pré-programados que você tenha acesso, isso facilitou muito [...]. Antigamente os grandes estúdios de publicidade tinham um investimento super alto, [...] equipamentos de alta qualidade. Tinham que gastar muita grana com músicos pra poder fazer os trabalhos grandes de alto nível. Então o mercado de publicidade mudou muito nesse sentido [Alexandre Fontanetti, músico, engenheiro de som e produtor].

Atualmente, produções vultosas e de alta fidelidade (Turino, 2008) podem ser feitas em casa, o que não existia quando Alexandre começou a montar o Space Blues: “Era muito complicado [...] e caro você comprar os gravadores de *fita de rolo*. Começou a ficar mais barato, mais acessível, a partir do advento do digital”, significativamente marcado por dispositivos como o *gravador ADAT*. Além do preço, no entanto, há que se considerar ainda que “a manutenção desses equipamentos era difícil, [pois] tinha que ter um *técnico* no estúdio”.

Pelo que pude perceber ao freqüentar espaços voltados para diferentes mercados, a distinção entre analógico e digital está presente na indústria audiovisual como um todo, independentemente do circuito de produção ao qual um estúdio está vinculado. De fato, a digitalização permitiu a popularização da atividade de gravação, mas isso se deu em paralelo com todos os mercados musicais. Comparar distintos segmentos parece algo crucial, assim, justamente por fazer notar que a atualização das tecnologias transformou os mais variados contextos produtivos, o que nos leva além dos depoimentos trazidos acima.

Personagens como Fontanetti, em suma, foram “coleccionando” instrumentos, acessórios e dispositivos desde a década de 1950 para fazer música, discos e *álbuns* ou, em outras palavras, “desenvolver a carreira de artistas e compositores”. Assumindo esse foco, outra divisão central entre as etapas de trabalho se apresenta: “O meu estúdio é de produção musical mesmo, é voltado pra isso. Pra ajudar os artistas a desenvolver o som, gravar, mixar e masterizar também [...]. Então não é a parte de *divulgação*, de *venda*, de *agenciamento*, isso a gente não faz”.

Colocamos como condição de elaboração deste trabalho a observação específica da atividade de produção, o que vai ao encontro do modo como Fontanetti qualifica a atuação de seu estúdio. Todos os espaços analisados parecem estar circunscritos a este aspecto da cadeia de trabalho fonográfica, o que nos leva a eleger como possível foco para estudos futuros a inter-relação entre a mesma e outras etapas importantes, como a distribuição e o consumo. Voltemos, no entanto, à pergunta central que baliza este texto para situar, de alguma forma, o lugar a que chegamos.

3 – AFINAL, O QUE É UM ESTÚDIO?

O estúdio é o nervo central de processos criativos complexos, regulados, ritualizados e encantados em sua eficácia mágica. É um lugar onde reina a brincadeira, o improviso e a experimentação, mas também o controle, a ordem e o pragmatismo dos métodos. Nele, a forma adquirida pelo som vai se transformando com o “astral” apresentado pelo ambiente, sua arquitetura, sua tecnologia, o fluir e a colaboração dos participantes dos processos (Wainer, 2020; Bates, 2019; Théberge, 1989). Da pergunta central “o que fazem os estúdios?” (Bates, 2012), colocamos aqui em suspensão, sua própria essência: “O que é um estúdio”?

Mesmo que observe bastante, um pesquisador nunca vai saber exatamente o que está acontecendo nesses espaços, o que se passa na cabeça de um produtor ou engenheiro de som quando eles manipulam o áudio e suas frequências. Existem, em outras palavras, diferentes formas de absorção do que se apresenta, o que impede, certamente, um olhar totalizante e impessoal (Porcello, 1998). Se podemos dizer que sua característica artesanal produz efeitos, talvez seja porque esses “laboratórios de sons” centralizam uma série de atividades em torno de si, tal como os nós de uma rede sociotécnica.

Partimos de literatura e etnografia multisituada em direção à construção de mundos audiovisuais e digitalizados, rentáveis para pensarmos os mistérios da modernidade e das sensibilidades musicais (Carvalho, 1999). Identificamos idiosincrasias a fim de mirar o que diferentes ambientes possuem de similaridades e pontos em comum, notabilizando então sua importância para a atividade de produção sonora. Deve ser destacada, contudo, a necessidade de serem observados, para um refinamento da tipologia proposta, outros estúdios em diferentes contextos, bem como a

inter-relação entre a atividade de produção musical, sua distribuição e a recepção junto ao público (Wainer, 2020).

