

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE MÚSICA**

Gilberto Nunes Cardoso

**INSPORT
A Música Inspirada em minhas experiências através do esporte**

Porto Alegre
2016

GILBERTO NUNES CARDOSO

INSPOINT

A Música Inspirada em minhas experiências através do esporte

Projeto de graduação em Música Popular apresenta ao departamento de Música do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Música.

Orientador: Prof. Ms. Jean Presser

Porto Alegre

2016

CIP - Catalogação na Publicação

Cardoso, Gilberto Nunes
INSPORT - A música inspirada em minhas
experiências através do esporte. / Gilberto Nunes
Cardoso. -- 2016.
57 f.

Orientador: Jean Presser.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de Música: Música Popular, Porto
Alegre, BR-RS, 2016.

1. música. 2. composição. 3. produção. 4.
tecnologia. 5. guitarra. I. Presser, Jean, orient.
II. Título.

AGRADECIMENTOS

À minha família, minha querida mãe por todo o incentivo, fé e tudo mais que seria completamente impossível descrever aqui. Minha irmã e afilhada pela inspiração, por acreditarem em mim, por todo o carinho, companheirismo e amor que têm comigo entre outras tantas virtudes. À minha amada esposa, pela cumplicidade, compreensão, parceria, fé, generosidade e acima de tudo muito amor. E ao maior de todos, aquele que é o responsável por tudo, por eu ter chegado até aqui, meu maior exemplo, meu maior herói, o meu amado e querido Pai. Pai, não estas mais aqui entre nós, mas sei que onde tu estiveres tu vais estar dando pulos de alegria por essa minha, que é nossa, conquista. Amo-te eternamente !

À minha amiga e companheira de trabalho Maria Aparecida, pela paciência, parceria, companheirismo e por conseguir compreender os motivos que me levaram a buscar essa formação.

Ao Professor Jean Presser, pela orientação, confiança, tranquilidade, sabedoria e alegria de me mostrar o caminho do conhecimento.

Ao professor Júlio Herrlein, pela dedicação, por se importar comigo nos momentos difíceis, pela disposição e por saber nos valorizar nos momentos importantes.

Ao professor Elói Fritsch, pelos ensinamentos e pela compreensão na ajuda para ajustar e melhorar minhas ideias.

Aos professores e colegas das turmas de Bacharelado em Música Popular da UFRGS, por terem sido meus parceiros me ajudando na construção desta linda jornada.

E a todos aqueles que estiveram junto comigo nesta caminhada, que torceram por mim, vocês foram e sempre serão minha maior inspiração. Obrigado !

LISTA DE IMAGENS

Figura 1. Universal Áudio Apollo Quad.....	11
Figura 2. Software DAW - Avid Protools 12.6.....	11
Figura 3. VSTi - Fxpansion BFD 3 – Drums	12
Figura 4. Plugin - Universal Áudio 1176 AE	12
Figura 5. Plugin - Krampe Masterr Tape - Waves Áudio	12
Figura 6. Plugin - FabFilter Pro-L - Limiter	13
Figura 7. Amplificador - Pedrone Buffalo.....	13
Figura 8. Amplificador - Fender De Ville 212.....	13
Figura 9. Plugin - Positive Grid Bias amp	14
Figura 10. Plugin - Two Notes Torpedo WOS-Cab Sim.	14
Figura 11. Amplificador Digital - Kemper Profiler Amp	15
Figura 12. Plugin - Universal Áudio Ampeg SVT-Pro	15
Figura 13. Guitarra VIOLA SP-24	15
Figura 14. Guitarra Fender Stratocaster Lonestar Americana.....	16
Figura 15. Guitarra Fender Telecaster Deluxe Americana	16
Figura 16. Guitarra Washburn HB-20	16
Figura 17. Baixo Fender Precision Squier	16
Figura 18. Controlador MIDI - Studiologic VMK-88	16
Figura 19 Native Instruments Kontakt	23
Figura 20. VSTi Avid DB-33 - Organ	23
Figura 21. Direct Box Ultra DI.....	24
Figura 22. Kontakt Library - String Ensemble.....	27
Figura 23. Plugin Positive Grid Bias Fx - Mutron.....	27
Figura 24. Plugin Positive Grid Bias Amp - Blackface	28
Figura 25. Plugin Universal Áudio Precision Delay Mod	28
Figura 26. Pedal Wah Morley Dragon II	30
Figura 27. Pedal Fulltone OCD - Drive.....	30
Figura 28. Pedal de Expressão Earnie Ball VP.Jr.	31
Figura 29 Plugin Universal Áudio Real Verb	32
Figura 30 VSTi Fxpansion GEIST	34
Figura 31. VSTi Spectrasonics Stylus RMX	35
Figura 32. Violão Martin Sigma Séries	38

Figura 33. Plugin Fabfilter Q2 – Equalizador.....	39
Figura 34. Plugin Universal Áudio API Channel Strip.....	39
Figura 35. Plugin Waves Áudio SSL Channel Strip.....	39
Figura 36. Plugin FabFilter Pro C2.....	40
Figura 37. Plugin Universal Áudio Teletronix 2A.....	40
Figura 38. Universal Áudio 1176 AE.....	40
Figura 39 Universal Áudio Distressor EL Fatso Senior.....	40
Figura 40. Plugin Universal Áudio Shadow Hills Master Comp.....	40
Figura 41. FabFilter Pro-L.....	41
Figura 42. Waves Áudio Kramer Master Tape.....	41
Figura 43. Nugen Áudio VisLM Metering.....	41
Figura 44 Monitor KRK VXT-8.....	41

RESUMO

Este trabalho de graduação, na forma de uma produção fonográfica denominada *Insport*, acompanhado de um memorial descritivo pretende apresentar os processos de criação e produção de 6 músicas. Com uma temática inspirada nos esportes, principalmente naqueles que pratiquei (surf, tênis, futebol, natação, mountain bike), a narrativa musical gira em torno da atmosfera esportiva e dos movimentos musicais que o esporte me inspira, mas principalmente os movimentos rítmicos. A partir dessas ideias, as músicas foram compostas e produzidas levando em consideração a colocação da guitarra como solista, da influência do Rock e da Música Popular na minha vivência musical. Trabalhando em estúdio há algum tempo, pude contar com uma biblioteca de timbres virtuais à minha disposição. Toda a produção foi realizada em um estúdio que possuo em casa (*Home Studio*). Toda a instrumentação foi arranjada e executada por mim. O memorial descritivo reflete pontos importantes que mostrarão decisões de caráter estético e técnico no desenvolvimento da obra, mostrando os processos de produção musical desenvolvidos durante todo o desenrolar do trabalho. Este é o meu primeiro disco autoral, todo produzido e executado por mim, uma oportunidade de mostrar o desenvolvimento musical adquirido no meio acadêmico e também ao longo da minha vida musical.

Palavras-chave: produção fonográfica, guitarra, música popular

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
TECNOLOGIA E INSTRUMENTOS	10
INSPORT	17
COMPOSIÇÃO DAS MÚSICAS	19
1. NA BOLA	21
2. ODE AO MAR.....	25
3. SWIMGANDO	28
4. SLOPE	30
5. DEUCE	33
6. INSIDE.....	36
MIXAGEM E MASTERIZAÇÃO	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS	44
ANEXOS	45

INTRODUÇÃO

Desde muito cedo minha vida esteve cercada pela música, aos 6 anos comecei a estudar violão. Meu pai nasceu em uma cidade litorânea, Torres RS, e em sua infância muito humilde não teve a chance, ou oportunidade, de aprender música, apesar de ser o seu grande sonho tocar violão. Este sonho foi transferido para mim, e prontamente absorvido. Logo de início já fiquei apaixonado por aquele universo musical, o violão e a música brasileira, e logo aos 18 anos, influenciado pelas bandas de Rock dos anos 70 e 80, comecei a tocar guitarra onde a paixão pelo estilo, além da música popular, foi instantânea. Paralelamente, como uma criança muito ativa, o esporte sempre estava presente e era muito incentivado por minha família também.

