



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE MÚSICA

GABRIEL DE OLIVEIRA CARVALHO

**LÉO AIRPLANE: CONTRIBUIÇÕES PARA A MÚSICA
INDEPENDENTE EM ARACAJU-SE**

São Cristóvão

2022

GABRIEL DE OLIVEIRA CARVALHO

**LÉO AIRPLANE: CONTRIBUIÇÕES PARA A MÚSICA
INDEPENDENTE EM ARACAJU-SE**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal de Sergipe, como requisito para a obtenção do grau de Licenciado em Música.

Orientadora: Profa. Dra. Mackely Ribeiro Borges.

São Cristóvão

2022

AGRADECIMENTOS

À minha mãe Maria Genolisse e ao meu pai Marco Aurélio por todo apoio e incentivo em todas as minhas escolhas.

Ao meu irmão Lucas por me incentivar e me ajudar no trabalho.

À minha orientadora, Profa. Mackely Ribeiro Borges, pela paciência e acompanhamento durante toda a pesquisa.

Agradeço de coração a Léo Airplane por todo tempo e disposição dedicado a este trabalho, e a todos os entrevistados que se dispuseram a contribuir: Alex Sant'anna, Luno Torres, Julico, Luiz Oliva e Lau, muito obrigado.

Agradeço também aos amigos e amigas que estão sempre comigo dando aquela força, em especial a Dudu, Kalena por todas as dicas e suporte na pesquisa, Rafael Ramos por toda ajuda durante o curso, à minha companheira Marcelinha por todo carinho e apoio, e aos meus amigos e companheiros de profissão nas bandas: The Baggios, Madame Javali e El Presidente.

CARVALHO, Gabriel de Oliveira. **Léo Airplane:** contribuições para a música independente em Aracaju-SE. 2022. Monografia (Licenciatura em Música) – Departamento de Música, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2022.

RESUMO

Esta pesquisa apresenta as contribuições do multi-instrumentista, produtor musical e profissional do áudio, Léo Airplane, para o cenário musical independente de Aracaju. Para isso, primeiramente foi feito um levantamento bibliográfico sobre a história e desenvolvimento da gravação sonora, bem como os processos que envolvem uma produção fonográfica, para entender melhor sobre as atribuições de um produtor musical e profissional do áudio em geral. Sobre nosso objeto de estudo, Léo Airplane, foi feito um estudo da sua trajetória profissional buscando entender como foram os seus primeiros contatos com a música, gravação e sua relação com a tecnologia. Além disso, buscamos compreender como se deu o seu desenvolvimento profissional, os contextos envolvidos, produções fonográficas em que trabalhou, até o seu reconhecimento tornando-se uma referência na produção musical e em todo ambiente que envolve o universo da gravação na cidade de Aracaju-SE.

Palavras-chave: Produção Musical. Gravação. Tecnologia. Cenário Independente. Aracaju.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. GRAVAÇÃO E PRODUÇÃO MUSICAL	9
2.1. A GRAVAÇÃO SONORA	9
2.2. O QUE FAZ UM PRODUTOR MUSICAL?	22
2.3. A DEMOCRATIZAÇÃO DOS MEIOS DE GRAVAÇÃO DE ÁUDIO	24
2.4. O UNIVERSO DO HOME STUDIO	28
3. LÉO AIRPLANE E O CENÁRIO MUSICAL INDEPENDENTE DE ARACAJU	31
3.1. PRIMEIROS CONTATOS COM A MÚSICA, GRAVAÇÃO E A SUA RELAÇÃO COM A TECNOLOGIA.....	31
3.2. PRIMEIROS TRABALHOS	36
3.3. GRAVANDO EM ARACAJU NO FINAL DOS ANOS 1990 E INÍCIO DOS ANOS 2000	41
3.4. O DESENVOLVIMENTO DE LÉO AIRPLANE COMO PROFISSIONAL DO ÁUDIO E PRODUTOR MUSICAL.....	47
3.5. O RECONHECIMENTO E O LEGADO DE LÉO AIRPLANE PARA A MÚSICA SERGIPANA ATÉ AGORA	51
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
REFERÊNCIAS	65
APÊNDICE – Termos de participação consentida	71

1. INTRODUÇÃO

Leandro Alves de Santana nasceu no ano de 1978 em Ipiaú no estado da Bahia e veio para a capital sergipana com sua família em 1990. A música sempre esteve presente na sua família por meio dos vinis de MPB ouvidos pelos seus pais, mas foi por intermédio do seu irmão mais velho Alex Sant'anna, hoje compositor consagrado no cenário musical sergipano, que Léo, na adolescência, teve o primeiro contato com alguns instrumentos musicais como o violão e teclado. Mais tarde, já assumindo o que se tornaria seu principal instrumento, o teclado, Leandro forma a sua primeira banda, chamada Plástico Lunar¹, e cria seu pseudônimo artístico Léo Airplane², como é conhecido até hoje no meio musical.

Contemporâneo de uma transição em que a tecnologia se desenvolvia de modo rápido e eficaz, ao mesmo tempo em que a internet também se popularizava. Léo começou a se envolver com o áudio e com os processos de gravação, mixagem e produção no final dos anos 1990 e início dos anos 2000 por meio das experiências e necessidades das suas próprias bandas e artistas que acompanhava, como a Plástico Lunar, Naurêa³ e Alex Sant'anna. Hoje, Léo Airplane pode ser considerado, por muitos artistas, um personagem essencial para o cenário musical independente e contemporâneo de Aracaju, pela sua função de suma importância para o desenvolvimento dos trabalhos de bandas diversas.⁴

A partir da observação do trabalho de Léo Airplane com um número expressivo de bandas em Aracaju, em que ele exerce diversas funções relacionadas à gravação sonora como engenheiro de mixagem, de gravação e produtor musical, além de atuar como músico multi-instrumentista, o problema de pesquisa que motivou este trabalho foi: quais as contribuições e importância de Léo Airplane para o desenvolvimento musical do cenário independente em Aracaju-SE?⁵

¹ Banda sergipana de rock psicodélico fundada em 2001 e que possui dois álbuns lançados. Fonte: <<http://armazemdamusicabrasileira.blogspot.com/2015/11/plastico-lunar.html>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

² O pseudônimo Léo Airplane tem referência ao nome da banda norte-americana Jefferson Airplane e foi criado a partir da primeira demo da sua banda Plástico Lunar (que na época ainda se chamava Plástico Solar), em que os integrantes resolveram colocar nomes artísticos.

³ Banda criada em 2001, em Aracaju, que mistura ritmos nordestinos, latinos e batidas eletrônicas. Possui três álbuns lançados. Léo Airplane é um dos fundadores da banda e tocou nela até o ano de 2018. Fonte: <<https://open.spotify.com/artist/6K4Ynea8VjETJNAZA2Nb4x>>. Acesso em: 09 mar. 2022.

⁴ As informações desses dois primeiros parágrafos foram colhidas de uma reportagem publicada em um dos jornais de maior popularidade em Aracaju, o Cinform. Fonte: <<https://cinformonline.com.br/leo-airplane-trocando-pneu-com-a-cena-andando/>>. Acesso em: 02 out. 2021.

⁵ Nesta pesquisa entenderemos como “cenário independente em Aracaju-SE”, um conjunto de bandas ou artistas que não trabalham com grandes gravadoras da indústria fonográfica e fazem parte de um mesmo contexto sociocultural, mesmo não sendo do mesmo gênero musical ou tendo uma organização específica.

Entendemos que é de suma importância que cada vez mais tenham pesquisas científicas em torno da música sergipana (a literatura ainda é escassa no estado em relação aos assuntos abordados no texto⁶). E consideramos que este trabalho poderá trazer uma colaboração em aspectos históricos e documentais com foco no universo da produção musical e seus processos de gravação em Aracaju, mediante o estudo da carreira e experiências de Léo Airplane. Outro ponto importante é que, por meio desse estudo da vida e dos trabalhos de Léo, outras pessoas do meio musical independente poderão se inspirar para realizarem suas próprias produções e gravações sem depender das grandes gravadoras.

O objetivo geral deste trabalho é investigar e conhecer as contribuições de Léo para o cenário musical independente de Aracaju, por meio da pesquisa sobre sua trajetória com ponto central na sua atuação profissional como engenheiro de mixagem, gravação e produtor musical. Sempre muito estudioso e conectado ao mundo da tecnologia, ele também a traz como sua aliada de forma muito inteligente em suas produções e gravações. A junção de todos esses atributos faz com que Léo possa ser considerado por muitos artistas uma referência para o áudio no estado de Sergipe.

Como primeiro objetivo específico, procuramos entender melhor o contexto em que Léo está inserido e, para isso, vamos destacar a importância da democratização do acesso aos meios de gravação por meio da tecnologia. Segundo Waldir Pinto (2012, p. 03): “A popularização e barateamento dos meios de produção são fenômenos que vieram acompanhados de um aumento exponencial na qualidade dos equipamentos de gravação e edição de áudio”. Esse processo foi fundamental para uma autonomia maior tanto dos produtores e engenheiros de áudio como dos artistas, que antes estavam reféns dos grandes estúdios profissionais. Situação essa que resultou também em consideráveis mudanças na indústria fonográfica como um todo. Como segundo objetivo específico, realizamos uma revisão de literatura sobre gravação sonora, produção musical, tecnologia, *home studio* e, como terceiro objetivo específico, foi feita uma pesquisa sobre a carreira de Léo Airplane e sua atuação no cenário musical sergipano.

A respeito da metodologia deste trabalho, durante a pesquisa bibliográfica consultamos livros, artigos científicos, *sites* e vídeos sobre os conceitos abordados na pesquisa. Para obter informações sobre a carreira de Léo e o contexto musical independente em Aracaju, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com o próprio Léo Airplane, companheiros de profissão do áudio e alguns artistas com quem trabalhou (essas entrevistas foram captadas por

⁶ A partir de uma busca no Google Acadêmico com as palavras-chave: *gravação, produção musical, Aracaju*, não foram encontrados resultados objetivos diretamente ligados aos assuntos pesquisados.

meio de gravador de áudio zoom h4n). Somado a isso, também consultamos matérias jornalísticas, vídeos disponíveis na internet e realizamos um levantamento dos materiais fonográficos em que Léo esteve envolvido.

O capítulo 2, *Gravação e Produção Musical*, apresenta uma revisão de literatura em que aborda a transformação histórico-tecnológica da gravação de áudio, assim como as concepções que envolvem a captação, mixagem, masterização e produção musical. É imprescindível que o leitor tenha uma breve noção do que significa cada função citada para compreender melhor o trabalho desempenhado por Léo Airplane com os artistas e bandas. Ainda no mesmo capítulo, mencionamos a relevância do desenvolvimento tecnológico e a consequente evolução da acessibilidade aos meios de gravação e produção musical. O que é de entendimento necessário, já que Léo é contemporâneo dessa transição a partir do final do século XXI, principalmente com a chegada mais assídua da internet em que a era digital mudou totalmente a forma de consumir, produzir e gravar música. No último tópico deste capítulo, vamos entender um pouco sobre o universo do ‘*Home Studio*’⁷, lugar esse que Léo desenvolve a maior parte do seu trabalho seja mixando, produzindo ou gravando. Abordamos o seu significado, desenvolvimento, funcionamento e suas vantagens dentro do mercado musical contemporâneo.

Já no capítulo 3, *Léo Airplane e o Cenário Musical Independente de Aracaju*, vamos tratar da relação direta entre Léo Airplane e a cena musical independente de Aracaju dentro dos elementos do universo da gravação e, conseqüentemente, da indústria fonográfica. Para isso, primeiramente, apresentamos um relato biográfico que conta um pouco dos aspectos pessoais da vida de Léo, bem como o princípio da sua relação com a música, tecnologia, equipamentos e as primeiras experiências com gravação de forma amadora. Em seguida, falamos sobre a realização dos primeiros trabalhos de Léo, que aconteceram por demanda dos seus próprios projetos e serviram de experiência no início da sua carreira. Escrevemos também sobre como era o contexto para uma banda ou artista independente gravar um material fonográfico no final do século XX e entrada do século XXI em Aracaju, com o objetivo de entender os desafios e limitações que existiam referentes ao acesso à informação e equipamentos, condição financeira, relação com os profissionais de áudio dos estúdios, entre outros. Para isso, realizamos entrevistas com personagens da cena aracajuana atuantes desde aquela época. Seguindo no mesmo capítulo, foi possível compreender como se deu o desenvolvimento profissional de Léo Airplane, analisando como foi o seu processo de

⁷ Em português: Estúdio Caseiro – tradução nossa.

aprendizado e a partir de que momento o seu nome se espalhou no cenário independente da cidade, começando assim a trabalhar com vários artistas de diferentes perfis, seja do *rock* ou de outros gêneros musicais. No último tópico do capítulo, abordamos sobre a consolidação de Léo Airplane como produtor musical e profissional do áudio em Aracaju. Fizemos um levantamento com a maioria das produções fonográficas que esteve presente desde 2003 até os dias atuais, em que pudemos constatar, entre outros aspectos, uma dimensão quantitativa do trabalho de Léo. Além disso, colhemos depoimentos dos artistas entrevistados para a pesquisa em que descreveram características de Léo e de seu trabalho e expressaram suas opiniões sobre a sua relevância para boa parte da cadeia musical independente de Aracaju.

Por último, nas considerações finais, além de expor nosso ponto de vista diante de alguns fatos abordados no trabalho, comentamos sobre como se deu o desenvolvimento da pesquisa e as descobertas obtidas após levantamento e análise dos dados.

2. GRAVAÇÃO E PRODUÇÃO MUSICAL

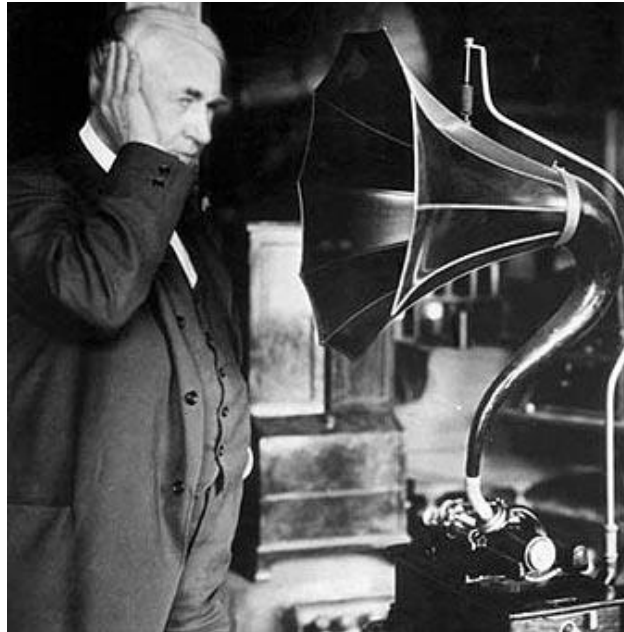
2.1. A GRAVAÇÃO SONORA

Em 2008 foi mostrado ao mundo que a primeira gravação da voz humana foi feita em 1860 pelo bibliotecário francês Édouard-Léon Scott de Martinville. Ele realizava gravações por meio do seu invento, o fonógrafo, com o objetivo de captar e mostrar a imagem do som que era gravado. Como não havia tecnologia suficiente para ouvir as gravações e com a invenção do fonógrafo de Thomas Edison que obteve sucesso comercial, e logo depois com a morte de Scott de Martinville. Seus registros sonoros ficaram esquecidos por cerca de 150 anos, até que em 2008 historiadores norte-americanos conseguiram reproduzi-los o que gerou o reconhecimento merecido a Scott (VENTURA, 2021).

O Fonógrafo⁸ inventado, em 1877, pelo cientista norte-americano Thomas Edison, que por muito tempo foi considerado o criador da primeira gravação, consistia em um aparelho de gravação e reprodução sonora. Inicialmente, devido à sua baixa qualidade de áudio e às suas limitações técnicas como, por exemplo, a impossibilidade das gravações em cilindros serem replicadas, não ficou evidente que a reprodução musical se tornaria o principal foco na evolução desta máquina (GOMES, 2014, p.73 e 74).

⁸ Segundo João Neto (2009, p.23): “O fonógrafo era constituído por um cilindro de couro recoberto por uma folha de estanho, montado sobre um eixo horizontal provido de manivela em uma das extremidades, ao acionada permitia à agulha ligada a um diafragma riscar a superfície do estanho conforme a vibração provocada pelas ondas sonoras.”

Figura 1 - Thomas Edison e o seu Fonógrafo



Fonte: <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/edison/fotos/edison_fonografo.jpg> Acesso em: 15 out. 2021.

Já em 1886, Alexander Graham Bell, com ajuda do seu irmão Chichester e do professor Charles Sumner Tainter, criou o grafofone. A distinção básica em relação ao fonógrafo era que o grafofone utilizava papelão coberto com cera em vez das folhas de estanho no sistema de registro. Outro recurso do grafofone era o sistema de amplificação da reprodução por meio de um jato de ar comprimido, bem como um procedimento que liberava que o cilindro fosse acionado em várias rotações (GOHN, 2001, p.03 e 04).

Um ano depois, em 1887, o inventor alemão Emile Berliner patenteou o gramofone, cujo funcionamento agora utilizaria discos de 78 rotações e sete polegadas em substituição aos cilindros e trouxe também a viabilidade da duplicação de gravações. Os discos inicialmente eram produzidos em ebonite⁹, que não se desgastava tão rapidamente quanto a cera dos cilindros do fonógrafo, mas devido a sua dificuldade de prensagem logo foi substituído pela goma-laca¹⁰, e somente nos anos 1940 o vinil¹¹ entraria de vez no mercado como material utilizado na produção de discos (GOMES, 2014, p.75).

⁹ Material de borracha vulcanizada rígida.

¹⁰ Espécie de cera/resina que hoje em dia é muito usada como verniz de pisos e móveis e no acabamento de instrumentos musicais.

¹¹ Tipo de plástico conhecido popularmente como PVC, que vem do nome em inglês *Poyvinyl Chloride*.

Figura 2 - Gramofone de Emile Berliner



Fonte: <<https://historiaschistoria.blogspot.com/2015/01/do-fonografo-ao-mp3.html>> Acesso em: 15 out. 2021.

Segundo Walter Pinto (2012, p.01):

Os primeiros equipamentos de reprodução e gravação de áudio foram idealizados para fins alheios ao entretenimento. O fonógrafo de Edison e o grafophone do *Volta Laboratories*, entre outras invenções pioneiras na área, tinham como finalidade inicial atender a demanda de escritórios, repartições e afins - com o intuito de proporcionar uma espécie de caixa de mensagens dos dias atuais. Outras funcionalidades vislumbradas pelo próprio Thomas Edison (inventor do fonógrafo) para estes equipamentos era a gravação de vozes de pessoas queridas e/ou famosas para a posteridade, anúncios publicitários, fins educacionais etc. Além disso, a própria operacionalização dos equipamentos requeria, nos primórdios, pessoal altamente especializado, motivo pelo qual Edison preferia alugar os fonógrafos para exposições públicas e demonstrações. (PINTO, 2012, p.01)

O mesmo autor afirma que apenas na última década do século XIX os fabricantes e distribuidores do fonógrafo e grafophone começaram a relacionar essas novas ferramentas com o entretenimento, apresentando interfaces mais acessíveis ao público. Ainda assim, neste período da gravação acústica¹², o método de captura de áudio continuava com um alto grau de complexidade. Não existiam os grandes estúdios com toda estrutura de equipamentos e isolamento acústico que conhecemos nos dias de hoje e como também não existia edição¹³, qualquer interferência externa de vazamento sonoro poderia resultar em uma perda de todo o trabalho. Os profissionais que trabalhavam nessas gravações precisavam ter uma grande experiência na área, muitas vezes eram ligados vários equipamentos ao mesmo tempo com o intuito de no final verificarem qual ficou com o som mais satisfatório (PINTO, 2012. p.01).

¹² Corresponde a essa primeira fase do desenvolvimento da gravação sonora, marcada pela descoberta do fonógrafo. Logo após, a forma de gravar se tornaria elétrica.

¹³ Técnica em que é possível manipular o áudio gravado, como, por exemplo, realizar correções ou colagens.

Em meados dos anos 1920, a indústria fonográfica se transformava com o desenvolvimento do rádio que começava a ocupar seu espaço, e a mudança da gravação mecânica pela gravação elétrica representou um grande progresso na qualidade do áudio e provocou mudanças na prática de gravação e na experiência auditiva (GOMES, 2014, p.76).

A partir da criação do sistema elétrico de gravação foram desenvolvidos equipamentos de captação e amplificação como o microfone e alto-falantes. O som produzido agora seria convertido em sinal de corrente eletromagnética e em seguida amplificado no momento da gravação e da reprodução (PICCINO, 2003, p.17).

Walter Pinto (2012, p.02) confirma essa transformação:

Impulsionada pela concorrência do rádio, recém chegado ao mercado durante aquela década, a tecnologia de gravação e reprodução acústica de áudio iria dar um salto qualitativo, com a inserção de amplificadores e microfones no lugar dos cones (tubos) usados anteriormente. Não apenas diferenciou-se o que os consumidores escutavam nas gravações - com a ampliação das *frequências* captadas e da potência sonora - mas, especialmente, como os registros sonoros eram captados e gravados. (PINTO, 2012, p.02)

Na fase da gravação acústica, a captação sonora era feita em pequenas salas simultaneamente com os cantores e instrumentistas por meio de um mesmo aparelho. Muitas vezes o músico tinha que adequar seu modo de tocar o instrumento em detrimento de um posicionamento que seria melhor para o áudio e os cantores nessa época tinham que ter vozes bastante fortes para poderem ser captadas em meio ao som da banda. Com a chegada da gravação elétrica, o ambiente se tornou mais confortável e adequado para o trabalho dos músicos e cantores, já que agora possuíam microfones. Além disso, os sons agora podiam ser captados em diferentes distâncias, o que proporcionava novas disposições dos músicos e cantores para a gravação. Os responsáveis pela função de captar da melhor forma possível os sons, eram os chamados engenheiros de gravação (PINTO, 2012, p.02).

