

GUIA

por Marcelo Oriano

PARA

INICIANTE

NA PRODUÇÃO

MUSICAL

A música é a forma mais subjetiva
de arte!

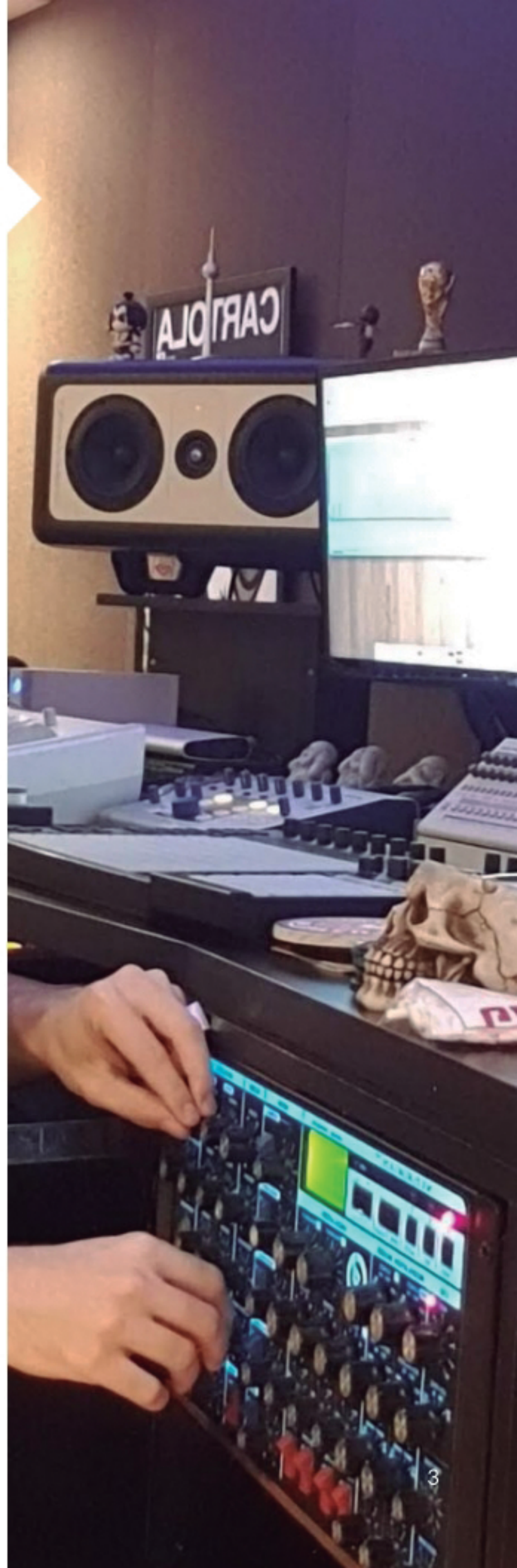


SUMÁRIO

- 3** Características
- 5** Por onde começar?
- 7** Software
- 8** O áudio
- 24** Os demais equipamentos
- 26** Começando a produzir
- 28** Carreira

Diferente de uma pintura, uma escultura, uma dança ou um filme, é extremamente difícil descrever a experiência sonora! O som, matéria prima da música, nada mais é do que moléculas de ar em movimento: uma arte invisível e por muitas vezes indescritível. A música eletrônica, por sua vez, tem algumas características que a tornam ainda mais especial:

- 1) Os sintetizadores, que diferentemente dos instrumentos comuns, permitem a criação de timbres "do zero", singulares e por muitas vezes jamais ouvidos antes.
- 2) A possibilidade de executar com perfeição qualquer escala, riff, arranjo e som sem passar anos estudando e treinando um instrumento! Isso porque que o artista de música eletrônica PROGRAMA instrumentos e não os "toca".
- 3) A oportunidade de fazer uma música completa 100% SOZINHO:
Em geral, um produtor musical compõe a própria bateria, linha de baixo, melodia, harmonia, ambiências, arranjo e muitas vezes faz até a mixagem de suas obras, sem depender de nenhum outro músico.
- 4) Criação em ambiente 100% móvel e digital:
Sintetizadores, reverbs, baterias, mesas de mixagem... TUDO dentro de um computador que cabe na mochila.



O que torna essa forma de arte tão singular e tão linda é justamente o que a faz parecer tão “complicada” ou distante para alguns...

Porém o objetivo deste e-book é mostrar que se realizar através da produção de música eletrônica pode ser muito mais simples (e barato) do que parece!

Com o avanço recente da tecnologia, qualquer pessoa com um computador em casa pode fazer obras de música eletrônica com qualidade o bastante para lançar na MESMA gravadora que um artista produzindo em equipamentos caros e analógicos.



1- O computador

1.1 - Hardware:

Muitas pessoas acreditam que é necessário um Apple/Mac ou algum computador caro para se poder produzir música eletrônica. NÃO É VERDADE!

Na verdade, os softwares utilizados para criar e mixar áudio são relativamente leves e rodam tão bem em sistemas Windows quanto no Mac.

O software (DAW) que utilizo e recomendo pra criar e finalizar músicas é o Ableton Live.

Requisitos mínimos para rodar o Ableton Live 10:

- -Win 7 ou superior (10 recomendado) ou ainda:
- OSX 10.11.6 ou mais atual (sistemas Apple)
- Processador Intel ou AMD multi-core de 64 bits (i5 ou superior recomendado) -4 Gb de memória Ram (8Gb ou mais recomendado)