Comecei jogando futebol, depois natação, *surf*, tênis, e *mountain bike* entre outros, mas foi no *surf* que encontrei o que meu corpo, mente e minha saúde precisavam. Assim como na música, penso que o esporte ensina muito. A disciplina, perseverança, o autoconhecimento, criatividade, raciocínio rápido, sensibilidade, entre outros, são atributos comuns de se desenvolver nessas duas atividades.

Inspirado nessas vivências e buscando uma funcionalidade nesses elementos dentro da minha realidade musical, procurei direcionar este trabalho a um lugar de confluência entre minhas vivências em minha vida profissional como músico e produtor musical, acadêmica e minhas experiências através do esporte, para assim poder transmitir um pouco da essência da minha relação pessoal com a música neste momento.

Penso também, que este é um meio de mostrar através de uma produção artística, as diversas habilidades musicais trabalhadas no curso de Bacharelado em Música Popular da UFRGS, como Prática de Estúdio, Análise Musical, Composição e Análise de Canção, Harmonia, Improvisação, Percepção Musical, Trilhas Sonoras e Produção Fonográfica. Como o curso tem em seu plano de objetivos a formação de um profissional em música cuja formação incorpore (1) a performance e (2) a formação em pesquisa e (4) em técnicas de produção fonográfica” (Prass et al., 2010, p. 5), acredito que este

trabalho mostra positivamente uma síntese sólida dos assuntos objetivados pelo curso para minha formação.

Apresentando como objetivo a produção fonográfica de um CD com 6 faixas, o trabalho autoral traz ainda, através deste memorial descritivo, as ideias geradoras da obra musical e os principais pontos relativos ao processo de composição e, principalmente, da produção musical. A produção será executada em toda instrumentação por mim, através do meu principal instrumento, guitarra, além do baixo e outros instrumentos virtuais. O foco destas músicas estará nas guitarras, pois ela será a solista.

TECNOLOGIA E INSTRUMENTOS

Há algum tempo, tenho trabalhado em estúdio fazendo produções musicais, e isto me deu a oportunidade de acompanhar a evolução das tecnologias para produção musical. Uma dessas tecnologias são os softwares de gravação e, principalmente, os instrumentos virtuais. Empresas como a *Waves, Universal Áudio, Avid, Steinberg, Apple, Fxpansion, Native Instruments, Spectrasonics, Artúria, Fab Filter* entre outras, nos mostram que o caminho dessa evolução está se tornando infinito.

Para a produção deste trabalho eu fiz uso de algumas dessas tecnologias. Através de um iMac 27" eu utilizei uma interface de áudio da Universal Áudio, a Apollo Quad (quatro processadores)(*figura 1*), onde todo o processo de gravação, todos os instrumentos, guitarras e baixos foram gravados passando por essa interface (placa de áudio). O software de gravação, ou DAW (digital workstation) utilizado foi o Protools 12.6 da empresa Avid (*figura 2*). Os instrumentos virtuais foram : para baterias mais orgânicas o *BFD* da *Fxpansion* (*figura 3*), bateria eletrônica o *GEIST* da *Fxpansion* também. O sampler que utilizei para teclados e outros timbres foi o *KONTAKT* da *Native Instruments*, que conta com uma biblioteca de *samples* de mais de 1 terabyte de instrumentos diversos. Todos esses instrumentos virtuais possuem capacidade de se produzir performances de altíssimo nível, pois trazem uma gama de possibilidades de controles impressionantes, proporcionando um poder de buscar um nível de veracidade de performance muito alto. Um desses

controles que escolhi falar, em especial, é a tecnologia “Round Robin”. Hoje em dia, quase todos esses instrumentos virtuais possuem essa tecnologia.



Figura 1. Universal Áudio Apollo Quad

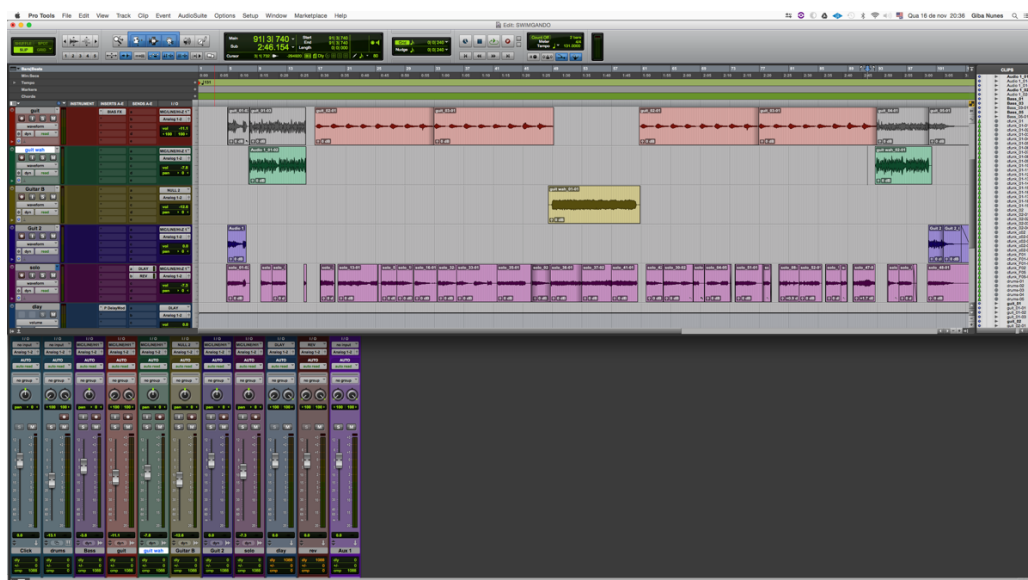


Figura 2. Software DAW - Avid Protools 12.6

Vou falar desta tecnologia através do instrumento virtual BFD, bateria virtual. Com uma biblioteca de *samples* (amostras) muito grande (aproximadamente 300 gigabytes de tipos de baterias captadas nos melhores estúdios do mundo com a mais alta qualidade de gravação), conta com a capacidade de que, cada instrumento tenha 127 variações de velocidades, ou dinâmicas, sendo que para cada velocidade dessas 127 você tem, aproximadamente, 15 amostras diferentes dessa mesma velocidade girando randomicamente ou em série (*Round Robin*), ou seja, mesmo se você tocar com a mesma dinâmica quase nunca será reproduzido o mesmo som, assim como é na realidade, quando você toca um tambor, por exemplo, mesmo com a mesma dinâmica nunca é o mesmo som, cada execução é única, e essa

tecnologia ajuda muito a trazer mais veracidade a performance, ou programação, e é claro, tudo depende também da capacidade do programador. Todos os instrumentos virtuais que utilizei contam com essa tecnologia.



Figura 3. VSTi - Expansion BFD 3 – Drums

Os *plugins* de mixagem utilizados foram, basicamente, os da *Universal Áudio* (figura 4), *Waves* (figura 5) e *Fab Filter* (figura 6). Para a masterização foi utilizado o *Protools*, também, com esses mesmos pacotes de *plugins*.



Figura 4. Plugin - Universal Áudio 1176 AE



Figura 5. Plugin - Krame Masterr Tape - Waves Áudio



Figura 6. Plugin - FabFilter Pro-L - Limiter

Para guitarras foram usados, além de amplificadores reais como o *Pedrone Buffalo* (figura 7) e Fender DeVille (figura 8), os *plugins Bias* da *Positive Grid* (figura 9) e os simuladores de alto falantes *Wall Of Sound* da *Two Notes* (figura 10).



Figura 7. Amplificador - Pedrone Buffalo



Figura 8. Amplificador - Fender De Ville 212



Figura 9. Plugin - Positive Grid Bias amp



Figura 10. Plugin - Two Notes Torpedo WOS-Cab Sim.

No meio do processo de produção usei, também, o *Kemper Profiler Amplifier* (figura 11), um amplificador digital com uma tecnologia recente e inovadora de se buscar a sonoridade real de qualquer amplificador. Não se trata de modelagem de amplificadores como outros vários já fazem, consiste em clonar qualquer amplificador, fazendo uma varredura de espectro de cada amplificador que se deseja clonar, ou fazer um “*Profile*”, para ser mais exato. Manda-se um sinal do Kemper para o amplificador onde este recebe o sinal e envia de volta para o *Kemper* enviando todo o DNA do amplificador para o *Kemper*, e realmente funciona incrivelmente. Existem mais de 10.000 *profiles* disponíveis em fóruns e sites na internet, e isso me trouxe a oportunidade de ter vários tipos de amplificadores em uma só unidade.