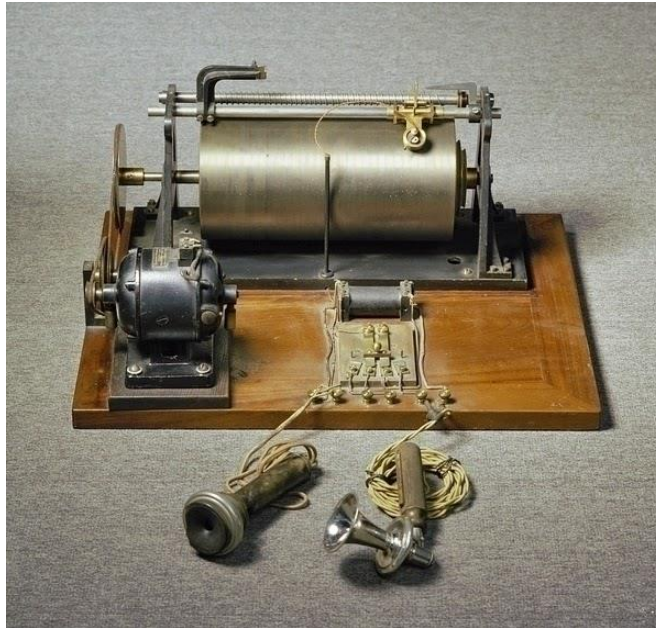
Rodrigo Gomes (2014, p.76) também afirma:

Com a substituição dos sistemas mecânicos precedentes, o aparato de gravação agora não precisava ser colocado no mesmo espaço dos músicos, inaugurando-se assim o modelo de estúdio moderno com uma sala de controle separada, que se tornou domínio do engenheiro. Além disso, o microfone libertou os músicos ao permitir um posicionamento mais natural de cantores e instrumentistas. (GOMES, 2014, p.76)

A gravação magnética foi inventada em 1878 pelo engenheiro Oberlin Smith, inspirado por Thomas Edison após conhecer o fonógrafo, porém não ficou conhecido porque não conseguiu patente e nem demonstrar publicamente o seu projeto. Outro nome importante

durante a época de descoberta do registro magnético é o do engenheiro dinamarquês Valdemar Poulsen, que movido pela sua frustração pessoal em que não existia a possibilidade de deixar uma mensagem gravada no telefone quando a outra pessoa não atendia, criou o primeiro gravador magnético em 1898, intitulado *telegraphone* (SANTOS, 2009, não paginado).¹⁴

Figura 3 - Telegraphone de Valdemar Poulsen



Fonte: <<https://historiashistoria.blogspot.com/2015/01/do-fonografo-ao-mp3.html>> Acesso em: 16 out. 2021.

Já no final da década de 1920, o engenheiro germânico-austríaco Fritz Pflumeur apresentou na Alemanha o primeiro sistema de gravação por fita magnética. O material utilizado era um papel recoberto com óxido metálico e somente em 1934 as fitas plásticas seriam comercialmente lançadas (GOMES, 2014, p.78).

O doutor em Ciências da Comunicação Rogério Santos (2009, não paginado), discorre em sua publicação que a empresa alemã de eletrotécnica AEG (*Allgemeine Elektrizitäts-Gesellschaft*) foi quem se interessou pela invenção de Pflumeur, assinando um contrato com ele e posteriormente a empresa desenvolveria o magnetofone, que consistia em um aparelho

¹⁴ Informação tirada do *blog* Indústrias Culturais, disponível em: <<https://industrias-culturais.hypotheses.org/5669>> Acesso em: 20 out. 2021. O blog começou a ser publicado em 17 de março de 2003, tendo atingido 1,2 milhões de visitantes únicos em outubro de 2010. O autor é Rogério Santos, Professor aposentado da Universidade Católica Portuguesa, Licenciado em História e mestre e doutor em Ciências da Comunicação.

de som para gravação e reprodução de sinais de áudio em fitas magnéticas. Santos (2009) relata:

O modelo de magnetofone da AEG foi a sensação na exposição de Berlim no verão de 1935: os visitantes ficavam surpreendidos ao ouvir a sua voz após a gravação. Dois anos e meio depois, a AEG, conjuntamente com a BASF, produzia um equipamento para venda comercial, ao custo de 1350 marcos (o salário médio de um técnico experiente rondava então os 250 marcos). (SANTOS, 2009, não paginado)

Figura 4 - Magnetofone



Fonte: <<https://industrias-culturais.hypotheses.org/5669>> Acesso em: 16 out. 2021.

A utilização da fita magnética possibilitou o processo de edição das faixas gravadas, fazendo com que diminuísse a pressão nos músicos para que acertassem os *takes*¹⁵ com extrema perfeição e permitindo uma montagem da música gravada a partir do registro das tentativas que não estariam totalmente perfeitas. Ademais, a técnica de edição proporcionou também o desenvolvimento do que seria o papel do produtor musical, que antes estava mais ligado à questões burocráticas como organizar as sessões de estúdio e pagar as contas (GOMES, 2014, p.78).

Walter Pinto (2012, p.02) comenta também sobre o barateamento dos custos de gravação com a chegada das fitas:

Os custos com a gravação magnética foram barateados, uma vez que as fitas eram mais baratas que os discos de acetato em voga a partir do final dos anos 1930 – com a vantagem de poderem ser reutilizadas inúmeras vezes. Devido ao barateamento dos custos de gravação e as facilidades de edição as sessões de gravação passaram a ser mais relaxadas. (PINTO, 2012, p.02)

¹⁵ Termo muito usado no cinema e na música para se referir a um trecho gravado. A tradução para o português seria *tomada*.

Com essas mudanças e novas possibilidades para a gravação sonora, a experimentação começou a aparecer mais no ambiente do estúdio. Durante a década de 1950 surge a técnica do *overdub*¹⁶, que contribuiu ainda mais para os experimentos dentro do desenvolvimento criativo e artístico na gravação. Outro avanço importante que se deu com a chegada das fitas magnéticas foi a possibilidade de gravação por um sistema multicanais¹⁷, que a princípio possuíam apenas dois canais independentes, mas aumentariam essa quantidade ao passar dos anos, chegando a 24 canais nos anos 1970 (PINTO, 2012, p.02).

Eduardo Luersen (2012, p.68) discorre em artigo:

Nos anos 1960, quando as *majors*¹⁸ finalmente adotaram o método de gravação via fita eletromagnética, mais experiências começaram a ocorrer a partir do novo dispositivo. Os exemplos mais citados de experimentos em estúdio, no meio acadêmico, certamente são aqueles utilizados pelo produtor George Martin no álbum *Sargent Pepper's Lonely Hearts Club Band*¹⁹(1967), dos *Beatles*, entre eles, o uso criativo do recurso de *overdub* através da gravação multi-pista, de compressores, entre outros “truques” de estúdio. [...] Outros exemplos, que podem ser citados, de bandas ou artistas que utilizaram o estúdio como ferramenta para experiência estética, nos anos 1960, são *Jimi Hendrix*, trabalhando no estúdio *Electric Lady*, construído especialmente para que o artista pudesse passar mais tempo realizando testes com efeitos e desenvolvendo sua música, *Frank Zappa*, *Pink Floyd*, *Velvet Underground* e *The Beach Boys*. (LUERSEN, 2012, p.68)

José Paiva (2012, p. 05) também afirma:

Com a popularização dos sistemas de gravação multipistas, a partir do final dos anos 50, a tecnologia passa a ser percebida como mais um elemento expressivo na criação musical, com discos que se tornam marcos desta época, como os anteriormente citados “*Pet Sounds*”²⁰, e “*Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*”. (PAIVA, 2012, p.05)

Paiva (2012, p.05) comenta que, com a gravação multipista (ou multicanais), as possibilidades para arranjos mais complexos, harmonizações vocais e dobras instrumentais ganharam força na produção musical, não se limitando mais a um registro com ideias simples devido aos poucos recursos tecnológicos de antes. Álbuns gravados com quatro canais agora tinham a possibilidade de explorar o *overdub*, imagem estereofônica²¹ e a especialização

¹⁶ Consiste na gravação de instrumentos ou vozes em sobreposição ao que já foi registrado em uma faixa.

¹⁷ Método de gravação sonora que permite o registro separado de múltiplas fontes de som para criar um produto final. Pode ser chamado também de multipista.

¹⁸ Termo em inglês referente às gravadoras, que são empresas do ramo musical responsáveis pela obra fonográfica do artista.

¹⁹ Oitavo álbum de estúdio da banda.

²⁰ Décimo primeiro álbum de estúdio da banda americana *The Beach Boys* lançado em 1966.

²¹ Consiste no sistema de reprodução do áudio para enriquecer a sensação sonora nos ouvintes e criar um ambiente mais realista de áudio, utilizando dois canais de som independentes (o direito e esquerdo) sincronizados no tempo.

sonora. Bem como, a utilização eletrônica dos sons, dos primeiros pedais de efeitos, processadores e sintetizadores²².

Já nos anos 1970, um fato a se destacar com o desenvolvimento expressivo da gravação multicanal, foi o surgimento dos discos gravados por um único intérprete, que se tornou mais comum a partir do surgimento dos sistemas MIDI²³ nos anos 1980 (PAIVA, 2012, p.06 e 07).

Com o desenvolvimento da tecnologia, após a fase da gravação multipista por meio das fitas magnéticas, a era da gravação digital, que perdura até os dias de hoje, tinha os seus primeiros avanços. Experimentos com o sistema digital já eram feitos em meados da década de 1930, mas só em 1967, com o surgimento das fitas de vídeo comerciais (VHS e Betamax) e os discos de vídeo *laser*, os avanços se tornaram mais perceptíveis (PINTO, 2012, p.03).

Waldir Pinto (2012, p.03) complementa:

Estas experiências convergiram para a criação do CD como mídia de áudio digital para produção em massa, em 1982. A alta fidelidade tão buscada parece, enfim, ter sido alcançada: a captação da amplitude de frequências audíveis (20 a 20.000 Hz) sem distorções ou ruídos mensuráveis. (PINTO, 2012, p.03)

Os autores Clóvis de Lima e Rose Santini (2005, p.41-42) apresentam no livro *MP3: Música, Comunicação e Cultura* que a utilização maior de *hardware*²⁴ e *software*²⁵ se deu a partir dos anos 1970, mas foi nos anos 1980 que a relação ficou mais estreita entre a música e os recursos da informática devido ao barateamento da tecnologia digital e o acesso à informação.

Lima e Santini (2005, p.41-42) definem que “O surgimento das tecnologias digitais cria condições para a música passar ser gravada através de computadores que transformaram o som em uma sequência de *bits*, e assim surge o registro de música em *Compact-Disc* (CD)”. Foi a partir da década de 1990, com o desenvolvimento e consolidação global da rede interativa de computadores (como podemos ver na figura 5, a utilização do computador no estúdio de gravação), que a informação pôde ser difundida e recebida sem necessitar de um auxílio físico único. “A expansão das tecnologias digitais facilita o armazenamento e a

²² O sintetizador é um criador de sons e timbres. Ele é um instrumento musical eletrônico capaz de sintetizar elementos sonoros a partir de sinais analógicos, digitais ou por modulação física.

²³ MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) é um padrão de interconexão que permite que instrumentos musicais eletrônicos, computadores e dispositivos relacionados tenham uma comunicação em tempo real por meio de uma interface.

²⁴ “Qualquer equipamento físico que integre o computador (CPU, teclado, dispositivos, etc), por oposição ao software.” (BUENO, 1996, p. 336)

²⁵ “Em linguagem de computação, conjunto de instruções destinadas ao funcionamento do aparelho, em oposição a hardware, que designa a sua parte física.” (BUENO, 1996, p. 613)

manipulação da informação digital” (LIMA; SANTINI, 2005, p.41-42). Vamos apresentar mais detalhadamente neste trabalho sobre a gravação digital no tópico 2.3. *A democratização dos meios de gravação de áudio.*

Figura 5 - Sala de controle do estúdio Abbey Road em 1993



Fonte: <<https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/abbey-road-at-80-pictures-of-the-beatles-756763>>

Acesso em: 20 nov. 2021.

Depois de abordarmos sobre o desenvolvimento histórico e tecnológico da gravação sonora, vamos entender agora de forma mais conceitual sobre alguns processos técnicos que a envolvem, essenciais para compreender o trabalho do nosso objeto de estudo, *Léo Airplane*, na pesquisa. Para uma música chegar ao seu resultado final como produto fonográfico²⁶, ela passa por etapas de pré-produção, captação de áudio (gravação), edição, mixagem e masterização.

A pré-produção é a primeira etapa de uma produção musical. Ela envolve todos os processos que antecedem a execução de um projeto artístico, sendo uma fase muito importante para o planejamento e desenvolvimento do material que vai ser gravado. Nela vão ser definidos os arranjos das músicas, bem como a seleção de repertório, realização de ensaios e escolha dos estúdios e técnicos adequados para a gravação. Além de referir-se à parte

²⁶ É a mídia sonora final que resulta de uma produção musical, seja em formato físico como em CD, discos de vinil, fita cassete ou em formato de som digital como o MP3.

artística, é na pré-produção que também é feita a organização financeira do projeto, assim como o plano de *marketing* e estudos de mercado para o lançamento do futuro material (MACEDO, 2006, p.02).

A captação de áudio é o estágio em que a execução musical será transferida para o equipamento de gravação. Frederico Macedo (2006, p.02) comenta em artigo:

O mais importante é fazer uma captação do som com a melhor qualidade técnica e musical possível. Bons equipamentos, ambiente adequado e um bom técnico são essenciais. Também é fundamental conseguir que os músicos tenham uma boa performance, o que se consegue realizando um bom trabalho de pré-produção, a escolha adequada dos músicos e a criação de um ambiente favorável. (MACEDO, 2006, p.02)

O engenheiro de som é o profissional responsável pela captação do áudio em uma gravação. Ele tem a função de viabilizar tecnicamente, transformando em som, as ideias da proposta musical concebida pelo artista ou produtor musical, sempre com o cuidado de proporcionar a melhor qualidade possível da gravação (MACEDO, 2006, p.02).

O já falecido engenheiro de som inglês Geoff Emerick (05/12/1945 – 02/10/2018), mais conhecido pelo seu trabalho com os *Beatles* e vencedor de quatro *Grammy Awards*²⁷ na categoria de Melhor Engenharia de Som (1968,1970, 1975, 2004), comenta em seu livro *Here, there and everywhere – Minha vida gravando com os Beatles* (EMERICK; MASSEY, 2013) sobre a sua primeira experiência gravando com os *Beatles* e técnicas consideradas inovadoras para a época que foram utilizadas:

Além de meu imenso alívio por ter sido aprovado e aceito como novo engenheiro de som dos *Beatles*, provavelmente não é um exagero afirmar que a história das gravações foi construída já durante a primeira noite de trabalho no disco *Revolver*. Certamente o som da bateria que eu configurei para Ringo aproximando os microfones e colocando um cobertor dentro do bumbo se tornou um padrão hoje em dia. Mesmo o truque de fazer a voz de John passar por um *Leslie* (que acabamos usando apenas no último verso de “*Tomorrow never knows*”) passou a ser usado também sempre quando um produtor quer que o som de um cantor pareça assustadoramente distante – ou mesmo se às vezes ele apenas precisa mascarar uma voz não tão boa. (EMERICK; MASSEY, 2013, p. 213-214)

Uma gravação pode ser realizada ao vivo ou em *overdub*. A gravação ao vivo é a forma mais antiga e consiste na captação da performance do grupo. A princípio, esse tipo de gravação era feito com a utilização apenas de um microfone para captar todos os instrumentos ao mesmo tempo em uma mesma sala. Como já mencionamos anteriormente, com o desenvolvimento da tecnologia as possibilidades foram aumentando. A partir da criação da

²⁷ Cerimônia de premiação da Academia de Gravação dos Estados Unidos, que acontece anualmente com o intuito de reconhecer o trabalho dos profissionais da indústria musical.

mesa de som com sistema multicanal, tornou-se possível utilizar vários microfones ao mesmo tempo e depois, com a criação dos gravadores multipistas, cada instrumento poderia ser gravado em diferentes pistas e não mais em uma só pista. A invenção do *overdub* juntamente com a melhoria da estrutura de salas de gravação, que seriam agora isoladas acusticamente, também possibilitaram grandes avanços para a qualidade sonora da gravação ao vivo, bem como facilitariam os processos de pós-produção como a edição. Uma das grandes vantagens da gravação ao vivo é a preservação da espontaneidade da execução dos músicos, a música é tocada na sua forma mais natural com a interação ao vivo, mesmo até que os músicos estejam tocando em salas separadas. Já a gravação em *overdub*, que no presente é a mais usada na indústria fonográfica, apareceu em decorrência da possibilidade de fazer gravações complementares sobre um material já gravado. A técnica inventada por Les Paul por volta de 1950 reformulou toda forma de pensar e realizar a produção musical em estúdio. Os músicos agora não precisavam estar em um mesmo ambiente para que a música fosse captada (eles poderiam gravar seus instrumentos um por vez, em dias diferentes e até em locais distintos) e os engenheiros de som teriam um controle individual sobre cada pista, possibilitando uma maior liberdade e precisão para editar as partes gravadas, adicionar efeitos ou substituir arranjos (MACEDO, 2006, p.02-03).

Figura 6 - Sala de gravação de piano do estúdio Abbey Road em 1993



Fonte: <<https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/abbey-road-at-80-pictures-of-the-beatles-756763>>

Acesso em: 19 nov. 2021.

Segundo Macedo (2006, p.03) “A fase de edição consiste na seleção dos melhores trechos de cada uma das partes gravadas e na montagem desses trechos em uma versão final. Pode ser feita após a gravação de cada uma das partes, de um certo número delas ou de todas.” Além disso, na edição podem ser realizados outros processos técnicos como correções de ritmos fora do tempo, eliminação de ruídos e vazamentos indesejados.

A mixagem consiste na etapa em que o técnico irá balancear os volumes de cada instrumento gravado e posicionar cada som no campo estéreo, bem como alinhar os diferentes timbres para que se crie uma coesão sonora na música (MACEDO, 2006, p.04).

Frederico Macedo (2006, p.04) também afirma em seu artigo:

O trabalho de mixagem envolve um nível considerável de conhecimento técnico e domínio no uso de vários equipamentos, processadores, efeitos, bem como um treinamento auditivo que possibilite perceber bem os resultados destes procedimentos sobre o som. Envolve também uma boa dose de sensibilidade artística e de conhecimento musical, influenciando não apenas o aspecto técnico da música como também seus aspectos artísticos. Por isso a mixagem deve ser acompanhada pelos responsáveis pelas tomadas de decisões referentes ao projeto, de modo a imprimir nele a concepção que se tem em mente. (MACEDO, 2006, p.04)

Na mixagem é muito importante ter criatividade e harmonia com a proposta estética do projeto. Cada estilo musical tem suas particularidades, um álbum de *punk rock* vai ter concepções distintas de um disco de *pop*, *funk* ou *fórró*, por exemplo. Em geral, o que se espera ao final da mixagem é que se obtenha uma melhor qualidade sonora possível em relação ao que foi gravado, em alguns casos podendo ter o objetivo de ter uma fidelidade com o som original captado mas em outros casos, a depender da estética desejada, a mixagem pode alterar bastante o som gravado.

Figura 7 - Sala de mixagem no estúdio Abbey Road em 1993



Fonte: <<https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/abbey-road-at-80-pictures-of-the-beatles-756763>>

Acesso em: 30 out. 2021.

A masterização é o último processo pelo qual uma música gravada passa para tornar-se um produto fonográfico. Para Macedo (2006, p. 04):

É uma das etapas mais técnicas da produção em estúdio, e consiste na preparação das matrizes que serão enviadas à fábrica. A masterização deve levar em consideração a mídia final na qual a gravação será comercializada – disco de vinil, fita magnética, fita digital, CD, DVD –, pois cada uma delas possui características específicas. (MACEDO, 2006, p.04)

Ao contrário da mixagem, na masterização as pistas gravadas são trabalhadas ao mesmo tempo como uma só unidade e não individualmente, com o objetivo de se obter o mesmo volume, timbre e sonoridade para todas as faixas. Macedo (2006, p.04) complementa em seu texto:

A masterização é também um processo de finalização artística do trabalho realizado nas fases anteriores, e pode alterar radicalmente o resultado final. Por isso deve ser acompanhada pelos responsáveis pelo projeto. Ao final, tem-se a matriz, que será enviada para a fábrica para que seja reproduzida em série. (MACEDO, 2006, p.04)

Uma peça importante, necessária e presente em todas as etapas de uma gravação, desde a pré-produção até a masterização, coordenando todo o projeto, é a figura do produtor musical. A seguir, no próximo tópico, vamos entender mais precisamente sobre as suas funções.