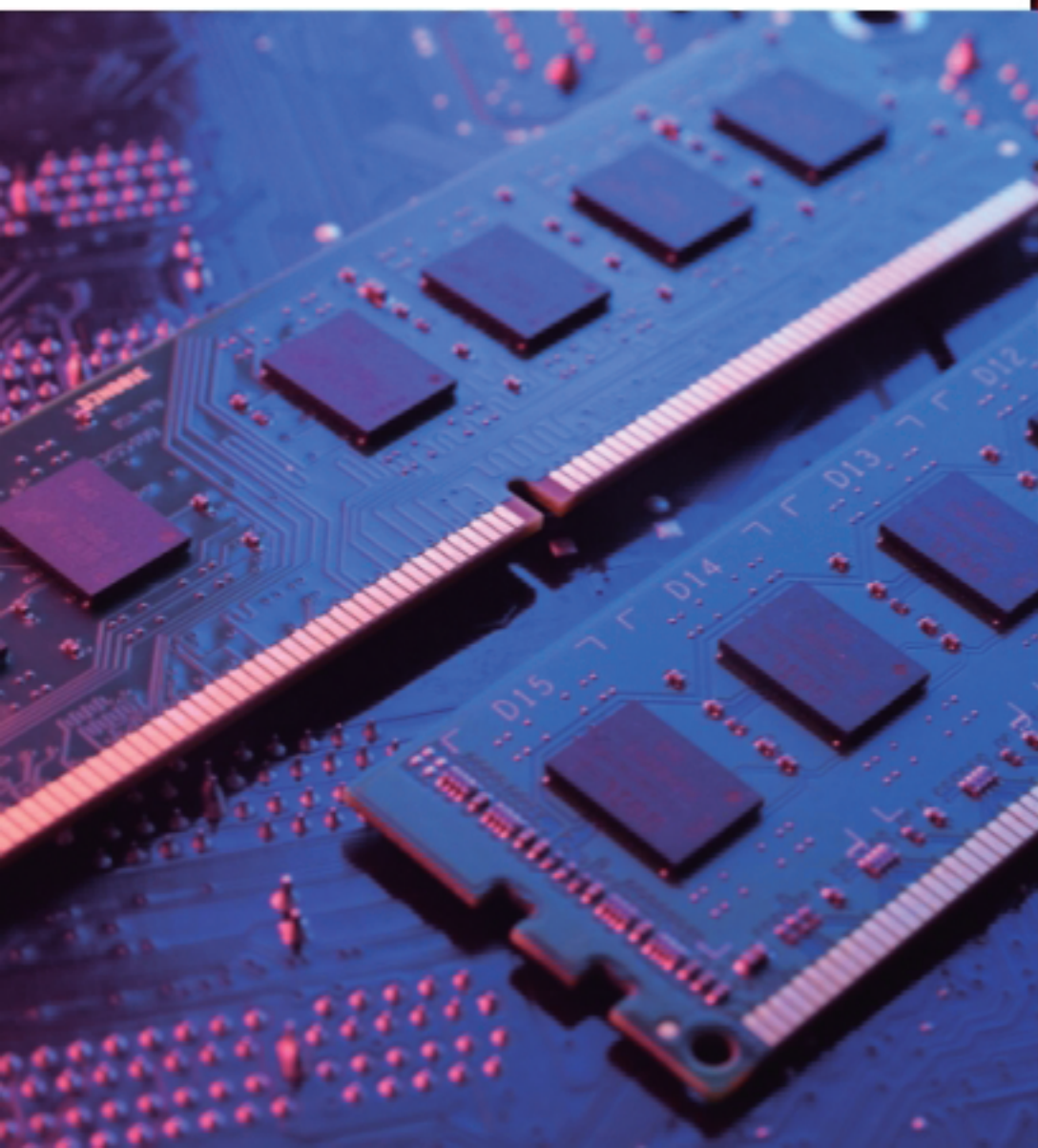


O Ableton Live

é um software focado em produção musical e, portanto, não necessita de placa de vídeo dedicada (como para games) uma vez que não requer processamento de visuais 3D de alta complexidade. Desta maneira, torna-se MUITO mais barato montar ou comprar um computador dedicado somente para este fim.

Otimização

Se você possui uma máquina velha e gostaria de otimizar para produção musical, fica como sugestão de upgrade a compra de um SSD.



Sendo esta a manutenção que gera melhorias mais perceptíveis. Memória Ram e processador vem logo em seguida.



1.2 - Software:

O Ableton Live está (na data da publicação deste ebook) em sua versão 10.1 e sua versão mais completa é a SUITE.

Para otimizar o seu uso sugiro as seguintes dicas:

1) Utilizar uma instalação “limpa” e atualizada do seu sistema operacional para rodar o Ableton.

O que isso quer dizer?

Se possível, deixe sua instalação do Windows ou Mac apenas para produção musical. Evite baixar/installar jogos, softwares de edição, filmes e nem mesmo colocar anti-virus no sistema (Acredite, se seu Windows está atualizado a proteção nativa dele basta e é extremamente mais leve).

A regra é: quanto menos coisas o computador estiver fazendo em “segundo plano”, melhor!

2) Se vc tiver 2 discos rígidos deixe um apenas para o sistema operacional e o Ableton (Se um deles for SSD, obviamente escolha esse)

3) Em sistemas Windows, você pode desligar efeitos visuais da máquina em prol de mais desempenho. Para isso basta ir ao painel de controle e na aba “sistema” escolher os ajustes de “aparência e desempenho”.

2.1 - A Interface

A interface ou “placa de som” é o dispositivo que faz a comunicação entre os ambientes analógico e digital: Ela faz a conversão de áudio para informação (gravar um microfone pra .wav, por exemplo) ou de informação para áudio (tocar o wav nas caixas de som).

Ao contrário do que muita gente pensa, você não precisa de uma interface cara pra produzir música eletrônica! Em muitos casos a saída de áudio que já existe no seu computador é o bastante. Se você pretende gravar instrumentos externos ou usar caixas de som/headphones com alta impedância, aí sim pode ser necessário comprar uma interface melhor.



A linha de interfaces que recomendo para quem está começando são as Focusrite Scarlett, que possuem modelos com diversos números de entradas e saídas.

IMPORTANTE: Sempre que for comprar um equipamento verifique se ele é compatível com as portas (USB, Firewire, thunderbolt) e sistema operacional do seu computador!

2.2 - A fonte sonora/ monitoramento.

A grande maioria dos produtores iniciantes fica em dúvida na hora de escolher como vai ouvir suas músicas. Eu costumo falar que “a melhor referência é a que você conhece”, então não existe “melhor ou pior”, mas sim aquela que você está mais habituado e consegue tirar os melhores resultados.

Até mesmo um headphone ou monitor que “mente” em certas frequências, pode ser útil se você souber ajustar sua mix aos erros dele e souber como uma música profissional deve soar NAQUELA fonte.

1) Monitores (caixas) ou Headphones?

Logo de início, devemos lembrar que headphones profissionais custam mais barato que monitores profissionais, então orçamento deve ser sua primeira consideração. Quanto mais barato?

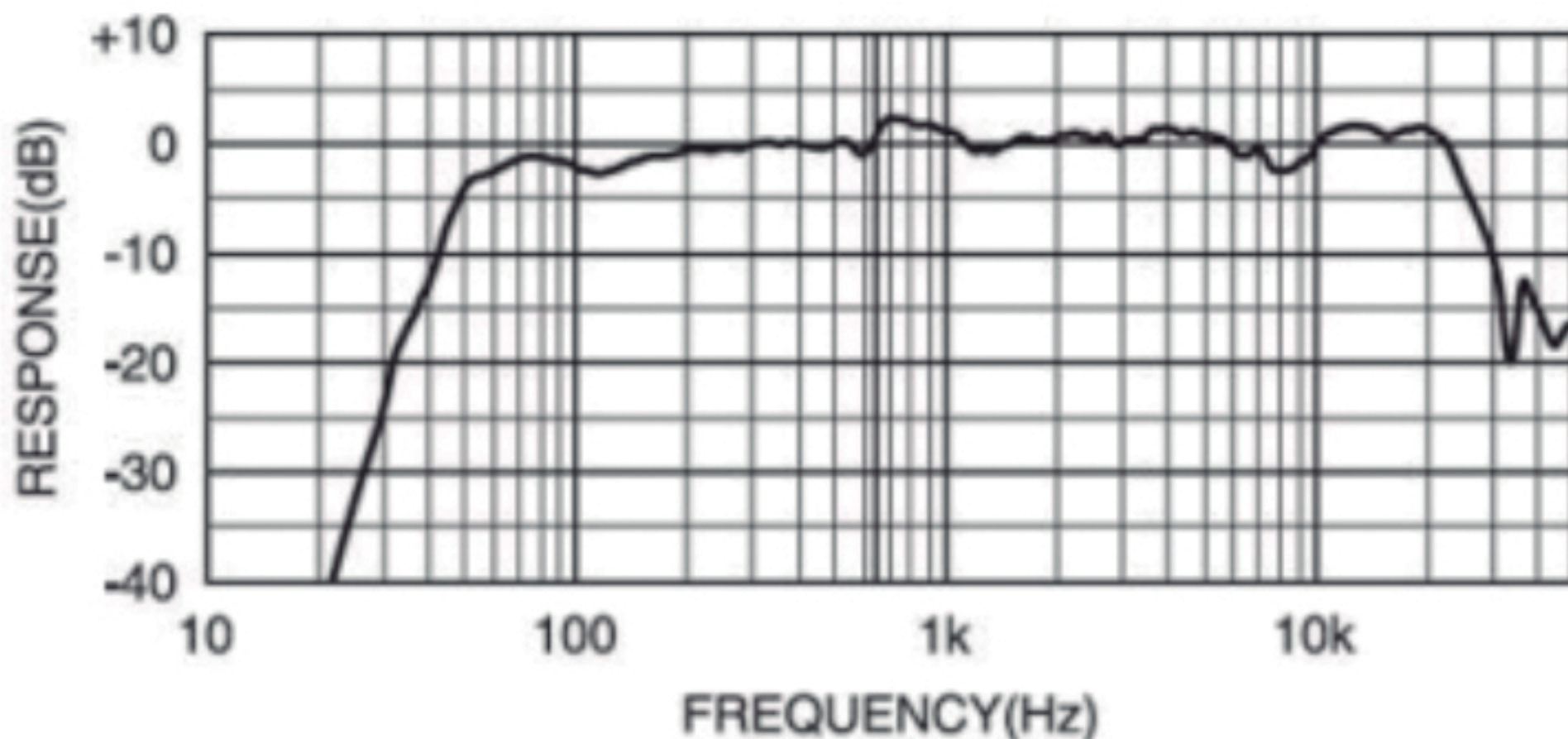
Pela minha experiência, Headphones começam a ser considerados “confiáveis” a partir da faixa dos R\$700,00, ao passo que monitores abaixo de R\$ 1700,00 o par dificilmente possuem uma resposta sonora profissional.