Figura 11. Amplificador Digital - Kemper Profiler Amp

Para os baixos, além do Kemper, que também serve para baixos, eu utilizei o *plugin Ampeg SVT Pro* da Universal Áudio (figura 12).



Figura 12. Plugin - Universal Áudio Ampeg SVT-Pro

Os instrumentos utilizados para as gravações foram:



Figura 13. Guitarra VIOLA SP-24



Figura 14. Guitarra Fender Stratocaster Lonestar Americana



Figura 15. Guitarra Fender Telecaster Deluxe Americana



Figura 16. Guitarra Washburn HB-20



Figura 17. Baixo Fender Precision Squier



Figura 18. Controlador MIDI - Studiológic VMK-88

INSPORT

Insport é a realização de uma ideia criada a partir de composições de músicas inspiradas em minhas experiências através do esporte, nos seus movimentos e nas suas ambientações.

Assim como Gilberto Mendes com a música “*Santos futebol Clube*”, onde ele usa efeitos e ambientes sonoros do mundo futebolístico no arranjo de suas músicas, ou a banda Skank em “*Uma partida de futebol*”, onde não só existem efeitos de ambientes do esporte como na própria letra da música fala-se diretamente sobre o futebol, ou a banda *Beach Boys* em “*Surf in USA*” onde tudo gira em torno do *surf*, o esporte têm servido de inspiração musical para muitos artistas, trazendo a oportunidade de se mostrar visões artísticas de uma determinada atividade influenciando milhões de pessoas através dessas ideias musicais.

O ritmo está presente em todas as manifestações da motricidade humana, é universal e o percebemos em todos os movimentos da vida. (TIBEAU, 2006). Zampronha (2002) considera que o ritmo possibilita ao indivíduo tomar consciência de seu corpo.

A correlação entre movimento e ritmo, citada por Camargo (1994) é que: “O movimento, com todas as suas implicações físicas, emocionais e mentais, é um fenômeno dotado de organização, que se evidencia no espaço, no tempo e sobre determinado ritmo”.

Assim, ritmo e movimento humano se desenvolvem simultaneamente no tempo e no espaço, confirmando a consideração de que o ritmo é movimento, que o movimento é ritmo e que ambos estão ligados à percepção temporal, espacial e proprioceptiva. (TIBEAU, 2006)

No entender de Fonseca (1996) o ritmo e a música, assim como o movimento, devem ser vistos de dentro para fora, na medida em que não há movimento, música e ritmo para as pessoas, mas sim pessoas que se movem, que vivem e sentem a música e o movimento.

A capacidade do som de transmitir e provocar estímulos diversos, mobilizar sistemas cerebrais e gerar respostas emocionais específicas, de acordo com suas características e qualidades musicais, tais como a tonalidade,

intensidade e ritmo, fazendo com que a música seja considerada uma linguagem de sentimentos.

A narrativa geral desta obra gira em torno da atmosfera de ambientes e movimentos rítmicos que o esporte me inspirou para produzir estas músicas junto com as experiências musicais de minha vida.

Por ser a guitarra o instrumento solista e minhas influências terem sido através da música popular e principalmente o rock instrumental, o disco tem, basicamente, estas características.

O disco é composto por 6 faixas : “Na Bola”, “Ode ao Mar”, “Swimgando”, “Slope”, “Deuce” e “Inside”.

COMPOSIÇÃO DAS MÚSICAS

Pensando no aspecto temático do trabalho, nas minhas influências, no instrumento que seria o solista, no aprendizado acadêmico e em minha vida musical, busquei definir uma característica sonora para os temas, criar músicas que refletissem o que o tema propunha e que procurassem apresentar a minha essência como músico, guitarrista, produtor e compositor.

Sempre achei muito difícil desenvolver ou aplicar uma técnica específica para compor, quase sempre começo as ideias sempre de uma forma diferente da outra, cada música me sugere algo diferente, e talvez essa seja uma técnica, a técnica do improviso.

Uma ideia inspira outra, se começo pela melodia, ela inspira a harmonia, que inspira o ritmo, que inspira a execução do baixo e assim por diante.

Para compor melodias penso, quase sempre, em compor cantando o que vou tocar, fazendo com que o instrumento seja o cantor da banda, acredito ser importante ter uma forma de “*contar uma história*” no fraseado musical.

Outro aspecto muito importante é o timbre. Muitas vezes apenas um timbre pode ser a inspiração para compor uma música, esse é um dos motivos pelo qual gosto de ter muitos amplificadores, pedais, opções de teclados a minha disposição, como uma paleta de cores para um pintor. A variação de timbre, principalmente de guitarras, foi bastante utilizada na obra, através do amplificador (*Kemper*) pude ter a disposição muitas alternativas de timbre para guitarra, já que ele conta com muitas possibilidades grande de efeitos, também.

A minha ideia, em relação à concepção harmônica e melódica, foi de não trazer muita complexidade, a intenção foi deixar fluir, deixar aflorar a minha essência, minhas influências.

As músicas foram compostas sem seguir um padrão sequencial definido para o processo de composição. A composição e a produção ocorreram de forma aleatória, ou seja, primeiro foram compostas 4 músicas, iniciou-se a pré-produção e no final deste processo as outras duas foram criadas, de modo que, na fase de produção todas já tinham sido compostas, bastava apenas a produção e finalização, não houve uma pré-disposição em elaborar um plano sequencial para composição das músicas.

Minhas influências passam por muitas referências. Stevie Ray Vaughan, Joe Satriani, Mark Knofler, Steve Lukather, Al Di Meola, Leonardo Amuedo, Nelson Faria, Júlio Herrlein, Brett Garsed, Ed Van Halen, Tim Miller, Andy Timmons, Tom Jobin, Marcos Valle, todas essas influências me ajudam muito a desenvolver minha identidade musical. Essa mistura, um tanto quanto heterogênea, vai nos transformando muito, positivamente, em nossa trajetória.

1. NA BOLA

O título desta primeira música refere-se às figuras rítmicas que foram inspiradas no movimento da bola em um jogo de futebol. O tempo que a bola sai do pé de um jogador até chegar ao pé do outro abre a possibilidade de uma gama grande de opções para divisões rítmicas, e foi a partir daí que a convenção inicial de introdução foi criada.

Assistindo a um jogo pela televisão, logo no início, quando o goleiro deu um chute na bola para cima até cair em outro jogador, casualmente coincidiu ritmicamente com a batida de tambores que a torcida fazia na arquibancada, e aquela divisão de caixa em semicolcheias, instantaneamente, me sugeriu uma frase melódica. Sem perder tempo peguei a guitarra e logo já se fixou em minha mente a convenção inicial da música.

Durante algum tempo aquela frase me perturbou, foi aí que percebi que teria que fazer essa música. Tinha a convicção de que teria que ser algo ligado a música brasileira, mas como a solista seria a guitarra e minha influência e intenção estética eram voltadas para o *rock Instrumental*, resolvi mesclar esses gêneros em um Samba Rock.

A convenção descendente de abertura da introdução foi feita por todos instrumentos, bateria, baixo, órgão (teclado) e guitarra, em seguida começa a primeira parte inicial, que na realidade precede, ou prepara, para a melodia de introdução junto à entrada do pandeiro, para dar o caráter brasileiro à música. A guitarra, por enquanto, faz uma preparação apenas rítmica, de acompanhamento, gerando certa expectativa.

A melodia da introdução entra com a guitarra tocando notas longas, indo e voltando no instrumento em intervalos longos, assim como um jogo de futebol no início, ritmo lento e passes longos, acompanhados do áudio do narrador dando início a partida. A guitarra rítmica de acompanhamento continua, junto com o órgão, fazendo contrapontos rítmicos.