2.2. O QUE FAZ UM PRODUTOR MUSICAL?

Figura 8 - (em ordem da esquerda para direita) Ringo Starr, Paul McCartney, George Harrison e o produtor musical George Martin em 1995



Fonte: <<https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/abbey-road-at-80-pictures-of-the-beatles-756763>>

Acesso em: 15 dez. 2021.

O produtor musical é quem determina a estética sonora de um projeto, a depender da situação, com a influência e participação do artista ou banda. É importante que o produtor tenha conhecimentos musicais, de mercado, público-alvo, de técnicas de gravação em estúdio e, além de tudo, que seja uma pessoa que saiba se relacionar bem socialmente, pois, como ele conduz a produção, se torna também o ponto central de comunicação entre todos os envolvidos no trabalho (MACEDO, 2006, p.02).

George Martin (03/01/1926 – 08/03/2016), renomado produtor musical vencedor de cinco *Grammy Awards* e que ficou mais conhecido pelo seu longo trabalho com os *Beatles*, relata em seu livro *Fazendo Música – o guia para compor, tocar e gravar sobre a época em que iniciou sua carreira*:

Nos obscuros dias pós-Segunda Guerra Mundial, quando o *rock'n' roll* estava apenas começando, o termo “produtor de discos” nunca era usado e, caso tivesse sido, ele não se teria aplicado a mais de meia dúzia de pessoas no meu país. Portanto, a minha primeira tentativa de controlar sons gravados em discos de cera a partir de 1950 levava, na época, o título de “diretor de artistas e gravações”. (MARTIN, 2002, p. 332)

Para Martin (2002, p.332), o produtor musical “é responsável pelo som final de um álbum lançado no mercado. A maneira como ele chega a esse som é uma questão muito individual.” George reflete que não existe uma forma correta para produzir um álbum, cada

álbum ou artista tem suas peculiaridades e o produtor musical deverá entendê-las de acordo com a circunstância. Também é primordial que exista uma boa relação entre o artista e o produtor e que nela haja uma identificação, afinidade e respeito entre ambos.

Outro fator muito importante nesse relacionamento entre artista e produtor é a confiança. O papel do produtor é extrair o melhor do artista e muitas vezes para isso passa por situações em que necessite barrar alguma canção que julgue não condizente com o trabalho ou algum caso em que precise sugerir a alteração de arranjo ou estrutura da composição. Posto isso, é preciso que o artista confie no produtor, mas que também o produtor tenha uma sensibilidade e ponderação, pois a criação artística envolve muito do ego e intimidade do artista.

O produtor carioca Kassin (já trabalhou com a banda Los Hermanos, e cantores como Vanessa da Mata, Erasmo Carlos, Adriana Calcanhoto, Caetano Veloso, entre outros) comenta em entrevista sobre a importância de o produtor musical entender o artista, a proposta do seu trabalho e seu público para que o produto final seja coerente e satisfatório para os objetivos do artista. Kassin relata sobre as diferentes formas de pensar a produção de um álbum a partir da necessidade do que pede cada situação:

Às vezes você tem uma pessoa que é muito emocionante cantando e tocando, e quando você põe a banda, o fato de ter tanta coisa acontecendo tira o foco daquela gênese, que é uma gênese boa. E às vezes não, às vezes você tem uma música que é totalmente arranjo, ela funciona pelo refinamento do arranjo ou pelas camadas de coisas que acontecem. (Informação Verbal²⁸)

Já Arnolphi Lima Filho, popularmente conhecido como Liminha, produtor musical que já trabalhou com nomes da música como: Gilberto Gil, Titãs, Chico Science e Nação Zumbi, Lulu Santos, Paralamas, Daniela Mercury, Marina Lima entre muitos outros, compara em entrevista que a função do produtor musical é equivalente à de um de diretor de cinema e afirma que um produtor na música é quem direciona as sessões de gravações, faz escolha de repertório, arranjos e de músicos que vão participar do álbum.²⁹

George Martin (2002, p.333) comenta em seu livro sobre essa importância da organização do produtor antes de entrar em estúdio para gravar:

Invariavelmente, o compositor já terá feito uma *demo*³⁰ barata com a canção, que servirá como ponto de partida para ideias. Temos alguma partitura? Devemos

²⁸ Entrevista disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qk_d8wektNw&ab_channel=UBC-Uni%C3%A3oBrasileiradeCompositores>. Acesso em: 22 dez. 2021.

²⁹ Entrevista disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1yVtEzH0d5Q&t=32s&ab_channel=UBC-Uni%C3%A3oBrasileiradeCompositores>. Acesso em: 22 dez. 2021.

³⁰ Versão demonstrativa da música gravada.

começar com base e acrescentar a orquestração mais tarde? Devemos reunir os nossos músicos favoritos e fazer os arranjos “principais” no estúdio? Devemos planejar com antecedência e preparar tudo de acordo. O próprio estúdio deve ser escolhido e reservado de acordo com o engenheiro de sua preferência; os músicos certos e uma data apropriada escolhida para o encontro de talentos. (MARTIN, 2002, p. 333)

Por fim, é importante destacar que, para além do domínio técnico, é necessário ter criatividade para produzir um álbum, mas que o produtor saiba dosar com equilíbrio e bom senso as ferramentas que poderá utilizar em uma música. “O produtor deve saber até onde ele pode ir, antes que os efeitos comecem a se anular uns aos outros” (MARTIN, 2002, p. 340). Cada compositor tem suas características e nem sempre sabe que elementos quer colocar na sua canção, com isso, o produtor é quem materializa a ideia do compositor em som.

2.3. A DEMOCRATIZAÇÃO DOS MEIOS DE GRAVAÇÃO DE ÁUDIO

Já vimos no texto um pouco sobre o processo histórico de desenvolvimento da gravação sonora através do avanço da tecnologia. Agora vamos entender mais especificamente sobre como se deu a progressão da democratização dos meios de gravação.

Em artigo, Waldir Pinto (2012, p. 03) afirma: “A popularização e barateamento dos meios de produção são fenômenos que vieram acompanhados de um aumento exponencial na qualidade dos equipamentos de gravação e edição de áudio.” O autor elucida que todo esse processo ocorreu de forma gradativa a partir do avanço da tecnologia. Os primeiros gravadores de quatro canais proporcionaram aos artistas o contato com a possibilidade da gravação caseira de suas músicas no final dos anos 1970. Porém, nessa época, ainda existia uma grande diferença de qualidade em relação aos estúdios profissionais, que possuíam uma enorme quantidade de equipamentos de diferentes funcionalidades e que eram de valor financeiro muito elevado.

Por consequência de um maior acesso aos mecanismos de gravação, os artistas foram aprendendo, com o passar do tempo, cada vez mais sobre o funcionamento de uma gravação. Na era da gravação acústica, devido à complexidade técnica das ferramentas da época, apenas os engenheiros de som eram capazes de opinar e tomar decisões em relação a aspectos técnicos. A partir da gravação elétrica, o artista começa a ter uma relação mais próxima com o profissional de áudio e também a se familiarizar melhor com as novas tecnologias presentes,

mas as decisões centrais ainda são tomadas pelo técnico específico e a serviço da gravadora³¹. Somente com a facilitação do entendimento sobre os equipamentos, trazida pelo crescimento da gravação digital no final do século XX, o artista se tornou mais capacitado e influente nas decisões mais técnicas em estúdio, podendo ser até o seu próprio engenheiro e produtor do seu álbum (PINTO, 2012, p.03).

O sistema digital de gravação foi logo aderido pelos grandes estúdios profissionais, no entanto, não foi uma transição de total substituição, pois inicialmente os preços dos gravadores digitais eram bastante caros e ainda havia muitos equipamentos analógicos nos estúdios, ademais que as técnicas para gravar eram praticamente iguais. Com o desenvolvimento acelerado da tecnologia, os recursos digitais foram ficando mais acessíveis e também com um conjunto de funcionalidades cada vez mais abrangentes, o que beneficiou os estúdios caseiros. Contudo, mesmo com certa ascensão dos estúdios de baixo custo nesse período, os tradicionais estúdios profissionais continuaram sendo prioridade para o meio comercial por ter a segurança de possuir uma equipe especializada e experiente que garantiria uma excelência de qualidade para o mercado (PINTO, 2012, p.03).

Duas empresas que se destacaram nos anos 90 por oferecerem pacotes com recursos digitais atrativos foram a *Alesis Company* e *Roland*, como conta Waldir Pinto (2012, p.03) em artigo:

Com um custo-benefício ainda melhor para os estúdios caseiros, em 1996 a Roland lançou a VS-880, uma máquina que salvava as informações em disco rígido, continha 8 pistas de gravação e unia, no mesmo equipamento, unidade de mixagem e edição – pacote que custava cerca de US\$ 3.000. (PINTO, 2012, p. 03)

O passo seguinte que contribuiu de maneira bastante significativa para a democratização dos meios de gravação foi a utilização do computador como um recurso essencial a partir do sistema digital. Segundo Waldir Pinto (2012, p. 03 e 04):

Os computadores passaram a ser ferramenta de suporte e armazenamento dos estúdios profissionais e *softwares* foram desenvolvidos para auxiliar em vários procedimentos da gravação multipista. Com o incremento exponencial da capacidade de armazenagem dos PCs, os computadores caseiros também poderiam se tornar estações de trabalho de áudio digital (*DAW*). *Softwares* de gravação e mixagem eram outros aplicativos que poderiam transformar os computadores caseiros em gravadores digitais versáteis. (PINTO, 2012, p. 03 e 04)

³¹ Nome dado às empresas do ramo musical responsáveis pela obra fonográfica do artista.

Dessa maneira, desde que o computador se torna um instrumento fundamental para a gravação digital, as interfaces³² dos programas de áudio também se aprimoraram rapidamente com o objetivo de tornar o uso das ferramentas cada vez mais compreensíveis de operar. Exemplo disso é o surgimento do *Pro Tools*, *software* de áudio criado pela empresa *Digidesign*, que uniu mecanismos de gravação, edição e mixagem com uma interface de fácil visualização no computador para as operações dos aplicativos, além de conter uma mesa de mixagem (PINTO, 2012, p. 04).

Figura 9 - Computador com sistema Pro Tools



Fonte: <<https://www.mixonline.com/technology/1991-digidesign-pro-tools-383616>> Acesso em: 03 fev. 2022.

A partir das mudanças tecnológicas e principalmente com a chegada do sistema digital auxiliado pelo computador, os processos que fazem parte da construção de um álbum se transformaram, como explica o engenheiro de áudio, produtor e músico Bobby Owsinsky (2014, p.23) sobre a evolução da mixagem:

A mixagem nas primeiras gravações nos anos 50 era mínima porque era feita apenas com um gravador de fita mono numa só trilha, e considerava-se uma grande gravação quando se utilizava os quatro microfones do estúdio. [...] A disponibilidade de um gravador de fita ter mais e mais trilhas possibilitou consoles cada vez maiores, e posteriormente com o computador, funções como a automação e recuperações de parâmetros se tornaram recursos necessários para gerenciar a complexidade de sessões maiores. Com tudo isso, veio não apenas uma mudança

³² “Modo através do qual o usuário consegue, usando um computador, interagir com um programa ou com um sistema operacional: interface do Windows.” Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/interface/>>. Acesso em: 01 fev. 2022.

inevitável na filosofia da mixagem, mas até mesmo uma mudança na maneira como um mixer ouvia ou pensava também. (OWSINSKY, 2014, p.23)³³

É importante falarmos também da transformação no mercado fonográfico da música gerada pela popularização dos meios de gravação, principalmente a partir da virada do século XX para o XXI, com o crescimento da informática e da internet, que tornaram possível o compartilhamento e transmissão de arquivos (a exemplo do surgimento do MP3³⁴ e da possibilidade da gravação caseira de CDs), o que contribuiu significativamente para um maior acesso à informação e às ferramentas digitais de produção musical, e com isso trouxe mais possibilidades para os artistas se tornarem independentes das gravadoras.

Santini e Lima (2005) destacam as transformações ocasionadas pelo desenvolvimento da internet que atinge toda cadeia, desde o artista ao público:

A transmissão de arquivos musicais na Internet muda as relações entre produtores e consumidores de música. Por um lado, os produtores de música podem disseminar com facilidade a sua obra, tornando-a virtualmente acessível a milhões de pessoas sem grandes custos de distribuição. Por outro lado, os consumidores podem recuperar e usar arquivos musicais sem depender da mediação da indústria fonográfica. A possibilidade de que a música circule sem um suporte físico faz com que produtores e consumidores dependam menos da intermediação da indústria fonográfica. As máquinas e seus mecanismos de busca ampliam as possibilidades de encontro entre o público, as obras e os autores. (SANTINI; LIMA, 2005, p. 11-12)

Os autores Stein, Vieira, Quadros (2014), com base em Berk (2009), também comentam sobre as mudanças na indústria fonográfica:

Os atores do processo de produção da indústria fonográfica têm sido confrontados com inovações tais como: programas de compartilhamento de arquivos, formato MP3, softwares de produção musical gratuitos, interfaces de áudio externas e, principalmente, rede mundial de computadores (internet). Tais inovações, que dizem respeito a programas e recursos para captação, edição e envio de sons, têm levado a tecnologia musical a centralizar-se no *desktop*³⁵ (BERK, 2009). Diferentes modalidades de softwares de gravação multipistas, processadores de sinal e fontes de som têm transformado o computador pessoal em um estúdio eletrônico virtual portátil. (STEIN; VIEIRA; QUADROS, 2014, p.749-750)

Com todo esse avanço tecnológico que barateou os custos de equipamentos de produção musical e com o desenvolvimento da internet que propagou o acesso à informação e possibilitou uma rede de troca de arquivos, a diferença de qualidade entre um material gravado em um estúdio profissional e um material gravado em um estúdio caseiro foi ficando

³³ Tradução nossa.

³⁴ “Formato de arquivo de áudio capaz de comprimir seu tamanho e tornar-se facilmente transferível.” (STEIN; VIEIRA; QUADROS, 2014, p.749) Disponível em: <<https://desafioonline.ufms.br/index.php/deson/article/view/1163>> Acesso em 20 fev. 2022.

³⁵ Na informática o termo significa que é o ambiente principal do computador, mais conhecida também como área de trabalho.

cada vez menor. Dessa forma, o estúdio caseiro, mais conhecido no meio musical pelo termo em inglês *home studio*, se aperfeiçoou e ganhou mais espaço no mercado da música, e é sobre esse assunto que iremos tratar no próximo tópico.

2.4. O UNIVERSO DO HOME STUDIO

Como vimos no tópico anterior, a tecnologia de forma geral possibilitou o surgimento e evolução do *home studio*. Com isso, ao passar do tempo, os artistas foram ganhando mais possibilidades e alternativas para realizar uma produção musical de qualidade, sem precisar estritamente de um estúdio profissional. O desenvolvimento dos computadores, a redução no tamanho dos equipamentos transformando-se em portáteis e com uma grande capacidade de armazenamento, o refinamento dos *softwares* de gravação que se tornaram cada vez mais completos, entre outros avanços, proporcionou a melhoria do *home studio*, o que beneficiou principalmente os artistas que possuem menos recursos para viabilizar o seu trabalho e hoje podem gravar no quarto da sua própria casa.

Um estúdio profissional geralmente tem grandes investimentos para dispor de um ótimo sistema de computadores que proporcione uma alta capacidade de trabalho durante a gravação, além de placas de áudio, condensadores analógicos, *set* de microfonação para diversos instrumentos musicais, amplificadores, estrutura física com isolamento acústico adequado, entre outros investimentos, que tornam o seu uso caro e menos acessível. Em compensação a isso, o *home studio* por meio da tecnologia de emulação³⁶ desenvolvida nos programas, trouxe alternativas possíveis financeiramente para o artista de menor porte (FREITAS, 2017).

Outra tecnologia essencial para esse processo de gravar em casa foi o chamado *MIDI*, como explica o autor Carlos Freitas (2017):

Graças à tecnologia *MIDI*, *studios* inteiros hoje cabem em um quarto convencional de qualquer casa popular. A tecnologia *MIDI* basicamente consiste na projeção sonora de um instrumento virtual. Esse instrumento é criado ou carregado no computador e executado no computador mesmo, com a ajuda de interfaces de áudio. (FREITAS, 2017, p.18)

³⁶ “Emular é a capacidade que um software possui de imitar outro software, muito comum entre os usuários para que haja redução dos custos de aquisição de uma funcionalidade.” (FREITAS, 2017, p. 16) Disponível em: <https://www.academia.edu/34108327/O_home_studio_e_o_novo_mercado_musical> Acesso em: 23 fev. 2022.

Uma estrutura básica de um *home studio* para fazer uma gravação seria com a utilização de um computador, placa de áudio externa (chamada também de interface de áudio) - onde pode ser ligado o microfone ou algum instrumento -, monitores de áudio ou fones de ouvido, e um teclado controlador³⁷ (FREITAS, 2017). Esses equipamentos podem variar bastante de preço no mercado a depender da quantidade de recursos disponíveis, qualidade de peças e funcionalidade. O valor de uma placa de áudio, por exemplo, vai modificar de acordo com a quantidade de canais presentes nela e com o tipo dos componentes utilizados, porém, esses custos de um estúdio caseiro são incomparáveis com o que geralmente é gasto nos estúdios profissionais.

Figura 10 - exemplo de um *home studio*



Fonte: <<https://www.tecmundo.com.br/apple/3632-audio-primeiros-passos-para-montar-um-home-studio.htm>> Acesso em: 25 fev. 2022.

Importante destacarmos também sobre o acesso aos softwares de gravação. Os preços de um programa de gravação, igualmente os equipamentos, podem variar bastante de acordo com o seu sistema, finalidade e reputação da marca no mercado. Existem também programas gratuitos que, ao invés de ganhar com a venda do produto, obtém seu lucro por meio de anúncios. Além disso, não podemos deixar de citar a presença da pirataria, como vimos

³⁷ Um teclado controlador é um equipamento muito utilizado em *home Studio*, que permite controlar outros instrumentos digitais por meio do sistema MIDI.

anteriormente no tópico 2.3 sobre a democratização dos meios de produção, a internet possibilitou a difusão e o compartilhamento instantâneo de arquivos. E com toda essa praticidade, conseqüentemente se desenvolveu uma cadeia de transferências com cópias dos programas de áudio sem licença autorizada. Para além dessas questões, a internet permitiu a criação de uma rede de trocas de informação sobre a área de gravação de áudio. As chamadas comunidades virtuais³⁸ são de grande relevância para o aprimoramento do universo do *home studio*, nelas os usuários trocam informações sobre técnicas de gravação, equipamentos, tutoriais de ajuda para quem está iniciando na área e até mesmo discutem melhorias para os *softwares*, que podem servir de parâmetro para os desenvolvedores dos programas de áudio (FREITAS, 2017).

O desenvolvimento do *home studio* viabilizou uma série de possibilidades para o artista que possui poucos recursos e o autor Carlos Freitas (2017) cita alguns desses benefícios em sua pesquisa:

A mobilidade dos músicos. Hoje uma parcela dos músicos de *studio* com maior demanda de gravação, trabalha em casa ou em seu espaço próprio. Os produtores enviam os arquivos das produções em andamento por e-mail ou por compartilhamento em nuvem e eles gravam as suas partes de onde preferirem. [...] Podemos citar também, a acessibilidade ao registro fonográfico e aumento das chances de entrar no mercado, independente do estilo, ainda que esse seja extremamente segmentado. [...] O terceiro ponto é a preservação da identidade artística, que acontece a partir do momento que o trabalho do artista não precisa passar pelo crivo de nenhuma grande gravadora ou empresa similar. [...] O quarto consiste em o próprio artista, ser o produtor e o técnico de áudio. (FREITAS, 2017, p.20-21)

Nosso objeto de estudo deste trabalho, Léo Airplane, é um exemplo de um profissional do áudio que aprendeu e trabalha por meio do *home studio*. A partir do próximo capítulo iremos conhecer quem é Léo Airplane e falaremos sobre suas contribuições para a cena musical independente de Aracaju.

³⁸ As comunidades virtuais são como fóruns de discussões online sobre um determinado assunto.

3. LÉO AIRPLANE E O CENÁRIO MUSICAL INDEPENDENTE DE ARACAJU

Este capítulo versará sobre a trajetória do músico e produtor musical Léo Airplane e sua relação com o cenário musical independente de Aracaju-SE³⁹. Vamos conhecer como iniciou seu contato com a música, tecnologia e com o universo da gravação. Mostraremos também como se deu o seu desenvolvimento profissional, contextos envolvidos, desde os seus primeiros trabalhos realizados até os dias de hoje em que apresenta um vasto currículo de participações em produções fonográficas e sua consolidação no mercado da música em Sergipe.

3.1. PRIMEIROS CONTATOS COM A MÚSICA, GRAVAÇÃO E A SUA RELAÇÃO COM A TECNOLOGIA

Figura 11 - Léo Airplane



Fonte: <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152311576350696&set=pb.849690695.-2207520000..&type=3>>. Acesso em: 07 mar. 2022.

³⁹ Nesta pesquisa entenderemos como “cenário musical independente de Aracaju-SE”, um conjunto de bandas ou artistas que não trabalham com grandes gravadoras da indústria fonográfica e fazem parte de um mesmo contexto sociocultural, mesmo não sendo do mesmo gênero musical ou tendo uma organização específica.