Mas o que é considerado profissional?

A primeira, e talvez mais importante, característica a ser buscada é uma resposta “flat” de frequências. O que isso quer dizer? Quer dizer que o headphone ou monitor em questão toca todas as frequências (do mais grave ao mais agudo) com volumes similares (dizemos, sem “colorir” o som). De modo que se vc olhar tal resposta num gráfico ela é próxima de uma reta horizontal (Daí o termo “flat”):

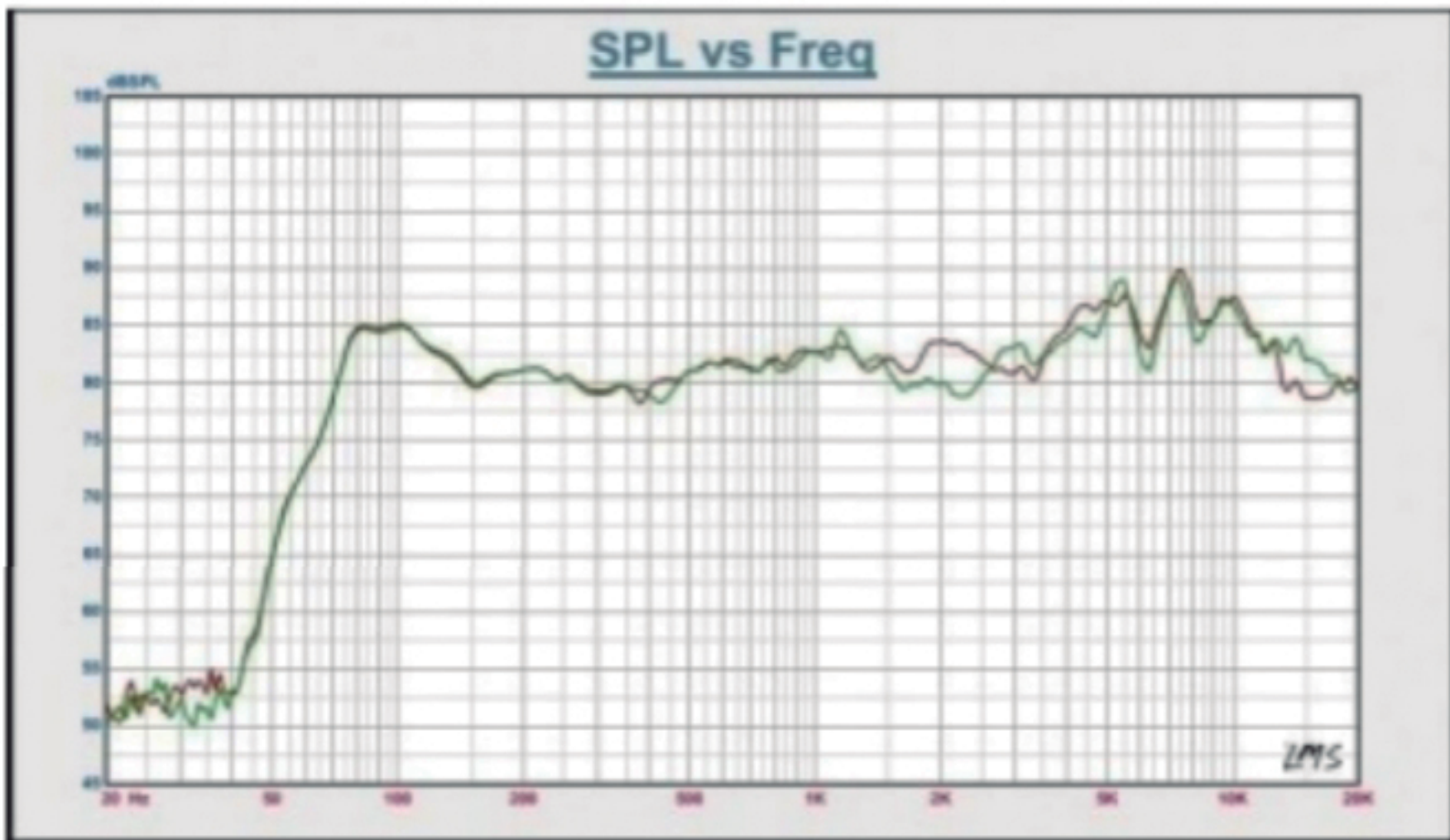
HS7



Analisando a Imagem vemos que os populares monitores HS7 “valorizam” um pouco a região de 1khz, porém ainda sim é uma variação pequena e dentro do aceitável para um equipamento profissional.

É importante observar também que não ouvimos frequências acima de 20KHz de maneira que é uma QUALIDADE destes monitores o fato dele baixar bruscamente os volumes a partir dessa região (curva na ponta direita da imagem).

Compare agora com a curva de uma caixa de som Edifier:



Como a imagem deixa claro, se você optar por monitorar seu áudio com um par de Edifier, você terá que se habituar a escutar mais agudos do que realmente estão na música e menos "presença" dos elementos na região entre 100Hz e 1Khz.

Não estou dizendo que é impossível ter bons resultados com tal equipamento, mas requer muito mais atenção e comparação constante com tracks de referência.

Além da frequency response flat, um equipamento de monitoramento profissional deve ter boa imagem estéreo (dar noção de posicionamento do som no espaço, ou tridimensionalidade) e som sem distorções (mesmo que agradáveis ao ouvido).



Para decidir:

-Vantagens de usar monitores:

- 1) Colorem menos o som
- 2) Dão uma noção muito mais aproximada de como a música vai tocar num SoundSystem
- 3) Cansam menos os ouvidos (pode se trabalhar por mais horas)
- 4) Melhor imagem estéreo
- 5) Melhor percepção do grave
- 6) Melhor pra collabs presenciais
- 7) Permite Crossfeed (ouvir o canal direito com o ouvido esquerdo e vice-versa, tornando o som mais natural)

Vantagens de usar Headphones:

- 1) Portabilidade
- 2) Possibilidade de trabalhar em locais com ruído externo
- 3) Não incomoda as pessoas ao redor
- 4) Maior percepção de detalhes
- 5) Não precisa investir em tratamento acústico
- 6) Preço
- 7) Alguns modelos não dependem de interface (os de baixa impedancia)

Cuidados ao investir em monitores:

- 1) Fazer um tratamento acústico básico: Monitores podem variar muito o som conforme a sala, deixando de soar "flat" (Mais sobre isso num tópico abaixo)
- 2) Comprar uma interface: Infelizmente a maioria dos monitores não toca alto o bastante se ligarmos direto na placa de som do computador



Cuidados ao investir em headphones:

- 1) Checar sempre com softwares de imagem estéreo a posição dos elementos da música no panorama: Infelizmente pessoas que fazem mix com headphones tendem a centralizar demais os sons, dada a sua falsa noção de tridimensionalidade.
- 2) Cuidado para não utilizar efeitos "de menos": Headphones "mostram" muito os detalhes do som, fazendo com que muitos produtores achem que um reverb (por exemplo) já está bom o bastante, quando na verdade num soundsystem ainda estaria inaudível.

