

Oficina: O Som na Live Session. Proposta de Práticas de Ensino de Gravação de Música ao Vivo.

Filipe Cretton¹

Resumo

Este trabalho teve como objetivo propor um olhar sobre o processo de ensino-aprendizagem dos procedimentos de gravação e mixagem de som, através do formato de programas audiovisuais de música ao vivo, as Live Sessions.

Baseado na proposta de Oficina e no estímulo à aprendizagem autodirigida como metodologias, buscou-se compreender os caminhos cognitivos para o entendimento dos princípios físicos do som e sua percepção, bem como os equipamentos e as tecnologias necessárias para a gravação e mixagem de uma sessão de música ao vivo. Tendo som e imagem como elementos essenciais de diálogo, neste formato, vimos na Escola de Comunicação da UFRJ, um profícuo espaço para a realização deste projeto; Foi proposta, então, para os alunos do curso de Comunicação Social, uma disciplina eletiva de 30 horas, posteriormente de 60 horas, que possibilitou o desenvolvimento de diversas práticas com alunos da habilitação em Rádio e TV, onde experimentamos as metodologias abordadas neste artigo.

Palavras-chave

Áudio; Live Session; Pedagogia Musical; Aprendizagem autodirigida; Oficina.

1 - Por quê Live Session?

Em tempos em que a internet é uma das principais redes de comunicação, o Youtube se torna a mais influente plataforma de trânsito de músicas no formato audiovisual, tais como vídeo clipes, entrevistas e apresentações musicais. Sua veiculação é dinâmica, *on demand*, e movida pelos milhares de acessos diários, de um público que só cresce - força motriz dessa nova forma de interação audiovisual. Nos tempos atuais, a imagem visual é muito importante para divulgação do trabalho de um artista. O público não procura apenas ouvir uma música, mas também ver sua imagem. Uma música deve trazer não somente sua estética sonora, mas também uma identidade visual.

¹ Instituto Villa-Lobos, Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Licenciatura em Música.

Assim, a *Live Session* se torna um dos principais formatos de programas de performance musical ao vivo. Em plataformas digitais, como o Youtube, é uma das maneiras que propiciam o primeiro contato do público para conhecer uma banda, ou projeto musical (DANIELS, 2017). Inicialmente o Youtube apresentava dois formatos de programação musical: vídeo clipe e gravações amadoras de celular. O advento da Live Session se apresenta assim como um meio termo: a qualidade técnica do vídeo clipe e a espontaneidade de uma apresentação ao vivo.

Nesse formato, que integra diversos profissionais da cadeia produtiva do audiovisual, o artista apresenta sua música, sua imagem e sua performance ao vivo, num mesmo produto.

Segundo Vinicius Soares (2017) em seu texto para o site Palco Digital, bandas como a PHOX fecharam turnês por dezenas de cidades, depois que seu material foi gerado. Segundo o autor, pessoas "[...] gostam de ouvir uma boa música gravada, mas, observar a execução dessa mesma música ao vivo as conecta ao artista de forma avassaladora." (*Ibid*)

Sendo assim, Live Session é um formato de programa de apresentação de música ao vivo, com captação de imagem e som *in loco*, onde a concepção de mixagem, a edição e o *ponto de vista* desse material audiovisual, criam uma relação mais íntima com o espectador.

Este espectador acompanha a performance do artista de forma remota, sob a perspectiva dos *videomakers*, que transitam com fluidez sobre o palco, entre os integrantes do grupo.

Dessa maneira, o formato Live Session se apresenta como terreno fértil dentro da Escola de Comunicação, tornando-se um veículo ágil, contemporâneo e que dialoga diretamente com a proposta pedagógica e com a temática do som e suas questões técnicas, para o que está sendo produzido de mais atual no meio da música e do audiovisual.

2 – A oficina como inspiração e o estímulo à aprendizagem autodirigida.