Nascido na cidade de Ipiaú-BA em 1978, Leandro Alves Sant’anna, hoje mais conhecido como Léo Airplane, viveu na cidade de Ruy Barbosa-BA até os 11 anos de idade e se mudou para Aracaju com sua família em 1990. Léo hoje é multi-instrumentista⁴⁰, toca com bandas e artistas como: Alex Sant’anna, Luno, Plástico Lunar, A banda dos Corações Partidos⁴¹. É também produtor musical, engenheiro de mixagem e masterização, engenheiro de som em estúdio, e também desempenha o cargo de técnico de áudio na Universidade Federal de Sergipe.

Em entrevista realizada em 2022, Léo conta que teve a influência musical direta na sua família por meio do seu irmão mais velho, Alex Sant’anna⁴², que já tocava violão quando Léo ganhou o seu primeiro teclado, mas só começou a se interessar de fato por música e por tocar um instrumento (o teclado) por volta dos 14 anos, quando retornou à Bahia e morou durante um período de dois anos na cidade de Santo Antônio de Jesus devido a uma transferência do emprego do seu pai⁴³. Ele relata que nessa fase da adolescência começou a gravar as músicas que gostava em fitas, quando tocava na rádio, e teve algumas aulas de piano, porém não se identificou e preferiu aprender teclado tirando músicas de ouvido⁴⁴, principalmente utilizando temas de filmes que gostava. Houve também a presença de um vizinho nessa época, que tocava piano muito bem, e às vezes Léo ia vê-lo tocar e pegava algumas dicas, o que contribuiu para o seu aprendizado e estimulou sua vontade de tocar teclado.

De volta a Aracaju, Léo teve os primeiros contatos com o meio musical da cidade por meio de Alex Sant’anna, que já estava mais inserido na cena e começando a fazer shows e acabou chamando o irmão caçula para tocar junto.

Mais ou menos uns dois ou três anos depois que eu voltei, Alex começou a tocar mesmo na noite, era ele e uma amiga dele chamada Perla, era uma dupla [...] volta e meia ele me chamava, “ah vamo tocar sei lá no Los Gatos”, era o lugar da época, um barzinho ali perto do Iate [...] ai depois teve uma época que essa dupla fazia com banda completa [...] foi minha primeira experiência de banda, mas não era show não era sei lá 10 músicas, coisa pequena. Só que depois Alex começou a tocar mais sério, a tocar mais frequente, aí ele montou uma banda dele mesmo, depois que ele e Perla se separaram, que ela se mudou. [...] A gente montou uma banda cover, ai

⁴⁰ Seu principal instrumento é o teclado, mas Léo também toca sanfona, guitarra e baixo.

⁴¹ Banda fundada em 2006 que une a música com interpretações teatrais. Hoje o grupo é formado por Léo Airplane, Diane Veloso, Luno Torres, Marreta e Josimar. Fonte: <https://tratore.com.br/um_cd.php?id=8393#:~:text=A%20Banda%20dos%20Cora%C3%A7%C3%B5es%20Partidos%20surgiu%20em%202006%20e%20hoje,e%20os%20rufos%20de%20Josimar.>. Acesso em: 06 abr. 2022.

⁴² Hoje considerado um cantor e compositor de grande relevância no estado de Sergipe, com 25 anos de carreira e quatro álbuns lançados.

⁴³ Léo explica por informação verbal em entrevista realizada em 2022, que a sua família teve que se separar nesse período. Sua irmã e irmão ficaram em Aracaju e ele, seu pai e sua mãe retornaram à Bahia.

⁴⁴ Termo muito usado no meio musical para referir-se a aprender uma música apenas por meio da escuta, sem utilizar partituras ou cifras que são ferramentas da leitura musical.

comecei a tocar sério mesmo de tirar música, de fazer repertório de 30 músicas, foi aí em 1997 mais ou menos. (Informação Verbal⁴⁵)

Figura 12 - Léo (ao fundo) tocando teclado com seu irmão Alex Sant'anna (violão) em meados dos anos 1990



Fonte: Arquivo pessoal de Alex Sant'anna

Simultaneamente a se envolver com a música pelo desejo de tocar um instrumento, Léo já tinha uma ligação com a tecnologia, o que o levaria a mexer com programas de gravação, como conta em relato:

Paralelo a isso tudo de eu começar a tocar, eu sempre fui *nerd*, eu já me interessava por computador, eu sempre gostei. E na mesma época que eu ganhei um teclado, meu pai comprou um computador no começo dos anos 90, quase ninguém tinha né só que meu pai era bancário, era relativamente bem de renda e tinha as vantagens de ser bancário e conseguiu comprar, você fazia um consórcio né pra comprar as coisas [...]. Aí na mesma época que eu comecei a tocar, eu já começava a fuçar, conheci *MIDI* nessa época, comecei a escrever nota no computador e aí o computador vai lá e toca, [...] bem primário... (Informação Verbal)

Seu irmão Alex Sant'anna que, além de músico, sempre atuou na área de tecnologia (atualmente trabalha no ramo voltado para gerência de processos e negócios), comenta sobre essa facilidade de Léo com o campo tecnológico:

Ele sempre foi muito ligado a essa parte de tecnologia, tanto que era quem ligava os vídeos cassetes e o som [Alex fala em tom de brincadeira] [...]. A gente teve o primeiro computador lá em casa, eu sei porque foi quando eu entrei no curso de processamento de dados, foi em 1995 eu acho. Eu me formei em processamento de dados e Léo entrou em ciência da computação algum tempo depois, mas mesmo eu

⁴⁵ SANT'ANNA, Leandro Alves de: depoimento [04 e 15 fev. 2022]. Entrevistador: Gabriel de Oliveira Carvalho, Aracaju, 2022. Todos os depoimentos deste entrevistado presentes nesta monografia ocorreram nos dias 04 e 15 de fevereiro de 2022.

entrando na faculdade, Léo tinha mais facilidade utilizando o computador do que eu [...]. (Informação verbal⁴⁶)

Por volta de 1997, Léo começa a ter as primeiras experiências gravando em casa com os amigos que formariam sua futura banda, chamada Plástico Lunar. “Nessa época eu já conhecia os meninos, mas a gente tocava só em casa mesmo e gravava já nesse esquema de computador, plugava os instrumentos no fundo da placa de som, direto mesmo” (Informação verbal). Porém, um pouco antes de utilizar o computador, Léo e seus amigos já faziam gravações de brincadeira utilizando aparelho de som de fita cassete:

Eu lembro que eu e Daniel⁴⁷ ficava gravando no quarto dele, ele ligava aquelas caixa [sic.] cíclotron⁴⁸ no cassete, no *micro system*, gravava assim na época de brincadeira, gravava instrumental numa fita depois pegava a fita com o instrumental, gravava a voz pra outra fita, tipo *overdub* né. Geralmente todo mundo tinha esse som de dois deck⁴⁹ né na época [...]. (Informação Verbal)

Léo discorre sobre os programas e ferramentas de áudio que utilizava e que tinha acesso em Aracaju, assim como as transformações acarretadas pelo desenvolvimento constante da tecnologia, nesse período de final de século XX:

Então, tinha um programa chamado *Voyetra* [...] bem arcaico mesmo, era de *PC*⁵⁰ [...], aí quando teve o *Windows* né que foi o primeiro sistema operacional gráfico assim de usar mouse, aí apareceu esse programa chamado *Cakewalk*, que existe até hoje né só que é *Sonar* eu acho, mas apareceu esse programa *Cakewalk* que tinha uma interfacezinha, bonitinha, como é hoje, *timeline*⁵¹ com as trilhas, só que era só *MIDI*, não gravava áudio [...]. [...] Depois eu comprei o que chamava de *kit multimídia*, que era uma plaquinha *Sound Blaster*, e tinha duas caixinhas. Já era uma coisa mega *high-tech*⁵² na época, você ter som no computador [...], tocar um áudio no computador era a coisa mais avançada que tinha. Aí com esse *kit multimídia* dava pra você ouvir som [...], aí dava pra brincar, ouvir som e criar, mas gravar áudio foi depois ainda, porque você não tinha como, acho que foi nessa época que eu comecei a tocar em banda que aí apareceu essas placas de som que você conseguia gravar... Porque antigamente você até conseguia gravar áudio, mas não conseguia gravar e ouvir ao mesmo tempo [...], só que aí começou a aparecer umas placas que você conseguia ouvir mais ou menos sem latência⁵³, você botava o áudio e já ia escutando

⁴⁶ SANT’ANNA, Alex Alves de: depoimento [05 mar. 2022]. Entrevistador: Gabriel de Oliveira Carvalho, Aracaju, 2022. Todos os depoimentos deste entrevistado presentes nesta monografia ocorreram no dia 05 de março de 2022.

⁴⁷ Vocalista, guitarrista e compositor da Plástico Lunar.

⁴⁸ Caixa de som amplificada com entradas pra ligar instrumentos e voz.

⁴⁹ Aparelho de som com entrada para colocar duas fitas.

⁵⁰ A sigla PC significa em inglês *personal computer* (computador pessoal). Fonte: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/o-que-significa-pc-notebook-4k-mah-e-outros-terminos-de-tecnologia.ghhtml>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

⁵¹ Em português: linha do tempo – tradução nossa.

⁵² Em português: tecnologia avançada – tradução nossa.

⁵³ “Em uma definição simples, latência é o tempo entre um acontecimento (como mexer em um botão de efeito) e o momento em que esse acontecimento se torna perceptível (quando ouvimos o efeito). Em áudio esse tempo é medido em milissegundos (ms) e é determinante para a precisão em performances.” Fonte: <<https://djb.com.br/latencia/#:~:text=Em%20uma%20defini%C3%A7%C3%A3o%20simples%2C%20lat%C3%A2ncia,para%20a%20precis%C3%A3o%20em%20performances.>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

o que você tá gravando, aí já começou a brincadeira ficar melhor. (Informação Verbal)

Ainda sobre essas novas possibilidades para a gravação feita em casa, que se expandiram por meio da melhoria de mecanismos como os *softwares* e interfaces de áudio, por exemplo, Léo complementa:

Quando eu descobri esse lance de conseguir gravar no computador com multipista, aí foi a revolução. A gente pode botar todos os instrumentos que a gente quer agora. [...] Começou a aparecer essas placas que você conseguia gravar sem latência né e aí você conseguia tipo plugar uma guitarra e botar um *plugin*⁵⁴ de distorção, já tinha *plugin* na época... [...] Você conseguia tocar uma guitarra e já ouvir com a distorção do programa, aí já era massa, já tinha *reverb*⁵⁵, *delay*⁵⁶, essas coisas [...]. Acho que nessa época eu já consegui ligar, eu era muito *nerd* [...], meu teclado tinha saída midi, eu já consegui ligar o teclado via *MIDI* na placa de som e já conseguia tocar as notas [...], já era um controlador, aí eu já conseguia programar a bateria [...], e já gravava *MIDI*, já conseguia *samplear*⁵⁷ coisas. Em 1998 já fazia isso, já conseguia usar *sample*⁵⁸ de bateria de verdade e fazer uma linha de bateria. Foi assim que as primeiras demos da Plástico foram feitas. (Informação verbal)

⁵⁴ “Na informática define-se *plugin* todo programa, ferramenta ou extensão que se encaixa a outro programa principal para adicionar mais funções e recursos a ele. Geralmente são leves e não comprometem o funcionamento do software e são de fácil instalação e manuseio.” Fonte: <<https://www.tecmundo.com.br/hardware/210-o-que-e-plugin-.htm>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

⁵⁵ “Reverberação, comumente conhecida como *reverb*, é o som criado quando ondas sonoras são refletidas em superfícies e se sobrepõem ao som direto ao chegar aos ouvidos, de modo que aumenta seu tempo de decaimento.” No depoimento, Léo refere-se ao efeito que simula o *reverb*. Fonte: <<https://universidadedoaudio.com/blog/fundamentos-do-reverb/>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

⁵⁶ *Delay* em português significa atraso. “No âmbito musical, o *delay* também é conhecido como um equipamento ou instrumento que produz um efeito sonoro responsável por atrasar o sinal do som original, fazendo com que a pessoa possa controlar o momento em que o áudio será transmitido e o número de repetições.” Fonte: <<https://www.significados.com.br/delay/>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

⁵⁷ *Samplear* é um termo/verbo criado pelo meio musical no Brasil, para o ato de buscar o *sample*.

⁵⁸ “*Sample* nada mais é do que a amostra de sons, sendo eles trechos (ou partes inteiras) de músicas já existentes, instrumentos de forma isolada ou até sons do ‘dia a dia’, como o trem passando nos trilhos, uma buzina ou a chuva no telhado. Essa ideia surgiu na década de 40, quando uma galera decidiu fazer músicas através de pequenas amostras de sons já gravados.” Fonte: <<https://kondzilla.com/m/explicando-em-detalhes-o-que-e-sample>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

Figura 13 - Léo Airplane em meados dos anos 90 com seu computador ao fundo



Fonte: Arquivo pessoal de Alex Sant'anna

Após entendermos um pouco como se iniciou o contato de Léo com a música e a sua relação com a tecnologia que o levou ao entrar no universo do áudio, vamos conhecer no próximo tópico sobre o princípio da sua trajetória profissional na área de gravação por meio dos seus primeiros trabalhos realizados.

3.2. PRIMEIROS TRABALHOS

Os primeiros trabalhos de gravação feitos por Léo Airplane vieram por necessidade das bandas que integrava, a exemplo da Plástico Lunar e da Naurêa. E como ele tinha essa familiaridade com a tecnologia, naturalmente se tornou responsável pelas funções que envolvem o processo de gravação como a captação de áudio, edição, mixagem, masterização e até mesmo a produção musical, mesmo inicialmente não tendo muita ciência dessas funções que exercia nem estudo técnico específico.

Luno Torres, músico e compositor, integrante em diversas bandas de Aracaju como: o seu próprio projeto solo “Luno”, A banda dos Corações Partidos, Madame Javali, Oito Cotovelos, entre outros. Detalha em entrevista como foram as primeiras gravações da Plástico Lunar (atualmente Luno não faz mais parte da banda, mas foi um dos fundadores e tocou até o

ano de 2019) sob o comando de Léo Airplane, cujo é amigo desde a adolescência e parceiro em vários projetos musicais ao longo da sua carreira:

O primeiro trabalho da *Plástico* lançado era um cassete [...], era uma demo chamada “Não me traga mal tempo”, tinham 4 músicas, a gente lançou em 2000, tocou no Tequila⁵⁹ né, a gente conseguiu uma data no Tequila ou a gente abriu pra alguém [...]. Gravado nesse processo na casa de Léo [...], no quarto dele, ele já tinha o computador dele e já abria o aplicativo, já gravava instrumento por instrumento ta ligado, e ele já ficava lá nos experimentos dele, de timbrar, de mixar e tudo, e fechava tudo, masterizava e fazia tudo, não sei nem se ele sabia o que era master na época, mas tipo ele fazia aquela magicazinha que pra gente era uma coisa assim, que a gente nem imaginava, nem computador tinha né cara [...]. Em 2000 a gente para de tocar com Thiaguinho, que era o baterista, era Plástico Solar o nome da banda [...]. Quando a gente volta a tocar, a gente volta com Odara [baterista até hoje da banda], aí já volta como Plástico Lunar, aí é 2001 [...]. As músicas foram evoluindo, e tanto as músicas quanto a capacidade de Léo de tá trabalhando nos *softwares* de gravação e melhorando, já descolou uma placa de som e tal, já naquela época [...]. Aí 2001 a 2003, a gente produziu “você vê o sol se pôr”, “formato cereja” e tal, umas músicas da *Plástico* e precisava lançar um material, a gente começou a trabalhar, passou 2002 gravando essas músicas. Inclusive, deu um problema, a gente chegou a tá com um *EP*⁶⁰ finalizado pra lançar e Léo perdeu tudo, deu um pau no computador dele [...]. Aí foi a primeira vez que a gente foi pra um estúdio, que era um estúdio de ensaio [...], e captou a bateria de forma muito artesanal ta ligado, era um estúdio de ensaio e Léo foi lá microfonou, captou a parada, levou pra casa dele e depois a gente gravou instrumento por instrumento lá e foi. A gente perdeu esses arquivos todo e aí recuperou, por isso que o “*The Plastic Rock Explosion*” [nome do *EP*, lançado em 2003] não tem muita qualidade, porque foi uma recuperação de *HD*⁶¹, se eu não me engano. [...] É uma *demo*⁶² clássica nossa, eu considero a primeira *demo* mesmo, aquele cassete a gente nem conta na nossa discografia. (Informação verbal⁶³)

Léo complementa também sobre a gravação do considerado primeiro material da *Plástico Lunar*, o *EP* “*The Plastic Rock Explosion*”, em que ele comenta que é a sua primeira produção (fez a produção musical, gravou, mixou e masterizou) de fato lançada no mercado:

Essa primeira *demo* da *Plástico Lunar*, porque a primeira parte da *Plástico* era *Plástico Solar*, que tinha outro baterista mas não teve gravação com ele tocando. A *demo* da *Plástico Solar* era eu programando a bateria⁶⁴, só que quando Odara entrou a gente gravou uma *demo*, [...] a gente já fez esse esquema de gravar a bateria no estúdio e o resto gravou em casa, que a gente gravou a bateria no estúdio de

⁵⁹ O Tequila Café era uma casa de show bastante conhecida em Aracaju que funcionou de meados dos anos 1990 até a primeira década dos anos 2000 mais ou menos, e tocavam tanto bandas *covers* como bandas autorais da cidade. O Tequila reabriu em 2018, em um novo endereço, e está funcionando até hoje.

⁶⁰ O significado da sigla *EP* em inglês é “extended play” (em português: formato estendido). E no mercado musical consiste num material fonográfico que tem duração mais curta que um álbum. Fonte: <<https://somosmusica.cdbaby.com/o-que-e-um-ep/>>. Acesso em: 09 mar. 2022.

⁶¹ A sigla significa “*Hard Disk*” em inglês e em português quer dizer “disco rígido”. É um dispositivo que tem a função de armazenar os dados e arquivos no computador.

⁶² No início dos anos 2000 o termo “*demo*” ainda era usado, mas possui a mesma intenção do termo “*EP*”, que é mais utilizado atualmente. Então por esse motivo, nos depoimentos dos entrevistados eles falam das duas formas.

⁶³ SOARES JUNIOR, Luis Carlos Torres: depoimento [05 mar. 2022]. Entrevistador: Gabriel de Oliveira Carvalho, Aracaju, 2022. Todos os depoimentos deste entrevistado presentes nesta monografia ocorreram no dia 05 de março de 2022.

⁶⁴ O que Léo se refere a ele programar a bateria é porque ele utilizava *samples* de sons de bateria nos programas de áudio e gravava essas baterias tocando de “dedo” no teclado controlador. Não era algo automático, a ideia era ser tocado para soar mais real. E ele faz isso até hoje, principalmente em pré-produções.

“Hans”⁶⁵ [apelido do dono do estúdio], que era estúdio de ensaio [...]. [...] Ele já tinha [...] uma placa de som de oito canais eu acho, aí ligava numa mesa de som do ensaio, aí a gente gravou. Ele não tinha nem microfone direito, botava os microfones de voz [...], eu não sabia nem como era microfonar uma bateria, eu lembro que botei um SM 58⁶⁶ em cima da bateria e um no bumbo e um na caixa, tudo igual os microfones e gravou. [...] Foi o primeiro trabalho assim que eu assinei, tipo produzido [...], não sei se tem isso no encarte mas foi eu que fiz, gravei tudo e tal. [...] Já teve uma repercussão, a gente mandava essa demo pra São Paulo [...], a galera começou a conhecer a banda por causa desse trabalho [...], acho que foi a primeira coisa que teve repercussão assim que eu fiz [...] e as pessoas prestarem atenção porque foi um trabalho realmente lançado [...]. (Informação verbal)

Figura 14 - capa do EP *The Plastic Rock Explosion* (2003)



Fonte: <<https://rocksergipe.wordpress.com/>>. Acesso em: 16 mar. 2022.

Nesse mesmo período, entre 2001 e 2002, a Naurêa também produziu a sua primeira *demo* no quarto de Léo Airplane. Alex Sant’anna (um dos fundadores e compositor da banda, que fez parte até o ano de 2018) conta em entrevista que esse período inicial da Naurêa foi um processo muito rápido porque a banda surge em 15 de novembro de 2001 e lança essa primeira *demo* já em fevereiro de 2002. A *demo* foi produzida por toda banda, com a utilização de *loops*⁶⁷ eletrônicos feitos em um programa de áudio que existe até hoje chamado *Acid*, e mixada e finalizada por Léo.

⁶⁵ O estúdio se chamava “Toca do Sapo”.

⁶⁶ Microfone da marca *Shure*, mais utilizado para vocal.

⁶⁷ Na tradução para o português significa “rotações”. Na música especificamente é um trecho sonoro que toca repetidamente.

