



Q//QUARTO RECORDS

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL

JOSÉ LUCAS AGUILERA CARDOSO

O//QUARTO Records
O MERCADO DA MÚSICA GRAVADA NA ERA DIGITAL
PROJETO DE UMA PRODUTORA MUSICAL/SELO

NITERÓI

2020

JOSÉ LUCAS AGUILERA CARDOSO

O//QUARTO Records
O MERCADO DA MÚSICA GRAVADA NA ERA DIGITAL
PROJETO DE UMA PRODUTORA MUSICAL/SELO

Trabalho final de conclusão da
Graduação em Produção Cultural pela
Universidade Federal Fluminense - categoria Projetual

Orientadora: Prof. Flora Holderbaum
Niterói - Agosto - 2020

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG
Gerada com informações fornecidas pelo autor

C268o Cardoso, José Lucas Aguilera
O//QUARTO Records - O MERCADO DA MÚSICA GRAVADA NA ERA
DIGITAL : PROJETO DE UMA PRODUTORA MUSICAL/SELO / José Lucas
Aguilera Cardoso ; Flora Holderbaum, orientadora. Niterói,
2020.
34 p. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Produção
Cultural)-Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e
Comunicação Social, Niterói, 2020.

1. Produção Musical. 2. Indústria Fonográfica. 3.
Produção intelectual. I. Holderbaum, Flora, orientadora. II.
Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e
Comunicação Social. III. Título.

CDD -



COORDENAÇÃO DE
PRODUÇÃO CULTURAL



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PRODUÇÃO
CULTURAL

ATA DA SESSÃO DE ARGUIÇÃO E DEFESA DE TRABALHO FINAL II

Aos vinte e sete dias do mês de Agosto de 2020, às quinze horas, realizou-se de forma remota (online), excepcionalmente, em conformidade com a Decisão Nº. 100/2020 de 21/05/2020, do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal Fluminense, a sessão pública de arguição e defesa do Trabalho Final II intitulado "O//QUARTO Records: O MERCADO DA MÚSICA GRAVADA NA ERA DIGITAL – PROJETO DE UMA PRODUTORA MUSICAL/SELO", apresentado por José Lucas Aguilera Cardoso, matrícula 115033038, sob orientação do(a) Prof(a). Dr^a. Flora Holderbaum.

A banca examinadora foi constituída pelos seguintes membros:

- 1º Membro (Orientador(a)/Presidente): Dr^a. Flora Holderbaum
- 2º Membro: Dr. Marildo José Nercolini
- 3º Membro: Bac. Dora Motta

Após a apresentação do(a) candidato(a), a banca examinadora passou à arguição pública. O(a) discente foi considerado(a):

Aprovado

Reprovado

Com nota final após arguição:

10,00

E para constar do respectivo processo, a coordenação de curso elaborou a presente ata que vai assinada pelo presidente da banca:

Presidente da Banca

Dedico esta monografia à memória de Julio Von Borell, que foi um tio, amigo e ser humano maravilhoso pelo qual sou grato por tudo que ensinou e apresentou ao meu pai sobre música e valores fundamentais como família e amor fraternal.

Agradecimentos

Concluir uma faculdade tem um peso enorme na vida de uma pessoa. É um momento de mudança e crescimento. Quando penso no que me levou a ingressar neste curso, é impossível não lembrar da minha mãe: Anna Hedwiges Moura Aguilera. E foi ela que me apresentou o curso de Produção Cultural num momento de incertezas durante o meu primeiro vestibular. Na época, optei por outro curso e faculdade. Foram dois anos negando meus sonhos até decidir largar tudo e recomeçar. Nesse processo de retomada, ela também foi a minha base. Mais do que isso, ela que me fez ter coragem para assumir meus sonhos, largar meu antigo trabalho, faculdade e recomeçar. Ela me ouviu, me abraçou e me aconselhou com toda calma e empatia do mundo. Obrigado, Mãe.

Ao meu Pai, Dalmo de Azevedo Cardoso, agradeço por me iniciar no mundo da música e me ensinar a tocar violão. Ele foi meu primeiro e único professor de música. Eu tinha apenas 8 anos de idade quando ele me ensinou as primeiras notas de “Cai Cai Balão”. Na mesma época, ele me apresentou os melhores discos, os melhores compositores e as melhores sonoridades possíveis. Me encantei pelo mundo da música e de repente me tornei um garoto sonhador. Mais tarde, foi ele que deu toda a base para a criação do projeto. Serei eternamente grato. Obrigado, Pai.

Ao meu irmão, João Pedro Aguilera Cardoso, agradeço por ter sido o melhor parceiro de trabalho que eu poderia ter. Dizem que amor significa objetivos em comum. E isso nós temos. Além disso, foi ele que mais estudou e me ensinou tudo que eu poderia saber para produzir música profissionalmente. Obrigado, João. Que o nosso projeto cresça e que a gente possa viver daquilo que a gente mais ama: música!

“Sem música, a vida seria um erro” - Friedrich Nietzsche

Resumo

O presente trabalho trata do projeto O//QUARTO Records, uma gravadora e produtora musical na era da produção de conteúdo e consumo digital. Para contextualizar o projeto, o trabalho faz um breve estudo sobre a transição da era da música gravada pela tecnologia analógica para a era digital e como isso viabilizou a criação do projeto O//QUARTO Records. A intenção é mostrar como a indústria mudou constantemente e proporcionou a possibilidade de se produzir música sem precisar de estruturas muito complexas (como era antigamente). Se antes os donos dos meios de produção ditavam as regras do jogo, hoje o acesso aos meios é extremamente popularizado. Uma revolução provocada pelo advento dos computadores pessoais e pela Internet. Além disso, a mudança do consumo provocou um momento inédito na história da indústria, viabilizando a distribuição para qualquer artista independente. Isso sem contar o consumo via streaming, derrubando o monopólio das rádios e das lojas de discos. A segunda e a terceira parte do trabalho contam a história do projeto O//QUARTO Records e dissecam o processo de produção nos tempos atuais.