Comprando monitores:

1) Marca: Pela minha experiência os melhores monitores de entrada são os KRK (Rokit) e os Yamaha (HS). Qualquer marca mais barata que estas já não soam o mínimo profissional para uma mix.

Outras marcas com preços interessantes: **Focal, JBL, Adam, Genelec, Presonus, Dynaudio**, etc...

2) Modelo: Monitores com preço acessível devem ser do tipo 2 way (2 vias), o que significa que ele tem um woofer (para tocar graves e médios) e um tweeter (para tocar os médio-altos e agudos). Monitores com mais vias dividem melhor as frequências entre cada fonte sonora e, por consequência, soam mais "limpos", porém são incrivelmente mais caros!

3) Tamanho: Para home-studios opte por modelos entre 5 e 7 polegadas. Maior que isso é EXAGERO e requer muito tratamento acústico, menor que isso você não sentirá grave algum.

OBS.:

Se você produz Trap/Hip Hop ou outros gêneros de Bass music, monitores de 5" podem ser pequenos demais pra você. Se você já possui um par desses, considere investir num subwoofer da MESMA MARCA. Ou mudar para monitores maiores.

Comprando monitores:

4) Furação: Monitores com furação dianteira (KRK Rokit, por exemplo) tendem a ter uma resposta mais presente de grave em salas não tratadas, sendo ideal pra pessoas que não podem colocar os monitores afastados da parede.

Monitores com furação traseira (como os Yamaha HS) devem ser colocados pelo menos 1 metro distante de paredes, mas costumam ser mais balanceados e realistas entre todas as frequências.

Assim como qualquer outro equipamento, monitores devem ser comprados pensando na SUA REALIDADE e não em fantasias.

Observe o tamanho de sua sala, a posição de sua mesa, seus demais equipamentos, seu orçamento, seus horários de trabalho e seu estilo musical ANTES de tomar decisões. Use sempre cabos de qualidade, energia elétrica estável e ATERRADA!





Comprando Headphones:

1) Marca: Boas marcas de entrada são: AKG, Audio Technica, Focal, Beyerdynamics, Phonon, Sennheiser e Sony (MDR).

2) Fones de DJ, em geral, não são boas escolhas para produzir

3) Impedância: Fones com mais impedância costumam ter o som mais "limpo", mas necessitam de interfaces para poder tocar (Dependendo o seu modelo de computador, a placa de som interna geralmente consegue tocar em bom volume fones com impedância de até 90 Ohms).

4) Cans: Closed (Fechado), Semi-Open ou Open (Aberto).

Fones fechados obviamente são os mais silenciosos e ideais para se trabalhar em situações em que você deseja não ouvir, nem ser ouvido "de fora". Fones abertos passam menos a sensação de "som dentro da cabeça" e melhor as noções de espacialidade, além de terem graves ligeiramente mais fiéis por não fazerem tanta pressão.

Evidentemente semi-abertos são um "pouco de cada".

Lembre-se: Não existe melhor nem pior, existe o ideal pra você e suas situações (tanto financeira, quanto local de trabalho).

5) Conforto: Uma das coisas mais importante ao se levar em consideração a compra de um Headphone é o conforto! Procure sempre "over-ears" (fones que cobrem TODA a sua orelha e não ficam por cima) e se possível teste se não fazem pressão na sua cabeça e se você gosta das almofadas.

Modelos sugeridos

- **Sony MDR 7506** (um eterno clássico dos estúdios)
- **Focal Spirit**
- **Phonon SMB-02**
- **Beyerdynamic DT 770**
(Closed) ou **990** (Open) - **PRO**



- **AKG K240**
- **AKG K710**
- **Shure SRH1540**
- **Sennheiser HD 6, 7 ou 8**
- **Sennheiser HD280 Pro**
- **Samson SR850**
- **Audio Technica ATM 50X** (ou **60** ou **80**)

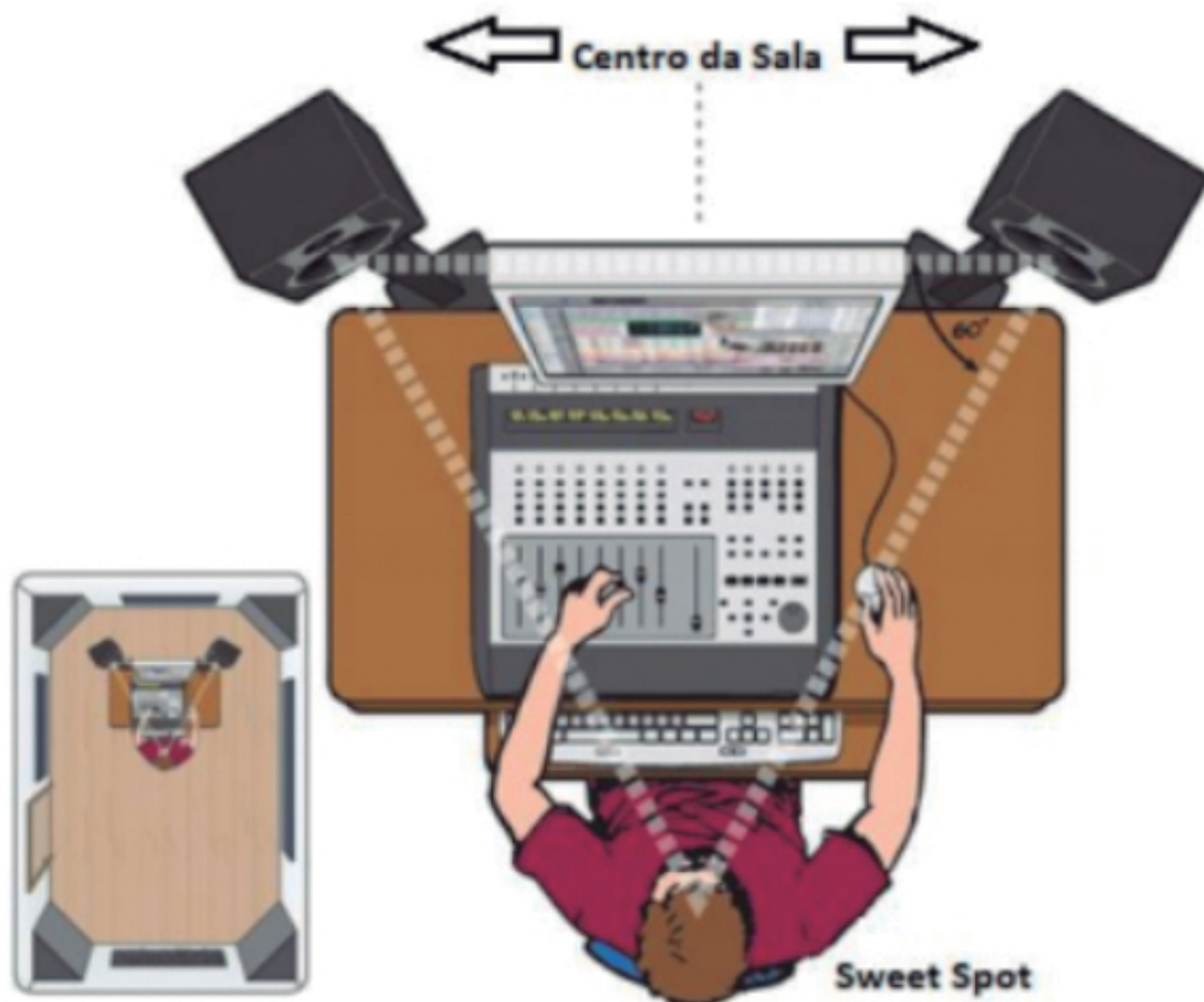
2.3- Tratamento Acústico Básico:

1) Posição dos monitores:

Monitores devem ser preferencialmente apoiados em superfícies que absorvem a vibração (Espumas de alta densidade, EVA, borracha, etc...) e se possível em pedestais fora da mesa. **ATENÇÃO:** A grande maioria dos monitores 2 way NÃO PODEM ser usados de lado (deitados) nem de cabeça pra baixo, devendo permanecer na vertical com tweeter para cima (leia o manual para saber se pode "deitar" o seu modelo).