Pouco tempo depois, por volta de 2003/2004, a banda lança seu primeiro álbum, agora gravado no estúdio Caranguejo *Records* do técnico de áudio chamado Anselmo, mas as pré-produções foram feitas no quarto de Léo utilizando o mesmo esquema de *loops*, como ele diz em relato:

Aí apareceu o lance de *loops* né, que é com o programa chamado *Acid. Sound Forge* e *Acid* são os programas profissionais da época [...], e o *Acid* foi revolucionário na época, era tipo precursor do *Live* [programa de áudio muito utilizado atualmente] né [...], você tinha os *loops* e aí você montava uma música em *loops* [...]. Aí pronto, isso pra Naurêa na época foi tipo, precisa nem tocar né, a gente faz música agora, grava um compasso e faz a música inteira. E foi assim que o primeiro disco que você ouvir da Naurêa são *loops* basicamente, a gente não tocou aquele disco [...]. (Informação Verbal)

Paralelamente, Alex Sant’anna gravava seu primeiro álbum solo. “Teve uma época que coincidiu a gravação da Naurêa com a produção do disco solo dele. Eu lembro que tinha semana que a gente ia todo dia pra Anselmo, um dia era gravar Naurêa no outro dia era gravar o álbum de Alex”, conta Léo Airplane (Informação verbal). Nesse disco, Léo atua somente como músico, grava guitarra e teclado. E assim como no primeiro disco da Naurêa, no primeiro álbum de Alex, Anselmo assina a gravação, mixagem e masterização, porém o processo de pré-produção também foi realizado no quarto de Léo:

[...] o de Alex eu me envolvi mais [...], basicamente eu fiz com ele em casa, tanto é que [...] os teclados eu gravei em casa [...], gravei com VST⁶⁸ né, com os *plugins* de sintetizador, quando começou a aparecer né esses sintetizadores virtuais, esses instrumentos virtuais [...]. Aí os teclados eu nem gravei em Anselmo, já chegava pronto pra ele [...], lá a gente só gravou bateria, voz e instrumento acústico mesmo, e baixo. (Informação verbal)

⁶⁸ A sigla em inglês significa “*virtual Studio technology*”, em português: tecnologia de estúdio virtual. “É uma interface desenvolvida pela *Steinberg* e lançada em 1996 que integra sintetizadores e efeitos de áudio com editores e dispositivos de gravação de som digitais. O *VST* utiliza processamento de sinal para simular o *hardware* tradicional de estúdio de gravação com *software*. Existem milhares de *plugins* desenvolvidos sobre a plataforma *VST*, que é suportada pela maioria das aplicações de áudio.” Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Virtual_Studio_Technology>. Acesso em: 11 mar. 2022.

Figura 15 - Capa do primeiro álbum de Alex Sant'anna “Aplausos Mudos Vaias Amplificadas”



Fonte: <<https://infonet.com.br/noticias/cultura/alex-santanna-faz-show-comemorativo-de-10-anos-de-disco/>>. Acesso em: 26 mar. 2022.

A partir daí, Léo começa a ter mais contato com o ambiente de estúdio profissional, pois começa a frequentar bastante o estúdio de Anselmo, que já era um profissional experiente da área, e já utilizava o sistema de *Pro Tools* e *plugins* também, e essa vivência e relação com Anselmo contribuiu ainda mais para o aprendizado de Léo com o mundo da gravação.

Vale ressaltar que a escolha da Naurêa e Alex Sant'anna pra gravarem no estúdio Caranguejo Records se deu pelos bons resultados técnicos conseguidos por Anselmo nos discos da banda Maria Scombona⁶⁹ e do artista Marcos Vilane⁷⁰ (ambos gravados no estúdio da UNIT⁷¹) e também por uma questão financeira, até porque o estúdio de Anselmo era novo na cidade e ele buscava clientes, o que o tornava mais acessível. No próximo tópico faremos um recorte mais detalhado dessa realidade de artistas independentes para gravar um material no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, em Aracaju, e como esse contexto influenciou no papel de Léo como profissional de áudio e produtor musical.⁷²

⁶⁹ O disco referido no texto é o primeiro álbum da banda chamado “Grão” que foi lançado em 2002.

⁷⁰ O disco do artista referido no texto é o seu primeiro álbum lançado em 2001, intitulado “Averso”.

⁷¹ Universidade Tiradentes – É uma Universidade privada localizada em Aracaju.

⁷² Para conhecer mais sobre o mercado fonográfico em Aracaju sugerimos a leitura da monografia intitulada “O Fenômeno Fonográfico em Aracaju: uma análise comparativa entre discos produzidos na década de 1980 e na atualidade”, escrita por José Rafael de Oliveira Júnior. Disponível em: <<http://obscom.com.br/musica/wp-content/uploads/2013/11/TCC-FINAL-Rafael-Jr.pdf>>. Acesso em: 03 mai. 2022.

3.3. GRAVANDO EM ARACAJU NO FINAL DOS ANOS 1990 E INÍCIO DOS ANOS 2000

Para gravar um disco independente, sem apoio de uma gravadora no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, era muito caro, mas o avanço da tecnologia permitiu um grande aperfeiçoamento das ferramentas para gravar, o que beneficiou principalmente o modelo do *home studio* à baixo custo, como visto neste trabalho nos tópicos 2.3 (A Democratização dos Meios de Gravação de Áudio) e 2.4 (O Universo do Home Studio). Léo explica sobre esse contexto de acordo com sua realidade em Aracaju e com as experiências por meio das gravações das suas bandas:

[...] gravar um disco era um preço de um carro na época, galera que tinha *CD* prensado ou vinil, você tinha que entrar nesses estúdios AV Produções⁷³ pagar uma nota pra poder gravar lá [...]. Ou era o que eu tava fazendo ou era isso, não tinha meio termo. Por causa da tecnologia em si, era uma coisa cara gravar, equipamento e tal, então, era um grande investimento você decidir fazer um disco. Só que aí nesse processo, a tecnologia e a situação do país também foi melhorando um pouco no começo dos anos 2000 e tal, e a tecnologia foi evoluindo [...], o *Pro Tools* apareceu [...], os estúdios já não precisavam mais daquelas máquinas pra gravar, que era [...] fita *DAT*, você usava fita vídeo cassete inclusive pra gravar, eram oito canais [...]. [...] Só que aí começou a aparecer as primeiras placas de som profissionais, o sistema *Pro Tools*, que foi a grande revolução na época, aí foi que começou a baratear o processo [...], mais ou menos começo de 2000, 2001/2002. (Informação verbal)

Léo exemplifica e detalha mais sobre a questão dos valores pra gravar um material de qualidade naquela época:

Eu lembro que tinham bandas realmente que tiveram que investir pra ter alguma coisa tipo *Snooze*⁷⁴ né, primeiro disco⁷⁵ da *Snooze* eles ralaram bastante pra ter aquele disco, eles gravaram num estúdio de verdade [...], era muito caro, até pra pensar era muito caro. [...] Você tinha que lançar né [...], você gravava e as pessoas tinham que ouvir [...], então você tinha que pensar e era absurdamente caro também. Três mil reais naquela época era muita grana, no começo dos anos 2000, e era mais ou menos o preço de pensar mil cópias. (Informação verbal)

Outro fator importante pontuado por Léo Airplane é que Aracaju sempre foi mais carente no quesito acesso à gravação, informação, estúdios, equipamentos e mercado musical em geral, comparada a capitais vizinhas como Salvador e Recife, por exemplo, que eram grandes polos com uma indústria musical já bem estabelecida. E conta ainda sobre o exemplo

⁷³ Atualmente se chama “Estúdio 3”.

⁷⁴ Banda formada em 1992, em Aracaju, pelos irmãos Rafael Jr (Bateria) e Fabinho Oliveira (baixo), com Daniel Garcia (guitarra). Fonte: <<https://monkeybuzz.com.br/materias/indie-raiz-snooze/>>. Acesso em: 19 mar. 2022.

⁷⁵ Intitulado ‘*Waking Up... Waking Down*’, o primeiro álbum da *Snooze* foi gravado no estúdio AV Produções (atual “estúdio 3”) e lançado em 1998. Fonte: <<https://monkeybuzz.com.br/materias/indie-raiz-snooze/>>. Acesso em: 19 mar. 2022.

de Anselmo, em que sua experiência veio toda do seu trabalho em Salvador (chegou a trabalhar com o músico Luiz Caldas) e trouxe essa bagagem para montar seu estúdio Caranguejo *Records* em Aracaju.

Esse cenário só começaria a mudar com o desenvolvimento da tecnologia (destacando-se a popularização da internet), como já falado, que permitiu uma melhoria geral na industrial musical, não só se tratando da modernização de equipamentos, como também o acesso à informação. O aprendizado de Léo Airplane nesse período inicial, por exemplo, se deu de forma bastante intuitiva pela sua facilidade com a tecnologia e curiosidade em experimentar gravando, na base da tentativa e erro. “No início foi mais ele aprendendo sozinho, pesquisando não sei onde [...] e fazendo e gravando”, afirma seu irmão Alex Sant’anna (Informação verbal). Naquele tempo de virada de século, a internet estava engatinhando, não existia *Youtube* e os conteúdos eram mais restritos. “Se eu começasse hoje era uma diferença absurda né, tipo já tem tudo lá. As pessoas hoje não só têm tecnologia pra você gravar um álbum de qualidade em casa como tem todo material pra você aprender [...], mas na época não tinha”, declara Léo (Informação verbal).

Luno também comenta sobre as possibilidades para gravar em Aracaju naquela época:

Era muito caro [...], gravar no começo dos anos 2000 era uma coisa assim tipo... Léo falava né “ah tem um estúdio em Salvador”, a gente chegou até fazer um orçamento [...]. A gente ficava sonhando “ah um dia a gente vai juntar e gravar nesse estúdio, um estúdio de verdade e tal”, só que quando na verdade cara, Léo já estava fazendo as paradas [...]. Mas tipo, não tinha os equipamentos que a galera poderia ter em Salvador né. (Informação verbal)

Luiz Oliva (36 anos), músico (tocou guitarra em bandas como Triste Fim de Rosilene, Perdeu a Língua, Naurêa e com o compositor Alex Sant’anna) e experiente profissional de áudio que trabalhou na rádio e TV Aperipê, além de realizar gravações e ser técnico de som em shows, reflete sobre esse período de início dos anos 2000 em Aracaju:

Era um mundo muito distante, na verdade era uma coisa que a gente nem sabia do que se tratava direito ainda, a gente tinha a necessidade, mas a gente não entendia qual era a solução pra aquela necessidade. Meio que eu toco “eu já ouvi falar que você grava em estúdio né”, mas ninguém sabia direito o que era essa gravar saca, o que era isso. Porque o nível de opção, de serviço que a gente tinha disponível na época também tava caminhando a passos paralelos a essa tecnologia né que vinha se apresentando, essa modernização. Aí meio que rolava o choque [...], era meio que todo mundo batendo cabeça ao mesmo tempo sabe. Muito estúdio nesse período de transição ainda trabalhava com o analógico, muita demo de banda eu gravei com

MD⁷⁶ na época [...], aí você tinha essas mídias que ainda existiam né, elas não estavam completamente mortas. (Informação verbal⁷⁷)

Luiz complementa em depoimento sobre os aspectos tecnológicos:

Esse negócio de computador era raro ainda, só estúdios maiores daqui que tinham, por exemplo o Capitania do Som⁷⁸ [...] parece que já tinha desde essa época [...], mas não tinha tanto muito poder de processamento como hoje né, você não entregava tanto o processo criativo inteiro no computador como você entrega hoje. Hoje você consegue fazer tudo no computador, na época você usava periférico ainda, você usava mesa de som de fato, era um jeito diferente assim pra hoje. (Informação verbal)

Todas essas questões citadas afligiam os artistas independentes da cidade como o pouco recurso financeiro, pouco acesso à informação, limitação de equipamentos, entre outras. Além disso, um obstáculo apontado por Léo Airplane e pelos demais entrevistados até aqui foi a questão da dificuldade de encontrar estúdios com profissionais que entendessem a estética musical proposta pelo artista, o que melhorou com o passar dos anos, mas de certa forma ainda perdura em alguns casos até hoje.

É importante entender que o gênero musical mais popular em Sergipe e que consequentemente movimentava mais financeiramente o mercado musical no estado naquela época era o forró e alguns outros gêneros como o arrocha e o pagode. Com isso, os estúdios considerados profissionais eram mais direcionados a trabalhar com uma estética sonora voltada para esses estilos. Então, artistas de outros gêneros como o *rock* (e suas variadas vertentes) ou MPB, por exemplo, tinham bastante dificuldade em uma gravação em ter a sua sonoridade transmitida de acordo com o que a sua estética musical propõe. E isso acontecia muitas vezes pela dificuldade dos profissionais de áudio dos estúdios entenderem as referências musicais desses artistas e estarem abertos a saírem do convencional com o que geralmente trabalhavam.

Léo discorre sobre o conflito de expectativas que era gerado pelas experiências de gravação da época e sobre a vantagem de gravar e criar em *home studio* diante da realidade com pouca verba e do conservadorismo dos estúdios:

Era uma discrepância muito grande do que a gente gostava, dos discos que a gente ouvia, da nossa influência, com o que se gravava aqui e a gente ouvia. Tipo, como a gente consegue? As bandas que a gente gosta soam desse jeito e a gente grava aqui e soa desse jeito, tipo, não tá batendo alguma coisa. E gravando em casa tinha a

⁷⁶ Luiz explica que MD era uma fita magnética só que no formato proprietário da *Sony*.

⁷⁷ Montalvão, Luis Antônio Assis: depoimento [05 mar. 2022]. Entrevistador: Gabriel de Oliveira Carvalho, Aracaju, 2022. Todos os depoimentos deste entrevistado presentes nesta monografia ocorreram no dia 05 de março de 2022.

⁷⁸ Estúdio fundado pelo músico, compositor e gestor cultural Irineu Fontes.

vantagem de experimentar [...], porque você pagava por hora no estúdio, era absurdo, você não tinha como ficar testando timbre uma tarde inteira [...], o dinheiro indo embora e você lá [...], você tinha que entrar no estúdio pra fazer alguma coisa. Em casa não [...], eu passava horas mexendo nos programas lá, tipo, montando efeito. [...] Então em casa a gente conseguia experimentar [...], botar distorção em bateria, coisa que se você fosse pro estúdio pedir isso a pessoa podia até lhe expulsar do estúdio, e em casa não, a gente [...] errava mais do que acertava mas pelo menos você tentava. (Informação verbal)

Bandas⁷⁹ que eram de segmentos do *rock* como o *punk*⁸⁰ e *hardcore*⁸¹ tinham ainda mais dificuldade na relação com os estúdios, como cita Luiz Oliva: “Tinha estúdio que se ofendia né, por exemplo, não admitia um *hardcore* da vida, era incompreensível botar uma proposta dessa, um som desse tipo num estúdio né, meio que tinha essa lenda que ia quebrar equipamento, depredar e qualquer coisa parecida” (Informação verbal).

Alex Sant’anna destaca sobre os primeiros discos que chamaram a sua atenção em relação à qualidade sonora, lançados no início dos anos 2000 em Aracaju:

Acho que quem gravava nessa época de banda mais independente... acho que *Snooze* já tinha gravado [...]. Quem gravou antes da Naurêa que eu acho que já foi com a qualidade bacana foi Maria Scombona [...], Marco Vilane [...], e acho que Sulanca também gravou [...]. E desses, dois foi com Anselmo só que na UNIT [...], não no estúdio de Anselmo [Caranguejo *Records*]. [...] Foi quando pela primeira vez, sem brincadeira, foi quando ouvi os discos daqui (por isso que eu acho que Anselmo foi importante) e falei [...] “agora sim” [...]. Porque eu ouvia muito os discos daqui e tinha uma sonoridade muito atrás assim das coisas que estavam sendo produzidas na época, eu acho que o primeiro disco da Maria Scombona [...] abriu muito. [...] Enquanto isso, Léo tava gravando em casa ainda, mas já tinha estúdio que a gente podia fazer, o estúdio da UNIT era muito bom, eu acho, não lembro... na minha visão da época era um estúdio muito bom. Aí tinha o estúdio de Jeferson [AV Produções], devia ter outros estúdios de bandas de forró [...], mas eu não conhecia muito [...]. (Informação verbal)

Por meio das suas experiências com a Naurêa e Alex Sant’anna, Léo exemplifica algumas dificuldades enfrentadas na época na relação entre banda e técnico de áudio e sobre a importância do artista entender e saber a sua estética sonora:

Eu lembro com a Naurêa, o começo da banda [...] todo mundo era muito “cabeçona” aberta [...], todo mundo queria fazer coisas diferentes, aí teve esse embate com Anselmo na época porque Anselmo era superconservador assim pra som e tal e a gente queria fazer doídice no estúdio. A gente sabia os sons que a gente gostava mas

⁷⁹ Karne Krua e Triste Fim de Rosilene são dois exemplos de bandas *punk/hardcore* que atuavam em Aracaju nessa época citada na pesquisa.

⁸⁰ “*Punk rock* (ou simplesmente *punk*) é um movimento musical e cultural que surgiu em meados da década de 1970 e que tem como características principais músicas rápidas e ruidosas, com canções que abordem ideias políticas anarquistas, niilistas e revolucionárias. Também abordam em suas letras problemas sociais como o desemprego, a guerra, a violência e drogas; ou o contrário disto: temas como relacionamentos, diversão e sexo.” Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Punk_rock>. Acesso em: 24 mar. 2022.

⁸¹ “*Hardcore punk* (também referido como *punk hardcore* ou simplesmente *hardcore*) refere-se a cena musical surgida internacionalmente através da “-segunda onda do *punk*”, no final da década de 1970, e mais comumente a um estilo de *punk rock* considerado ainda mais rápido e agressivo.” Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hardcore_punk>. Acesso em: 24 mar. 2022.

não fazia ideia de como chegar [...]. Quando Alex queria gravar o primeiro disco a gente levou referência [...] pra Anselmo: “ah eu quero esse som de bateria”, aí Anselmo “não tem como gravar”. A gente não entendia o porquê [...], realmente não tinha mas não tinha como entender na época também né, mas já sabia o que queria mesmo não conseguindo algumas vezes, mas já tinha a estética pensada assim das coisas porque já sabia o que queria escutar mesmo não conseguindo. O disco de Alex tem uns timbres até hoje bem legais, mesmo 2003 tem músicas bem modernas até pra hoje, porque a época que ele tava escutando Radiohead, Strokes, essas coisas [...], música eletrônica, Bjork [...], tentava botar isso mesmo não conseguindo mas você vê que tá lá de alguma forma. E gravando em casa a gente consegue pelo menos achar esse caminho e se hoje em dia a gente consegue é porque foi abrindo na “tora” mesmo. (Informação verbal)

Alex complementa sobre as divergências sonoras com os profissionais de áudio de estúdio na época e as barreiras enfrentadas quando você era um artista de um gênero musical fora do convencional na cidade, e são situações que de certa forma acontecem até hoje:

Até hoje tem estúdios aqui se você for gravar e se você for depender do técnico que tá lá, ele vai trigar⁸² a bateria inteira, você vai gravar tudo e vai sair de lá com um som que não tem mix depois, não tem edição depois que vai fazer o som da sua bateria ficar bom, principalmente bateria, se você não colher bem é difícil você consertar depois botando *plugin* em cada... não vai ficar como deveria ficar. E Aracaju tinha isso, de muita gente gravar e ficar tudo um som muito parecido, plastificado, e os estúdios tinham já um *know-how*⁸³ de gravar aquele forró dos anos 90, de gravar essas coisas. Então eles não tinham experiência de gravar uma banda de rock, que era o som mais próximo do que a gente fazia, mesmo a Naurêa não sendo uma banda de *rock*. Mas a Naurêa era pior ainda porque a gente chegou com uma proposta sem baixo, foi uma ideia de Anselmo pra suprir o baixo ele deixar o surdo mais grave [...], porque ele dizia que tinha que ter [...]. Nessa época era horrível porque a gente não tinha argumento, era todo mundo verde [...], por mais que a gente ouvisse e falasse “não é”, mas a gente não conseguia argumentar. Depois com Léo, Anselmo não pôde mais fazer isso porque Léo tomou a frente [...], falava: “não Anselmo, mas a gente quer fazer assim, a gente quer microfonar diferente [...]”. Ia lá e peitava e fazia do jeito que a gente queria, mas no início a gente aceitava e acho que muita gente sofreu com isso aqui no início dos anos 2000 e antes mais ainda. (Informação verbal)

Luno também cita a incompatibilidade musical que tinha com os estúdios profissionais de Aracaju e reflete sobre a importância do papel de Léo como produtor e técnico de áudio já naquele período de início de século XXI:

Eu lembro que a gente deu uma investida no Caranguejo *Records* que era o estúdio de Anselmo, a gente foi lá e gravou dois *singles* “-boca aberta-” e “-quarto azul-”, que a gente não ficou satisfeito com o resultado e a gente nunca lançou, depois a gente regravou com Léo. [...] É a questão da estética mesmo de Léo, como ele sempre era antenado até com som novo que tava lançando na Inglaterra e tal, ele sempre apresentava banda nova pra gente, então ele já tava acompanhando a tendência dessas bandas novas né, timbragem e tal. Enquanto os estúdios daqui que eram caros [...] e produziam essas bandas grandes [...] de forró, que eles tinham uma estética assim [...], eu lembro muito da timbragem do teclado, era uma coisa assim o

⁸² A expressão dita refere-se ao uso do *trigger* que é um módulo eletrônico que pode ser colocado nas peças da bateria com o objetivo de mudar o som natural do instrumento.