Sumário

CAPÍTULO I: A constante metamorfose da indústria fonográfica	8
INTRODUÇÃO, METAMORFOSE.....	9
A NOVA ERA DO CONSUMO MUSICAL.....	11
Gravação Analógica versus Gravação Digital: A Revolução....	12
MIDI, DAW, VST e VSTi: a nova era da música independente.	14
A desvalorização da indústria.....	16
CAPÍTULO II: O//QUARTO Records: O início de um sonho	18
A CASA DA CUÍCA, Justificativa.....	19
OBJETIVO, EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS.....	20
Primeiros projetos e precificação do produto.....	21
CAPÍTULO III: Esmiuçando o processo de produção musical	25
INÍCIO DO PROCESSO, PRODUÇÃO.....	26
MIXAGEM E MASTERIZAÇÃO.....	27
Projeto realizado entre TF1 e TF2.....	28
CLIPPING.....	29
Exemplos/Prints de DAW.....	31
Imagem de Controladora Midi.....	32
Referências Bibliográficas.....	33

Capítulo I - A constante metamorfose da Indústria Fonográfica

INTRODUÇÃO

Para entender como foi possível a viabilidade do projeto O//QUARTO Records, é necessário compreender o nascimento da indústria e o advento das tecnologias capazes de registrar o som. Tais tecnologias introduziram e provocaram mudanças de hábitos culturais e inauguraram novas perspectivas de mercado. Nesse processo, o indivíduo comum passou a ter acesso às ferramentas e conhecimentos que antes eram limitados aos grandes e intocáveis nomes da indústria. Porém, as atuais plataformas de consumo e a realidade dos artistas ainda possuem suas mazelas, mesmo comparando com as outras eras da indústria.

A história a seguir tem como objetivo encarar esse mundo recheado de instabilidade e trazer os pilares determinantes para uma nova era da música. Até o fim dos anos 90, a gravação de uma canção contava com equipes enormes, salas e equipamentos gigantescos, além de profissionais respeitados como em qualquer outra indústria comum. A distribuição seguia caminhos enormes e burocracias sem fim. Hoje, a gravação de música é muitas vezes feita por uma pessoa em um quarto simples e distribuída em questão de minutos. A indústria sofreu uma enorme simplificação no processo e até mesmo uma grande desvalorização. Porém, o conhecimento e o acesso aos meios de produção foram um pouco democratizados. Não fossem os novos adventos tecnológicos, a rádio ainda seria a única maneira de fazer sucesso e emplacar carreiras bem sucedidas.

METAMORFOSE

O campo da Produção Musical é como uma metamorfose que de tempos em tempos se modifica de acordo com as mudanças tecnológicas. Tais mudanças refletem diretamente na criação, distribuição e consumo da música. Ou seja, não existe uma modelo correto de se empreender na indústria fonográfica. Ao longo da história, muitos pilares estabelecidos e intocáveis caíram após mudanças repentinas da indústria. Mesmo que houvesse um estudo capaz de compreender este universo, em pouco tempo ele se tornaria obsoleto. Um exemplo disso é o advento da Internet.

Se antes consumir música era majoritariamente controlado pelas lojas de discos, rádio e televisão, hoje o consumo é muito mais amplo nos serviços de streaming. E há quem diga que o atual consumo tem suas enormes vantagens. No artigo "A consolidação dos serviços de streaming: Reconfiguração dos mercados de mídia sonora e desafios à diversidade musical no Brasil", escrito por Eduardo Vicente, Marcelo Kischinhevsky e Leonardo de Marchi, os autores afirmam (2016, p 2):

Consumidores são mais bem servidos do que nunca – e a pesquisa de mercado mostra isso. Eles têm acesso instantâneo, a qualquer momento e em qualquer local, a uma vasta coleção de gravações com mais de 43 milhões de faixas. Serviços musicais licenciados, totalizando mais de 400 em termos globais, estão competindo ferozmente pelos consumidores, oferecendo opções sempre crescentes e curadoria musical.

Porém, há menos de quinze anos, o mais comum eram as pessoas baixarem música em sites e softwares focados em pirataria. Ou seja, mesmo após a revolução tecnológica trazida pela Internet, o consumo passou por muitas mudanças. Segundo Paula Abreu (2009, p 107):

[...]a história da indústria fonográfica e dos seus mercados foi, desde o seu início, marcada por dúvidas e incertezas várias, decorrentes de disputas sobre diferentes objectos, e de como essas dúvidas sempre conduziram à reinvenção das convenções que têm vindo a plasmar a actividade deste campo organizacional e mercantil.

É possível afirmar que o nascimento desta indústria se deu na criação de objetos capazes de gravar e reproduzir sons. O responsável por esta invenção é ninguém menos que Thomas Edison, inventor e criador do Fonógrafo, em 1877. O mesmo, ao perceber que sua invenção era associada a idealização de uma "Caixa de Música", se dedicou a atualizar sua criação inventando o primeiro suporte de registro sonoro: os Cilindros Fonográficos. Temos, então, o primeiro reprodutor e o primeiro suporte capaz de gerar sons reais previamente gravados. Vale lembrar que esta não é exatamente a primeira criação do tipo, mas é a primeira com objetivo e capacidade comercial. Ao longo dos anos, muitos outros adventos tecnológicos foram atualizando a maneira de se gravar e reproduzir sons, como por exemplo: microfone, disco de dupla face, mais tardiamente os fones de ouvido, entre outras invenções que culminaram pouco a pouco em mudanças habituais de se consumir música e sons gravados.

A próxima grande mudança na indústria foi o advento da rádio. Dessa maneira, foi possível difundir sons, ideias, notícias, músicas e informações gerais de curta e longas distâncias. Se o primeiro grande passo foi a capacidade do registro, o segundo grande passo foi a capacidade de difusão.

A NOVA ERA DO CONSUMO MUSICAL

O hábito de ouvir música existe na nossa sociedade há muitos séculos. Mas é notório que os últimos dois séculos foram absolutamente importantes para que este hábito se tornasse algo nunca antes possível. De uma hora para outra, não era mais necessário sair de casa e ir para espaços dedicados à música e unicamente reproduzida por músicos. Na primeira metade do século XX, a rádio criou uma nova maneira de consumo onde a passividade do ouvinte é a grande questão. Em outras palavras, a indústria passa a ter pilares dominantes capazes de definir o que será difundido e o que não será. E dessa maneira, a população geral fica apenas na condição de ouvinte, sem capacidade ou plena liberdade de escolha. Entretanto, este hábito também abriu margem para aspectos culturais muito interessantes, como diz Lucas Françolin da Paixão (2013, p 17):

A escuta de música por meio do rádio também é outro exemplo da característica social da música. Apesar de os ouvintes estarem separados geograficamente existe uma estranha sensação de coletivo, de união, e talvez “pertencimento cultural”, na audição da mesma transmissão ao mesmo tempo de forma a configurar uma espécie de interação social parcial que pode vir a ser complementada posteriormente numa eventual conversa acerca do programa assistido