Altura: Para ouvir com perfeição todas as frequências, o monitor deve estar na altura das suas orelhas quando sentado na cadeira de trabalho (geralmente alinhamos na região do tweeter).

Distância: As caixas devem distar entre si a MESMA distância em que estão de seus ouvidos no assento de trabalho (sweet spot), formando um triângulo equilátero. Além disso elas devem permanecer viradas para o sweet spot e não em paralelo, conforme na imagem:



Conforme a Imagem também nos mostra, o lugar ideal para a mesa e monitores é centralizado na sala em relação às laterais e, conforme já falei antes, pelo menos 1 metro da parede de fundo.

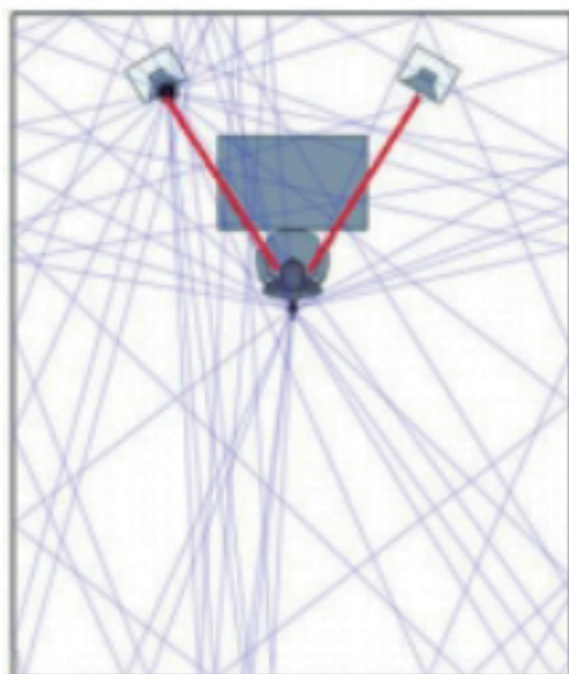
2) Estruturas acústicas:

Ao contrário do que muita gente pensa, JAMAIS devemos isolar completamente um estúdio de produção (colocar espuma em tudo). O ato de colocar absorvedores em todas as superfícies é reservado somente para alguns tipos de salas de gravação.

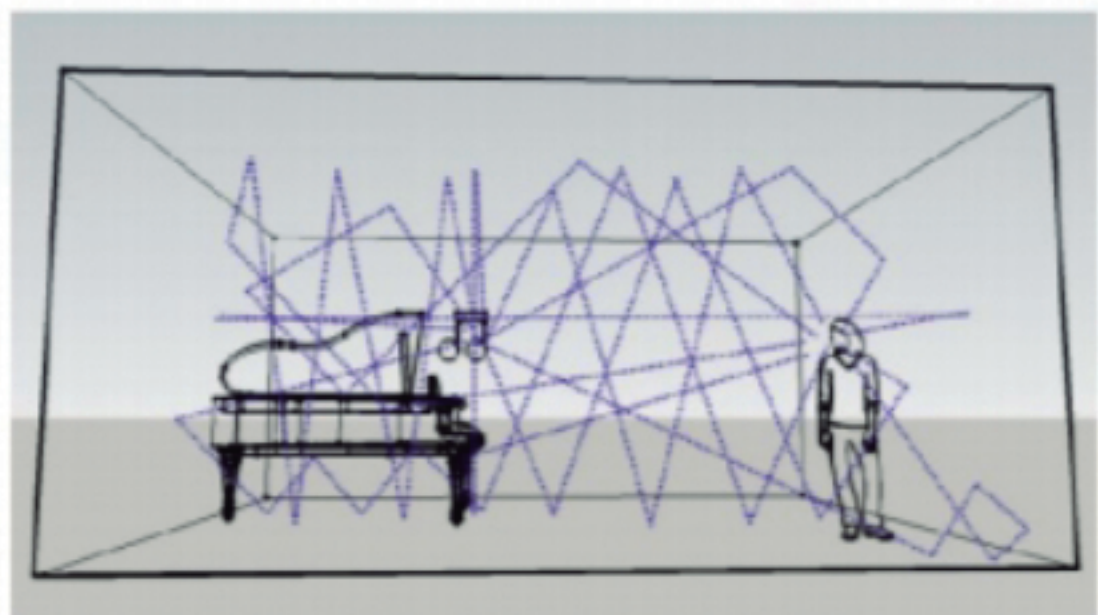
Para nós, que vamos compôr, mixar ou masterizar; reflexões e som natural são desejáveis, ainda que nem todas as reflexões sejam “nossas amigas”, conforme vou demonstrar a seguir:

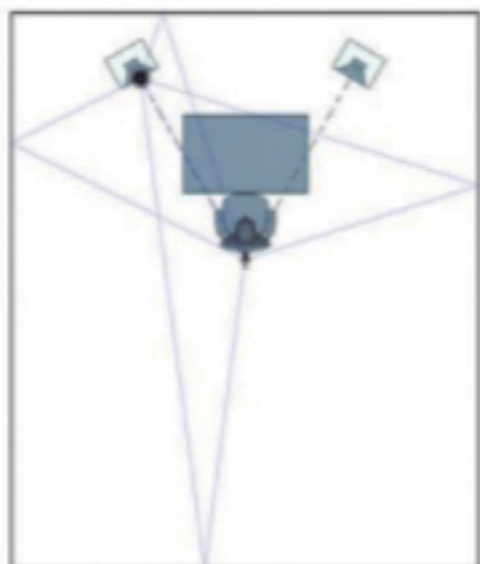
2.1) As “early reflections”:

Quando emitimos um som pelos monitores ou um instrumento, as ondas sonoras se espalham por todas as direções. Uma parte destas ondas chegam diretamente aos nossos ouvidos e muitas outras refletem nas paredes e nos objetos antes de serem também ouvidas por nós.



Vista de cima de um estúdio





Aqui, vemos somente as "early reflections"

As early reflections são aquelas ondas que foram refletidas apenas uma (ou duas) vez antes de chegarem aos nossos ouvidos. São elas que dão ao nosso cérebro a noção de tamanho da sala.

Em um cenário ideal (Estúdio profissional) as paredes laterais são construídas ou modificadas para que não sejam paralelas. Como este é um processo complicado, o que fazemos popularmente em um home-estúdio ou no seu quarto, é colocar painéis absorvedores e/ou difusores onde "batem" as principais early reflections.

O que são esses painéis? Como posso adquirir? Posso fazer em casa?

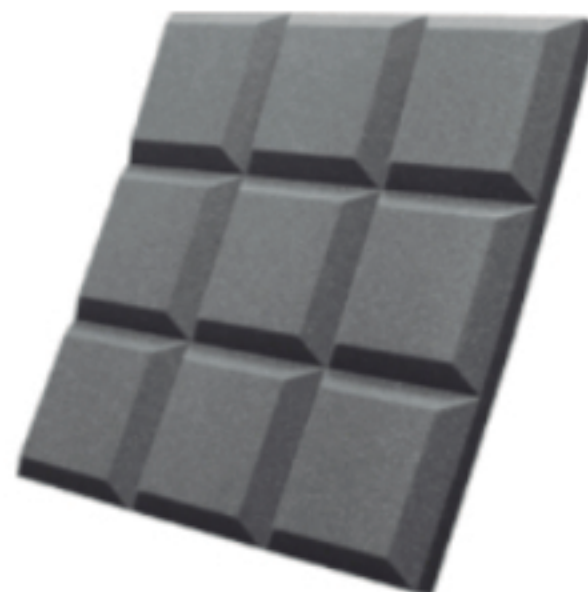
2.1.1) Painéis absorvedores ou "Absorbers":

São painéis feitos de espuma ESPECIAL (não é espuma de colchão) ou lã de rocha/vidro que absorvem boa parte do som que chega até eles.