⁸³ Em português: saber fazer. “Conhecimento ou habilidade técnica para realizar algo, experiência prática na sua realização.” Fonte: <<https://www.dicio.com.br/know-how/>>. Acesso em: 24 mar. 2022.

cara botava tipo um *strings*⁸⁴ no teclado ou então um simulador de metais e tal, era uma coisa que a gente não gostava tá ligado. E Léo já sacava de baixar *plugin* e tal, fazer uma simulação de sons assim, mais antenado com o tipo de música que a gente curtia né cara que era um rock inglês e tal. [...] Léo já conseguia dar a estética, ele entendia o que o artista queria, no caso como ele convivia com a gente e tocava na banda, ele direcionava pra essa coisa assim mais *vintage*, retrô⁸⁵ tá ligado, analógica, simulação de coisas analógicas. (Informação verbal)

Diante dessa conjuntura, como podemos perceber mediante os depoimentos, por uma questão da necessidade de conseguir obter um resultado sonoro satisfatório que atendesse à estética musical do artista, já que havia uma resistência dos técnicos de áudio dos estúdios de Aracaju em testarem outras possibilidades sonoras e entenderem a linguagem de outros gêneros musicais diferentes dos comuns na cidade, além também da questão financeira, Léo Airplane foi se tornando cada vez mais protagonista dentro do processo de gravação, tanto na parte técnica quanto na produção musical. É relevante perceber também que o fato de Léo estar inserido diretamente nessas primeiras experiências como músico dos projetos em que era integrante, ajudava-o a perceber as reais necessidades técnicas e musicais que ele próprio tinha, juntamente com os companheiros de banda, e isso colaborou com o seu amadurecimento, assim como a sua constante busca por conhecimento no universo da gravação e produção, o que faria toda diferença posteriormente quando começaria a trabalhar com outros artistas. E é sobre esse desenvolvimento profissional de Léo que vamos tratar no próximo tópico.

⁸⁴ *Strings* significa cordas em português. Na citação o entrevistado refere-se à utilização de uma simulação do som de instrumentos de cordas no teclado.

⁸⁵ As expressões *vintage* e retrô referem-se a algo antigo, clássico, velho. E no caso da citação está se referindo à estética sonora.

3.4. O DESENVOLVIMENTO DE LÉO AIRPLANE COMO PROFISSIONAL DO ÁUDIO E PRODUTOR MUSICAL

Figura 16 - Léo gravando no seu quarto com Alex Sant'anna e Luiz Oliva



Fonte: Arquivo pessoal de Alex Sant'anna

A partir do lançamento, em 2003, do primeiro EP⁸⁶ (ou demo) da Plástico Lunar, Léo exerceu as funções de produtor musical, mixer e engenheiro de gravação. E diante do contexto apresentado no tópico anterior em que vimos a dificuldade que os artistas e bandas independentes, ligados ao *rock* principalmente, tinham na relação com os estúdios profissionais em Aracaju, o nome de Léo Airplane foi se espalhando pela pequena cidade como ele próprio conta:

[...] era tipo boca a boca né, eu gravei a demo da Plástico, aí [...] tinham bandas que gostavam da gente também, aí ouviam e gostavam, “quem gravou?”, [...] então o nome vai aparecendo ali normalmente né, tipo “poh gostei da demo, também quero gravar uma demo como é que faz?” “Procure Léo”. [...] Não tinha ideia, até hoje não tenho de cobrar dinheiro [risos], mas na época [...] eu achava “não poh, qualquer coisa aí, vamo fazer”, não tinha nem ideia de profissionalismo ainda. (Informação verbal)

Léo afirma que inicialmente os seus clientes que o contratavam nem tinham muito entendimento de um processo de produção de um álbum, o que hoje já é bem diferente devido

⁸⁶ Vale ressaltar que mesmo sendo um trabalho de início de carreira de Léo, feito com pouco recurso, já apresentava uma identidade e sensibilidade estética.

ao melhor acesso à informação de qualidade e a um desenvolvimento dos músicos e demais profissionais do cenário musical em Aracaju. Hoje uma banda iniciante tem muito mais conhecimento sobre o que é uma produção musical, processo de mixagem e masterização, e até sobre questões como o *marketing* necessário para divulgar seu trabalho.

Os clientes não tinham também muita noção do processo né, eles queriam ter aquilo que eles viam por aí, um disco, um *EP* [...]. Mas não tinha noção dessa separação, ah você precisa contratar alguém pra ir gravar você, depois essa pessoa vai passar pra um mixer e esse mixer vai entregar pra um engenheiro de masterização, não existia [...]. “Grave aí pra mim e me dê o material pronto era mais ou menos assim.” [...] (Informação verbal)

Em entrevista, Julio Andrade, mais conhecido como Julico no meio artístico, produtor musical, compositor e fundador da The Baggios⁸⁷, conta como conheceu o trabalho de Léo Airplane e como iniciou a duradoura parceria que permanece até hoje. Léo mixou todos os materiais da The Baggios, desde o primeiro *EP* lançado em 2006 até o último álbum ‘Tupã-Rá’ lançado recentemente em 2021.

Uma coisa que me marcou muito foi o *EP* da Plástico Lunar, que foi o *EP* ‘Próxima Parada’, acho que foi 2005 que eles lançaram, e tinha lá produzido por Léo e tal, mixado e tal, eu fiquei buscando essas informações. E queira ou não assim, Aracaju como é uma cidade pequena, o circuito musical é muito pequeno [...] a gente vai buscando informação das coisas e aí vai chegando na gente. E aí eu lembro que quando a gente tava com uma graninha, a Baggios tava tipo com um trocado, eu pensei em chamar ele porque ele já tinha experiência em mixar discos e também dialogava com o som que eu queria buscar né, um som mais de *rock* 60’s/70’s⁸⁸, som mais antigo. Acho que ele já tinha uma veia musical, mesmo eu não conhecendo ele, de longe assim já vendo o que a Plástico fazia, os timbres de teclado que ele usava, eu já também fiquei pensando “poh de repente ele pode colocar uns teclados né”, acho que minha forma de se aproximar dele ali também já era como fã também né, ao mesmo tempo de fã da banda, da Plástico Lunar, mas também como instrumentista [...]. (Informação verbal⁸⁹)

Julico fala também da compreensão de Léo em relação aos aspectos financeiros e detalha sobre o processo e ambiente de gravação desse primeiro trabalho que gravaram juntos, que inclusive foi um processo bem similar com o que Léo fez com o primeiro *EP* da sua banda Plástico Lunar.

[...] como a gente tinha pouco recurso e ele é um cara que vinha de uma realidade próxima da nossa, do underground, da música independente, fazendo acontecer com pouco recurso né, eu imaginava que ele poderia entender né que tipo com 300 conto,

⁸⁷ Banda criada em 2004 na cidade de São Cristóvão que mescla o rock com ritmos brasileiros e hoje é formada pelos integrantes: Julio Andrade, Gabriel Carvalho e Rafael Ramos. A The Baggios possui cinco álbuns, quatro *EP*'s e um DVD ao vivo lançados. A banda foi indicada duas vezes ao *Grammy* Latino na categoria ‘Melhor Álbum de Rock ou Música Alternativa’ em 2017 e 2019.

⁸⁸ Refere-se ao rock feito nos anos 1960 e 1970.

⁸⁹ SANTOS, Julio Cesar Andrade do: depoimento [22 mar. 2022]. Entrevistador: Gabriel de Oliveira Carvalho, Aracaju, 2022. Todos os depoimentos deste entrevistado presentes nesta monografia ocorreram no dia 22 de março de 2022.

com 400 reais, a gente conseguiria gravar um EP, mixar, de uma maneira crua e tal. Ele foi muito generoso nesse sentido porque a gente tinha realmente uma grana muito limitada. Aí ele foi pro estúdio com a gente lá no Hans, que era um estúdio de ensaio na verdade mas tinha microfones, tinha uma estrutura mínima pra se gravar ao vivo, a gente gravou ao vivo a primeira demo, guitarra e bateria né, a voz eu botei depois pra ter um controle melhor das vozes. E assim, pode se dizer que pra mim foi a primeira experiência mais séria de gravar um trabalho, com a mixagem trabalhada, com o tratamento devido pra um EP [...], isso foi 2006 que a gente gravou. [...] ele morava até no Leite Neto⁹⁰, usava o quartinho dele [...]... Engraçado que desde 2006 né, que quando a Baggios tava trabalhando nesse EP até o Tupã-Rá [...], ele sempre trabalhou no seu cantinho ali, no quarto, que hoje em dia o quarto que ele trabalha é o estúdio dele, mas teve épocas que a gente mixou coisas da Baggios que era o quarto que ele dormia também ainda né, por mais que tivesse tratamento acústico ainda era um quarto, não era um estúdio e tal, isso fez com que também [...] trouxesse uma intimidade né [...], uma coisa meio caseira mesmo [...]. (Informação verbal)

Como já citado no tópico anterior, Léo começou a mexer com gravação em uma época em que o acesso à informação era bastante restrito e sua formação se deu de forma praticamente autodidata com as poucas ferramentas que tinha. Com o passar dos anos, devido principalmente à popularização da *internet*, o acesso à informação foi melhorando, o que contribuiu para os estudos de Léo em relação às técnicas de gravação:

Aí começou a aparecer na *internet* também conteúdos, revistas [...], aí eu comecei a pesquisar né... Apareceram aquelas revistas gringas que mostravam como os discos eram gravados, aí eu comecei a aprender os nomes dos microfones que eram usados, dos equipamentos, comecei a catalogar isso né, já sabendo “ah realmente eu preciso disso que aqui que só existe nos Estados Unidos, esse som eu não tiro aqui, mas tudo bem”. (Informação verbal)

Léo complementa em relação ao seu aprendizado:

Aprendi muito com Anselmo, porque era a pessoa que eu tinha contato e era o estúdio que eu mais frequentei, porque passei um ano praticamente indo lá, então Anselmo explicava várias coisas pra mim [...] de gravação. Mas fora isso, foi aprendendo sozinho [...], e fazendo e lendo a respeito, sempre procurando sozinho na *internet* o que aparecia pra eu entender como funcionavam as coisas. (Informação verbal)

Com a evolução profissional de Léo, naturalmente ele foi tornando-se responsável por estar à frente tanto na gravação como na produção musical dos projetos que integrava, como explica Alex Sant’anna em depoimento:

No Sambaião [segundo álbum da Naurêa] que é o de 2006, aí Léo já começou a assumir o processo lá do estúdio, porque Anselmo tinha lá suas preferências estéticas um tanto quanto que não batiam com a da gente, de sonoridade, de captação de som, essas coisas todas. Então já foi um disco mais que Léo já chegou mais junto na produção mesmo, então a gente já gravava mais com ele ou era com Netinho irmão de Anselmo que ficava lá, mas Léo que já tava mais no estúdio vendo microfones, já tava estudando isso, já tava pesquisando e vendo outras maneiras de tirar som do instrumento. E aí foi progressivo, cada disco ele foi tomando mais a

⁹⁰ O conjunto Leite Neto fica localizado na zona Sul de Aracaju.

frente tanto na Naurêa [...], mais os meus também [...], gravei alguns EPs no quarto dele e depois o que não foi no quarto dele foi ele que produziu também. (Informação verbal)

A partir de 2006/2007, com seu nome cada vez mais em voga no cenário musical independente da cidade por consequência dos seus trabalhos realizados até então, Léo Airplane foi chamando a atenção e atraindo mais clientes que queriam uma estética sonora diferente do que os profissionais de áudio dos tradicionais estúdios ofertavam em Aracaju. Bandas como: The Baggios, Mamutes, Daysleepers/Nantes⁹¹, Nautilus, Cabedal, foram alguns nomes que gravaram com Léo naquela época. E devido a sua boa relação⁹² com Anselmo, Léo começou a levar esses artistas para gravarem no estúdio Caranguejo *Records*, mas sob sua direção. Alex Sant’anna retrata esse período e também fala sobre a importância de Anselmo e da experiência no estúdio Caranguejo *Records* para Léo:

[...] Léo foi pra estúdio pra gravar, não pra produzir, com os outros artistas, porque a galera queria gravar lá em Anselmo mas não queria Anselmo, aí não sei se foi Nantes que um tempão depois que fez isso, outra galera começou a fazer isso. Léo começou a ser o cara que ia pro estúdio porque as bandas se sentiam intimidadas por Anselmo, pelo jeito direto e às vezes grosso como ele dava as opiniões dele, e não tinham muitos estúdios também assim que a gente pudesse ter uma liberdade [...]. Anselmo sempre foi difícil, mas ele dava liberdade pra Léo fazer o que quiser no estúdio, então Léo podia experimentar, fazer o que quisesse lá, porque ele deixava, abria o estúdio “toma a chave” e saía. Não nos primeiros discos [Alex refere-se ao primeiro disco da Naurêa e dele solo] que foi ele [Anselmo] que assumiu, mas depois [...]. Acho que foi muito bom pra ele [Léo] o que Anselmo fez, acho que ele aprendeu muito também porque lá ele teve acesso a microfones que ele não tinha em casa, teve acesso a pré-amplificadores, essas coisas que ele não tinha que ele foi comprando com o tempo, [...] essa vivência [...] foi muito importante. (Informação verbal)

É relevante falar que, mesmo com o avanço da tecnologia, a questão financeira sempre foi um peso para as bandas independentes, e uma prática muito comum nessa época em que Léo começa a gravar mais frequentemente com outros artistas, e que perdura até hoje, era realizar a captação da bateria em estúdio e o restante dos instrumentos em *home studio*, como Léo conta:

Primeiro EP da Mamutes [...] eu gravei nesse esquema, a gente gravou no estúdio, acho que já foi gravado em Anselmo [...] a bateria, e o resto a gente gravou lá na minha casa também, tocou a guitarra, essas coisas [...]. Acho que foi a partir daí que eu comecei a fazer esse esquema assim que [...] as bandas alternativas iam pra estúdio gravar só a bateria e iam embora né. Os estúdios começaram a achar estranho: “essa galera só vem aqui gravar a bateria, sim e o resto?”. [...] Ninguém ia

⁹¹ Banda formada em 2007, em Aracaju, que inicialmente se chamava *Daysleepers* e depois mudou seu nome para Nantes.

⁹² Léo aos poucos foi ganhando a confiança de Anselmo com seu jeito calmo e sempre interessado em aprender. A relação, que começou com a gravação dos primeiros álbuns da Naurêa e Alex Sant’anna, se estreitou muito também porque Anselmo a partir do segundo álbum da Naurêa “Sambaião” virou sócio da banda trabalhando como técnico de som nos shows.

mais pra gravar tudo né. [...] A bateria é a coisa mais difícil de gravar porque depende de muitos microfones, de espaço, então você não tem espaço pra gravar bateria nem equipamento pra captar ela toda né, então você ainda dependia de um lugar legal. Aí eu comecei gravando em Hans que era acessível [...], era um estúdio de ensaio, tinha um equipamento modesto lá, mas gravava, e depois como eu fiquei próximo de Anselmo, comecei a convencer a ele a fazer um preço legal pra galera pra gravar a bateria lá, e aí comecei a gravar mais gente, [...] comecei a indicar a Anselmo e aí a galera já ia gravar bateria lá e ia embora [Léo fala em tom de brincadeira]. (Informação verbal)

Nesse período de desenvolvimento profissional, Léo destaca a gravação do primeiro álbum da sua banda Plástico Lunar que foi lançado em 2009 (mas que as gravações se iniciaram em 2005), sendo um processo importante que faz parte do seu aprimoramento técnico: “Todos os quatro anos foi aprendendo porque foi um processo absurdamente longo [...], claro que tem a lentidão da banda [...], mas nessa época aí já era uma coisa mais séria, já era um álbum né, então era uma responsabilidade maior [...]” (Informação verbal).

No próximo tópico iremos falar sobre a consolidação de Léo Airplane como produtor musical e profissional do áudio, fazendo parte de um vasto número de produções artísticas até aqui e obtendo um merecido reconhecimento no cenário musical dentro e fora de Sergipe.

3.5. O RECONHECIMENTO E O LEGADO DE LÉO AIRPLANE PARA A MÚSICA SERGIPANA ATÉ AGORA

Podemos dizer que na segunda década dos anos 2000 Léo Airplane se estabeleceu como uma referência tanto na produção musical, quanto como técnico de gravação, mixagem e masterização em Aracaju. Diante de todo esse contexto de constante aprendizado e trabalho com diversos artistas (principalmente com sonoridade voltada ao *rock*, mas que se expandiu para outros gêneros também). E devido a sua inquietude e busca por informação de sempre melhorar e não se acomodar em relação às técnicas de gravação como também com investimentos em equipamentos que proporcionassem resultados mais satisfatórios, foi natural o crescimento profissional de Léo Airplane no estado de Sergipe.

Um acontecimento que marcou bastante a sua trajetória ocorreu em 2014, quando Léo Airplane foi um dos 15 selecionados no mundo todo para participar do renomado curso *Mix With The Masters* no estúdio *La Fabrique*, na cidade de *Saint-Rémy de Provence* que fica no sul da França. Na edição daquele ano o curso foi conduzido pelo experiente produtor

musical *Jacquire King* que já trabalhou com artistas de renome internacional como *Norah Jones*, *Tom Waits*, *Kings Of Leon*, *Buddy Guy*, entre outros. Léo detalha em entrevista⁹³ que contou com o apoio dos familiares e de uma empresa particular que sua irmã trabalhava, além de realizar um show e vender alguns dos seus equipamentos para conseguir fazer a viagem, já que não conseguiu apoio do poder público, mas que todo esforço valeu a pena para o seu aprendizado e voltou para Aracaju com mais bagagem para aplicar nos seus trabalhos.

Luno Torres comenta sobre como esse curso que Léo fez na França teve uma importância não só pessoal para ele, bem como para o cenário independente de Aracaju: “Ele já era bom pra caramba [...]. Quando ele volta, ele aplica esse conhecimento aqui e tipo ele elevou a nossa cena né cara, numa qualidade de disputar mercado nacionalmente e internacionalmente com excelência” (Informação verbal).

Figura 17 - Léo Airplane e a turma durante o curso *Mix With The Masters* com *Jacquire King*



Fonte: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.650205288395802&type=3>>. Acesso em: 01 abr. 2022.

⁹³ Entrevista realizada no perfil do *Instagram* da banda *The Baggios* em 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CCKL_OSIGfq/>. Acesso em: 01 abr. 2022.

De 2003 até 2022 cerca de mais de 80 produções fonográficas passaram pelas mãos de Léo Airplane, seja produzindo, gravando, mixando ou masterizando. Fizemos um levantamento a seguir (com a maioria dessas produções), organizado na tabela em ordem cronológica e separado por artista/banda, obra, função que Léo desempenhou e o ano de lançamento do material.

ARTISTA / BANDA	OBRA	FUNÇÃO	ANO
Plástico Lunar	The Plastic Rock Explosion (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2003
Naurêa	Circular Cidade (Álbum)	Pré-produção	2003
Alex Sant'anna	Aplausos Mudos Vaias Amplificadas	Pré-produção	2004
Plástico Lunar	Próxima Parada (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2005
The Baggios	(EP)	Gravação/Mix / Master	2006
Nautilus	(EP)	Mix / Master	2006
Mamutes	(EP)	Gravação/ Mix / Master	2007
Almanaque of Emotions Band	(EP)	Gravação/ Mix / Master	2007
Surja Bruxa	(EP)	Gravação/ Mix / Master	2007
Daysleepers	(EP)	Gravação/ Mix / Master	2008
Snake of Boot	The Snake Goes to Smoke (Álbum)	Mix / Master	2008
Plástico Lunar	Coleção de Viagens Espaciais (Álbum)	Produção Musical/ Mix / Master	2009
Daniel O Invisível	Live at Batistão (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2009
The Baggios	Hard Times (EP)	Gravação/ Mix / Master	2009
Coutto Orquestra	(EP)	Mix / Master	2010
Nantes	(Álbum)	Gravação/ Mix / Master	2010

Cabedal	(Álbum)	Gravação/ Mix / Master	2010
Mamutes	(Álbum)	Gravação/ Mix / Master	2010
Elisa	(EP)	Gravação/ Mix / Master	2010
Elvis Boamorte e os Boavidas	(EP)	Gravação/ Mix / Master	2010
Anéis de Vento	(EP)	Gravação/ Mix / Master	2010
Alex Sant'anna	Cansado (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2010
Road to Joy	(EP)	Mix / Master	2011
Naurêa	Furdução (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2011
Crove Horrorshow	Depois do Fim (Álbum)	Mix	2011
The Baggios	(Álbum)	Mix	2011
Werden	(EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2012
Alex Sant'anna	Fragmentos (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2012
Bad Snake (antiga Snake of Boot)	Venomous (Álbum)	Gravação/ Mix / Master	2012
The Baggios	Sina (Álbum)	Mix	2013
Naurêa	Na Dansanteria (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2013
Afonso Augusto	(EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2013
Elvis Boamorte	Atmosfera do Asfalto (Álbum)	Mix / Master	2014
A Banda dos Corações Perdidos	(Álbum)	Produção Musical/ Mix / Master	2014
Palena Montalier	Patchwork (EP)	Mix / Master	2014
Uma Ruma	(EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2014
Penny Mocks	Shotgun (Single)	Mix / Master	2015