Depois da rádio, a televisão e o cinema vieram com novas propostas e possibilidades para a indústria. Se antes a música trazia possibilidades sensoriais limitadas aos ouvidos, a televisão e o cinema abriram margem para programas de auditório, filmes com trilhas sonoras amplamente reconhecidas e mais tardiamente os videoclipes. Todos esses adventos tecnológicos foram pouco a pouco construindo o Status quo da indústria, onde os artistas dependiam de donos de gravadoras, rádio, televisão e lojas de discos para que suas criações fossem

gravadas e consumidas por um público mais amplo. Eduardo Vicente, Marcelo Kischinhevsky e Leonardo de Marchi afirmam (2016, p 6-7):

Assim, com a presença desses novos concorrentes, as grandes gravadoras também se empenham em assegurar seu controle sobre a divulgação e a distribuição musical. Em relação ao rádio, por exemplo, Fredric Dannen (1991), ao analisar as práticas de divulgação radiofônica das gravadoras norte-americanas nas décadas de 1970 e 1980, refere-se à institucionalização da payola, o pagamento de propina aos DJs das rádios, não apenas como forma de promoção de seus artistas, mas como forma de restrição do acesso das indies às principais emissoras Top 40 do país

É sabido que toda grande história de todo grande artista começa com aquele produtor/olheiro de algum grande selo que ao assistir um show, se encanta por uma voz, sonoridade ou presença de palco e daí vem o fabuloso convite para assinar um contrato e se deliciar com o sucesso. Esse status quo permaneceu por bastante tempo, até que a maneira de se produzir e distribuir música fosse sendo alterada por novos adventos tecnológicos mais acessíveis para a população.

Gravação Analógica versus Gravação Digital: A Revolução

Na primeira metade século passado, a única maneira de se gravar música era a dita tecnologia analógica. Ou seja, a onda sonora entra pelo microfone de diafragma capaz de detectar mudanças na pressão atmosférica e o registro era feito por meio de uma agulha que imprimia o som na fita magnética (cilindro, vinil, k7, etc), e a reprodução seguia um caminho inverso. Além desse processo, ainda não existiam os computadores pessoais, muito importantes nos processos de gravação e produção musical atuais. Os equipamentos de gravação analógica eram caros, além de serem difíceis de mexer. O advento da gravação digital, computadores pessoais, softwares e plugins de produção musical (Digital Audio Workstation) abriram caminhos para uma acessibilidade muito maior. Além de outra grande revolução tecnológica, que foi a Internet.

Se antes os consumidores viviam uma condição passiva no contato com a música, a Internet abriu portas para uma nova realidade onde as pessoas poderiam

ter uma relativa plenitude nas escolhas e acesso livre aos variados estilos e possibilidades musicais. Indo mais além nessa nova realidade, surge o termo prosumidor, criado por Alvin Toffler. Esse termo define o novo indivíduo que é, ao mesmo tempo, consumidor e produtor, realidade possibilitada pela internet onde qualquer pessoa pode consumir e produzir conteúdo. E isso se encaixa perfeitamente na realidade do artista/produtor musical do século XXI, que hoje vive numa indústria fonográfica muito mais independente e experimental, longe de regras criadas por meia dúzia de “chefões” da indústria, sendo eles donos de rádios, lojas de CD, selos e gravadoras, que antes ditavam os gostos populares e comandavam os meios de produção. Porém, essas relações ainda hoje permanecem complicadas ao analisar alguns dos embates vividos entre executivos da indústria e as empresas de tecnologia (Youtube, Google, etc) que hoje comandam a maior parte deste setor da economia. Mas isso ainda será discutido ao final deste capítulo.

Pois bem, para melhor organizar as ideias e resumir o atual universo da indústria fonográfica, é possível afirmar que existem 3 grandes pilares no que diz respeito ao acesso da população às diferentes ferramentas cruciais para o funcionamento da atual indústria fonográfica de caráter independente: o **acesso aos meios de produção musical**, **acesso aos meios de distribuição musical** e o **acesso ao consumo de música**. A grande mudança no acesso aos meios de produção musical aconteceu pelos seguintes adventos tecnológicos: os computadores pessoais, a Internet (onde há muito conhecimento grátis disponível), a gravação digital (criando os novos formatos digitais como MP3 e WAV), os softwares e plugins de produção musical (**Digital Audio Workstation**) e a última e não menos importante tecnologia **MIDI** (que ainda serão explicados). Essa nova realidade cria os chamados *Home Studios*. A grande mudança no acesso aos meios de distribuição foram os serviços de distribuição capazes de difundir sua música, como a Onerpm e CDbaby, que são empresas especializadas em colocar suas músicas nos principais aplicativos e ferramentas de consumo musical da atualidade. E a grande mudança no acesso ao consumo de música foi a própria internet e os serviços de streaming, como o Spotify, Deezer, Apple Music, YouTube (que particularmente nem precisa de uma distribuidora para colocar sua música e é a

principal plataforma de vídeos), entre outros serviços que atualmente dominam o consumo de música, todas elas habitando na Internet.

Figura 1 - Tabela de comparação

Realidade da Indústria Fonográfica: Antes x Depois		
Acessos	Antes	Depois
Acesso aos meios de produção musical	Limitado às gravadoras, detentoras das caras e complicadas tecnologias de gravação analógicas	Home Studios: Gravação digital por meio de computadores pessoais e produzidas nas DAWs. Maior acessibilidade.
Acesso aos meios de distribuição musical	Escolhido a dedo pelos donos de Rádio e televisão	Distribuição feita por serviços como Onepm e CDbaby nas plataformas digitais. Plena acessibilidade com acordos feitos entre artista e distribuidora pela porcentagem de royalties
Acesso ao consumo de música	Via de mão única, vindo das rádios, televisões ou lojas de discos	Livre escolha por intermédios das plataformas digitais/streaming, como Spotify, Deezer, Apple Music e Youtube

MIDI, Digital Audio Workstation, VST e VSTi: a nova era da música independente

A tecnologia MIDI foi um divisor de águas no processo da produção musical e na história na Indústria fonográfica. MIDI significa *Musical Instrument Digital Interface* (Interface de instrumento musical digital), e essa nova tecnologia determinou uma nova maneira de se criar e produzir sons. Antes, cada som criado era proveniente da gravação de algum instrumento (violão, guitarra, baixo, percussão, etc) ou voz. A tecnologia MIDI viabilizou a possibilidade de se manipular qualquer som por intermédio de uma controladora MIDI, popularmente conhecida como Sintetizador. Esse equipamento, conectado a um computador, controla e reproduz os sons de instrumentos digitais conhecidos como VSTi, que significa Virtual Studio Interface instrument. Também conhecidos como plugins, VST e VSTi são softwares baixados externamente ou já embutidos na própria DAW que nada mais são do que emuladores de efeitos e instrumentos físicos, porém digitais. Existem VSTi's que

simulam violinos, pianos, sintetizadores em geral e até mesmo orquestras. Paula Abreu afirma: (2009, p 115-116)