Você pode comprar online as peças prontas de marcas famosas como "Auralex" ou então fazer em sua casa molduras de madeira colocando o material absorvedor dentro.

Se você optar por fabricar os painéis em sua casa esteja atento ao seguinte:

- 1) Feche os painéis com tecido poroso (que passe bem o ar e conseqüentemente o som)
- 2) Use pelo menos 5cm de espessura
- 3) Use tecido em AMBOS os lados. Um erro bastante comum é fazer um dos lados fechados de madeira ou simplesmente colar a lã de rocha em uma placa de MDF.
- 4) Não faça os painéis pequenos demais. Geralmente o tamanho de uma placa de lã de rocha é 1,20m x 0,6m o que é um bom tamanho.
- 5) Manuseie a lã de rocha com luvas!

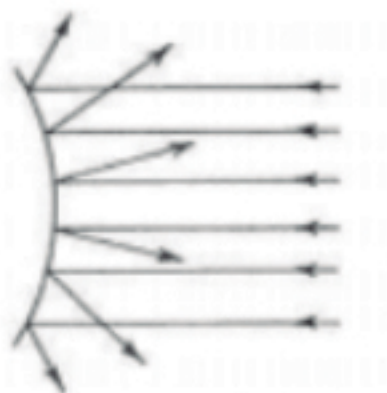


Existem diversos vídeos no YouTube ensinando a fazer painéis absorvedores. Apenas cuidado com os que fecham de ambos os lados!

2.1.2) Difusores:

São superfícies criadas para que o som se propague de maneira irregular, ampliando a sensação de tamanho da sala e dando mais espaço para ondas longas se desenvolverem.

Na prática, qualquer objeto irregular é um difusor. Em meu estúdio uso uma estante repleta de livros nos pontos de early reflection do fundo da sala e funciona perfeitamente bem. Porém seguem algumas dicas de difusores caseiros e esteticamente agradáveis que você pode construir:



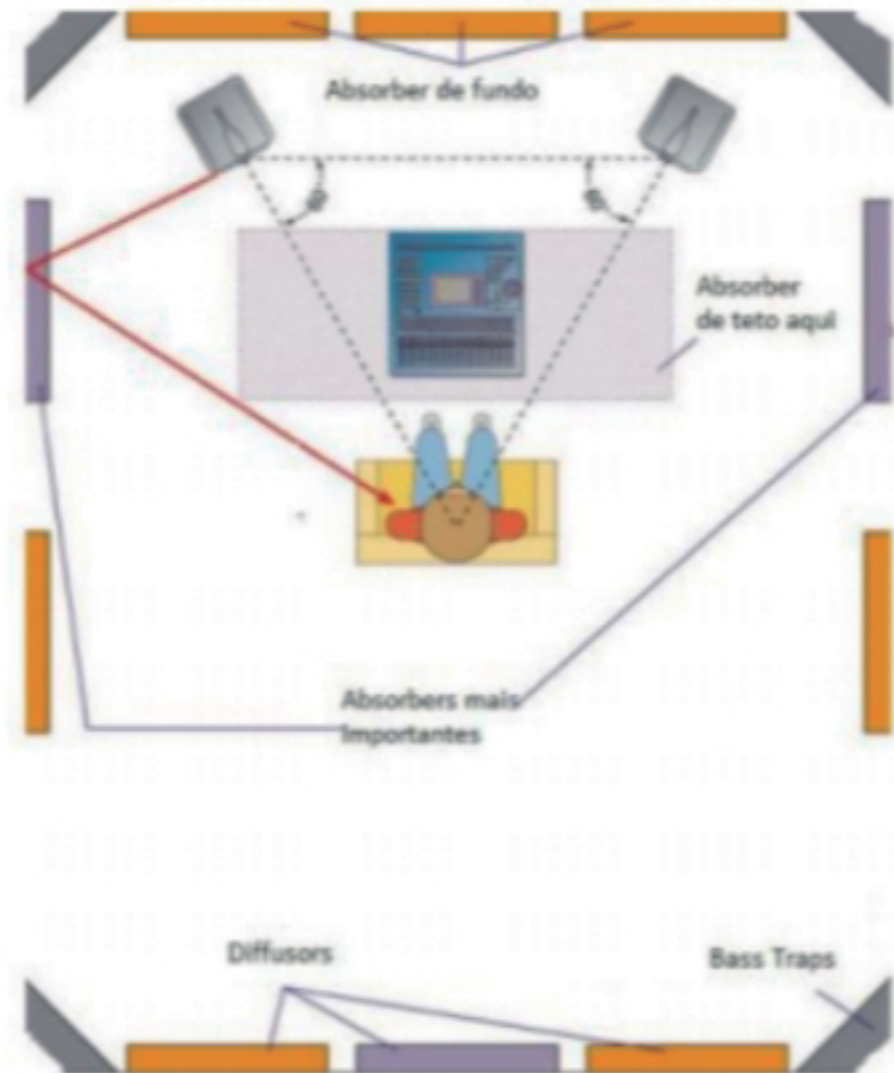
UTILIZANDO: A sugestão para um tratamento básico de early reflections seria **IMPEDIR** as early mais curtas (geralmente as laterais e atrás dos monitores) com absorbers e **ESPALHAR** as mais longas (geralmente o fundo da sala e teto) com difusores.

Obs.: O teto, dependendo da altura pode ser melhor usar apenas absorber ou difusor oval.

A instalação deve ser feita com o centro de cada placa na altura dos monitores e você pode achar a posição exata de cada early reflection usando o “truque do espelho”:

O que é este truque?

Consiste em sentar no sweet spot e pedir pra alguém ir passando um espelhinho pela parede (na altura correta) até que seja possível você ver o auto-falante pelo reflexo.



2.2) As Ondas estacionárias:

Não cabe neste e-book explicar em detalhes como funcionam as ondas estacionárias mas saiba que, por causa deste fenômeno físico, as ondas mais graves costumam “acumular” nos cantos das salas, que agem como uma espécie de “concha acústica”.



Faça um teste simples: Ligue um som em qualquer cômodo da casa e vá até o canto. Perceba como o grave parece aumentar!

Ok. E como podemos deixar a sala menos “pesada” acústicamente?

Assim como absorbers e difusores, as chamadas “bass traps” (armadilhas de grave) podem ser compradas prontas ou feitas em casa para se colocar nos cantos:

Se optar por fazê-las em casa, siga as mesmas regras dos painéis absorvedores, porém prefira espessuras maiores (mais camadas). Alguns tutoriais fazem bass traps completamente recheadas, mas eu venho obtendo melhores resultados deixando o espaço atrás do absorvedor vazio.

Dê preferência para os 4 cantos laterais (já fazem muita diferença), mas se você tiver condições, pode também colocar bass traps nos cantos do teto.

OBS.:Se a sua porta fica em um dos cantos, evite colocar a basstrap no canto oposto (mantenha a simetria).

Lembre-se: Não invista muito até ter certeza que você está comprometido com sua carreira de produtor musical. Seja consciente!

3 - Os demais equipamentos:

Muitos produtores iniciantes acabam adquirindo por impulso ou empolgação equipamentos de que não precisam. Como podemos evitar isso?

1) Conheça o seu workflow.

Essa é a dica mais importante que eu posso te dar.

