



## Retrospectiva 02

Vamos continuar vendo algumas estratégias para que sua produção tenha melhor rendimento. Vamos ver por que é tão importante obter um material sonoro de boa qualidade, tanto técnica, quanto artisticamente.

### **Melhor usar alguns poucos canais que significam muito do que diversos canais isolados e sem sentido**

Por causa da quantidade limitada de canais em fita, os técnicos e produtores precisaram seguir um método de trabalho mais disciplinado e orientado, com mais decisões rápidas e estímulo a soluções criativas.

Essa disciplina evitava, por exemplo, o uso de centenas de canais para compensar o conteúdo fraco. Se vinte canais não foram suficientes para transmitir todas as emoções esperadas, não será a gravação de mais um canal que vai salvar sua música, não é?

Esse tipo de problema ficou mais frequente, exatamente pelo uso excessivo dos recursos de uma DAW. O que é uma bênção pode se tornar uma maldição!

O método de trabalho "analógico", por assim dizer, tinha essa vantagem. Com uma boa preparação na gravação, obtemos um bom som geral, estabelecendo alguns parâmetros essenciais para o engenheiro de mixagem.

Uma verdade que vale até hoje é o seguinte: quanto maior a qualidade técnica da gravação, mais fácil a inserção numa mixagem.

Sabe quando a gente importa um arquivo de áudio pra dentro de um novo projeto? É a mesma coisa. Se o sinal captado é de alta qualidade, dá pra usá-lo em outro projeto. E a qualidade ainda é definida pelos equipamentos de "front-end", ou seja, o microfone, o pré-amplificador e até o compressor.

Antigamente era comum levar uma fita de 2 polegadas para um estúdio diferente ou enviá-la para um engenheiro de mixagem. Os estúdios de mixagem eram geralmente equipados com um console de mixagem automatizado e equipamentos externos da mais alta qualidade.



O processo de mixagem iniciava-se com todos os canais em paralelo no console sem nenhum pan. Só então os faders de canal eram mexidos pra cima ou pra baixo a fim de obter uma primeira impressão.

A fita adesiva era um dos itens favoritos para marcar o nome dos canais, e metros de faixas de vários títulos de álbuns eram presos às paredes e portas, até que a produção estivesse completa.

Nos dias de hoje, isso seria comparável à importação de um arquivo de formato Open Media File ou OMF. Resumindo, é um arquivo que define somente a posição correta das tracks dentro do arranjo; sem equalização, efeitos, nível de volume ou pan.

### **Divisão de tarefas entre a equipe produz melhores resultados e uma troca de experiências**

Como uma produção inteira pode ser desenvolvida usando os programas de áudio, é importante fazer uma divisão de tarefas com a equipe. Por exemplo, pra quem acabou de gravar um áudio, é quase irresistível começar a fazer decisões de mixagem, já que todas as ferramentas estão à disposição no software.

Desse modo, quando esse projeto chegar à fase de Mixagem propriamente dita, o engenheiro de Mixagem pode encontrar uma música quase pronta. E isso não é necessariamente uma vantagem.

A busca da sonoridade final pode virar um caminho perigoso por causa das decisões e visões parciais, ou mesmo pela falta de um sistema de trabalho. Ao abrir um projeto, você pode se perguntar: “Qual é o objetivo de cada efeito das mandadas?” “Como faço para organizar a distribuição do pan?” “Qual é o meu conceito da mixagem global?”

Se você se envolveu muito na fase de gravação, por exemplo, dificilmente começaria uma abordagem nova no processo de Mixagem. Imagine-se apagando todos os plug-ins, zerar os Faders, Pans e equalizadores. É difícil recomendar e ouvir tudo de novo, como se fosse a primeira audição.

E se você trabalhou muito para gravar e editar um canal específico, fazer um “mute” nele seria um golpe no seu ego! E olha que mutar canais é algo corriqueiro na Mixagem!

Por causa disso, a Concepção Global e a Estrutura da música serão afetadas se o Engenheiro de gravação e de Mixagem forem a mesma pessoa. Por isso, eu recomendo que você crie grupos de trabalho com seus amigos.



De vez em quando, você pode fazer o papel de Engenheiro de Mixagem responsável. E seus amigos seriam seus clientes, que tem a última palavra na Mix. Com essa divisão de trabalho, você vai ter experiências mais criativas e vai aprender muitas coisas novas.

A mixagem termina quando o Engenheiro de Mixagem produz a Master Estéreo. No passado, isto era feito com um bom gravador de qualidade DAT, com um conversor Apogee com Limiter interno acoplado na frente. Além disso, um Limiter analógico, como o Urei 1178 LN era muito usado para cortar os topos dos picos. Aliás, o Urei e o DAT de 16 bits funcionam muito bem juntos.

Nos dias de hoje, com o luxo de uma mixagem de 32 bits, não é preciso mais limitar a dinâmica da Master usando um Limiter de má qualidade. Os arquivos de ponto flutuante de 32 bits fornecem margem suficiente para uma mixagem sem um Limiter, porque eles podem lidar até mesmo com picos de forma limpa.

Deixamos para o Engenheiro de Masterização os processamentos dinâmicos em geral, e todos os outros passos de processamentos gerais. Assim, teremos a terceira fase do processo de produção.

## Resumo da Retrospectiva

Que conclusão podemos tirar desta retrospectiva de uma mixagem analógica para o nosso trabalho com DAWs?

- Se você mixou sua própria música e não está feliz por causa de sua própria parcialidade e inibição, ou se você está com bloqueios, faça uma cópia do seu projeto e zere as configurações. Recomece com uma estratégia de mixagem mais clara.

- Aceite a ajuda de uma pessoa conhecida, fazendo uma troca de papéis com um colega: você é o cliente e ele o engenheiro.

- Defina para si mesmo um quadro temporal bem claro. Isso é útil quando você tiver apenas uma única noite para trabalhar a mixagem e mexer os ajustes finais antes da próxima produção.

Depois disso, o painel de patch e do console serão zerados e as configurações da mixagem vão se perder. Não fique tentado a acumular material em seus projetos. Pelo contrário, assim que finalizar seus projetos de mixagem, faça um backup de cópia e então delete o outro arquivo do seu disco rígido.



Após um ano, você vai perceber que você aprendeu muito com esse processo. Se necessário, você pode fazer uma versão de mixagem nova.

A maior parte da mixagem em si deve demorar cerca de 4 horas. O restante do trabalho são os detalhes e refinamentos que demoram muito mais tempo. Recomendamos reservar 1 ou 2 dias.

O processo de mixagem também consiste em uma série de decisões. A capacidade de tomar decisões rápidas reflete na sua velocidade de trabalho.