Nos primeiros anos da década de oitenta, o desenvolvimento dos sintetizadores digitais e do primeiro interface digital para instrumentos (o MIDI) e o surgimento dos novos suportes de gravação em linguagem digital (os discos compactos) marcaram radicalmente a vida da indústria fonográfica e contribuíram para a redefinição dos valores de uso e das modalidades de consumo musical [...] O MIDI tornou possível a conexão entre uma pletera de equipamentos, dos sintetizadores aos instrumentos musicais clássicos, através da linguagem digital. Para além de fornecer uma plataforma de comunicação entre diferentes dispositivos de produção musical, o sistema MIDI facultou o desenvolvimento de novas formas de composição, mistura e edição musical, nas quais o computador desempenha um papel central.

A tecnologia MIDI foi tão importante pra história da produção musical que o nascimento do hip hop só foi possível graças a essa nova tecnologia, junto com a prática de Samplear (que significa pegar o trecho de uma música já existente ou mesmo consagrada e refazer um novo ritmo em cima deste som). Outra ferramenta de extrema importância nesse novo processo de produção foram as DAWs (*Digital Audio Workstation*). Essas ferramentas nada mais são do que os softwares onde toda a produção musical é construída. E isso só foi possível graças aos computadores pessoais. Paula Abreu afirma (2009, p 116-117):

O aperfeiçoamento dos sistemas informáticos, do hardware e do software, permitiu que os computadores pessoais pudessem funcionar como terminais digitais de áudio (digital audio workstations, DAW). Estas aplicações informáticas transformaram os computadores em versáteis gravadores digitais (Millard, 2005: 382), preparados para funcionar em articulação com outros dispositivos graças à popularização do sistema MIDI. A difusão das DAW, aliada à popularidade do sistema MIDI, aos sintetizadores digitais e aos samplers, teve significativos impactos sobre as formas de organização da produção musical. Em meados dos anos noventa, era possível montar, com custos relativamente baixos, estúdios domésticos com disponibilidades técnicas e tecnológicas semelhantes às encontradas nos estúdios profissionais.

Essa nova realidade inaugurou um momento ímpar neste universo. De uma hora pra outra, a possibilidade de gravar e produzir música se popularizou exponencialmente, criando uma nova estética sonora e um movimento musical independente. E no Brasil isso não foi diferente. Segundo Cristiano Figueiró (2019, p 8):

No caso da música esse momento se tornou a ruptura com a indústria fonográfica tradicional e uma cadeia produtiva excludente. Selos e coletivos

independentes se instrumentalizaram com novas técnicas de criação sonora e com a possibilidade de divulgar suas produções para um público maior e ampliar suas redes de ação.

Esse novo universo permitiu a construção do projeto O//QUARTO Records e outros selos independentes, como a Reurbana, a Bichano Records, Lixo Records e a Transfusão Noise Records. O cenário independente surgiu com muita força no Rio de Janeiro a partir dos anos 10. E para que isso fosse viável, bastava um quarto, um computador, alguns equipamentos necessários, técnica e conhecimentos altamente disponíveis na internet. Porém, nem tudo são flores nesta nova realidade da indústria.

A desvalorização da indústria

É um fato que a indústria fonográfica sofre uma desvalorização no mercado desde o crescimento da pirataria até os dias de hoje. Antigamente, a capacidade de se fazer dinheiro com fonogramas era maior pois os conglomerados e artistas que tinham acesso aos meios de produção vendiam um produto final mais palpável para sociedade. Um exemplo disso é o valor pago por cada reprodução de um fonograma quando se compara a época dos vinis e cds com a atual realidade do streaming. Um cd que custava de 10 a 20 reais garantia no mínimo uns 1000 a 2000 reais em vendas para uma artista médio que conseguisse vender seu produto para ao menos 100 pessoas. Hoje em dia, cada reprodução de uma música do Spotify rende por volta de 0,0038 cents de dólar. Isso significa que um trabalho com 10.000 reproduções (ao menos 1000 ouvintes) rende no máximo 38 dólares, o que dá cerca de 200 reais. Isso no melhor dos quadros, pois é comum render por volta de 80 a 100 reais. Esses valores variam de acordo com a modalidade de reprodução, se foi feita em playlists ou se foi diretamente no perfil do artista dentro da plataforma, entre outros quesitos que colocam essa criação de valor no mesmo patamar dos mercado de derivativos, que é o que afirma o autor Leonardo de Marchi no trabalho “Como os algoritmos do YouTube calculam valor? Uma análise da produção de valor para vídeos digitais de música através da lógica social de derivativo”. Segundo Leonardo de Marchi (2018, p 195):

Apesar de ter desenvolvido técnicas que lhe permitem pagar rendimentos (royalties) para a utilização dos vídeos protegidos por direitos autorais hospedados em seu sistema, essa empresa tem sido recorrentemente questionada pelos titulares de direitos autorais das obras protegidas sobre a desproporcionalidade entre o número de visualizações (views) dos vídeos (que pode alcançar a cifra dos milhões) e as, assim consideradas pelas partes interessadas, baixas quantias de dinheiro pagas por rendimentos de direitos autorais e conexos das obras. Essa disputa tornou-se conhecida como o imbróglio da transferência de valor.

Isso sempre gerou muita polêmica e críticas por parte de artistas e produtores acostumados com uma antiga realidade mais vantajada em termos monetários. Criou-se uma ideia de que o Youtube e o Spotify não remuneram os artistas do seu catálogo de maneira justa. No entanto, no caso do Spotify, a empresa não lucra com essa realidade. Segundo a revista “Isto é”, a plataforma fechou o quarto trimestre do ano passado (2019) com um prejuízo de 209 milhões de Euros. Ou seja, é uma empresa que praticamente existe para trazer um serviço barato de consumo musical, se compararmos com a era do físicos (vinil, cd, fita k7) e que apesar de ser o principal serviço/mais utilizado, o mesmo segue sem conseguir fechar as contas do ano sem estar no “vermelho”. Afinal, quem ri é o povo, que por um valor fixo mensal relativamente barato, tem acesso há um catálogo gigantesco. Catálogo esse que custaria muito dinheiro se fosse físico.

A seguir, no próximo capítulo, falaremos sobre a história do O//QUARTO Records e mais detalhes sobre o que é necessário, hoje em dia, para se produzir música com qualidade profissional.

