



O produtor e a construção da “marca sonora” na indústria fonográfica

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

SUBÁREA: MÚSICA POPULAR

José Eduardo Ribeiro de Paiva

Universidade Estadual de Campinas- paiva@unicamp.br

Resumo: Este trabalho apresenta a questão da sonoridade ou marca sonora na música popular, a partir de conceitos ligados a produção fonográfica e a tecnologia nos processos de registro e edição musical. A proposta básica é discutir a função do produtor enquanto responsável pela criação da sonoridade de um determinado artista, que também pode ser vista como um elemento de singularidade no mundo da indústria fonográfica, através de autores como BURGESS, CHANAN, FRITH e outros.

Palavras-chave: Produção fonográfica. Produtor. Criação sonora. Tecnologia. Marca sonora.

The musical producer and the construction of the "sonic branding" in the music industry.

Abstract: This work discusses the question of sonority or sonic branding in popular music, based on concepts related to sound production and the technology involved in the processes of recording and musical editing. The basic proposal is to discuss the musical producer as responsible for creating the sonority of a particular artist, which can also be seen as an element of singularity in the world of the music industry, through authors such as BURGESS, CHANAN, FRITH and others.

Keywords: Music industry. Sound producer. Sound creation. Technology. Sonic branding.

1. Introdução

Na complexidade tecnológica surgida a partir da gravação elétrica em 1925 uma série de profissionais se consolidou junto a indústria fonográfica, envolvidos tanto em busca da perfeição tecnológica de um registro (os engenheiros de som), quanto na busca e construção de sonoridades e singularidades específicas a cada artista (os produtores). É inegável que a evolução dos processos de registro da música gravada durante o século XX, trouxe uma série de elementos tecnológicos que foram e são utilizados como “matéria da arte” (PAREYSON, 2001:157), criando sonoridades¹ e marcas sonoras² (JACKSON, 2003:15), principalmente a partir da experiência e participação dos produtores nos processos de gravação. Assim, este profissional ocupa um lugar de destaque dentro da produção fonográfica, principalmente por criar expressões e singularidades decorrentes em grande parte dos processos tecnológicos que passaram a ser elementos fundamentais, especialmente na música popular.

2. Os estúdios de gravação

A fixação da obra musical em um suporte, no final do séc. XIX rompeu o modo então vigente de se produzir e escutar música. EVENS coloca que a música até então era “...uma

forma de arte social, ligada a sua hora e local de produção, incorporada em um espaço social particular.... As tecnologias de gravação mudaram tudo isso, e de repente se tornou possível isolar e controlar a obra de arte musical” (2005:07). Brian Eno acrescenta que

A primeira coisa sobre a gravação é que ela torna repetitivo que era de outra forma transitória e efêmera. Música, até cerca de 1900, era um evento percebido em uma situação particular que desaparecia quando sua execução terminava. Não havia nenhuma maneira de realmente ouvir aquele pedaço de novo, de forma idêntica, e não havia nenhuma maneira de saber se sua percepção estava dizendo-lhe que era diferente ou se era diferente a segunda vez que você ouviu. A peça desaparecia quando terminava, por isso era algo que só existia no tempo (COX AND WARNER, 2004:127).

Com a popularização da gravação, os estúdios se tornaram o local onde a música é executada em busca da perfeição técnica e artística para seu registro final. Registro este que atemorizava até grandes intérpretes, como Buzoni, que em 1919, queixava-se “...da tensão e da artificialidade da gravação, do medo da imprecisão, sendo consciente que cada nota gravada era eternizada, o que eliminava a inspiração, liberdade, ‘swing’ e poesia da performance” (CHANAN, 1995:127). Neste período, as gravações ainda eram mecânicas, onde o intérprete executava a obra para um cone invertido de gramofone, sem nenhuma interferência de outra ordem e o resultado era apenas a imagem de uma execução natural, não existindo aí recursos de mixagem ou edição. Aos poucos, a compreensão dos potenciais e das limitações dos meios de registro determinam novos procedimentos para o artista, com a fixação das gravações adquirindo grande importância à medida em que a indústria fonográfica se consolida. Em 1907 já se chegava à marca do milhão de cópias vendidas com uma gravação de Caruso (COLEMAN, 1994:17), que a partir de 1902 se dedicou apenas a gravação, sendo

...o primeiro superstar da música gravada...foi também o primeiro a receber royalties por disco vendido. No início do século XX, a popularidade de Caruso e outros cantores de ópera ajudou a elevar o fonógrafo de seu status como novidade ou brinquedo (COLEMAN, 2003:18).