Vejo muitos alunos e clientes comprando Ableton Push, APC40 ou NI Maschine e deixando estes equipamentos desligados, pois já se habituaram a produzir com as mãos apenas no conjunto mouse + teclado.

Até mesmo na hora de decidir se vai ou não comprar um teclado MIDI, perceba se você costuma testar seus timbres e acordes com os dedos ou prefere pintá-los no piano roll?

Todo equipamento extra deve ter como objetivo melhorar a forma como você trabalha. Se você está comprando algo apenas pra ter mais “tralha” em cima da sua mesa e seu estúdio parecer mais “completo”, CUIDADO!

2) Estabeleça prioridades.

No estágio em que você se encontra AGORA (Não no que você GOSTARIA de se encontrar), o que é sua prioridade para fazer música melhor?

É um teclado pra testar acordes? Um microfone pra gravar seus próprios samples? Um sintetizador analógico que é apenas monofônico? Uma drum machine que tem apenas 2 kits de bateria?

Muitas vezes a maior prioridade de um produtor, e que pode mudar todo o seu desempenho no estúdio, pode ser uma cadeira mais confortável! Pense nisso!

3) Domine as ferramentas que você já possui.

Lembre-se que produtores extremamente famosos produzem 100% “in the box” (sem equipamentos analógicos). Artistas como Flume e Recondite são ainda mais ousados e usam APENAS plugins nativos do Ableton.

Não dê desculpas para si mesmo ao dizer que você não está no mesmo nível de seus ídolos por não ter esse ou aquele sintetizador analógico. É perfeitamente possível lançar nas maiores gravadoras do mundo apenas com um laptop e um headphone se você dominar as ferramentas que tem antes de “fugir” pra próxima.

3.1 - Escolhendo um equipamento MIDI:

Após a compra da interface e do monitoramento, a maioria dos produtores considera comprar um teclado ou MIDI launcher. Embora essa seja uma escolha muito pessoal (como eu já disse, depende sempre do workflow de cada um), algumas dicas podem ser observadas:

1) Busque equipamentos com knobs “infinitos”

O Ableton conta com um sistema de macros, onde você pode mudar o plugin que você está controlando e automaticamente usar os mesmos knobs. Se você usar um equipamento onde os knobs giram “sem fim”, você não precisará voltar eles até a posição inicial para continuar trabalhando.

2) Se você não toca teclado, apenas “cata milho”, não se preocupe com teclas grandes e nem muitas oitavas:

Se você quer usar o teclado apenas para testar notas e acordes simples, e não sair tocando como em uma “jam”, pode se economizar muito comprando modelos mais compactos.

3) Teclados devem sempre ter sensibilidade à velocity (força que a tecla foi apertada)

4) Se possível, prefira clip launchers (botões para disparar clips) em RGB (reconhecem as cores), isso ajuda bastante no “golpe de vista” pra tocar sem olhar pra tela do computador.

5) Prefira equipamentos com saída MIDI (e não apenas USB). Pode ser útil se vc for tocar live um dia (menos latência)

6) Pitch Bend e Mod wheel são um “plus” a ser considerado.

4- Começando a produzir

Muitos produtores possuem (mais do que) todo equipamento e plugins de que precisam, conhecem o software, algumas técnicas legais e mesmo assim não estão fechando músicas. O que pode ser feito?

4.1) Autoconhecimento:

Quando nos conhecemos e nos reconhecemos com humildade, podemos apontar em nós mesmos nossos defeitos, os pontos onde nos auto-sabotamos e o que nos falta. Obviamente, a mesma competência também nos faz ver nossos pontos fortes e habilidades.

Pegue papel e caneta e escreva agora quais os seus pontos fortes e principais pontos fracos como produtor. Reflita sobre coisas como:

- a) Em qual(is) etapa(s) do processo você mais perde foco?
- b) Qual horário você trabalha melhor?
- c) Qual a sua principal fonte de distração?
- d) Qual sua maior insegurança?
- e) O que você sente mais prazer em fazer no estúdio?
- f) Qual assunto te falta estudar?
- g) O que te impede de finalizar as músicas?

Refletir, escrever e reler para si mesmo estas e outras questões é um exercício MUITO importante pra trazer para um nível CONSCIENTE aquilo que você já sabe sobre você mesmo.



4.2) Disciplina:

O maior aliado do artista em desenvolvimento é a disciplina. Muitas pessoas acreditam que esta virtude oprime/limita a liberdade mas, é justamente quando você está organizado e bem planejado, que encontra a liberdade para ser criativo, ocioso (quando precisar), estudar, etc...

De posse da sua lista do tópico 4.1, comece a bolar um plano de trabalho que valorize suas qualidades e contorne seus defeitos. Lembre-se que você é único e, o que funciona pra uma pessoa pode não render os mesmos resultados pra outras. Seguem algumas dicas para se organizar:

a) Pense nos horários em que você trabalha melhor mas também que não entrem em conflito com suas demais atividades e pessoas com que você se relaciona. Busque manter esses horários.

b) Não precisa produzir todos os dias se isso não te ajudar a render, mas mantenha uma regularidade.

c) Equilibre estudo e prática. Um dos erros mais comuns dos aspirantes que não saem do lugar é passar horas no Youtube e nos livros aprendendo técnicas mas não colocando nada em prática. Estabeleça pelo menos 3 horas de prática para cada 1 hora de estudo. Prometa para si mesmo só estudar mais depois que fixar bem o conteúdo que já aprendeu.

d) Treine TODAS as etapas do processo de produção. Muitos produtores possuem dezenas de projetos inacabados, ficando proeficientes em fazer baterias, baixos, leads ou loops, mas não treinando arranjo, mix ou finalização. Se obrigue a terminar pelo menos 1 de cada 3 projetos antes de abrir novos.

e) Elimine suas distrações mas tenha consciência da importância do relaxamento. Muitos produtores obtêm resultados melhores ao desligar a internet do computador de trabalho, por exemplo; mas ao mesmo tempo, ficam mais ansiosos se passarem mais de 30 minutos sem olhar suas mensagens. Caso opte por medidas radicais para não se distrair, estabeleça intervalos regulares e LIMITADOS para alimentar seus vícios. (Eu, por exemplo, trabalho com intervalos de 30 minutos de foco e 5 minutos de distração. Descubra o seu ideal.)

f) Seja flexível: Se um plano não estiver dando certo, MUDE até achar um que funcione pra você.

g) Não trabalhe de pijamas, na cama, etc... Trocar de roupa e de ambiente tem um efeito impressionante sobre nosso inconsciente. Mesmo que você produza em sua casa, crie um mindset de "momento de trabalho", seu corpo e mente responderão de acordo.

h) Se você quer que produção musical se torne seu trabalho, trate como trabalho. Crie um plano de investimento, não apenas de tempo mas também financeiro, em sua carreira. Crie e cumpra metas e prazos. Preste contas e numere/avalie os resultados.

4.3) Carreira:

Uma carreira bem planejada deve ter objetivos de curto, médio e longo prazo. Somente com objetivos bem definidos um produtor consegue se manter motivado e ainda detectar em si atitudes que o desviam ou colocam no caminho almejado. Mas como se planejar?

A Escada Invertida:

Pense agora no seu objetivo para 5 anos: Lançar em uma grande gravadora? Tocar em um clube famoso, cobrar um grande cachê? Seja extremamente específico (nome do clube ou gravadora, valor do cachê).

Em seguida vamos praticar o seguinte exercício: pensar qual objetivo deve ser atingido imediatamente antes para tornar este possível? E qual objetivo antes deste outro? Assim sucessivamente.

Exemplo:



Objetivo de longo prazo:

Tocar no Warung Beach Club O que preciso?

-Estar na Plus Talent, D-Edge ou Alliance

(Agencias) O que preciso?

-Lançar em uma gravadora grande

Ter 10 mil seguidores nas redes sociais

O que preciso?