Capítulo II - O//QUARTO Records: O início de um sonho

A CASA DA CUÍCA

O//QUARTO Records é um projeto de Produtora Musical focado em realizar serviços como gravação, produção, mixagem, masterização e uma assistência na parte de distribuição e divulgação do lançamento das músicas.

O projeto nasceu no seio do ambiente acadêmico da UFF (IACS) e principalmente no movimento artístico que ocorreu na “Casa da Cuíca”, república universitária localizada exatamente em frente ao IACS e responsável pela reunião de diversos jovens da própria universidade interessados em desenvolver projetos na área artística, sobretudo da música e das artes visuais. Esse movimento não era algo inteiramente organizado e os acontecimentos ocorriam de forma orgânica. Além do O//QUARTO, outros projetos nasceram graças a esse ambiente cheio de mentes pensantes, como o Bicho do Mato (Audiovisual), La Rica Band (Música), Ronco da Cuíca (evento), entre outros projetos. Porém, Apesar dessas primeiras ideias de uma produtora musical terem começado dentro do movimento, tudo apenas se estabeleceu quando os irmãos Aguilera (eu e meu irmão) decidiram colocá-las em prática. Ambos sonhavam e planejavam realizar tal projeto antes mesmo de integrarem o movimento “Casa da Cuíca”. Mas só após esta vivência, que os irmãos foram capazes de dar vida a esses sonhos.

Justificativa

A principal justificativa para a criação desse projeto foi a ausência de alguma outra produtora musical com os mesmos objetivos e residente no bairro do Fonseca, Zona Norte de Niterói. Até existem outros estúdios de ensaio e gravação, mas o modelo de negócio do O//QUARTO tinha objetivos muito específicos. Diferentemente dos outros estúdios, o foco do O//QUARTO é dar total assistência para criação de fonogramas que sigam perfeitamente a linha de ideias, referências e conceitos do cliente/artista que utilize nossos serviços. E isso independe do grau de conhecimento ou experiência desses artistas. Enquanto outros estúdio cobram por hora e deixam a cargo dos artistas a parte de produzir o trabalho, O//QUARTO cobra por projeto (valor por música ou serviço) e se dispõe a acompanhar a criação desde a parte compor a música (letra e melodia) até a gravação, produção, mixagem,

masterização, distribuição e promoção do trabalho. Ou seja, nós nunca nos enxergamos como um “Estúdio”, mas mais como uma gravadora/selo/produtora musical com um certo caráter de curadoria.

Objetivo

O objetivo do O//QUARTO é sanar essa falta de serviços que possam, de fato, resultar em produtos que deixem os clientes/artistas satisfeitos. Além do objetivo pessoal de trabalhar produzindo música e ser remunerado por isso. Não cobrar por hora foi fundamental para que esse trabalho pudesse ser viabilizado. Um dos nossos principais valores é o perfeccionismo. Se a pressa é a inimiga da perfeição, então cobrar por hora resultaria em projetos muito caros e pouco alinhados com as ideias dos clientes/artistas. A produção de uma música requer paciência e principalmente insistência.

Equipamentos necessários

A estrutura mínima de gravação e equipamentos necessários são: dois monitores de áudio, uma interface de áudio com ganho e *Phantom Power* (necessário para utilização de microfone condensador), um bom (no mínimo razoável) microfone condensador (microfones comuns em gravação de estúdio, diferente dos microfones dinâmicos - utilizados em shows), um bom microfone dinâmico (de preferência um Shure sm57), cabos XRL e P10, um computador bem equipado (memória RAM de no mínimo 8 gb e processador base AMD Phenom II X6), fones de ouvido, placas de isolamento acústico de lã de rocha (para tratar a acústica da sala), uma boa biblioteca de sons (samples, *drum loops*, *one shot*, sons ambientes e concretos), uma boa quantidade de VST e VSTi de timbres e sons variados. O custo de todo essa estrutura pode variar entre 5 e 10 mil reais (talvez mais). A possibilidade de algum desses equipamentos danificarem é muito alta. Foi

o que aconteceu diversas vezes, e assim surgiram mais prejuízos. Novas decisões foram tomadas e todo dinheiro recebido passou a ser guardado em uma poupança (dinheiro este que foi recebido a partir de projetos remunerados, que será falado no próximo tópico). Sendo assim, foi criado um caixa para situações adversas e investimentos em estruturas necessárias para aumentar a qualidade do processo de gravação e produção. É importante ressaltar que foi fundamental a ajuda/investimentos do Pai (Dalmo de Azevedo Cardoso) e da Mãe (Anna Hedwiges Moura Aguilera), além do todo o apoio na decisão dos irmãos em criarem essa produtora. Nem todo jovem tem a sorte de ter pais com condições financeiras e que acreditam nos próprios filhos em decisões como essas.

Primeiros projetos e precificação do produto

Os irmãos Aguilera são músicos e compositores desde a infância. Mas só no início de 2018 que ambos decidiram investir nos fundamentos necessários para se ter uma estrutura mínima de gravação e produção musical.

O grupo UjimaGang foi o primeiro a entrar literalmente no quarto. A sessão de gravação contou com a presença de Samaloz, Alceu, Joca e Drei, importantes artistas do cenário do rap de Niterói. O trabalho foi o registro de algumas vozes no beat da música U.G, produzida pelo próprio Drei. Este trabalho foi uma ação colaborativa e a nossa primeira oportunidade de trabalho. Após essa gravação, optamos pela ideia de uma música autoral para iniciar um verdadeiro portfólio e começar a atrair mais a atenção das pessoas nas nossas redes sociais. A música escolhida foi "Manda se Fuder", escrita por João Aguilera, produzida por ambos e lançada sob o pseudônimo/nome artístico "MANO" (que era uma espécie de nome da dupla). Apesar da música não ter feito sucesso ou viralizado, ela teve impacto bem positivo em relação ao portfólio. Surgiram quatro trabalhos remunerados na sequência do lançamento da música: gravação de uma voz falada (gravado pela Jornalista Scarlett de Mattos, ex apresentadora do programa Minuto do canal Futura e ex jornalista da Agence France-Presse), para um aftermovie do filmmaker Berriel