Porém, a partir de 1925 com o advento da gravação elétrica se descortina um novo cenário na produção musical, delimitando espaços de atuação precisos dentro do estúdio, com o surgimento da sala de controle separando o local dos equipamentos do local da performance musical, e criando o “domínio do engenheiro” (CHANAN, 1995:59). A sala de controle trouxe uma série de profissionais ao mundo da gravação e consolidou o moderno estúdio de gravação, e novos equipamentos rapidamente são incorporados as atividades dos estúdios e artistas. O primeiro dispositivo da gravação elétrica a ter um uso expressivo foi o microfone, que transformou de forma indelével o modo de cantar, conforme FRITH coloca: “*Crooning* foi um estilo de cantar que se tornou possível pelo desenvolvimento do microfone elétrico – cantores

agora podem ser ouvidos cantando suavemente – e a fonte de uma nova espécie de pop masculino (Rudy Vale, Bing Crosby, Al Bowly) (1986: 263).

Nos processos de gravação de grupos instrumentais, o afastar ou aproximar do microfone de um determinado solista ou grupo de instrumentos trouxe a possibilidade da recriação da dinâmica musical dentro do estúdio. Não se trata mais de uma execução natural, mas sim de algo construído a partir de recursos que não a performance natural dos intérpretes, e aos poucos, o estúdio começa a ser percebido como um local destinado à criação sonora forjada nos processos de edição que o registro musical em si. O elemento decisivo para a manipulação do material gravado, onde a mixagem e edição passaram a ganhar importância sobre a performance foi o gravador de fita magnética, popularizado a partir do início dos anos 50.

O primeiro conceito que se popularizou pelos novos estúdios com os gravadores de fita ficou conhecido como “splice tape”, (emenda de fita). Assim, uma gravação poderia ser realizada várias vezes e ter os melhores momentos montados para chegar ao resultado final, frisando que esta versão final jamais teve uma execução completa, sendo assim que Glenn Gould construiu várias de suas gravações. KAZDIN coloca que “Gould tornou-se conhecido como o mágico da fita” (1989:19-20), pela larga utilização deste recurso em suas gravações. A possibilidade da perfeição construída em estúdio fez com que a gravação se tornasse a referência a ser seguida, conforme Gould: “Bobagem, Yehudi..... Foi o padrão até que uma outra coisa veio para substituí-la, que foi exatamente o que a gravação fez; e a gravação com certeza é agora o padrão de julgamento do concerto” (GIRON, 2002). “Assim, para Gould, o ‘autentico’ era um produto tecnológico” (COX and WARNER, 2004:113), rompendo de forma inequívoca o tradicionalismo dos processos de registro até então.

Esta técnica, fundamental para que se compreenda o potencial das edições de som, passou a ser largamente utilizada em todas as gravações e, a partir do início dos anos sessenta, a gravação multicanal, que permite o registro separados das fontes sonoras, se torna a principal tecnologia disponível nos estúdios de gravação. Assim, um novo conceito surge, que é o da mixagem, onde a pós-produção se torna mais importante que a performance. E a sala de controle passa a ser um dos principais pontos da produção musical, onde uma nova figura profissional pouco a pouco se tornará dominante no processo: o produtor.

3. O produtor

O primeiro produtor a se tornar conhecido foi Fred Gaisberg, responsável, em 1902, pelo lançamento de Caruso no mercado fonográfico. Gaisberg é considerado o “modelo do

produtor de discos moderno” (COLEMAN, 2003:18), e teve extrema atuação no início dos processos de gravação contribuindo para a criação do campo de atuação deste profissional na indústria fonográfica, ainda que limitado pelas possibilidades do registro mecânico. Foi ele o pianista acompanhante e produtor de Caruso e também o criador do selo Red Seal, da RCA, o primeiro catálogo erudito gravado e que fez considerável sucesso durante muito tempo. Provavelmente a razão do sucesso de Caruso foi a compreensão de como explorar melhor os poucos recursos da gravação acústica de sua época e criar uma linguagem sonora adequada a gravação mecânica.

A voz de Caruso era perfeitamente adequada para os reprodutores de sua época; ele colocava um grau de drama e emoção em suas performances...sua voz emergia do fonógrafo com força e clareza, se sobrepondo ao ruído dos discos (COLEMAN, 2005:19).