A problematização do objeto em exame procurou constituir contribuição para exercícios teórico-metodológicos recentes e, enquanto tal, mais uma mediação artefactual, no contexto dos *sound studies* (Chion, 2010; Feld, 2015; Schafer, 2001; Sterne, 2003). Percebemos que não basta, afinal, distinguir ambientes apenas em termos de seu tamanho ou porte, em função de outros aspectos diferenciais, como os mercados em que estão inseridos. Ao mesmo tempo, em termos de sonoridade e acústica, concluímos que não há, necessariamente, um limite capaz de designar o que pode ou não ser qualificado como estúdio.

As comparações, assim, ensejam ambivalências, das peculiaridades significativas de cada categoria – estúdios “grandes”, “atomizados”, “profissionais”, “caseiros”, “de ensaio”, “terceirizados”, “móveis” etc. – às suas características notoriamente comuns, entre as quais, o objetivo de produzir e fazer circular o som. De um lado, diferentes *modus operandis*, procedimentos rituais, funções sociais e níveis de investimento; de outro, aproximações a partir de experiências criativas comuns de produção e manipulação do áudio:

A gente vê que essas coisas que o estúdio [profissional] tem a mais, digamos assim, elas não são desnecessárias, mas também não são fundamentais [...]. Na essência, o estúdio tem muito mais essa questão de promover uma fluidez de trabalho melhor, mais eficiente. Tanto do ponto de vista da qualidade, quanto do tempo gasto [Felipe Arêas, produtor musical e engenheiro de som].

Investigações futuras poderiam se debruçar sobre a ideia de que certos espaços se tornaram objetos de peregrinação, o que pavimenta um último comentário a respeito de sua representatividade. Diferenciando-se dos estúdios que continuam operando como no início de suas trajetórias, esses ambientes, atualmente, abrigam ou se tornaram museus, recebendo turistas e entrando em uma rede de consumo de camisetas, cartões postais etc. A associação a períodos históricos, cidades, artistas ou grupos de sucesso teria sido crucial, sem dúvida, para a construção de imagens icônicas para determinados segmentos e públicos (Bates, 2012; Gibson, 2005).

Por um lado, cenário de controle sônico, clareza e separação; por outro, ambiente fora do ordinário que privilegia a audição em detrimento de outros sentidos: o

estúdio é um local onde a sensibilidade sensorial é incorporada à técnica, dentro do qual a experimentação se encontra com a imprevisibilidade do que se escuta (Meintjes, 2012). Espaço de criatividade, arte e colaboração, mas também de relações desafiadoras, intimidadoras e fractais (Thompson & Lashua, 2014), ele deve ser pensado como um enclave entre o local e o global, o tangível e o intangível (Cichocki, 2020).

Referências:

Abreu, Paula. (2009). A indústria fonográfica e o mercado da música gravada – histórias de um longo desentendimento. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 85, p. 105-129. Doi: <10.4000/rccs.356>.

Barnat, Ons. (2017). From the recording studio as an experimental laboratory to virtual reality and ‘immersive’ ethnography: what future(s) for Ethnomusicology? *Série Música em Debate* (evento). Rio de Janeiro, março.

Barnes, John Arundel. (1987). Redes sociais e processo político. In: Feldman-Bianco, Bela (Org.). *Antropologia das sociedades contemporâneas*. São Paulo: Global, p. 159 – 194.

Bartz, Guilherme; Oliven, Ruben. (2019). Como o trabalho flexível afeta os músicos eruditos? O caso da orquestra de câmara Theatro São Pedro de Porto Alegre. *Sociologia & Antropologia*. Rio de Janeiro, 9 / 1, jan-abr, p.135-158. Disponível em: < <http://dx.doi.org/10.1590/2238-38752019v9i16>>. Acesso em: 13 out. 2021.

Bates, Eliot. (2019). Recording Studios since 1970. In: Zagorski-Thomas, Simon & Andrew Bourbon (Eds.). *The Bloomsbury handbook of music production*. Londres: Bloomsbury, p. 125-139.

_____. (2012). What studios do? *Journal on the art of recording production*. Issue 7, November.

Becker, Howard. (1982). Integrated professionals, mavericks, folk artists, and naive artists. In: *Art worlds*. California: University of California Press, p. 226-271.

Benjamin, Walter. (1969). A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução [trad. José Lino Grünnewald]. In: GRÜNNEWALD, José Lino (org.). *A ideia do cinema*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, p. 55-95.

Boltanski, Luc; Chiapello, Ève. (2009). *O novo espírito do capitalismo*. São Paulo: Martins Fontes.

Carvalho, José Jorge de. (1999). Transformações da sensibilidade musical contemporânea. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, 5 / 11, out, p. 53-91.

Chion, Michel. (2010). *Le son. Traité d’Acoulogie*. Paris: Armand Colin.