(além de um remix/trilha para outro aftermovie do mesmo filmmaker), produção completa da faixa "O quanto que se ama" do grupo Tintim Baião, um pacote de mixagem e masterização de 7 músicas do grupo View Company e a mixagem do álbum "Pareidolia", do artista Dominick. O primeiro grande desafio foi lidar com a diversidade de ritmos e propostas diferentes de trabalho. Os ritmos e estilos dos artistas citados variam entre Samba, Hip Hop e Rock Psicodélico, além dos diferentes serviços prestados (músicas autorais, trilha sonora e dublagem). O segundo grande desafio foi lidar com a precificação dos serviços. Retomando um pouco do que foi discutido previamente neste presente trabalho, no capítulo anterior, a indústria fonográfica carece de informações concretas e estabelecidas. No texto "A indústria fonográfica e o mercado da música gravada – histórias de um longo desentendimento" de Paula Abreu, professora assistente de Sociologia na Faculdade de Economia (Universidade de Coimbra) e co-coordenadora do programa de doutorado em Discursos: Cultura, História e Sociedade (CES / FEUC / FLUC), o que fica mais evidente é a inconsistência da indústria. A autora declara (2009, p. 125):

De facto, a indústria fonográfica foi incapaz de perceber e assimilar o processo de desmaterialização da música gravada, não acompanhando a reinvenção dos dispositivos de mediação da criação e do consumo. Esses dispositivos permitiram uma recriação significativa da cultura musical, dos processos de constituição de critérios de fruição lúdica e estética da música e das práticas de uso e manipulação dessa mesma música. Simultaneamente, os mesmos dispositivos alteraram as condições de criação, de registo e de difusão musical, possibilitando, em última análise, uma relação direta e recíproca entre criadores e consumidores.

A constante mudança tecnológica alterou bastante todas as faces do mercado da música gravada. Tanto os empresários quanto os artistas tiveram que se reinventar para permanecer na indústria. Alguns exemplos é a mudança de suporte físico (Vinil, Fita Cassete, CD) para digital (Mp3 e wav como exemplo de formato e Ipod como exemplo de reproduzidor), o advento da Internet, a transição do mercado pirata para os serviços de streaming, a evolução dos computadores pessoais (capazes de suportar Softwares de produção musical e gravação, conhecidos como DAW - *Digital Audio Workstation*, que proporcionaram a possibilidade de gravação digital, desbancando a gravação analógica) e, principalmente, o advento da tecnologia MIDI e VST/VSTi. Sem contar nos novos conceitos artísticos de produção

musical, como a utilização de samples. A título de informação, Streaming são os sites/aplicativos/plataformas de consumo musical e audiovisual, como YouTube, Spotify, etc, e a peculiaridade desses serviços é que o conteúdo que é consumido é baixado no exato momento em que se escuta. Ou seja, ele baixa e reproduz o conteúdo concomitantemente. E após o consumo, os dados não ficam salvos no dispositivo. Isso ajuda a não ocupar ou esgotar o HD do aparelho reproduzidor. Alguns desses serviços possuem opção de consumo offline. Porém, nesses casos, o conteúdo ocupa o espaço do dispositivo; MIDI significa Interface Digital de Instrumentos Musicais, que seria a conexão entre uma Controladora e sons digitais pré estabelecidos. A controladora se assemelha a aparência de um Sintetizador (ou teclado), porém os sons a serem manipulados são de livre escolha, podendo ser desde uma orquestra até o cantar de um passarinho. VST e VSTi significam *Virtual Studio Technology* e são plugins que simulam instrumentos e sintetizadores. A maioria desses instrumentos digitais aceitam a tecnologia MIDI. Existem plugins que simulam os sons de instrumentos físicos. Com uma controladora MIDI ligada a um VST, é possível reproduzir sons idênticos ao de qualquer instrumento, como se fosse um só instrumento que pode simular vários. Isso reduz drasticamente a necessidade de recursos para quaisquer produções sonoras, seja lá qual for a complexidade e timbres desejados. Samples é a utilização de trechos de músicas já existentes, mas com algumas alterações e objetivos específicos (conceito criado e amplamente utilizado pela cultura Hip Hop). Todas essas mudanças basicamente impediram que a indústria da música gravada pudesse ter um “norte”, ou melhor dizendo, um padrão estabelecido e pouco mutável (tanto na parte empresarial quanto no setor artístico de criação musical). A sensação é que, até hoje, essa indústria vive em uma condição anárquica. Nas faculdades federais, nem existem cursos voltados a esse ofício. Por conta dessa falta de mercado de trabalho estabelecido, a precificação foi feita a partir do nosso portfólio, ou seja, preços de acordo com a nossa realidade. E com o tempo, a ideia foi aumentar o preço caso mais clientes/artistas surgissem após os primeiros trabalhos oficialmente lançados.

Na sequência, outros trabalhos foram surgindo. Danilo Perelló, um dos integrantes do grupo Tintim Baião, decidiu fechar seu primeiro EP solo com a produtora. Daniela Spielmann, saxofonista reconhecida por ter integrado o time de

sopro do programa Altas Horas, decidiu fechar a gravação, mixagem e masterização completa do lançamento da apresentação ao vivo do Álbum Afinidades (como se fosse um DVD). O Podcast sobre esportes chamado “4231” decidiu fechar uma vinheta/trilha de abertura para o seu vigésimo programa. Ou seja, mais trabalhos foram surgindo e os preços mais a carga de trabalho foram consequentemente aumentando.

Capítulo III - Esmiuçando o processo de produção musical

INÍCIO DO PROCESSO

O processo da produção de um novo trabalho conta com algumas etapas que são comuns na maioria dos projetos já trabalhados no O//QUARTO. Obviamente, cada projeto possui suas peculiaridades, mas algumas etapas são genéricas. Ao fechar um novo trabalho, a primeira etapa é uma reunião com o artista/cliente para conversar sobre as suas perspectivas, influências, músicas autorais e esquematizar um cronograma de ações. Após essa reunião, fica decidido qual música (ou músicas) será construída.

PRODUÇÃO

A segunda etapa é a gravação de uma guia melódica simples, podendo ser violão ou piano, e a gravação tanto pode ser feita pelo artista ou por um dos produtores do O//QUARTO. Essa guia deverá ser obrigatoriamente gravada utilizando em um metrônomo, que são pulsos de duração regular que definem a velocidade e o andamento da música. Essa velocidade é descrita por batimentos por minuto (BPM) e a própria DAW possui essa função embutida. Ao determinar o BPM do metrônomo, é criada uma diagramação na multipista onde o som é gravado, separando o tempo da música de uma maneira visual. Isso torna o trabalho extremamente prático e determinante para uma produção profissional. Por conta disso, é muito importante que essa primeira guia seja gravada fielmente no tempo correto, pois tudo que será produzido e gravado posteriormente deverá seguir o tempo do metrônomo e o desenho da diagramação da multipista. Pois bem, após a gravação da guia, grava-se a voz e daí inicia-se a produção dos elementos. A produção da bateria/percussão é feita por VSTi, podendo ser executada por uma controladora MIDI ou escrita na multipista em um sequenciador que também já vem embutido na DAW. Escrever a percussão torna o trabalho muito prático pois é possível alterar a sequência da maneira que bem entender, e muitos dos instrumentos digitais possuem também a função de alterar a intensidade da batida.