Aqui se coloca bem a questão do produtor, apesar da precariedade das gravações desta época: a compreensão do meio e de como a gravação deva soar para que o artista possa se utilizar melhor dele, dos primitivos discos de vinil as mais recentes tecnologias digitais. Cem anos depois, Buth Vig mixa seus trabalhos levando em conta as limitações e perdas provocadas pelo formato mp3 (LEVINE; 2008), uma vez que este formato é o mais utilizado hoje nos dispositivos de escuta móvel. Pode-se colocar que “sem a tecnologia, música popular não existiria na sua presente forma” (JONES, 1992:01) e que a música popular é “... a música mediada que atinge um grande número de pessoas, via meios eletrônicos específicos, como rádio, gravações, fitas, tv...” (JONES, 1992:13). Na medida em que a música popular assumiu de forma mais clara a utilização dos recursos tecnológicos como “meios expressivos”, (DORFLES, 1958:53) uma grande liberdade criativa se colocou nos procedimentos então vigentes. Bruce Swedien, engenheiro de gravação ganhador do Grammy por seus trabalhos com Quincy Jones e Michael Jackson, atesta: “...quando comecei gravando música clássica...o máximo que eu podia fazer era recriar o ambiente sonoro original. Por outro lado, na música pop a única coisa que limitava o som que criávamos era nossa imaginação” (CHANAAN, 1995:145).

Esta liberdade acabou por determinar grande parte da linguagem da música popular, onde uma das grandes preocupações é a exploração de novos timbres. A utilização da guitarra elétrica distorcida, que se tornou um timbre característico da música popular deste então, foi gravada pela primeira vez pelo grupo Kinks, na faixa “You really got me”³. Através de um amplificador pequeno no máximo volume e com o alto falante cortado por uma faca (HICKEY, 2012: 136), foi produzido um som que era novidade para a época, e isto rapidamente se tornou padrão. Por ser um efeito customizável, a distorção permitia a cada guitarrista trabalhar com

uma sonoridade diferente em seu instrumento e três grandes guitarristas deste período, Eric Clapton, Jimmy Page e Jimi Hendrix utilizaram este efeito de forma diferenciada, cada um procurando criar seu próprio “som”, sua “marca sonora” exclusiva, muitas vezes com a ajuda de construtores de equipamentos. Hendrix teve uma produtiva associação com Roger Meyer, engenheiro elétrico que construiu boa parte dos pedais de processamento utilizados nos álbuns “Axis: Bold as Love” e “Electric Ladyland”, entre os quais o “Octavia”, o mais conhecido deles. Vinte anos depois, o conceito de “marca sonora” ou “sonic branding” passou a ser utilizado no mundo da publicidade, definindo sons que se tornam “marcas” de produtos. Na história da publicidade não faltam exemplos de sons associados a produtos, com alguns se tornando casos famosos, como a pretensão da marca de motocicletas Harley Davidson em patentear o som característico de seus motores, abandonada posteriormente pela empresa.

Porém, no mundo da gravação e da produção fonográfica, desde quando Caruso dominou a técnica de execução para o cone de gravação, se procura criar sonoridades próprias, de cada grupo ou instrumentista, uma espécie de “marca sonora” individualizada. Um bom exemplo da construção de uma sonoridade singular pelo produtor é o trabalho de George Martin com os Beatles. Afinal, na explosão de grupos dos anos sessenta, haviam muitos com composição instrumental igual e composições semelhantes. Mas somente os Beatles tiveram a utilização de elementos como a eletroacústica, música hindu, uso criativo de equipamentos no estúdio como amplificação de voz através de caixa Leslie, quartetos de cordas e muitos outros que uma audição cuidadosa de seus trabalhos revela aos ouvintes. Martin também é um ótimo exemplo para a discussão sobre as funções do produtor no mundo da gravação, considerando sua atuação tanto na área musical (um dos arranjos mais significativos do grupo foi realizado por ele, em “Eleanor Rigby”, utilizando um octeto de cordas) como na área técnica (foi dele a idéia de utilizar duas máquinas de quatro canais sincronizadas para a gravação de “Sergent Peper’s Lonely Hearts Club Band”).

O trabalho de Bob Ezrin na construção sonora de grupos como Alice Cooper, Kiss ou Pink Floyd também demonstra esta relação entre produtor e artista; na maioria das vezes, ele atuava também como compositor, arranjador e músico, além de ser responsável pela mixagem em praticamente todas as gravações que produziu. Alice Cooper se refere a ele como quem “criou o som de Alice Cooper” (entrevista a Folha de São Paulo, 26/09/2017). BURGESS define bem o campo de ação deste profissional.