Por ser a Live Session um assunto de caráter extremamente prático, organizar as aulas no formato de Oficina nos permitiu viver um processo de aprendizagem mais ativo, tornando o aluno parte atuante nas experimentações feitas em aula. Neste formato, a figura do professor

não se estabelece de forma hierárquica e a relação deste com os alunos preza pela horizontalidade, estimulando uma participação constante durante as atividades.

Respeitando as individualidades, e, através de uma prática direcionada das percepções e das linhas de pensamento, pode-se chegar a resultados mais efetivos, ao contrário de uma busca pelo currículo comum, que restringe a riqueza que a pluralidade pode proporcionar.

Ao mesmo tempo que um currículo comum traz diversas questões problemáticas, o excesso de informações sem a curadoria de um profissional e seus critérios, ocasionaria uma série de dificuldades, o que deixa esse aluno, muitas das vezes, à deriva de milhões de informações que não o faz gerar as conexões necessárias para um processo cognitivo eficaz. O problema não é a informação, a questão é justamente eleger quais delas são importantes e os mecanismos de exposição para um aprendizado efetivo.

Assim, tornar o indivíduo personagem principal do seu próprio aprendizado, dá o devido protagonismo para este aluno, sendo o professor um importante agente cooperador deste processo.

3 – Metodologia

Entender o processo de aprendizagem do nosso conteúdo é um dos maiores desafios deste trabalho. A fim de estimular o aluno para um aprendizado participativo, onde ele se sentisse provocado a se envolver nas experimentações, buscamos elaborar atividades, compreendendo quais seriam os mecanismos de percepção - aquisição, interpretação, seleção e organização - das informações para esses indivíduos, de forma que o conteúdo fosse de fato apreendido.

A definição das atividades e suas estratégias pedagógicas, foram estabelecidas a partir de uma prática que estimulasse a escuta, a interação, a vivência, o aprendizado, no desenvolvimento coletivo e individual.

3.1 – Parceria com Espaços

A fim de expandir os limites da sala de aula, a busca por parcerias com novos espaços foi muito importante para a aprendizagem dos alunos. Encontrar nestes espaços o link para esses

processos de assimilação do conteúdo, traz, além de maior eficácia, um processo de aprendizagem muito mais interessante e prazeroso.

3.2 – Aulas Colaborativas

As parcerias não se deram somente no âmbito da estrutura física de sala de aula, mas também com amigos e profissionais da área, que trouxeram novas ideias, perspectivas e novos horizontes para o trabalho, tornando o projeto mais rico e interessante.

O contato dos alunos com profissionais do mercado, tanto do áudio como da música trouxe, além do entusiasmo, novas visões sobre possibilidades de trabalho com áudio, música e produção musical. Além disso, dar uma outra voz para o discurso trabalhado traz a abertura de possibilidades de assimilação do conteúdo desenvolvido.

3.3 – Comunicação

Para uma comunicação rápida e eficaz com os estudantes, o WhatsApp foi a ferramenta escolhida. Sendo esse nosso meio de comunicação, conseguimos organizar as mensagens de forma que o envio de comunicados fosse ágil, prático e de comum aceitação.

Esse grupo ajudava em algumas dinâmicas dentro e fora de sala de aula. Faltando poucos minutos para as aulas começarem, esporadicamente os alunos recebiam uma mensagem, que ajudava o grupo entrar no *clima da aula*.

3.4 – Ambientação

A fim de criar um ambiente leve e propício ao aprendizado, os preparativos começavam antes das aulas começarem. Para tornar a experiência mais interativa, dinâmica e agradável, enquanto os alunos chegavam, deixávamos tocando alguns programas de Live Session. Essa atitude *sintonizava* os alunos em uma mesma *frequência*, dando *o tom da aula*. A regularidade dessa prática acabava por gerar conversas e aumentar repertório visual e auditivo de referências para as aulas. A aula já tinha começado e as pessoas nem haviam percebido.