Isso cria uma bateria fiel e humanizada, muitas das vezes indistinguível de uma gravação real ou até mesmo soando melhor. Antigamente era mais comum a gravação da bateria ser feita diretamente pelo instrumento, posicionando microfones em cada tambor e pratos. Porém, a engenharia de som que isso exige é um pouco complexa, custosa e também gera uma poluição sonora que um *home studio* não costuma comportar, sobretudo se o espaço for em um apartamento. A criação dos próximos elementos e das texturas sonoras dependem da perspectiva do artista. Normalmente, o artista indica músicas e timbres de referência, e cabe aos produtores criar e construir uma sonoridade que soe fielmente parecida com a estética que o artista imagina. Essa é a magia do O//QUARTO Records. O Artista tem a música pronta na sua cabeça. Ele sabe como a produção deverá soar. O desafio do trabalho é acertar cem por cento ou mais próximo possível daquilo que ele espera como resultado final do trabalho.

Mixagem e Masterização

Após a conclusão da produção, vem uma das etapas mais importantes do processo: a mixagem. Também chamada de *mix*, este processo é, fundamentalmente, regular os volumes de cada elemento de modo que eles se respeitem e não se sobreponham de maneira irresponsável. Dependendo de cada parte da música, esses volumes são alterados. Por exemplo: ao começar uma música, o volume de um percussão e do violão são respectivamente x e y . Após 10 segundos, entra uma voz e um violino. Nesse momento, o volume da percussão diminui $0,5x$ e do violão diminui $0,2y$. Isso faz com que os novos elementos (voz e violino) entrem sem se confundir com os elementos que já estão sendo tocados. Isso gera um resultado final mais fino e profissional. E essa alteração é feita por uma automatização dos níveis de volumes, função que normalmente também já vem embutida na DAW. Esse processo de mixagem é o início desta etapa. E essa engenharia dada como exemplo é simplória comparada a uma produção mais complexa. Imagine uma música com mais de cem elementos. A “dança” da variação de volumes nas diferentes partes da música é altamente complexa. A outra parte desse processo é a criação da cadeia de efeitos em cada elemento. Esses elementos alteram a característica do timbre de acordo com a necessidade ou ideia

de criação solicitada. Os efeitos podem ser: compressão, equalização, reverberação, delay, distorção, entre outras possibilidades trazidas por vst's (plugins digitais) ou pedais de efeito. A etapa de mixagem é definitiva para que a sonoridade possa estar num patamar profissional. A última etapa do processo é a masterização, que é basicamente uma mixagem da track final (popularmente conhecida como *bounce*). Após a conclusão da produção e da mixagem, a master tem o propósito de balancear os elementos em uma mix em estéreo e otimizar a reprodução em todo o tipo de sistema de som e formatos de mídia.

Projeto realizado entre TF1 e TF2

O EP “Tons de Azul” do cantor e compositor João Bragança é um dos projetos mais relevantes do O//QUARTO. O trabalho conta com cinco faixas autorais de João e foi inteiramente produzido no O//QUARTO. As faixas são, na ordem, “Bala Doce”, “Samba Teresa”, “Fiz Pra Você”, “Zoom” e “Descobridor”, com destaque para “Fiz Pra Você”, que foi anteriormente gravada pela cantora Anitta e fez um certo sucesso em 2013. Cada música foi produzida exatamente no esquema detalhado anteriormente (no início do capítulo III), seguindo as ideias, referências e estéticas sonoras solicitadas pelo então compositor João Bragança. Os primeiros lançamentos (em formato de single) foram feitos a partir de Novembro e o EP foi oficialmente lançado em 04 de Junho de 2020.

A distribuição foi feita pelo serviço Onerpm, que cobra uma taxa de 15 por cento em cima dos royalties. Após o lançamento do primeiro single, João se dedicou a lançar os outros trabalhos, também como single, em um esquema prévio para concorrer a playlists editoriais. A ideia de lançar single por single foi esquematizada em conversas com o próprio O//QUARTO, que aconselharam João a lançar dessa maneira para ganhar tempo e não desperdiçar os trabalhos em um lançamento único (EP). Isso fez com que o tempo de aparição dos trabalhos do João nas redes e na mídia tivesse uma durabilidade maior, aumentando as chances das músicas terem mais plays e visibilidade. Além disso, esse esquema corroborou para a entrada nas tais playlists editoriais. Essas playlists são importantes para alavancar as músicas dentro da plataforma. Elas são criadas por editores do próprio aplicativo

e possuem muitos seguidores ao redor do Brasil e do mundo. Por conta disso, “Fiz pra Você” alcançou os 100 mil plays em poucos meses.

Clipping

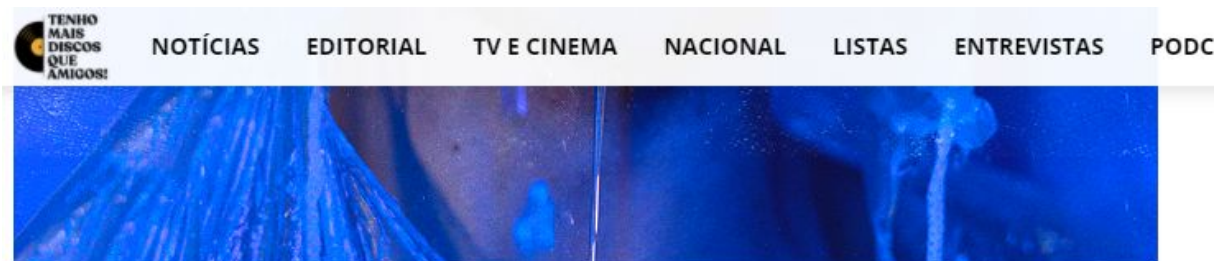


Foto: Divulgação

Em 2013, a canção de **João Bragança** “Fiz pra Você” chamou a atenção de **Anitta**, o que resultou em um *cover* que alavancou a música na época. Confira abaixo.



Passado alguns anos, o músico, cantor e compositor decidiu lançar oficialmente como um *single* a faixa regravada pela diva pop brasileira.

“Fiz pra Você” vai integrar o EP **Tons de Azul**, que será disponibilizado no início de 2020. O trabalho autoral do cantor tem o respaldo dos irmãos Juca e João Aguilera, produtores musicais do selo **O//QUARTO Records**.