A parte “A” da música conta a história de um jogo de futebol que inicia de uma forma tranquila e que vai ganhando dramaticidade na medida em que se aproxima do momento do gol. Na parte “B” existe uma expectativa, ou preparação, para o refrão que virá a seguir. No refrão, o momento do gol é o

ápice, ou euforia da peça, é importante ressaltar a narração que acontece ao fundo, fazendo parte do arranjo.

Junto com a euforia, do grito de gol do narrador, a guitarra soa como cantando o gol junto com o narrador, e a partir disto as frases ganham velocidade, dando uma ideia de improviso, explorando as características do instrumento.

Logo, mais uma convenção de ligação com o momento do drible, da ginga, do pandeiro. O solo de pandeiro mostra o *swing* do drible, da música brasileira e a forma única que a música e o futebol têm no Brasil. Na sequência, a solista (guitarra) aparece sozinha para dialogar com o pandeiro para depois se encaminhar para mais uma convenção de preparação para uma parte especial. Essa parte é uma ponte que encaminhará a música para a parte final, uma frase que começa com guitarra e bateria seguida, na segunda volta, do baixo, pandeiro e órgão até uma parada estratégica para dar um respiro à música.

A parte final acontece em uma progressão harmônica descendente de 8 compassos, onde a seguir acontece a repetição deste trecho, ou seja, mais 8 compassos, totalizando esta parte em 16 compassos, e na sequência surge a convenção final, novamente executada por todos instrumentos, uma variação da introdução, com mesmo ritmo, mas com notas diferentes e direção ascendente.

A bateria desta música foi gravada com o instrumento virtual “*BFD da Expansion*” (figura 3). O kit de bateria foi uma bateria *DW* com uma caixa *Tama Bell Brass*. A composição foi feita através do controlador MIDI “*FATAR Studiologic VKM-88*” (figura 18), de 88 teclas. Minha forma de programar baterias é tentando raciocinar o mais próximo possível de um baterista real, muitas vezes executo a simulação, fazendo sombra ou gestos, de um baterista tocando de verdade para tentar me remeter à ideia de como ele raciocinaria. As quantizações, nesta música, ficaram em torno de 80 por cento. A gravação foi feita em partes, pois as viradas, ou conexão entre partes, foram feitas em separado. As convenções sempre são o mais difícil, é sempre uma questão de gravar, escutar para ouvir como ficou e ajustar, ou até mesmo regravar quantas vezes for necessário.

O pandeiro foi um desafio, pois eu tive que *samplear* todos os toques do pandeiro, já que eu não toco com fluência, e depois executar via MIDI. O *Sampler* usado foi o “*Kontakt da Native Instruments*” (figura 19). Foram, basicamente, 10 amostras diferentes com diferentes expressões do instrumento. O processo foi o seguinte: eu gravei toque por toque, separei em arquivos separados no formato *.wav*, importei todas as amostras para o Kontakt, uma para cada tecla que eu escolhi do controlador, e o kit estava ali para eu explorá-lo.



Figura 19 Native Instruments Kontakt

O Órgão escolhido foi o “*DB-33*” (figura 20) nativo do próprio “*Protools*” da “*Avid*” (figura 2), *software* que utilizei para produzir todo o trabalho. Este foi bastante difícil, pois como não sou tecladista não tenho destreza no instrumento, ainda mais se tratando de órgão, por isso gravei em partes, aproximadamente de oito em oito compassos. Praticamente não foi necessário utilizar quantizações, já que a gravação foi feita em partes, o que estava muito fora do lugar eu colocava manualmente, caso a caso.



Figura 20. VSTi Avid DB-33 - Organ

O baixo gravado foi um “*Fender Precision Bass*” (figura 17), como está um pouco mais próximo do meu instrumento de origem, eu consegui executar com certa facilidade. Este baixo foi gravado inteiro do início ao fim, várias vezes. Acredito que, sempre que possível, é importante que instrumentos que não são virtuais sejam gravados com a maior naturalidade possível, para fazerem um contraponto com a instrumentação virtual, a fim de buscar mais organicidade sonora. O baixo foi ligado diretamente na interface de áudio, onde eu utilizei o *plugin “AMPEG SVT-PRO da Universal Áudio”* (figura 12).

As guitarras escolhidas para essa música foram duas, para a base rítmica foi uma “*Washburn HB-35*” (figura 16) com captadores originais, e a solista foi uma guitarra Italiana, “*Viola SP-24*” (figura 13) com captadores “*Di Marzio*”. As guitarras também foram gravadas inteiras, do início ao fim, várias vezes. É importante salientar que, essas “várias vezes”, também são usadas para a pesquisa de timbres, a cada 2 ou 3 gravações, ou *takes*, eu trocava o timbre. A gravação destas guitarras foi um pouco diferente, eu usei um *direct box Ultra DI* (figura 21), que é um dispositivo que divide o sinal de uma entrada para duas saídas, assim eu mandava um sinal para o amplificador que mandava o sinal, via microfone, processado, para a interface de áudio (figura 1), e o outro sinal puro da guitarra eu mandava direto para a interface de áudio, assim eu gravava dois canais, um processado pelo amplificador e o outro com o timbre puro da guitarra para poder processá-la com *plugin* no pós-produção. Com esta técnica consigo uma flexibilidade grande na hora da escolha de timbres e na mixagem.



Figura 21. Direct Box Ultra DI

2. ODE AO MAR

Desde muito pequeno, fui criado e ensinado a amar o mar, por ter nascido em uma cidade litorânea, meu pai me ensinou muitas das formas para saber conhecer, amar e respeitar a natureza. O esporte no mar me dá uma sintonia especial com a natureza, e, a natação e o surf foram os conectores com essa imensidão azul. *Ode ao Mar* é uma homenagem que fiz a esta peça mais bela da natureza, na minha opinião. Talvez não seja uma música ligada diretamente ao esporte, mas está conectada com o movimento singelo e a dimensão diferente e única que tem o mar.

A introdução desta música inicia justamente com uma representação desta dimensão que existe no fundo do mar, arpejos em ré maior com efeitos de ambiências bem particulares, com frases melódicas em ré lídio de forma aleatória, *senza tempo*, mostrando o quão profundo pode ser o mar com seus mistérios e sua beleza.

É interessante falar que a melodia da primeira parte desta canção foi composta no início do ano de 2015 em uma experiência única que tive no mar.

Em uma manhã ensolarada de surfe na praia de Tramandaí, no litoral do Rio Grande do Sul, em dia bastante ventoso, vento sul para ser mais exato, e uma correnteza marítima de sul, eu entrei no mar perto da plataforma, ou seja, no lado sul da praia, onde a correnteza estava bem forte de sul para o norte, corrente lateral, e isto é bastante comum para quem pratica o surfe nas praias do sul, resolvi deixar a corrente me levar, pois não queria ficar cansado de tanto remar contra a corrente, depois de aproximadamente uma hora de diversão eu já estava no lado extremo norte da praia, divisa com a praia de Imbé, onde existe o encontro do mar com o rio Tramandaí, lugar comum de se encontrar golfinhos. Quando percebi que estava ali já era tarde, bastava então esperar e atravessar para o outro lado para sair na praia de Imbé. Foi quando, de repente, apareceu um golfinho ao meu lado, até ai tudo certo para um surfista, isso é normal, e então levantou outro, e outro, e outro, quando vi estava cercado por cinco golfinhos, e um deles emergiu abrindo a boca emitindo três sons inesquecíveis, eram três notas, em intervalo de sexta maior e outro de terça menor. Saí do mar maravilhado com aquele acontecimento, e hipnotizado com aquela melodia. Para mim foi impossível vivenciar aquilo e

não virar música, nem precisei gravar para lembrar, pois aquelas notas fixaram-se em minha mente sem que eu pudesse ou conseguisse esquecê-las.

Esta melodia foi trabalhada e acrescentada de outras notas para deixar esta parte mais sólida na canção. Foi muito simples e fácil compor essas outras notas, pois a ideia inicial foi tão forte que as outras notas vieram com muita naturalidade para mim. Esta primeira parte se repete com algumas variações de notas e interpretação.