Cichocki, Piotr. (2020). Sound production as a cultural practice: recording studios in the Northern Region of Malawi. *SoundEffects*, 9 / 1, p. 61-80.

Feld, Steven. (2015). Acoustemology. In: David Novak & Ma Sakakeeny (orgs.). *Keywords in sound*. Durham: Duke University Press, p. 12-21.

Gell, Alfred. (1988). Technology and magic. *Anthropology Today*, 4 / 2, p. 6–9.

Gibson, Chris. (2005). Recording studios: relational spaces of creativity in the city. *Built environment*, 31 / 3, p. 192-207.

Iazzetta, Fernando. (2009). O surgimento do registro sonoro. In: *Música e mediação tecnológica*. São Paulo: Editora Perspectiva, p. 29-36.

Katz, Mark. (2004). Causes. In: *Capturing sound: how technology has changed music*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, p. 10–55.

Leach, Edmund. (1966). Ritualization in man in relation to conceptual and social development. *Philosophical transactions of the Royal Society of London*, 251 / 772, p. 403-408, 29 dec. (Series B, Biological Sciences). Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/2416752>>. Acesso em: 18 mar. 2020.

Mauss, Marcel. (2003). As técnicas do corpo. In: *Sociologia e Antropologia* [Trad. Paulo Neves]. São Paulo: Cosac Naify, p. 399-422.

Meintjes, Louise. (2005). O sentimento da política: produzindo zuluidade em um estúdio de gravação sul-africano. *Revista Debates*, 8, p. 71-92.

Meintjes, Louise. (2012). The recording studio as a fetish. In: Sterne, Jonathan (org.). *The sound studies reader*. New York: Routledge, p. 265-282.

Pereira, Claudia; Martinelli, Fernanda. (2020). As pessoas, as coisas e as perdas: perspectivas da cultura material e do consumo nos estudos de Daniel Miller. *Sociologia & Antropologia*. Rio de Janeiro, 10 / 3, set-dez, p.887-905. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/2238-38752020v1035>>. Acesso em: 13 out. 2021.

Pereira, Edmundo. (2016). Representação fonográfica e curadoria sonora: notas sobre dialogia e desentendimento. In: Cury, Marília (Org.). *Direitos indígenas no museu. Novos procedimentos para uma nova política: a gestão de acervos em discussão*. São Paulo: Secretaria da Cultura/ACAM Portinari/Museu de Arqueologia e Etnologia, p. 33-49 (Museu Aberto, vol. 2). Doi: <10.11606/9788563566201>. Acesso em: 13 out. 2021.

Porcello, Thomas. (1998). ‘Tails out’: social phenomenology and the ethnographic representation of technology in music-making. *Ethnomusicology*, 42 / 3, Autumn, p. 485-510.

Schafer, Murray. (2001). *A afinação do mundo*. São Paulo: Editora UNESP.

- Sterne, Jonathan. (2003). *The audible past. Cultural origins of sound reproduction*. Durham: Duke University Press.
- Théberge, Paul. (1989). The sound of music: technological rationalization and the production of popular music. *New Formations*, 8, p. 99-111.
- Thompson, Paul; Lashua, Brett. (2014). Getting it on record: issues and strategies for ethnographic practice in recording studios. *Journal of contemporary ethnography*, 43 / 6, p. 746-769.
- Turino, Thomas. (2008). The recording fields. High fidelity and studio audio art. In: *Music as social life: the politics of participation*. Chicago: The University of Chicago Press, p. 66-92.
- Vicente, Eduardo. (1996). *A música popular e as novas tecnologias de produção musical*. Dissertação de Mestrado. IFCH / Universidade Estadual de Campinas, Campinas.
- Vicente, Eduardo. (2002). *Música e disco no Brasil: a trajetória da indústria nas décadas de 80 e 90*. Tese de Doutorado. ECA / Universidade de São Paulo.
- Vicente, Eduardo; De Marchi, Leonardo. (2014). Por uma história da indústria fonográfica no Brasil 1900-2010: uma contribuição desde a Comunicação Social. *Música Popular em Revista*, Campinas, ano 3, 1, jul-dez, p. 7-36.
- Wainer, Daniel. (2016). Trajetórias da digitalização: músicos e materiais nas redes sociotécnicas da indústria fonográfica brasileira. 2016a. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- _____. (2020). “Quem manda é a deusa Música”: os bastidores do processo ritual em estúdios. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- Watson, Allan. (2015). *Cultural production in and beyond the recording studio*. New York: Routledge.
- Witt, Stephen. (2015). *Como a música ficou grátis: o fim de uma indústria, a virada do século e o paciente zero da pirataria* [trad. Andrea Gottlieb de Castro Neves]. Rio de Janeiro: Intrínseca.