Produtores vivem em torno da junção onde a tecnologia, música, arte, cultura, inovação, negócios e gestão se encontram. Cada produtor desenvolve sua combinação única de habilidades, mas mesmo com suas ênfases diferentes, todos estão

equilibrando ambição criativa com as restrições pragmáticas de tecnologia, tempo, orçamento e sua capacidade de inspirar as pessoas (2013:27).

4. Construindo sons

Estes novos profissionais da gravação, produtores e engenheiros de som formados nos estúdios a partir dos anos 60, passam a dominar a “técnica”. Se a sala de gravação é onde se capta a gravação, é na sala da técnica onde se constrói sua forma definitiva. Gasta-se muito mais tempo nos processos de edição e mixagem do que nos processos de gravação, e isto dá a dimensão exata de como as coisas se organizam neste novo cenário. Dentro dele, o produtor é uma espécie de “conversor de linguagens”, aquele que muitas vezes traz a tecnologia como expressão ao músico, sabendo adequar as expectativas expressivas do criador em relação aos meios e materiais disponíveis. Além das questões técnicas, existe a questão mencionada anteriormente: a construção de uma forma final dada um trabalho musical. Esta construção tem sua base em uma idealização do que deve ser a obra e a utilização de uma série de “meios expressivos” para chegar ao objetivo proposto, que antes de ser um som fixado em um suporte, é apenas uma intuição baseada no repertório de cada um. Esta intuição caminha por acertos e erros até chegar ao que se convencionou chamar de forma final, a mais fiel ao original, que traga melhor a essência e que seja a melhor gravação de uma obra, perfeita tecnicamente, dentro das interpretações singulares de cada produtor.

Dentro da padronização do mundo da música pop, a sonoridade que cada produtor desenvolve, se bem sucedida, acaba por se transformar em um referencial a ser seguido, algo que muitas vezes se transforma em um clichê sonoro. Kealy (1974:136) coloca a fala de um engenheiro de som sobre esta questão: “Uma vez eu recebi um telefonema de um cara um dia antes de sua sessão e ele disse: ‘Eu quero a bateria soando como a bateria do Elton John’. Naquela noite, eu tive de pegar o disco e ouvi-lo em casa e descobrir maneiras de fazer isso”. Assim, a originalidade decorrente do uso expressivo da tecnologia dura pouco. O que era transgressão se torna padrão, até a próxima inovação que será incorporada, se tornando parte integrante dos meios massivos de circulação musical. Esta incorporação acaba fazendo com que determinados sons, como o exemplo da guitarra distorcida, circulem e sejam utilizados em todas as culturas, mesmo que muitas vezes não tenham identidade com o repertório onde são utilizados. Nos anos 80, a gravação da caixa de bateria utilizando o efeito “gated reverb”, primeiramente utilizado por Phil Collins, se tornou um incômodo padrão a ser seguido em todas as gravações de bateria. Ao se transformar em um clichê, saturou “...tanto o espectador como os fazedores.....; por ser banal, gasta-se e a certo ponto aproxima-se da sua exaustão e provoca a rejeição... (AREAL, 2011). Assim, muitas inovações e marcas sonoras acabam levadas à

exaustão dentro do modelo da indústria fonográfica, diluindo sua importância e reduzindo seu impacto.

No meio desta tensa relação entre música e tecnologia, a figura do produtor é o elemento mais importante destes dois mundos, que podem ser vistos tanto como dispares quanto complementares. A tecnologia não produz nada, pelo contrário, necessita de quem domine seus processos e os coloque em outro campo de significação para que suas possibilidades transcendam sua atuação natural. E é aí que se encontra o campo de atuação específico para o produtor, construindo sonoridades e sons que agregam novos significados a música massiva, atuando na interface tecnológica da produção musical de hoje. Muitos produtores se tornaram mais famosos que os artistas com quem trabalhou. “Na década de 1960, Phil Spector, usando tecnologia, técnicas e muitos músicos, exerceu grande autoria e domínio sobre suas produções. Tal como acontece com os diretores de cinema, as pessoas muitas vezes se referem às suas produções como ‘gravações de Phil Spector’” (BURGESS, 2013:13). David Bascombe, engenheiro de som e produtor do álbum “The Seeds of Love”, do grupo Tears for Fears⁴ coloca nos créditos que este trabalho foi mixado em Superbascombevision, assim como diversos outros produtores que procuram colocar as soluções por eles adotadas como mais reconhecíveis que o trabalho dos artistas com quem dividem o estúdio.