Na resolução desta parte inicial acontece uma preparação, ou suspensão para o refrão, a parte mais majestosa da canção. Este momento, ou refrão, da canção pretende mostrar a beleza, a delicadeza, e a magia que o fundo do mar proporciona para quem tem a oportunidade de contemplá-lo. São notas em um sentido e dinâmica crescente e contagiante que acabam resolvendo com a baixa dessa dinâmica como a calma do balanço do mar. Novamente acontece a preparação para a volta, ou repetição do refrão, agora, com variação de harmonia e interpretação.

A música volta para sua parte inicial com variação de interpretação, novamente, onde na sequência, repete o refrão se encaminhando para uma parte especial, ou ponte, aonde acontece o momento do improviso de guitarra.

Nesta ponte, o improviso de guitarra é feito com base em uma harmonia em tom homônimo da música. Depois do improviso a música faz uma cadência de acordes para voltar para o refrão final, terminando a canção com a mesma atmosfera da introdução inicial da música.

Para a bateria desta música foi usado o *BFD* da *Expansion* (figura 3) com o kit de bateria *DW* com uma caixa *Pearl*. As quantizações ficaram em torno de 80%. É importante salientar as ambientações, principalmente da caixa, para dar à música a atmosfera necessária. A bateria foi gravada em partes, as viradas, ou transições entre partes, foram gravadas em separado para se obter uma precisão mais detalhada da performance.

Para o baixo usei o *Fender Precision* (figura 17) afinado um tom abaixo, pois a música é na tonalidade de ré maior e com essa afinação consigo dar uma profundidade maior nos graves. O baixo foi executado em gravação do início ao fim sem edições, várias vezes até acertar qual seria a melhor ideia. O amplificador usado foi do *plugin Ampeg SVT-pro* da *Universal Áudio* (figura 12).

Para as cordas foi utilizado o instrumento virtual *Symphony Essentials Ensemble Library* (figura 22) da *Native Instruments* executado via *Kontakt Sample*. É um pacote de timbres para orquestra que é aberto via *sampler* dentro do *Protools*.



Figura 22. Kontakt Library - String Ensemble

Nessa gravação tudo foi feito em partes, várias vezes, em momentos particulares da música, principalmente nos refrões. As automações de dinâmica foram feitas em separado depois da gravação.

Para a guitarra arpejada na introdução e no final, foi usado o *plugin Bias* da *Positive Grid* com um pedal virtual *Mutron* (figura 23), que faz uma sintetização do som dando certa espacialidade e profundidade sonora, e um *plugin de delay* em estéreo, *Precision Delay* da *Universal Áudio* (figura 25). O instrumento utilizado foi a guitarra *Viola SP-24 Italiana* (figura 13).



Figura 23. Plugin Positive Grid Bias Fx - Mutron

A guitarra de acompanhamento foi uma *Fender Lonestar* (figura 14) plugada direto na placa de áudio e gravada com o *plugin Bias Positive Grid*

usando o amplificador virtual *Fender 57 Blackface* (figura 24) com um pedal virtual com efeito de *chorus*.



Figura 24. Plugin Positive Grid Bias Amp - Blackface

A guitarra solo usada foi a *Viola SP-24 Italiana* (figura 13), e foi plugada em um direct box *Ultra DI* (figura 21) mandando os sinais os sinais da guitarra divididos para: o amplificador *Fender DeVille* (figura 8); e outro diretamente para a interface de áudio, podendo assim, usar o plugin *Bias Positive Grid* processando o som com um amplificador *Bogner Ecstasy* enviado via *send* para um plugin de *delay* estéreo da *Universal Áudio* chamado *Precision Delay Modulation* (figura 25).



Figura 25. Plugin Universal Áudio Precision Delay Mod

3. SWIMGANDO

A ideia desta música começou com a forma que se estabelece a rotina dos treinos de natação. Na piscina ou no mar o nado se torna um tanto quanto solitário, e por isso para podermos estabelecer uma concentração cada indivíduo encontra a sua forma de se focar com sua atividade naquele momento. A minha forma é concentrar no ritmo das braçadas e da respiração,

e como músico, em minha mente, crio certos padrões de ritmo para esses movimentos, e isso, claro, acaba em música.

Uma sequência de seis respirações, onde o tempo é estabelecido pelas braçadas, uma a cada dois tempos, e as respirações são divididas em colcheias pontuadas, assim a ideia da convenção de introdução da música surge. Logo, um ritmo de *funk* com muito *swing* marca o motivo do nome da canção, “*Swimgando*”, *swim* que em inglês significa nadar. Nesta introdução a guitarra com efeito *Wah Wah* ajuda a dar o *swing* que o ritmo da bateria e baixo necessitavam.

Na sequência, a primeira parte da música começa, além da bateria e do baixo, com uma guitarra base arpejando acordes a cada dois compassos deixando espaço para a guitarra solo poder executar uma melodia bem cantante. Este primeiro estribilho se repete uma vez com variações de melodia.

Em seguida, na parte B, a característica rock e blues se evidenciam com modulação de harmonia para o IV grau com sétimas menores, sendo que no final se encaminha para a dominante com a finalidade de voltar ao tom inicial. Detalhe para o fraseado de guitarra em escala pentatônica para destacar o estilo rock.

Voltando ao estribilho inicial, esta parte se repete em mesmo tamanho de estrutura, com mais variações da melodia inicial.

Ao final, a música repete o *funk* da introdução terminando com uma variação aumentada da convenção inicial.

Essa canção foi gravada, novamente, com o instrumento virtual *BFD* da *Expansion* (figura 3). O kit de bateria usado foi o *DW séries* com o *Bumbo PorkPie* e caixa modelo *Tama Tempeste* e conjunto de pratos *Zildjan*. A execução da bateria foi feita em partes, de acordo com as sessões da música, todas as transições dessas partes, ou viradas, foram gravadas separadas. As quantizações variaram entre 70% e 80%, para ajudar a dar mais realismo a performance.

O baixo utilizado para esta música foi o *Fender Precision* (figura 17), tocado por mim, em várias opções de gravações, sempre inteiras, do início ao fim sem edições. Novamente, o amplificador utilizado foi através do *plugin Ampeg SVT-Pro* da *Universal Áudio* (figura 12).

A guitarra base da convenção de introdução, *Fender Stratocaster Lonestar* (figura 14), foi tocada por mim com timbre limpo, com o amplificador *Fender DeVille* (figura 8) microfonado com um Shure SM-57. No *Swing* da introdução foi usado o mesmo timbre com um pedal WahWah *MORLEY Dragon II* (figura 26).

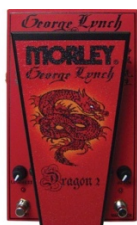


Figura 26. Pedal Wah Morley Dragon II

Para o solo foi usado o amplificador *Fender DeVille* no canal *Red* (com drive) acrescido de um pedal *Fulltone OCD* (figura 27) antes do amplificador, ou seja, entre a guitarra *Viola SP-24* (figura 13) e o amplificador. Este pedal foi usado para dar um pouco mais de distorção, já que o drive deste amplificador é bastante leve. A guitarra solo também foi gravada em gravações do início ao fim, sem edições, várias vezes.



Figura 27. Pedal Fulltone OCD - Drive

4. SLOPE

Em umas de minhas idas a Santa Catarina um amigo me convidou um dia para subir um morro de bicicleta, que tem na Ilha da Magia em Florianópolis, para fazer o que eles chamam de “*DownHill*” que significa “ladeira abaixo”, ou seja, subir e depois descer de bicicleta o morro na maior velocidade que puder tentando superar os obstáculos do terreno irregular que aquele lugar propunha. Não foi muito fácil, mas foi muito bom sentir aquela adrenalina típica de um esporte radical como este. A partir daquele dia comecei

a, sempre que podia, me aventurar nesse esporte fascinante que é o *Mountain Bike*, e essa música é inspirada nesses momentos. *Slope* significa em inglês ladeira. Busquei criar uma ideia que pudesse trazer a energia e o ritmo adequado ao que sinto quando estou praticando essa atividade. O andamento é bem de acordo com a possibilidade de divisões e subdivisões musicais das pedaladas na bicicleta, a melodia, em conjunto com os efeitos na guitarra, mostram a sinuosidade das curvas que esse esporte nos proporciona quando descemos a ladeira.