-Lançar em diversas gravadora menores

-Pagar uma assessoria de imprensa

O que preciso?

-Estar com a mixdown com alta qualidade

O que preciso?

-Fazer o curso do Salata

-Comprar o pacote de plugins da Slate

O que preciso?

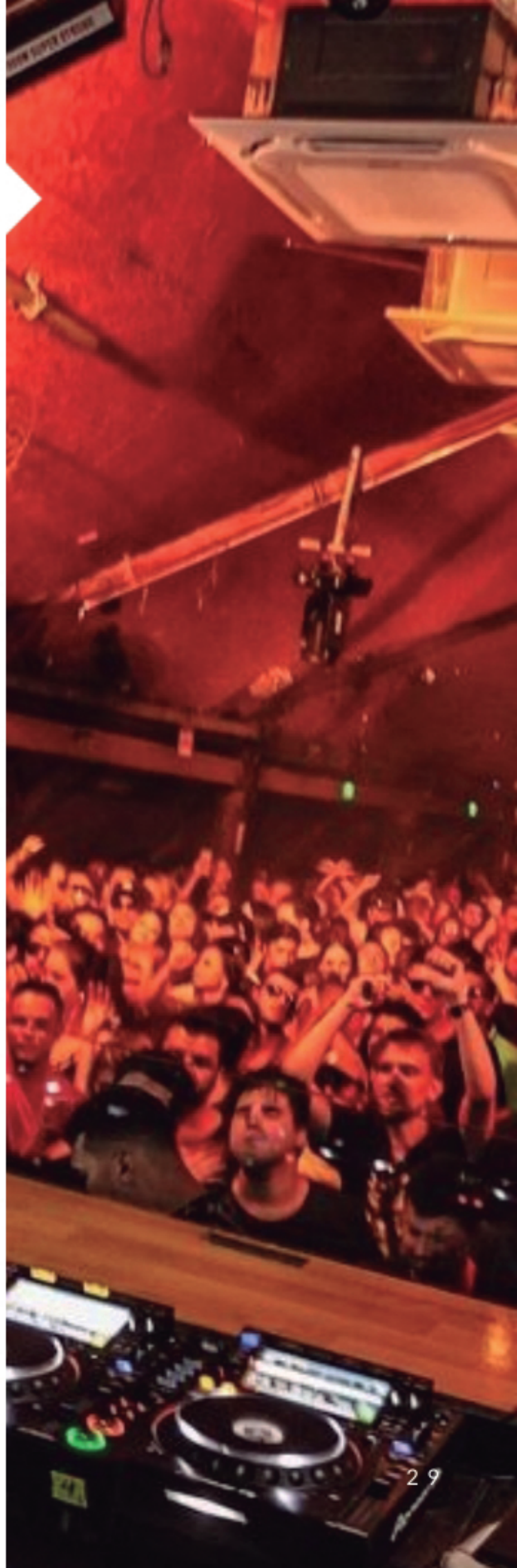
-Guardar 100 reais por mês

Esse tipo de planejamento é apenas um EXEMPLO SIMPLIFICADO, mas criar um dessa maneira é importante pelos seguintes motivos:

1) Muitos produtores perdem a motivação e estão constantemente frustrados por se sentirem longe demais de seus objetivos. Só com uma consciência clara do passo-a-passo que te leva até lá, o simples ato de guardar 100 reais no final de um mês deixa de ser compreendido como sacrifício e passa a ser sentido como um degrau a mais em direção a algo maior.

Nosso cérebro precisa o tempo todo da “sensação de recompensa” que vem de um objetivo atingido. Tenha sempre em mente os objetivos mais perto que você for conquistando.

2) Se planejar dessa maneira te ajudará a estabelecer PRIORIDADES, saber o que precisa fazer em seguida e não se desviar para alternativas que na ocasião podem parecer simples, mas lá na frente podem te prejudicar (aceitar uma agência menor, por exemplo)



3) Compreender que existem formas diferentes de passar de um degrau pro outro e que, se um método não está funcionando, basta tentar outro caminho para o mesmo objetivo.

Algumas dicas para refletir sobre GRAVADORAS:

a) É bom para sua motivação, no começo da sua carreira, lançar alguma track por labels pequenas apenas para ter sua página no Beatport, ver seu nome como "Dj E PRODUTOR" no seu release, conhecer o sistema de distribuidoras, ter uma foto assinando um contrato e etc...

Tudo isso traz a tal "sensação de recompensa" de que falamos!

Porém, passada essa "quebra de gelo", evite ficar lançando tracks em labels apenas por pertencerem a amigos e por causa de convites. Leve em conta que, para um produtor pequeno, uma gravadora é a melhor vitrine para que pessoas de outros universos/ciclos sociais conheçam seu nome!

Ao escolher labels de médio porte, sempre leve em conta como ela vai promover você e sua música. Observe por conta própria ou simplesmente pergunte ao A&R coisa como:

- A label costuma estrelar em premieres?
- Costuma sair em canais do Youtube? (Como Hate, Mia Mendi, Progressive Astronaut)
- Costuma ter tracks repostada por bons canais no SoundCloud?
- Tem um bom mailing pra enviar promos?
- Já teve bons suportes antes?
- Já lançou grandes artistas antes?
- Investe em post patrocinado no Instagram/Facebook?
- Faz arte de capa pros artistas?
- Investe em PR?



- Não envie e-mails para diversas gravadoras ao mesmo tempo. Espere ser recusado por uma para tentar a próxima! Por 2 motivos:

1) Se você for aprovado por duas ao mesmo tempo, passará um enorme constrangimento de recusar uma.

2) A maioria das gravadoras não gosta que a track tenha muitos plays no SoundCloud. Elas preferem se sentir desejadas com exclusividade.

- Por causa do motivo 2 citado acima, crie um link novo pra cada gravadora que for enviar a demo. E obviamente não fique repassando o link para seus amigos ouvirem.

- Labels grandes recebem MUITAS demos e, por isso, nem todas costumam responder quando sua track não for aprovada. Se possível, pague uma conta premium no SoundCloud. Dessa maneira você poderá ver quando sua track já foi ouvida e saberá quando tentar a próxima gravadora.

- Sempre que possível envie uma playlist com 3 a 6 tracks para que a label possa escolher. Obviamente coloque o seu melhor trabalho como primeira.

“

PARA PENSAR:

Inocência daqueles que pensam que música é um dom, um presente dos deuses. Como se a música fosse transcendental.

Não é.

Isso é uma história vendida pra te enganar, te diminuir, te fazer pensar que – como não nasceu com o dom – é incapaz e nunca se igualará, muito menos terá a chance de "tirar o espaço" dos que se dizem/acham especiais. É essa a ideia.

Música não transcende, arte não transcende. As pessoas estudam para ser boas. Arte é sobre identidade somada à técnica.

A maioria dos grandes pintores estudou em escolas importantes de arte, quase todos os grandes músicos estudam horas a fio. Recomendo ler a biografia de cada um de seus ídolos.

Estudar nunca os deixou endurecidos, engessados, travados, sem liberdade, pelo contrário, deu base para que pudessem transformar algo simples em algo extraordinário.

Achar que você não precisa entender do que está fazendo é um erro, um boicote a si mesmo, ou, conformismo barato de quem tem preguiça.

Já viu o documentário da Nina Simone? Ela estudava horas por dia, mas no palco a música "transcendia". Por quê? Porque ela tinha base, conhecimento, e no palco se sentia livre o suficiente pra fazer o que quisesse, sem medo, sem erro.

Ok, existem casos especiais, mas como eu disse, são especiais.

Não tô cagando regra e dizendo que você só será bom se estudar, mas se quer ser um ótimo músico ou produtor musical, estude, é o caminho mais curto, acredite."

”

————— *-Glauber Barreto -* —————

Cybass

MARCELO
ORIANO