5. Conclusão

O produtor se torna um profissional importante no mundo fonográfico, principalmente a partir dos anos 60. Pode-se afirmar que sua função primordial foi a de criar sonoridades e singularidades que construíram “marcas sonoras” a determinados artistas e foram associados indelevelmente ao trabalho de produtores específicos, como George Martin, Phil Spector ou Bob Ezrin. A busca desta perfeição, tanto do registro técnico quanto da performance aliados aos recursos tecnológicos de edição e mixagem fizeram com que a gravação se transformasse no referencial do trabalho dos artistas, o ideal a ser seguido. A indústria fonográfica por sua vez passa a utilizar com frequência o conceito de marca sonora, revelado principalmente na peculiaridade de cada artista ou grupo musical. Cada produtor, ao desenvolver sua singularidade, aglutinando as variáveis que fazem parte da construção de um fonograma, e as gerenciando dentro de limitações de tecnologia, tempo, recursos financeiros e habilidades musicais, cria esta “marca sonora”, que também se concretiza a partir do uso não convencional de tecnologias específicas. Ao extrair delas novas expressões, o produtor reinventa a indústria da música adequando e promovendo o uso massivo destes fatores. A criação destas marcas sonoras se tornou um dos principais elementos da indústria fonográfica deste então, e a cada

nova tecnologia utilizada, diversas possibilidades devem ser exploradas e dominadas em busca de resultados expressivos, sempre considerando os limites dos suportes de cada época. Tem sido assim desde Caruso, e com certeza, continuará a ser enquanto houver os processos de registro sonoro.

REFERENCIAS

- AREAL, Leonor. Para Uma Teoria Do Cliché. **Revista de Filosofia e da Imagem em Movimento** Lisboa, Universidade Nova de Lisboa, vol. 2. 2011
- BURGESS, Richard James. *The Art of Music Production. The Theory and Practice.* Oxford University Press, New York, 2013.
- CHANAN, Michael. *Repeated Takes A short history of recording and its effects on music.* Verso, New York, 1995.
- DORFLES, Gillo, *Contantes técnicas de las artes.* NuevaVisión, Buenos Aires, 1958.
- COLEMAN, Mark. *From the Vitrola to mp3, 100 years of music, machines and money.* Da Capo Press, Cambridge, 2003.
- COX, Christoph; WARBER, Daniel. *Audio Culture Readings in Modern Music.* Continuum, New York, 2004.
- EVENS, Aden. *Sound Ideas Music, Machines, and Experience.* University of Minnesota Press, Minneapolis, 2005.
- FRITH, S. Art versus technology: The strange case of popular music. *Media, Culture and Society*; v. 8, 259-278, (1986).
- GIRON, Luís Antonio. *Caso de amor com o Microfone.* Disponível em http://www.digestivocultural.com/ensaios/ensaio.asp?codigo=28&titulo=Glenn_Gould:_caso_de_amo_r_com_o_microfone. Acesso 10 /02/2014.
- HICKEY, Andrew. *Preservation: the Kink's Music 1964-1974.* Smashwords Edition, 2012.
- KEALY, E. *The real rock revolution: Sound mixers, social inequality, and the aesthetics of popular music production.* Unpublished doctoral dissertation, Northwestern University, Evanston, IL., 1974
- LEVINE, Robert. *O Fim da Alta Fidelidade,* in *Rolling Stone Brasil*, no. 19, abril de 2008, <http://rollingstone.uol.com.br/edicao/19/o-fim-da-alta-fidelidade#imagem0>, consultado em 05/02/2018
- PAREYSON, Luigi. *Os problemas da Estética,* Martins Fontes, São Paulo, 2001.

Notas

¹ Aqui entende-se sonoridade como todos os elementos que compõe a obra e que criam sua singularidade, definindo o modo pelo qual a música soa fixada em um fonograma.

² Marca sonora (sonic branding), é "...um termo criado pelo radialista francês Pierre Baçelon, para designar sons específicos que se tornam 'marcas' de um produto"

³ esta faixa foi lançada como o terceiro "single" do grupo, ficando duas semanas em primeiro lugar na parada inglesa em setembro de 1964.

⁴ este álbum foi disco de platina certificado pela RIAA nos EUA e Inglaterra, permanecendo em média 30 semanas nas paradas de sucesso. In <https://tsort.info/music/uq89th.htm>.