Na abertura da música resolvi colocar o efeito da catraca da bicicleta com a finalidade de trazer uma percussividade mais concreta à música. A canção começa com essa percussividade da catraca, e em seguida começa a introdução que é o próprio refrão, com harmonia e melodia na descendente como uma “*ladeira abaixo*”. Destaco, nesta parte, o timbre da guitarra com um efeito oitavador (oitava abaixo) trazendo mais peso para a melodia, parecendo um som de aceleração. Essa melodia se repete uma vez oitava acima e é precedida de uma frase, ou convenção.

Na primeira parte o timbre e a melodia mudam, usando um pedal de expressão da *Earnie Ball VP Jr.* (figura 28) usei o efeito *Whammy*, que é um *pitch shifter* oscilando em oitavas acima ao mexer o pedal. Com esse efeito utilizei a melodia com portamentos em variações de oitavas para trazer a sinuosidade das curvas e a irregularidade de movimentos que acontece nesse esporte. Essa parte se repete também, ou seja, são duas voltas. Logo após, volta a ideia do refrão inicial, porém sem repetição.



Figura 28. Pedal de Expressão Earnie Ball VP.Jr.

Na próxima sessão resolvi repetir a ideia da primeira parte, mas sem o efeito *Whammy* e com variações na melodia.

Uma terceira parte remete ao momento que se termina a descida e começa a subir novamente a ladeira onde toda a diversão recomeçará. Há um

sentimento de suspense, ou expectativa, nessa parte. Na sequência a música entra em um momento de improviso mais acentuado da guitarra. Logo depois, volta à primeira parte da guitarra com *Whammy*, com variações na melodia.

Voltando a repetir a introdução, logo após, a música segue para o seu final com mais uma descida até culminar na convenção final, uma variação, ou versão, alongada da frase inicial.

O kit de bateria usado para essa canção, através do instrumento virtual *BFD* da *Expansion* (figura 3), foi uma *Mapex* com pratos *Zyldjan*. A execução foi feita em partes, deixando as transições, ou viradas, serem feitas separadas para se obter um melhor resultado. As quantizações ficaram em torno de 70% a 80%.

O Baixo foi um *Fender Precision* (figura 17) plugado direto na interface de áudio, onde eu usei o *plugin Ampeg SVT-Pro* da *Universal Áudio* (figura 12). Essa gravação foi feita da capo ao fim, sem edições, ou *overdubs*, várias vezes até que se acertasse a melhor interpretação.

Foram gravadas duas guitarras base, todas através do *Kemper Profiler* amplificador (figura 11), os *profilers* usados foram um *Marshall 1974* e um *Bogner Ecstasy*. As guitarras foram gravadas do início ao fim sem edições.

As guitarras solo foram gravadas em partes, pois eram efeitos diferentes para cada parte, e eu ainda não tinha domínio completo dos controles deste amplificador. Todos os efeitos vieram do *Kemper Profiler*. O pedal de expressão também foi ligado no *Kemper* para poder controlar seus efeitos.

Os *reverbs* e *delays* foram *plugins* da *Universal Audio*, *RealVerb Pro* (figura 29) e *Precision Delay* (figura 25).



Figura 29 Plugin Universal Áudio Real Verb

5. DEUCE

Deuce significa o momento em que os dois jogadores empatam em pontos no jogo de tênis. Na minha adolescência esse foi um dos esportes que pratiquei por muito tempo, e que até hoje pratico. Assim como no futebol, no tênis existe a bola em movimento, o que faz com que este movimento possa inspirar muitas ideias musicais. A troca de bolas entre os tenistas emite um som percussivo, que foi usado para eu poder criar uma levada rítmica constante, e como eu tinha a intenção de fazer uma música com um balanço rítmico eletrônico, tudo favoreceu neste sentido.

É, justamente, com uma troca de bolas entre os jogadores que a música começa, um pouco descompassada no início, mas logo entrando no seu ritmo na sequência. As guitarras vão entrando aos poucos, a guitarra base entra com um *swing* rítmico, trazendo balanço e harmonia na introdução. Logo, entra outra guitarra tocando notas curtas abafadas com a palma da mão direita (*muted notes*), com percussividade em contraponto à outra guitarra.

Essa música me passa uma sensação de alegria, a primeira parte é como um refrão, com a guitarra solo soando bem melódica, ou cantante. A canção conta uma história de uma época muito feliz de minha vida, época em que através desse esporte fiz grandes amizades que duram até hoje. Por esse motivo quis compor algo que me remetesse a este sentimento de felicidade.

O ritmo eletrônico foi o que me impulsionou às outras ideias. Como ele pode ser bem constante, elaborei momentos de diferentes dinâmicas para a música. Logo após o refrão começa a parte A da música. Com o ritmo um pouco mais vazio, a melodia parece estar contando o início de uma história. Há uma parada, onde somente uma guitarra com efeito de trêmolo fica soando, preparando para a próxima parte.

A parte B é um pré-refrão, uma preparação para aquele momento mais marcante. O refrão é executado, e logo após entra uma sessão onde a bateria eletrônica cessa em um momento mais romântico da música. Uma guitarra base arpeja os acordes enquanto a guitarra solo faz um improviso com efeito da alavanca. Em seguida o ritmo volta e a guitarra continua em um improviso, porém com mais notas, mais performático.

Após o improviso, desenvolvi uma parte que é uma convenção, ou fraseado da guitarra junto com o baixo, para quebrar um pouco aquela ideia de continuidade.

Depois desta parte o refrão volta com força, repete mais uma vez, e nesta repetição há uma variação da melodia que se encaminha para o final da música.

A parte final é um momento onde somente um leve *loop* eletrônico aparece ao fundo junto à guitarra base com efeito de trêmulo para sustentar a harmonia. A guitarra solo faz um improviso com notas mais expressivas usando a alavanca em uma conversa com o baixo, que também responde com uma frase, terminando somente com o acorde da guitarra trêmulo.

O ritmo eletrônico desta música foi gravado utilizando o instrumento virtual *Geist* da *Expansion* (figura 30). É um sequenciador e *sampler* que possui vários timbres eletrônicos, com possibilidade, inclusive, de se gravar ritmos nele mesmo.



Figura 30 VSTi Expansion GEIST

Nos refrões e na convenção do meio da música, foi usado, junto com o ritmo eletrônico, um loop do Instrumento virtual *Stylus RMX* da *Spectrasonics* (figura 31), para dar mais peso ao refrão e um pouco de ritmo àquele momento da convenção.



Figura 31. VSTi Spectrasonics Stylus RMX

O baixo gravado foi o *Fender Precision* (figura 17), da mesma forma que as outras músicas, em gravações inteiras, sem edições, várias vezes. O amplificador usado foi através de um *Profile do Kemper Profiler Amp* (figura 11), e sim, ele possui possibilidade de gravar baixos também, com vários *profiles* de amplificadores de baixo à disposição.

Todas as guitarras foram gravadas através do *Kemper Profiler Amp*, também. A guitarra com swing utilizada para a base inicial foi a *Fender Telecaster Deluxe* (figura 15), usando um profile do amplificador *Fender Deluxe*. A guitarra com trêmolo foi a *Fender Lonestar Stratocaster* (figura 14) com o timbre limpo do mesmo *Fender Deluxe*. A guitarra base com notas curtas abafadas com a palma da mão direita, mais percussivas (*muted notes*) foi com a mesma guitarra *Fender Lonestar Stratocaster* e o mesmo Profile do amplificador *Fender deluxe*.

Para a guitarra solo *Viola SP-24* (figura 13) foi utilizado o Profile do amplificador *BelchyBomb 50* no canal com drive. Nesta guitarra foi usado o *Precision Delay* da *Universal Áudio* (figura 25).

6. INSIDE

A paixão pelo mar me deu a oportunidade de conhecer alguns esportes aquáticos. Além da natação, aquele que mais me cativou, entre todos, foi o *surf*. No meu ponto de vista, este é o esporte com maior ligação com a natureza que tive a chance de praticar, ou conhecer. Costumo dizer que *“Música é minha religião, o esporte, assim como a música, é a saúde da mente e do corpo, e Deus é a música e a natureza, quando estou no mar, surfando, me sinto abraçado por ele”*.

