



Retrospectiva 01

Você tem alguma DAW? Estou falando das Digital Audio Workstations, como o Pro Tools, Cubase, Logic, etc. Agora, você sabe trabalhar com eficiência numa DAW? Não estou me referindo ao domínio do software, mas ao seu Fluxo de Trabalho. Isso é o que a gente vai ver a seguir.

A retrospectiva

Antes de focar nossa atenção ao processo de Mixagem usando as DAWs, vamos ver a evolução técnica das três fases de produção: a gravação, mixagem e masterização. Esses métodos clássicos de produção podem enriquecer nosso trabalho com o Áudio Digital.

O produtor deve ter imaginação suficiente durante o processo de gravação, a ponto de deixar os canais individuais já gravados com a sonoridade pretendida – fora os detalhes – todos aguardando para facilitar os procedimentos na hora da mixagem.

Era necessário planejar o trabalho usando os consoles analógicos, ligados com os gravadores multitrack de fita. Tínhamos que regular os equipamentos para gravar vários canais simultaneamente, com boa sonoridade e em níveis compatíveis.

Todo esse cuidado era para criar condições para uma sessão de overdub, muitas vezes em outra fita. Era possível somente mexer nos faders de canal, pan e mandadas de fone de ouvido para gerar um direcionamento separado e um Rough Mix.

As limitações tecnológicas nos forçavam a ter uma abordagem disciplinada. Hoje em dia, mudamos radicalmente o trabalho, usando uma abordagem não-destrutiva nos softwares de computador.



O número quase ilimitado de canais, a gravação em loop e a opção de salvar dinamicamente todos os parâmetros são características totalmente positivas das DAWs. Claro, ainda precisamos de uma certa dose de disciplina.

A gravação em Loop não-destrutivo, por exemplo, dá margem a atitudes ruins na gravação: “Não precisa ficar perfeito, porque depois dá pra consertar na Mix”.

Isso só vai gerar resultados medíocres e trabalhos de edição intermináveis. A edição separada de cada pequeno detalhe de um material é um recurso incrível. Mas não deve resultar em exageros.

Treine a sua capacidade de tomar decisões e aumente sua eficiência!

Os métodos de trabalho tradicionais forçaram os engenheiros de áudio a desenvolver suas capacidades de decisão. Isso porque era preciso tomar decisões irreversíveis diante das limitações técnicas.

Os canais de gravação eram poucos e era comum regravar a mesma fita, impedindo qualquer volta ao material sonoro descartado.

Nesse cenário, como trabalhar em uma abordagem não-destrutiva? Era realmente necessário ter altos padrões de conduta. Afinal, quanto mais fitas, mais difícil é a pesquisa e a edição.

Digamos que você precisa obter um bom take do vocalista principal. Vamos ver um bom procedimento para organizar sua sessão de gravação.

(Assista ao vídeo “Retrospectiva 01”, em 03:24, para que a descrição abaixo tenha sentido em seus estudos).

Abra um canal de áudio e deixe o “Record-Standby” ativado para ouvir o sinal de entrada, gravação e dinâmica.



Abra um “canal vazio” para ouvir sua “first choice”.

Depois, crie uma relação de canais no modo “Mute”. Durante a gravação de loop, você deve classificar os takes em A, B e C.

A categoria C é para takes que devem ser excluídos imediatamente.

Uma dica: não crie muitas sequências de Loop de uma só vez. Se não, você vai perder a noção de qual loop ficou bom.

Imediatamente após o ciclo de gravação, coloque os takes principais para o canal de armazenamento “A”. Os takes sobressalentes, para o canal “B”, assim como “C”. Isso é para esvaziar o canal de gravação e deixa-lo pronto para captar o próximo take.

Neste ponto, você também pode fazer pequenas edições usando a ferramenta de “tesoura”. Recorte os bons takes que foram para os canais “B” ou “C”. O canal de armazenamento é para a monitoração de escuta e devem ter as mesmas configurações de efeito – inserts e sends - que a pista de gravação.

No final da sessão de gravação, o canal A tem que ter uma sonoridade de qualidade e volume consistentes, com ajustes manuais leves, cortes de respiração, e assim por diante. Isso é bem interessante para os artistas, porque, após a sessão, eles terão uma boa noção dos seus resultados (bem, pelo menos 90%).

A partir daí, seu trabalho de edição será bem mais fácil. E você pode manter os trechos que ficaram no canal B só pra resolver questões menores, como a pronúncia, sibilância, entre outros. E, desse jeito, você poderá abrir a sessão no futuro e continuar trabalhando de onde parou.

E, no final da edição, com todos os problemas resolvidos, você pode apagar tudo o que estiver no canal B.



Aprender a confiar em seu ouvido rítmico

Quando a fita ainda era a mídia principal, era necessário aprender a confiar na sua audição. Por exemplo, era necessário julgar se um groove entre bateria e baixo estava soando bem ou não. As ferramentas de correção demoraram muito pra se desenvolver. E só eram usadas em caso de emergências extremas, com a ajuda de samplers MIDI sincronizados.

Atualmente, com o auxílio da interface gráfica, a nossa tendência é fazer decisões com base no que a gente vê. Para que a avaliação das gravações seja realmente adequada, feche os olhos ou desligue o seu display. Isso é pra você ganhar confiança total em seus ouvidos. Afinal de contas, o resultado final deve ser uma música para ouvir, e não para assistir com os olhos.

Se os seus ouvidos não conseguirem mais perceber se um som está atrasado ou adiantado, daí sim olhamos para a tela de edição gráfica. Qualquer DAW tem esse recurso. Como auxílio, feche os olhos quando você escuta algo que soa mal ritmicamente.