Skabong	Free Time (Single)	Mix / Master	2015
Alex Sant'anna	Enquanto Espera (Álbum)	Produção Musical/ Mix / Master	2015
Plástico Lunar	Dias Difíceis no Suriname (Álbum)	Produção Musical/ Mix / Master	2015
Werden	Despedida (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2015
The Baggios	Brutown (Álbum)	Mix	2016
Lau e Eu	Café Frio (Álbum)	Master	2016
Paulinho Araújo	Vibramundo (Álbum)	Mix / Master	2016
Thiago Ruas	Receita do Dia (Álbum)	Mix / Master	2016
Scarlet Peace	(EP)	Produção adicional	2016
Casco	(EP)	Mix / Master	2016
Mestre Madruguinha	(EP)	Mix / Master	2016
Luiz Eduardo	This is My House (Álbum)	Mix / Master	2016
Stereophant (RJ)	Mar de Espelhos	Mix	2017
Cidade Dormitório	Esperando o Pior (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2017
Alex Sant'anna	Insônia (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2017
Lau e Eu	Selma (Álbum)	Produção Musical/ Mix / Master	2018
The Baggios	Vulcão (Álbum)	Mix	2018
Donali	A Ópera Insana (Single)	Produção Musical/ Mix / Master	2018
Illucas	Creme Azedo (EP)	Gravação/ Mix / Master	2018
Alê Martins	Não Dói Nada (Álbum)	Mix / Master	2018
Frazão	(EP)	Mix	2018
Lucidayz	Abstinência (single)	Produção Musical/ Mix / Master	2018

A Banda dos Corações Partidos	Desamor (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2018
Facção Caipira (RJ)	Do Lugar Que Estou Já Fui Embora (Álbum)	Mix	2019
Maria Laura Cravo	(EP)	Mix	2019
Cidade Dormitório	Fraternidade Terror (Álbum)	Gravação/ Mix / Master	2019
Táia	Tormento (EP)	Mix / Master	2019
Sandyalê	Árvore Estranha (Álbum)	Mix em 2 faixas	2019
Ferraro Trio	Urbanoide (Álbum)	Mix	2020
Dieguito Reis (BA)	Verão na Cidade sem Mar (Single)	Mix / Master	2020
Alex Sant'anna	Baião Amargo (Álbum)	Produção Musical/ Mix / Master	2020
Arthur Matos	Você (Álbum)	Gravação/ Mix / Master	2020
Thiago Ruas	Paetê (Single)	Produção Musical/ Mix / Master	2020
Lau e Eu	O Futuro Está Distante (Álbum)	Mix / Master	2020
Julico	Ikê Maré (Álbum)	Mix / Master	2020
Luno	Homo Pacificus (Álbum)	Produção Musical/ Mix / Master	2021
Pernaf	Poeira (Single)	Mix / Master	2021
Joésia Ramos	A Arca Encantada (Álbum)	Mix / Master	2021
Patrícia Polayne	O Dragão da Maldade (Single)	Master	2021
Jeca Mó	Saturno (Álbum)	Master	2021
Anne Carol	Negra Soul (Single)	Mix / Master	2021
Paulinho Araújo	Arrudeia (Álbum)	Mix / Master	2021
The Baggios	Tupã-Rá (Álbum)	Mix / Master	2021
Plástico Lunar	Por Hoje É Só (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2022

Alex Sant'anna	Encruzilhada (Álbum)	Produção Musical/ Mix / Master	2022
Ladrilho	Cuidado Frágil (EP)	Produção Musical/ Mix / Master	2022
Tríplice Aliança	(Álbum)	Mix / Master	2022
Mestre Madruginha	Pra Onde A Gente Vai Agora? (Álbum)	Mix / Master	2022

A visualização da tabela acima nos permite analisar que, com o passar dos anos, a quantidade de produções fonográficas que Léo Airplane esteve envolvido foi aumentando. Fazendo um resumo comparativo: em 2003 ele estava presente em dois materiais lançados, em 2007 em três, já em 2010 em oito, em 2016 em oito e em 2021⁹⁴ também em oito lançamentos. Além disso, notamos que os artistas e bandas que trabalham com Léo pertencem a diversos gêneros musicais, porém a maioria é do gênero *rock* ou tem influência dele, mas que também exige uma diferenciação estética porque o *rock* possui muitas vertentes, principalmente no Brasil que o gênero se mistura muito com outros ritmos. Então, o trabalho realizado por Léo Airplane consegue abranger, por exemplo, bandas como a The Baggios que toca um *rock* com influência da MPB, de ritmos brasileiros e africanos, como também a *Bad Snake* que tem um som mais voltado pro *Hard Rock*⁹⁵. Artistas como Arthur Matos que dialoga mais com o *folk rock*⁹⁶ ou até mesmo bandas de outros de gêneros musicais como Mestre Madruginha que toca *Cúmbia*⁹⁷.

Alex Sant'anna reflete sobre essa amplitude estética de Léo, visto também os exemplos dos seus próprios projetos em que é integrante como tecladista, além de gravar e produzir:

⁹⁴ É válido destacar que 2021 foi um ano atípico devido à pandemia (Covid-19), mas que mesmo assim Léo manteve uma regularidade de trabalho, o que foi possível muito por causa da regulamentação da Lei Aldir Blanc que apoiou a maioria dos lançamentos listados do ano de 2021 e 2022 na tabela.

⁹⁵ “*Hard rock* é um estilo musical, subgênero do *rock* que tem suas raízes do *rock* de garagem e psicodélico do meio da década de 1960, que se caracteriza por ser consideravelmente mais pesado do que a música *rock* convencional, e marcada pelo uso de distorção, uma seção rítmica proeminente, arranjos simples e um som potente, com riffs de guitarra pesada e solos.” Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hard_rock>. Acesso em: 06 abr. 2022.

⁹⁶ “*Folk rock* é um gênero musical que combina elementos do *folk* e *rock*. O termo surgiu nos Estados Unidos e Canadá em meados da década de 1960. O som era composto por harmonias vocais afinadas e uma abordagem limpa para a utilização de instrumentos elétricos como a guitarra elétrica. O repertório era desenvolvido a partir de fontes tradicionais e também de outros artistas como *Bob Dylan* e *Joni Mitchell*.” Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Folk_rock>. Acesso em: 06 abr. 2022.

⁹⁷ “*Cúmbia* é a música típica nacional da Colômbia. De início, surgiu na região norte do país, na zona rural e somente depois chegou às grandes cidades. O ritmo se disseminou por todos ou quase todos os países falantes do castelhano na América Latina e, atualmente, é considerado um dos ritmos musicais mais populares na Argentina e no México.” Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B4mbia>>. Acesso em: 06 abr. 2022.

Eu acho massa que Léo não usa os timbres de teclado que ele usa com Luno, ele não usa no meu som e não usa com a ‘Corações Partidos’ e cada um ele fica procurando... E eu queria às vezes até [risos], mas ele consegue fazer isso até como músico também, fazer essa diferença entre os trabalhos e pra quem é produtor acho isso fundamental também, você entender as especificidades de cada produto que você vai produzir. (Informação verbal)

Uma produção que Léo fez questão de mencionar em entrevista realizada para esta pesquisa, foi o segundo álbum da sua banda Plástico Lunar: “Dias difíceis no Suriname”. Lançado em 2015 mas que a gravação se iniciou no final de 2012, ele afirma que pensou em todo o processo, desde cada detalhe da captação dos instrumentos até a etapa final de mixagem e masterização.

Foi mais que eu comecei assim com a cabeça focada [...] de produtor mesmo, que eu tinha uma confiança que eu tava ciente de que realmente era minha função produzir, e eu meio que eu planejei o disco do microfone que eu iria usar na bateria até o equipamento que eu iria usar pra mixar, tipo meio que eu planejei mesmo assim. Acho que foi o primeiro disco que eu pensei assim o processo inteiro, mesmo que levou anos pra fazer, mas foi um álbum [...] que quando ficou pronto “eu realmente eu produzir esse disco”, [...] dos pratos da bateria, do violão que eu queria usar em tal música, de quem que eu queria que tocasse tal parte [...] acho que foi o disco mais pensado. [...] Inclusive quando eu fiz o curso na França [...], você tinha que mostrar um trabalho lá pra turma e ele [o produtor *Jacquire King*] fazia a consultoria, [...] cada um apresentava um trabalho tanto concluído ou em produção ainda, que você coloca naquela mesa analógica e distribui os canais, aí você toca a música lá pro cara né, o *Jacquire* na época, você toca a música aí ele [...] dá umas dicas né do que pode melhorar, do que tá ruim. Aí eu abri a música da Plástico, na época não tava pronto, mas eu tava no processo de finalizar, aí coincidiu né que foi mais ou menos na época que eu tava finalizando o disco. [...] Aí ele deu umas dicas, falou o que ele tinha gostado, o que podia melhorar, essas coisas, foi massa. Aí deu mais confiança ainda né, você ter essa validação da pessoa que produziu *Norah Jones*, *Tom Waits* e *Kings of Leon*, falar “ah isso aí tá legal” e aí “beleza, eu acredito agora” [risos]. (Informação verbal)

Figura 18 - Léo Airplane ao lado de Jacquire King durante o curso *Mix With The Masters*



Fonte: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.650205288395802&type=3>>. Acesso em: 01 abr. 2022.

Diante esse vasto currículo de trabalhos realizados durante a carreira de Léo Airplane até o momento presente, é válido destacar as duas indicações da The Baggios ao *Grammy* Latino com os álbuns *Brutown* e *Vulcão* na categoria “Melhor Álbum de *Rock* ou Música Alternativa” nos anos de 2017 e 2019. Esse reconhecimento e mérito são tanto da banda quanto também de Léo Airplane que mixou não só esses dois álbuns, mas como toda a discografia da banda até o momento, em que ele tem uma importância direta na estética sonora que ele ajudou também a moldar.

Julico, vocalista da The Baggios, fala um pouco das características de Léo como profissional e da sua admiração por ele:

Léo é um cara que desde esse primeiro contato em 2006 até hoje, eu vejo que é um cara que pesquisa muita música. E não é só a pesquisa da música que traz esse conhecimento, mas ele vai no âmago né, vai na essência, ele vai no microfone que o [...] produtor George Martin usava nos *Beatles* [...], ele tinha um microfone valvulado que ele comprou porque era uma referência de um microfone coringa que George Martin usava em tudo, pra violão, pra voz, pra bateria [...]. Então ele é um cara que ele se vê como um produtor [...], acho que ele pesquisa as paradas como um produtor também, não é só [...] um músico que sabe mexer em softwares e programas [...]. Eu lembro como hoje quando tava mixando o primeiro álbum da Baggios, aí ele fala “ah esse *plugin* aqui o cara [...] que mixou o *Black Keys* tava usando o mesmo *plugin* e tal, eu imaginei que pudesse caber bem no som de vocês pra distorcer a bateria, pra distorcer sua voz [...]”. Então é um cara que não estacionou né, ele vem ali de softwares muito arcaico né com gravações das primeiras demos da Plástico Lunar no começo dos anos 2000, passando ali pra o

‘Próxima Parada’ que é o EP da Plástico, aí veio o álbum da Plástico que ele mixou também e de repente a gente viu em Léo ali meio que um guru mesmo [...]. Eu acho que é uma coisa muito comum acontecer em Aracaju no meio da música [...] ver ele como um parâmetro né de qualidade de som, de bom gosto musical, eu vejo muito nele nisso assim, uma parada bem completa, como um instrumentista, produtor, consumidor de música, tá sempre pesquisando música nova também. (Informação verbal)

Julico complementa sobre como ele enxerga a importância de Léo para a música sergipana:

É um cara que conseguiu manter um padrão de qualidade de som [...] de muitas bandas de universos sonoros diferentes, mas bem resolvidos sonoramente [...], você pega Cabedal, Madruguinha, The Baggios, a própria Naurêa né que ele também trabalhava, Alex... São discos que nacionalmente falando não deixa a desejar ao som que é destaque na mídia nacional [...]. Então acho que ele conseguiu cara, Léo, como um produtor e *mixer*, manter um nível sonoro da música sergipana dentro dos padrões da música brasileira. (Informação verbal)

Alex Sant’anna, compositor com 25 anos de carreira, também dá sua opinião sobre o papel do seu irmão Léo como produtor e profissional do áudio para todo o contexto do cenário musical sergipano:

Boa parte dessa nova música produzida, quando eu falo nova... dos últimos 15 anos assim, produzida aqui em Sergipe passou pelo quarto de Léo que ele nunca inventou [...] um nome pra esse estúdio né [risos]. Eu assinava, botava lá gravado no ddb estúdio porque eu tinha “disco de barro” aí botava “ddb”, mas eu que inventei isso, [...] disco de ninguém saía isso. Eu acho que ele teve uma importância muito grande pelo jeito de Léo, por ser uma pessoa por mais que seja muito calada, as pessoas se sentem a vontade pra trabalhar com ele, eu acho isso muito interessante assim que ele não fala muito mas ele deixa todo mundo muito a vontade, pelo menos os que eu pude presenciar. E eu acho que tem outra coisa importante que eu acho que muda muito foi depois que ele fez aquele curso lá na França né, que eu acho que ele traz uma bagagem e até um respaldo de às vezes as pessoas já começam a olhar pra ele “poh o cara fez curso, preciso ter argumentos agora também pra discutir com ele”. Eu acho que ele teve essa importância, ele conseguiu fazer muita produção em casa também do mesmo jeito que ele fazia comigo, gravando tudo, produzindo, entregando a música pronta, ele fez com outros artistas [...]. Então Léo foi fundamental assim, que era uma pessoa da geração, próximo, que tocava em banda, que tava nos mesmos locais que todo mundo, mas que também entendia na hora de pegar e produzir seja ele assinando produção ou ele só gravando mesmo, mixando, masterizando, que é tão importante também quanto essa produção. [...] Ele é muito calado, mas quando Léo fala todo mundo: “é isso aí”. (Informação verbal)

Luiz Oliva, profissional do áudio contemporâneo de Léo Airplane, conta em entrevista que o seu contato⁹⁸ com Léo abriu sua cabeça para o ambiente da gravação, pois naquele momento de descoberta desse universo, Léo (juntamente com Alex) foi a primeira pessoa que ele conheceu que já tinha noção do processo de uma produção fonográfica como um todo e que Léo acabou influenciando de certa forma outras pessoas em volta, como o próprio Luiz, a

⁹⁸ Luiz conta que conheceu Léo Airplane e seu irmão Alex Sant’anna em 2001, por meio de uma relação familiar em comum.

se encorajarem a seguir por aquele caminho que envolvia produzir e gravar em *home studio* com poucos recursos, mas provando que poderia chegar em um bom resultado.

Em retrospecto, eu acho que Léo foi e é muito importante, eu digo foi porque toda construção teve um início né, um passado, e foi um momento distinto pro momento de hoje, mas ele foi importante pra estreitar, pro cenário de música que recorreu a ele como profissional, ele foi importante pra estreitar esse abismo entre o que é profissional e o que não é sabe. Meio que você entender que você pode se expor a algo mais profissional, a uma sonoridade mais profissional e também pra modernizar o padrão estético sonoro [...] das produções daqui. [...] Eu comparo assim... [...] Léo pra mim é como se fosse, sabe uma zona portuária? Como ela foi importante pros lugares no mundo, [...] lugares de transito comercial, de expansão [...], foi muito pela via portuária marítima né, eu acho Léo como se fosse um porto saca pra esse segmento de áudio nesse período que foi muito importante pra conectar a gente com o resto do mundo sabe, alguém que [...] captou esses sinais e contribuiu muito pra trazê-los e também pra jogar a gente de volta [...], meio que fazer essa mola. [...] Aplicar essas referências sonoras, estéticas, eletrônicas, de timbres, timbres modernos... Você ter essas opções e também produzir num patamar, num padrão que você tá acostumado a ouvir de fora mas não de dentro sabe, e você conseguir também se equiparar de algum jeito, meio que aprender a não ter muito limite sabe. [...] É uma pegada meio romântica mas é meio que isso no final [...], é mostrar que você pode mais, mostrar que você pode ter mais ousadia no que você tá fazendo, na música que você tá produzindo e você poder ter um resultado final além do que você espera. (Informação verbal)

Luno Torres, amigo de longa data e companheiro em vários projetos com Léo como as bandas: Plástico Lunar, A Banda dos Corações Partidos, o seu projeto solo ‘Luno’, entre outras, fala um pouco sobre como é trabalhar com Léo Airplane:

Primeiramente o ser dele né, quem ele é ne cara, é uma pessoa extramente calma, [...] pacífica e [...] paciente né, que pra trabalhar com produção musical você tem que ter paciência né, até pra poder extrair o melhor do artista você tem que saber escutar. E Léo na hora de propor ele sabe chegar e propor sem ser invasivo, ele respeita você, aí vez em quando você fica querendo extrair alguma coisa dele “Léo, mas tá bom mesmo?”, ele te deixa sempre muito à vontade [...] e no final quando você larga na mão dele, você vai entregar e confiar [...]. É muito confortável trabalhar com ele e seguro né cara, Léo é um cara seguro, a palavra final é dele não por imposição mas por respeito e confiança mesmo, quando ele fala é porque é o melhor caminho [...], porque sempre ele tava na vanguarda de conhecer tudo, equipamento, música, métodos de produção. (Informação verbal)

Luno acrescenta:

Depois que ele começou a trabalhar com várias bandas né, começou a produzir vários discos né cara, aí tipo virou uma coisa muito comum assim você escutar “ah tal banda, tal artista lançou um disco”, você escutava e gostava aí depois você descobria “produzido por Léo Airplane”, aí você pensa [...] aquele menino desde lá dos anos 90 que brincava com tecnologia e tal, tá produzindo tudo da cidade [...] porque [...] ele foi atrás. Já tinha esse dom mas também estudou [...], autodidata, sempre curioso [...] por tá pesquisando. Aí você vê todos os discos bons, todas as produções de excelência da cidade [...] passaram pelas mãos dele e eu posso dizer assim, que eu Luno Torres enquanto artista não existiria sem Léo Airplane. [...] Eu acho que cabe muito mais reconhecimento do trabalho dele dentro do cenário nacional. Eu acho que ele tem o potencial pra trabalhar em qualquer lugar do mundo. (Informação verbal)

Lauckson, cantor e compositor aracajuano de 24 anos que atualmente mora na cidade de São Paulo, mais conhecido pelo nome artístico “Lau” que intitula sua carreira solo “Lau e Eu”. É de uma geração mais nova, mas que também tem Léo Airplane como uma referência pra produção musical e da parte técnica de pós-produção (mixagem e masterização). Léo esteve presente em praticamente todos os lançamentos do jovem artista. Lau conta em entrevista sobre os atributos de Léo, o quanto ele se atualiza, sempre descobrindo novas possibilidades de timbres para gravação, trazendo referências musicais que casam com a sua proposta e afirma que ele é o produtor com quem trabalhou que mais consegue concretizar musicalmente suas ideias. “Ele tem uma parada artística muito forte, uma identidade, um bom gosto, é uma parada muito única [...] e ao mesmo tempo muito técnica também” (Informação verbal⁹⁹). Lau também dá sua opinião em relação a como ele vê a relevância de Léo para a música em Sergipe: “Acho que do ponto de vista técnico e do ponto de vista profissional mesmo do trabalho, do legado que se faz, eu acho que o Léo tem importância nacional mesmo, não só no estado” (Informação verbal).

Podemos perceber por meio das informações do catálogo e dos depoimentos de Julico, Alex Sant’anna, Luiz Oliva, Luno e Lauckson, que são profissionais da música, o reconhecimento da importância de Léo para boa parte da cadeia musical independente de Sergipe. Além da grande quantidade de materiais fonográficos que Léo está presente, vimos também que o seu nome se mantém ativo mesmo para as novas gerações que foram chegando, a exemplo dos trabalhos realizados com a Cidade Dormitório, Lau e Eu e Anne Carol, que são artistas de trajetória recente. E definitivamente, o legado de Léo Airplane não acaba aqui, seu ofício como produtor musical e profissional do áudio continua e seguiremos apreciando e aprendendo com o seu trabalho.

⁹⁹ MELO, Lauckson José Santos: depoimento [06 abr. 2022]. Entrevistador: Gabriel de Oliveira Carvalho, Aracaju, 2022. Todos os depoimentos deste entrevistado presentes nesta monografia ocorreram no dia 06 de abril de 2022.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como músico atuante no cenário musical independente de Aracaju há mais de 15 anos, e que trabalhou e trabalha com Léo Airplane em diversos projetos, podemos afirmar que Léo tem importante contribuição pelo amadurecimento estético e profissional dos artistas, bandas e músicos que trabalharam com ele e foram contemporâneos com o seu desenvolvimento. Pelo seu jeito calmo e ao mesmo tempo tendo uma mente inquieta, pois ele nunca parou de se atualizar e sempre está buscando algo novo, seja em uma banda ou em uma ferramenta pra gravação, Léo continua nos influenciando de várias formas, inclusive sendo uma referência também para novas gerações.

Por acompanhar de perto o seu trabalho, nós já tínhamos certa ciência que Léo, desde o início dos anos 2000, sempre esteve envolvido em diversas gravações de bandas que estavam ao nosso redor, porém, mediante a pesquisa, foi possível ter uma noção mais exata dessa quantidade de materiais fonográficos englobando álbuns, *EPs* e singles que ele participou. São mais de 80 trabalhos desempenhando diferentes funções como produtor musical, engenheiro de gravação, mixagem e masterização, com bandas e artistas de diferentes gêneros musicais e que possuem relevância dentro e fora do estado de Sergipe, além de ter trabalhado também com alguns artistas de outros estados. Fato que comprova a sua competência e versatilidade no universo da produção musical e como profissional do áudio.

Notamos que a participação de Léo no curso *Mix With The Marsters* na França foi um ponto chave na sua carreira, pois, como vimos na pesquisa, isso deu segurança para o seu desenvolvimento profissional e como os entrevistados Alex Sant'anna e Luno explanaram, ele volta do curso com todo um conhecimento que deu mais credibilidade nas suas relações de trabalho, e promoveu a qualidade técnica das gravações feitas em Aracaju aplicando o que aprendeu. Além disso, por ser uma pessoa generosa, Léo sempre se mostrou disponível a ensinar e disseminar informação de maneira geral quando alguém o procura.