O balanço das ondas, o movimento da prancha no mar, o ritmo das braçadas, a expectativa da espera da melhor onda, toda essa atmosfera se transforma em momentos de muita inspiração para quem está com a mente aberta a receber essas vibrações. Tudo pode ser ritmo, melodia ou harmonia, esses fundamentos musicais combinam perfeitamente com esse esporte. Talvez não seja somente por motivos científicos que a palavra “onda” se empregue nessas duas atividades, onda sonora e onda marítima.

Inside é uma música dedicada a este esporte, e também é o nome de uma manobra praticada no surfe.

A canção começa com o som de uma praia, o som das ondas do mar. Em seguida começa uma guitarra solo fazendo uma melodia com efeito *delay* “*slap back*”, som característico de *delay* de guitarras dos anos 60 e 70 onde a *surf music* apareceu com mais força. Esse *delay* é com uma repetição bem curta, em torno de 180 milisegundos, causando um efeito de quase dobra dessa guitarra. Esse efeito na guitarra solo perpassa toda a música. Destaque para a execução desta guitarra solo usando a alavanca da guitarra trazendo um som de trêmolo, tentando fazer uma analogia com as ondas do mar. Logo após a abertura, somente com a guitarra, a bateria e o baixo entram e repetem este tema.

A segunda parte entra com a melodia principal, ou refrão, bem alegre e marcante, mostrando a vibração que este esporte me proporciona. Esta ideia é repetido com o final em uma resolução variada. Seguindo adiante, volta-se à primeira melodia inteira culminando em uma terceira parte mais pesada, mostrando o momento da onda grande, pesada, momento de adrenalina, até culminar no fim da onda, ou desta parte. No seguinte momento surge uma

parte especial, ou ponte, o momento da expectativa de espera da onda, o momento que ficamos sentados no fundo do mar esperando e entrando em sintonia com o balanço do mar, com as vibrações da natureza, pedindo pra que apareça a melodia perfeita, ou onda perfeita. Até que ela aparece com a volta do tema principal, ou refrão, momento sublime.

Logo após volta a ideia inicial para se encaminhar ao final da música. A música termina com o momento mais pesado, a terceira parte, encerrando a música em acorde dominante.

A bateria utilizada para essa música foi o *kit DW* do instrumento virtual *BFD* da *Expansion* (figura 3), com uma caixa *Piccolo Connopus Bronze* e pratos *Zyldjan*. A quantização ficou em torno de 80% com a execução feita por partes, deixando pra fazer as transições em separado.

Foi usado o baixo *Fender Precision* (figura 17) gravado em gravações inteiras, sem edições, várias vezes até se obter a melhor performance. O amplificador escolhido foi o *Profile Orange 3* do *Kemper Profiler Amp* (figura 11).

A guitarra utilizada foi a *Viola SP-24* (figura 13) plugada no *Kemper Profiler Amp* usando um profile do *Matchless amp* com o *plugin Precision delay* da *Universal Áudio* (figura 25).

As bases harmônicas ficaram abertas em estéreo com o instrumento virtual órgão *DB-33 da Avid* (figura 20) no lado esquerdo da imagem estéreo, e um violão *Martin Sigma* (figura 32) no lado direito da imagem estéreo.



Figura 32. Violão Martin Sigma Séries

MIXAGEM E MASTERIZAÇÃO

Este processo de finalização foi feito todo, como se diz nos ambientes de estúdio, “*In the box*”, ou seja, inteiramente no computador, sem o uso de periféricos analógicos externos. A mixagem e a masterização foram feitas utilizando os *plugins* Fabfilter, Waves, Universal Áudio e Nugen Áudio. Os equalizadores usados foram: Fabfilter Q2 (figura 33), API Channel Strip da Universal Áudio (figura 34) e SSL Channel Strip da Waves Áudio (figura 35). Os compressores foram: Fabfilter C2 (figura 36); a linha Teletronix (figura 37), 1176 (figura 38), Distressor EL FATSO Sr. (figura 39) e Shadow Hills da Universal Áudio (figura 40); e limiter Pro L da Fabfilter (figura 41). O simulador de máquina rolo usado, para trazer uma sonoridade mais analógica, foi o Kramer Tape da Waves (figura 42). O medidor de nível de sinal escolhido foi o NL da Nugen Áudio (figura 43). Os monitores de estúdio utilizado foi as KRK VXT-8 nearfield (figura 44).



Figura 33. Plugin Fabfilter Q2 – Equalizador



Figura 34. Plugin Universal Áudio API Channel Strip



Figura 35. Plugin Waves Áudio SSL Channel Strip

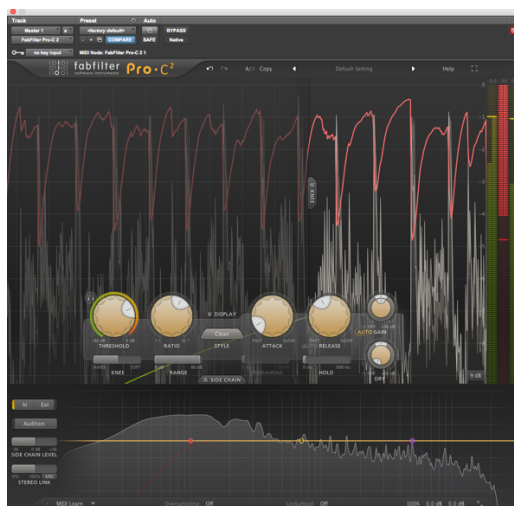


Figura 36. Plugin FabFilter Pro C2

Figura 37. Plugin Universal Áudio Teletronix 2A



Figura 38. Universal Áudio 1176 AE

Figura 39 Universal Áudio Distressor EL Fatso Senior



Figura 40. Plugin Universal Áudio Shadow Hills Master Comp

Figura 41. FabFilter Pro-L



Figura 42. Waves Audio Kramer Master Tape

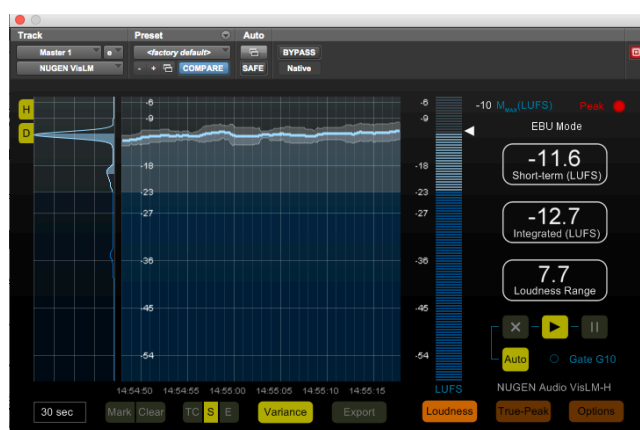


Figura 43. Nugen Audio VisLM Metering



Figura 44 Monitor KRK VXT-8

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar todo o processo de produção do CD *“Insport”*, bem como este memorial descritivo onde explico como desenvolvi todos os seus aspectos, fazem-se necessárias algumas considerações fundamentais para mim.

Provavelmente, as etapas de mixagem e masterização serão refeitas, pois para aqueles que produzem desta forma, em *“Home Studio”*, sempre haverá a possibilidade de remixar ou remasterizar.

Durante o processo inicial não imaginava o quão fundamental seria, para meu crescimento como músico e/ou artista, a organização das ideias materializadas neste memorial. Toda essa construção de pensamentos me ajudou muito a firmar o conceito do trabalho.

É interessante, também, o fato deste memorial deixar o registro dos processos desta produção, para marcar a evolução destes sistemas para o futuro, já que estes processos têm evoluído em uma velocidade muito grande.

Este trabalho será lançado, também, em mídias virtuais através de um site, no ano de 2017.

Como músico, procurei mostrar a minha essência, a melhor forma de me comunicar através da música neste momento de minha vida, assim como tentar mostrar o desenvolvimento que obtive no curso de Bacharelado Música Popular.