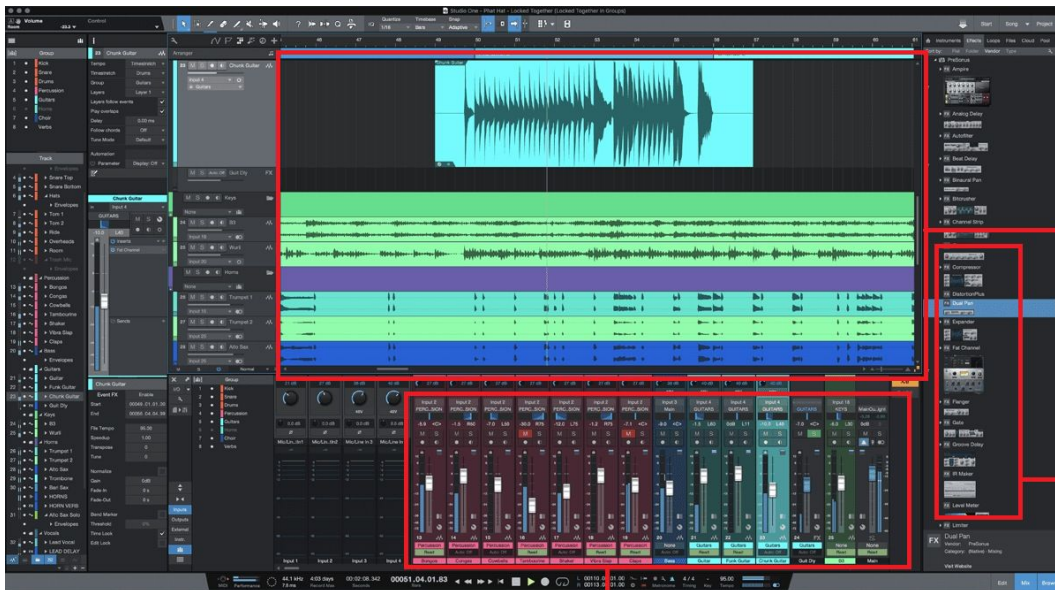
Foto: divulgação

Depois de lançar o *single* **"Fiz pra Você"**, que chegou a ser interpretado por Anitta, o cantor João Bragança lançou nas plataformas digitais a faixa **"Bala Doce"**. Cheia de suíngue, a música foi produzida pelo selo **O//QUARTO Records**, dos irmãos João e Juca Aguilera.

Ambas as canções devem integrar o EP que João lançará neste ano, ***Tons de Azul***.



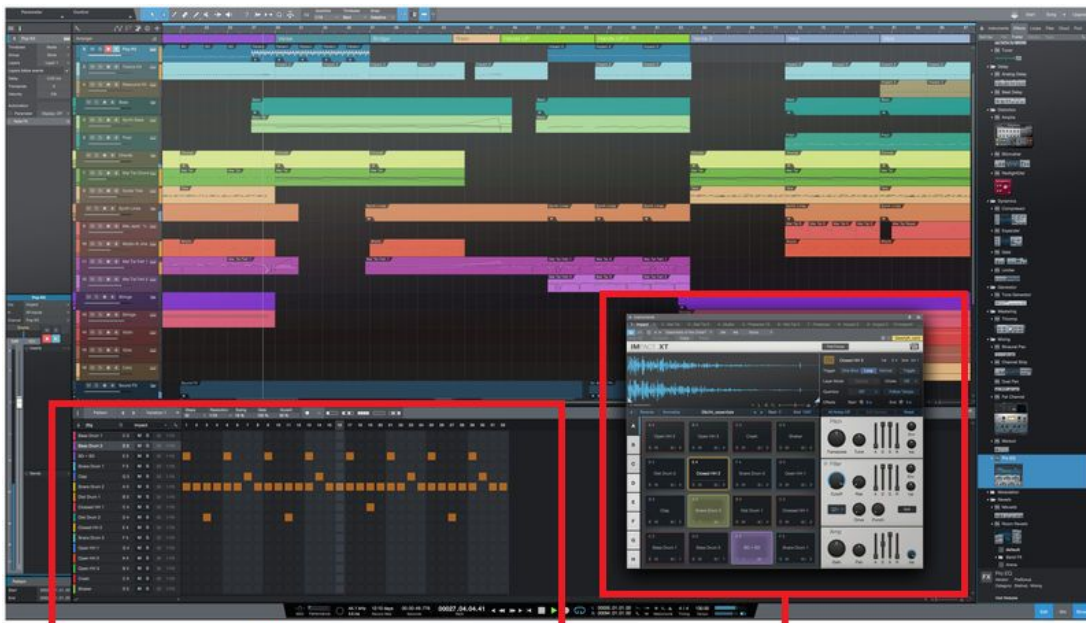
Segue abaixo prints/exemplos de DAW - Studio One



MULTIPISTA DE GRAVAÇÃO

VST(efeitos)

VOLUMES



Sequenciador

VSTi (plugin de instrumento)

Controladora MIDI



Referências

ABREU, Paula. A indústria fonográfica e o mercado da música gravada– histórias de um longo desentendimento. Coimbra, Centro de Estudos Sociais de Coimbra, Revista Crítica de Ciências Sociais, Junho de 2009, pp 107-125,

DE MARCHI, Leonardo. Como os algoritmos do YouTube calculam valor? Uma análise da produção de valor para vídeos digitais de música através da lógica social de derivativo. Rio de Janeiro, 2018, p 193-212

VICENTE, Eduardo; KISCHINHEVSKY, Marcelo; DE MARCHI, Leonardo. A consolidação dos serviços de streaming: Reconfiguração dos mercados de mídia sonora e desafios à diversidade musical no Brasil. Goiás, 2016, p 1-25

DA PAIXÃO, Lucas Françolin, A Indústria Fonográfica como mediadora entre música e sociedade. Curitiba, 2013, p 17

DELMIRO, Edilson, Origem e desenvolvimento da indústria fonográfica brasileira. Campo Grande, 2001, *passim*

FIGUEIRÓ, Cristiano et al, Desobediência Sonora. Salvador, EDUFBA: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2019, p 8

Isto é Dinheiro, Spotify tem prejuízo de 209 milhões de euros no quarto trimestre com 271 milhões de usuários, 06 de fev. de 2020, Disponível em:

<<https://www.istoedinheiro.com.br/spotify-tem-prejuizo-de-209-milhoes-de-euros-no-quarto-trimestre-com-271-milhoes-de-usuarios/>> Acesso em: 10 de Ago. de 2020