Percebemos também por meio da pesquisa que algumas situações e dificuldades do meio independente ainda perduram até os dias de hoje, por exemplo: as dificuldades financeiras (o que nos faz trabalharmos muitas vezes com limitações e não conseguimos remunerar de forma justa os profissionais envolvidos e nem a nós mesmos) e a relação com alguns profissionais do áudio que ainda tem fundamentos conservadores relacionados à gravação. Por outro lado, a tecnologia atualmente nos permite um mundo de possibilidades

relacionado ao campo do áudio, tanto referente a equipamentos como ao acesso a informação de qualidade por meio da internet e muitas vezes de forma até gratuita, o que está favorecendo cada dia mais a estrutura do *home studio* para os artistas independentes.

No segundo capítulo abordamos a importância da democratização das ferramentas de gravação impulsionada pelo desenvolvimento da tecnologia, o que conseqüentemente possibilitou o surgimento e crescimento do *home studio*. E entender como se deu esse processo foi necessário para compreender melhor sobre o trabalho de Léo Airplane, que teve suas primeiras experiências com gravação no seu quarto com a estrutura de *home studio* utilizando apenas um computador e uma placa de som. Hoje ele permanece gravando dessa mesma maneira, só que agora dispõe de ferramentas que permitem obter resultados mais satisfatórios para o mercado da música, tendo passado por um gradativo processo de melhoria tanto em relação a equipamentos como em relação a conhecimentos técnicos facilitados por essa evolução tecnológica.

Outro ponto a se destacar no segundo capítulo é a fala do produtor George Martin sobre a importância de existir uma boa relação entre artista e produtor, sendo a confiança um ponto crucial entre os dois e que é papel do produtor ter certa sensibilidade e sensatez, pois não é fácil interferir em uma obra que é algo tão pessoal para o artista. A partir disso, pudemos relacionar e observar na pesquisa, por meio dos depoimentos dos entrevistados, que é unanimidade as opiniões que eles possuem sobre Léo em que suas características pessoais, como o seu jeito calmo, paciente, que sabe ouvir, contribuem para um bom relacionamento entre artista e produtor e, ao mesmo tempo, os artistas têm a segurança em confiar nas suas opiniões e na sua palavra final.

Por fim, acreditamos na relevância desta pesquisa por registrar um pedaço da história da música feita em Sergipe por meio do estudo da trajetória de um profissional que não está nos holofotes, mas que tem desenvolvido um trabalho com importantes contribuições para o cenário musical independente de Aracaju.

REFERÊNCIAS

AILAN, Jorge Alejandro. **Áudio: Primeiros passos para montar um home Studio.** Tecmundo. 2010. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/apple/3632-audio-primeiros-passos-para-montar-um-home-studio.htm>>. Acesso em: 25 fev. 2022.

AIRPLANE, Leo. 12 dez. 2012. Facebook: Leo Airplane. Disponível em: <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152311576350696&set=pb.849690695.-2207520000.&type=3>>. Acesso em: 07 mar. 2022.

AMAZON: **O que significa PC, notebook, 4K, mAH e outros termos de tecnologia.** Techtudo. 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/o-que-significa-pc-notebook-4k-mah-e-outros-terminos-de-tecnologia.ghtml>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

ARMAZÉM DA MÚSICA BRASILEIRA: Da nova à antiga. Da famosa à obscura. 2015. Disponível em: <<http://armazemdamusicabrasileira.blogspot.com/2015/11/plastico-lunar.html>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

BIOGRAFÍAS Y VIDAS: la enciclopedia biográfica en línea. Disponível em: <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/edison/fotos/edison_fonografo.jpg>. Acesso em: 15 out. 2021.

BUENO, Francisco da Silveira. **Minidicionário da Língua Portuguesa.** Ed. Ver. e atual por Helena Bonito C. Pereira, Rena Signer. São Paulo: FTD: LISA, 1996.

CD BABY. **O que é um EP?** Somos Música. 2019. Disponível em: <<https://somosmusica.cdbaby.com/o-que-e-um-ep/>>. Acesso em: 09 mar. 2022.

COCKERTON, Paul. **Behind the scenes at Abbey Road:** the history of The Beatles' famous Studio as it celebrates 80 years of music. Mirror. 2012. Disponível em: <<https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/abbey-road-at-80-pictures-of-the-beatles-756763>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

CÚMBIA. In: **WIKIPÉDIA:** a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%BAmbia>>. Acesso em: 06 abr. 2022.

DJ BAN ELETRONIC MUSIC CENTER. **O que você sabe sobre Latência?**. Ban Eletronic Music Center. Fonte:
 <<https://djbanc.com.br/latencia/#:~:text=Em%20uma%20defini%C3%A7%C3%A3o%20simpl es%2C%20lat%C3%AAncia,para%20a%20precis%C3%A3o%20em%20performances.>>.
 Acesso em: 05 mar. 2022.

EMERICK, G. ; MASSEY, H. **Here, There and Everywhere**: minha vida gravando os Beatles. São Paulo: Novo Século, 2013.

FOLK ROCK. In: **WIKIPÉDIA**: a enciclopédia livre. Disponível em:
 <https://pt.wikipedia.org/wiki/Folk_rock>. Acesso em: 06 abr. 2022.

FREITAS, Carlos. **O Home Studio e o Novo Mercado Musical**, Aracaju: UnYLeYa, 2017. Disponível em:
 <https://www.academia.edu/34108327/O_home_studio_e_o_novo_mercado_musical>
 Acesso em: 26 fev. 2022.

FREITAS, Rafael. **Fundamentos do Reverb**. Universidade do áudio. Disponível em:
 <<https://universidadedoaudio.com/blog/fundamentos-do-reverb/>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

GOHN, Daniel M. A tecnologia na música. In: Congresso Brasileiro da Comunicação, 24., 2001, Campo Grande-MS. **Anais eletrônicos** [...]. Campo Grande: INTERCOM, 2001. Disponível em:
 <[http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/149801003222230945765212217541460451734.p df](http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/149801003222230945765212217541460451734.pdf)> Acesso em: 15 out. 2021.

GOMES, Rodrigo M. Do Fonógrafo ao MP3: Algumas Reflexões sobre Música e Tecnologia. **Revista Brasileira de Estudos da Canção**, Natal-RN, nº 5, jan-jun 2014. Disponível em:
 <http://www.rbec.ect.ufrn.br/data/_uploaded/artigo/N5/RBEC_N5_A6.pdf> Acesso em: 14 out. 2021.

HARDCORE PUNK. In: **WIKIPÉDIA**: a enciclopédia livre. Disponível em:
 <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hardcore_punk>. Acesso em: 24 mar. 2022.

HARD ROCK. In: **WIKIPÉDIA**: a enciclopédia livre. Disponível em:
 <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hard_rock>. Acesso em: 06 abr. 2022.

HISTÓRIAS COM HISTÓRIA. **Do fonógrafo ao Mp3**. 2015. Disponível em: <<https://historiaschistoria.blogspot.com/2015/01/do-fonografo-ao-mp3.html>>. Acesso em: 15 out. 2021.

INFONET. **Alex Sant'anna faz show comemorativo de 10 anos de disco**. 2014. Disponível em: <<https://infonet.com.br/noticias/cultura/alex-santanna-faz-show-comemorativo-de-10-anos-de-disco/>>. Acesso em: 26 mar. 2022.

INTERFACE. In: Dicionário Online de Português. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/interface/>>. Acesso em: 01 fev. 2022.

KNOW-HOW. In: Dicionário Online de Português. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/know-how/>>. Acesso em: 24 mar. 2022.

LUERSEN, Eduardo. Condições do músico emergente no ambiente digital: apontamentos sobre acessibilidade e mercado. **Sessões do Imaginário**. Rio Grande do Sul, v. 17, nº 28, 2012. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/famecos/article/view/12348>> Acesso em: 11 fev. 2022.

MACEDO, Frederico A. Barbosa. O processo de produção musical na indústria fonográfica: questões técnicas e musicais envolvidas no processo de produção musical em estúdio. **Revista Eletrônica de Musicologia**. Paraná, Volume 11, set 2006. Disponível em: <http://www.rem.ufpr.br/_REM/REMr11/12/12-macedo-gravacao.html> Acesso em: 01 nov. 2021.

MARTIN, George. **Fazendo Música**: o guia para compor, tocar e gravar. Brasília: Editora Universidade de Brasília, São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2002.

MASTERS, mix with the. Weeklong Music Production Seminar with Jacquire King in June 2014 at Studios La Fabrique. 04 jun. 2014. Facebook: mix with the masters. Disponível em: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.650205288395802&type=3>>. Acesso em: 01 abr. 2022.

MAYNART, Henrique. **Leo Airplane: trocando pneu com a cena andando**. Cinform Online. Disponível em: <<https://cinformonline.com.br/leo-airplane-trocando-pneu-com-a-cena-andando/>>. Acesso em: 02 out. 2021.

MIX STAFF. **1991 Digidesign Pro Tools**. MIX. 2006. Disponível em: <<https://www.mixonline.com/technology/1991-digidesign-pro-tools-383616>>. Acesso em: 03 fev. 2022.

NETO, João Marcondes da Silva. **Fonograma: transformações histórico-culturais e tendências tecnológicas no mercado da música popular brasileira (1902-2007)**. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2009. Disponível em: <<https://dspace.mackenzie.br/handle/10899/24872>>. Acesso em 01 out. 2021.

OLIVEIRA JÚNIOR, José Rafael de. **O Fenômeno Fonográfico em Aracaju: uma análise comparativa entre discos produzidos na década de 1980 e na atualidade**, São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2013 . Disponível em: <<http://obscom.com.br/musica/wp-content/uploads/2013/11/TCC-FINAL-Rafael-Jr.pdf>>. Acesso em: 03 mai. 2022.

OWSINSKI, Bobby. **The Mixing Engineer's Handbook**. Thir Edition. Course Tecnhnology, Cengage Learning. Boston, EUA. 2014.

PAIVA, José Eduardo R. de. Breve Discussão Sobre Tecnologia e Criação Sonora. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 35., 2012, Fortaleza-CE. **Anais eletrônicos** [...]. Fortaleza: INTERCOM, 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-0818-1.pdf>> Acesso em: 15 out. 2021.

PICCINO, Evaldo. Um Breve Histórico dos Suportes Sonoros Analógicos: surgimento, evolução e os principais elementos de impacto tecnológico. **Revista Sonora**, Campinas-SP, 2003. Disponível em: <<https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/sonora/article/view/626/599>> Acesso em: 15 out. 2021.

PINTO, Waldir de A. Evolução da Acessibilidade aos Meios de Gravação e Produção Musical. **Revista Sonora**, Campinas-SP, nº 7, V. 4, 2012. Disponível em: <<https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/sonora/article/view/659/632>> Acesso em: 22 out. 2021.

PRADA, Rodrigo. **O que é plugin?**. Tecmundo. 2008. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/hardware/210-o-que-e-plugin-.htm>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

PUNK ROCK. In: **WIKIPÉDIA**: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Punk_rock>. Acesso em: 24 mar. 2022.

ROCHA, Guilherme Lucio da. **Explicando em detalhes: o que é Sample**. Kondzilla. 2018. Disponível em: <<https://kondzilla.com/m/explicando-em-detalhes-o-que-e-sample>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

ROCKSERGIPE. 2010. Disponível em: <<https://rocksergipe.wordpress.com/>>. Acesso em: 16 mar. 2022.

SANTINI, Rosie M. ; LIMA, Clóvis R. M. **MP3: Música, Comunicação e Cultura**. Rio de Janeiro: e-papers, 2005.

SANTOS, Rogério. Sobre a História da Gravação Magnética, 2009. Disponível em: <<https://industrias-culturais.hypotheses.org/5669>> Acesso em: 20 out. 2021.

SIGNIFICADOS. O que é Delay. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/delay/>>. Acesso em: 05 mar. 2022.

SPOTIFY: Naurêa. Disponível em: <<https://open.spotify.com/artist/6K4Ynea8VjETJNAZA2Nb4x>>. Acesso em: 09 mar. 2022.

STEIN, L; VIEIRA, G; QUADRO, R. A Dinâmica da Inovação na Indústria Fonográfica e as Transformações no Processo de Produção Musical. **Desafio Online**. Campo Grande, v.2, n.3, set/dez 2014. Disponível em: <<https://desafioonline.ufms.br/index.php/deson/article/view/1163>> Acesso em: 20 fev. 2022.

THE BAGGIOS. Zunido #2 – Léo Airplane. Instagram: @thebaggios. Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CCKL_OSIGfq/>. Acesso em: 01 abr. 2022.

TRATORE: A Banda dos Corações Partidos. Disponível em: <https://tratore.com.br/um_cd.php?id=8393#:~:text=A%20Banda%20dos%20Cora%C3%A7%C3%B5es%20Partidos%20surgiu%20em%202006%20e%20hoje,e%20os%20rufos%20de%20Josimar.>. Acesso em: 06 abr. 2022.

UBC. Entrevista com Kassin sobre produção musical. In: **Youtube**, 2018. Entrevista disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qk_d8wektNw&ab_channel=UBC-Uni%C3%A3oBrasileiradeCompositores> acesso em: 22 dez. 2021.

UBC. Entrevista com Liminha sobre produção musical. In: **Youtube**, 2019. Entrevista disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1yVtEzH0d5Q&t=32s&ab_channel=UBC-Uni%C3%A3oBrasileiradeCompositores> acesso em: 22 dez. 2021.

VENTURA, Dalia. **O mistério das gravações de voz humana feitas 3 décadas antes de Thomas Edison**. BBC News Brasil. 2021. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-56403105>>. Acesso em: 03 mai. 2022.

VIRTUAL STUDY TECHNOLOGY. In: **WIKIPÉDIA**: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Virtual_Studio_Technology>. Acesso em: 11 mar. 2022.

YU, Isabela. **Indie Raiz: a improvável história da Snooze**. Monkeybuzz. 2020. Disponível em: <<https://monkeybuzz.com.br/materias/indie-raiz-snooze/>>. Acesso em: 19 mar. 2022.

APÊNDICE – Termos de participação consentida



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE MÚSICA

Título do TCC- Léo Airplane: contribuições para o universo da gravação e produção musical em Aracaju-SE (título provisório)

Acadêmico(a): Gabriel de Oliveira Carvalho
Orientador(a): Mackely Ribeiro Borges

TERMO DE PARTICIPAÇÃO CONSENTIDA

Pelo presente instrumento, eu, LEANDRO ALVES DE SANT'ANNA

concedi entrevista para o(a) estudante Gabriel de Oliveira Carvalho, material que será utilizado na elaboração de seu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal de Sergipe.

Autorizo a gravação em áudio desta entrevista e de entrevistas futuras que possam ser necessárias: Sim () Não

Autorizo a utilização do meu nome no texto das publicações: Sim () Não

Autorizo a captação fotográfica das instalações, equipamento, encontros, observações e a utilização destas imagens no corpo do trabalho de conclusão de curso: Sim () Não

Após ler estas regras, entendi o propósito do referido estudo e, estando em perfeitas condições de participar do mesmo, isento o avaliador e a instituição à qual ele pertence de qualquer responsabilidade que exceda ao explicitado no presente Termo.


Assinatura

Aracaju, 04 de FEVEREIRO de 2022.





UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE MÚSICA

Título do TCC- Léo Airplane: contribuições para o universo da gravação e produção musical em Aracaju-SE (título provisório)

Acadêmico(a): Gabriel de Oliveira Carvalho
Orientador(a): Mackely Ribeiro Borges

TERMO DE PARTICIPAÇÃO CONSENTIDA

Pelo presente instrumento, eu, ALEX DUARTE DE SANT'ANNA

concedi entrevista para o(a) estudante Gabriel de Oliveira Carvalho, material que será utilizado na elaboração de seu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal de Sergipe.

Autorizo a gravação em áudio desta entrevista e de entrevistas futuras que possam ser necessárias: Sim () Não

Autorizo a utilização do meu nome no texto das publicações: Sim () Não

Autorizo a captação fotográfica das instalações, equipamento, encontros, observações e a utilização destas imagens no corpo do trabalho de conclusão de curso: Sim () Não

Após ler estas regras, entendi o propósito do referido estudo e, estando em perfeitas condições de participar do mesmo, isento o avaliador e a instituição à qual ele pertence de qualquer responsabilidade que exceda ao explicitado no presente Termo.

Assinatura

Aracaju, 05 de Março de 2022.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE MÚSICA**

Título do TCC- Léo Airplane: contribuições para o universo da gravação e produção musical em Aracaju-SE (título provisório)

Acadêmico(a): Gabriel de Oliveira Carvalho
Orientador(a): Mackely Ribeiro Borges

TERMO DE PARTICIPAÇÃO CONSENTIDA

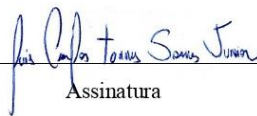
Pelo presente instrumento, eu, Luis Carlos Torres Soares Junior, concedi entrevista para o(a) estudante Gabriel de Oliveira Carvalho, material que será utilizado na elaboração de seu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal de Sergipe.

Autorizo a gravação em áudio desta entrevista e de entrevistas futuras que possam ser necessárias: (X) Sim () Não

Autorizo a utilização do meu nome no texto das publicações: (X) Sim () Não

Autorizo a captação fotográfica das instalações, equipamento, encontros, observações e a utilização destas imagens no corpo do trabalho de conclusão de curso: (X) Sim () Não

Após ler estas regras, entendi o propósito do referido estudo e, estando em perfeitas condições de participar do mesmo, isento o avaliador e a instituição à qual ele pertence de qualquer responsabilidade que exceda ao explicitado no presente Termo.



 Assinatura

Aracaju, 05 de março de 2022.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE MÚSICA

Título do TCC- Léo Airplane: contribuições para o universo da gravação e produção musical em Aracaju-SE (título provisório)

Acadêmico(a): Gabriel de Oliveira Carvalho
Orientador(a): Mackely Ribeiro Borges

TERMO DE PARTICIPAÇÃO CONSENTIDA

Pelo presente instrumento, eu, Luiz Antonio Assis
Mortalva

concedi entrevista para o(a) estudante Gabriel de Oliveira Carvalho, material que será utilizado na elaboração de seu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal de Sergipe.

Autorizo a gravação em áudio desta entrevista e de entrevistas futuras que possam ser necessárias: Sim () Não

Autorizo a utilização do meu nome no texto das publicações: Sim () Não

Autorizo a captação fotográfica das instalações, equipamento, encontros, observações e a utilização destas imagens no corpo do trabalho de conclusão de curso: Sim () Não

Após ler estas regras, entendi o propósito do referido estudo e, estando em perfeitas condições de participar do mesmo, isento o avaliador e a instituição à qual ele pertence de qualquer responsabilidade que exceda ao explicitado no presente Termo.

Luiz Antonio Assis Mortalva

Assinatura

Aracaju, 05 de Março de 2022.





UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE MÚSICA

Título do TCC- Léo Airplane: contribuições para o universo da gravação e produção musical em Aracaju-SE (título provisório)

Acadêmico(a): Gabriel de Oliveira Carvalho
Orientador(a): Mackely Ribeiro Borges

TERMO DE PARTICIPAÇÃO CONSENTIDA

Pelo presente instrumento, eu, Julio Cesar Andrade
do Sato

concedi entrevista para o(a) estudante Gabriel de Oliveira Carvalho, material que será utilizado na elaboração de seu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal de Sergipe.

Autorizo a gravação em áudio desta entrevista e de entrevistas futuras que possam ser necessárias: Sim () Não

Autorizo a utilização do meu nome no texto das publicações: Sim () Não

Autorizo a captação fotográfica das instalações, equipamento, encontros, observações e a utilização destas imagens no corpo do trabalho de conclusão de curso: Sim () Não

Após ler estas regras, entendi o propósito do referido estudo e, estando em perfeitas condições de participar do mesmo, isento o avaliador e a instituição à qual ele pertence de qualquer responsabilidade que exceda ao explicitado no presente Termo.

Julio Cesar Andrade do Sato
Assinatura

Aracaju, 22 de MAIO de 2022.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE MÚSICA**

Título do TCC- Léo Airplane: contribuições para o universo da gravação e produção musical em Aracaju-SE (título provisório)

Acadêmico(a): Gabriel de Oliveira Carvalho
Orientador(a): Mackely Ribeiro Borges

TERMO DE PARTICIPAÇÃO CONSENTIDA

Pelo presente instrumento, eu, Lauckson José Santos Melo concedi entrevista para o(a) estudante Gabriel de Oliveira Carvalho, material que será utilizado na elaboração de seu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal de Sergipe.

Autorizo a gravação em áudio desta entrevista e de entrevistas futuras que possam ser necessárias: (x) Sim () Não

Autorizo a utilização do meu nome no texto das publicações: (x) Sim () Não

Autorizo a captação fotográfica das instalações, equipamento, encontros, observações e a utilização destas imagens no corpo do trabalho de conclusão de curso: (x) Sim () Não

Após ler estas regras, entendi o propósito do referido estudo e, estando em perfeitas condições de participar do mesmo, isento o avaliador e a instituição à qual ele pertence de qualquer responsabilidade que exceda ao explicitado no presente Termo.

DocuSigned by:

Lauckson José

66B280A08A704A2

Assinatura

Aracaju, 06 de abril de 2022.