Estaremos sempre em evolução, hoje não somos iguais a ontem e amanhã a trilha sonora de nossas vidas será outra, rumo à evolução positiva, sempre.

REFERÊNCIAS

- CAMARGO, M. L. M. de. *Musica/Movimento: um universo em duas dimensões: aspectos técnicos e pedagógicos na educação física*. Belo Horizonte: Villa Rica, 1994.
- FERREIRA, T. T. *Música para se ver*. Monografia apresentada na disciplina de Projetos experimentais - Universidade Federal de Juiz de Fora: FACOM - Faculdade de Comunicação, 2005
- FONSECA, V. da. *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Barcelona: INDE, 1996.
- HANEBUTH, O. *El Ritmo*. Buenos Aires: Imprenta López, 1968.
- LE BOULCH, J. *O desenvolvimento psicomotor: do nascimento até os 6 anos*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992. Portal da Educação Física.
- TIBEAU, C. C. P. M. Motor Skills And Music: Relevant Aspects Of Rhythmical Activities As Content Of Physical Education. *Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança*, v. 1, n. 2, p. 53-62. 2006.
- TREBELS A. H. Uma concepção dialógica e uma teoria do movimento humano. *Perspectiva*. Florianópolis, v.21, n.01, p. 249-267. 2003.
- ZAMPRONHA, M. L. *Da música, seus usos e recursos*. São Paulo: UNESP, 2002.

ANEXOS

Obs.: As partituras a seguir são notações aproximadas, para o reconhecimento e leitura musical.

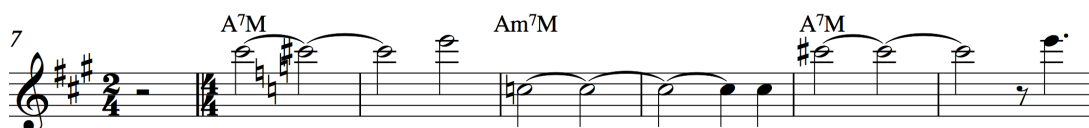
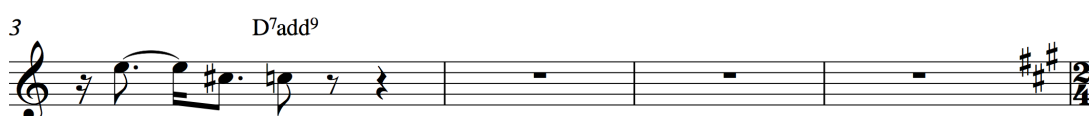
Na Bola

1

♩ = 106 bpm

Intro.

Gilberto Nunes



V.S.

40 D C#m7 Bm7 BmC#m7 D D E F#m7 F9 A7sus4

44 D D#dim

46 A/E F#m7 Bm7 C#m7 Em7 A7sus4

49 D D#dim

3

50 A/E F#m7

51 Bm7 C#m7 D D C#m7 Bm7 Bb7#11

Pandeiro solo

57

58

59 Bm7 C#m7 D D C#m7 C

62

65

68

72

77

80

83

86

89

92

93

Ode ao Mar

1

♩ = 70 bpm

Intro.

Gilberto Nunes

D⁹
 5
 8
 13
 17 D⁷M
 21 Bm⁷add⁹ G⁷M F[#]m⁷
 24 F⁷M Em⁷ D⁷M D⁷
 27 G⁷M A Bm⁷ Bm⁷/A E/G[#]
 31 G⁷M Em⁷ Asus D⁷M
 34 D⁷ G⁷M F[#]7

V.S.

37 Bm⁷ Bm⁷/A E Em⁷ Asus

41 Bb⁷M Am⁷ C⁷M Bm⁷

44 Bb⁷M C⁶ D⁹

46 Bb⁷M Am⁷ C⁷M Bm⁷ Bb⁷M C⁶

49 D⁹ Bb⁷M Am⁷

51 C⁷M Bm⁷ Bb⁷M C⁶

53 D⁹ Bb⁷M Am⁷

55 C/G D/F# F Em⁷

58 Asus A⁷ D⁷M D⁷ G⁷M

62 F#⁷ Bm⁷ Bm⁷/A E Em⁷

66 Asus Bm⁷add¹¹ D/A E/G#

Swimgando

1

♩ = 131 bpm

Intro.

Gilberto Nunes

E⁷M C⁷M Bm⁷ B^{b7}M Dsus E^{b7}M Am⁷add¹¹ Gm⁷

7 Am⁷add¹¹ Ab⁷#¹¹ Gm⁷ Am⁷add¹¹ Gm⁷

14 Dm⁷ B^{b7}M F

20 Gm⁷ Dm⁷

25 B^{b7}M F Gm⁷

31 Dm⁷ B^{b7}M F

37 Gm⁷ Dm⁷ B^{b7}M

42 F B^{b7}

46 F⁷

48 B^{b7}

V.S.

50 F7 2

52 Bb7

55 D7 Gm³ Dm⁷

60 Bb⁷M F Gm⁷

66 Dm⁷ Bb⁷M

71 F Gm⁷ Dm⁷

76 Bb⁷M F Gm⁷

82 Dm⁷ Bb⁷M

86

87 F Gm⁷

92 Am/add¹¹ Ab⁷#¹¹ Gm⁷

96 C⁷M Bb⁷M Eb⁷M G⁷MEb⁷M Dm⁷ C⁷M Gb⁷M F

Slope

1

♩ = 82 bpm

Gilberto Nunes

1 E D A/C# C G/B Bb A E D

6 A/C# C G/B Bb A E ^{8va} D

11 A C E D

15 A C E D A/C# C G/B Bb

20 A E D A

24 C E

26 D A C

29 D G⁹ Eb⁷M

31 G⁹ Eb⁷M Em⁷ Cm⁷

33 Em⁷ Cm⁷ G⁹ Eb⁷M

V.S.

35 G^9 E^b7M Em^7 Cm^7 Em^7 2

37 Cm^7 E

40 D A C

43 E D

45 A C E *8va*

48 D A C E

52 D A C E D $A/C^\#$ C

57 G/B B^b A E D $A/C^\#$ C G/B B^b

62 A

Deuce

1

♩ = 126 bpm

Gilberto Nunes

Em⁷ Bm⁷ C⁷M Em⁷ Bm⁷ Am⁷ Em⁷

10 Bm⁷ C⁷M Em⁷ Bm⁷

15 Am⁷ Em⁷ Bm⁷ C⁷M

20 Em⁷ Bm⁷ Am⁷

25 Em⁷ Bm⁷ C⁷M

29 Em⁷ Bm⁷ Am⁷ Em⁷

34 Bm⁷ C⁷M Em⁷ Bm⁷

39 Am⁷ Em⁷ Bm⁷ C⁷M

45 Em⁷ Bm⁷ C⁷M

49 Em⁷ Bm⁷ C⁷M

V.S.

52 Em⁷ Bm⁷ Am⁷ 2

56 Em⁷ Bm⁷ C⁷M

60 Em⁷ Bm⁷

63 Am⁷

66

69

72 Em⁷ Bm⁷ C⁷M Em⁷

77 Bm⁷ Am⁷ Em⁷ Bm⁷

82 C⁷M Em⁷ Bm⁷ Am⁷

87 Em⁷ Bm⁷ C⁷M

91 Em⁷ Bm⁷ C⁷M

Inside

1

♩ = 147 bpm

Gilberto Nunes

9 Am Dm Am Dm

17 F C G Am F

22 C G F C

27 G Am F C

31 G Am Dm

37 Am Dm Am Dm Am

46 Dm F C G

51 F C G F C G D A E

56 Am⁹ G⁹ Am⁹ G⁹

V.S.

60 Am⁹ G⁹ Am⁹ G⁹

64 Am⁹ G⁹ Am⁹ G⁹

68 Am⁹ G⁹ Am⁹ G⁹

72 Am⁹ G⁹ F C

77 G Am F C G

82 F C G Am

87 F C G Am

92 Dm Am Dm Am

100 Dm Am Dm

107 F C G F C G

111 F C G D A E