3.5 – Slides e Material Audiovisual Interativo

A busca por um material audiovisual atual e que fomentassem boas discussões foi também importante ponto do nosso trabalho. Em nossos dias de sala de aula, buscamos transformar os formatos de exposição do conteúdo em bate-papos interativos, sempre fazendo *hiperlinks* – referência - a algum material online e acessando-o imediatamente. Esse tipo de proposta conversa diretamente com o ambiente no qual estamos trabalhando – tanto se tratando da Escola de Comunicação, como falando de Live Session – sendo a Live Session um material fundamentalmente baseado no acesso internet.

Nos utilizamos de links, como os vídeos *Wikisinger* e *Wikidrummer* do canal *Touché Videoproduktion Creative*, para demonstrar diferentes ambientes acústicos atuando numa obra musical; assim como o seu *behind the scenes* – atrás da cena – demonstrando todos os equipamentos utilizados, as locações e toda a produção deste material.

3.6 – Fones e a internet como soluções para limitações técnicas de escuta

Algumas limitações, dificuldades de tempo e estrutura trouxeram desafios para a metodologia do trabalho. A utilização de fones em algumas aulas foi um importante

recurso para a escuta direcionada e eficiente de determinado material, como na transmissão do vídeo de comparação entre diferentes técnicas de captação estereofônica, tal como *MS*, *ORTF*, *XY* e *AB*.

O uso de fones é algo comum em estúdios, porém não tínhamos equipamento que viabilizasse a distribuição de sinal para todos simultaneamente. Com essa limitação, tivemos que buscar soluções possibilitassem experiência semelhante. Para isso, alguns materiais de escuta foram direcionados para a internet, gerando um link que era enviado pelo grupo do WhatsApp para todos os participantes da aula, ao mesmo tempo. Assim, fizemos do celular o dispositivo que faltava para a *distribuição desse sinal*.

3.7 - Bibliografia em Português

Grande parte do material didático pedagógico de áudio e produção musical encontra-se em outras línguas, especialmente inglesa. Sendo assim, buscamos utilizar e mostrar referências de

livros, sites e material audiovisual em português, a fim de democratizar e facilitar o acesso a esse conteúdo.

3.8 – Metodologia de Avaliação

Como metodologia de avaliação, adotamos a proposta comumente utilizada no formato Oficina de avaliação contínua, onde podemos acompanhar o progresso do aluno no envio de cada uma das atividades durante o semestre.

Atribuímos, conjuntamente com os integrantes da Oficina, as notas de cada uma das atividades considerando o nível de dificuldade e o tempo dedicado a cada uma delas. Além disso, no final do semestre propusemos uma atividade de auto-avaliação, em que cada um dos alunos pode avaliar o seu desempenho no curso e em cada uma das atividades.

3.9 - Aulas extras

Devido ao curto espaço de tempo e algumas limitações físicas e de equipamento, uma solução que encontramos para a realização de algumas atividades mais interessantes foi a realização de encontros fora do horário e do local convencional da aula.

Com a compreensão e apoio dos alunos, este foi um importante recurso para promover um curso ainda mais intenso e dinâmico.

4 – Considerações Finais

Este trabalho foi um grande desafio para todos nós. Pensar em como tornar o mundo do som, do áudio e da produção musical dentro da sala de aula tão atrativo quanto fora dela, foi nossa principal preocupação. Produzindo experiências, criando conexões, motivando experimentações e realizando inúmeras práticas, tornou-se possível um processo de aprendizagem com engajamento e compromisso, transformando o aluno no protagonista de sua formação.

Apesar de termos encontrado algumas dificuldades em relação ao cumprimento de prazos dos exercícios extra aula, ao término do curso os alunos eram capazes de construir suas próprias Live Sessions, com autonomia, num processo didático-pedagógico de emancipação.

...E O QUE O VENTO LEVOU, ALÉM DO ARCO-ÍRIS?

Entender os meios de assimilação deste conteúdo, inserido em uma era digital hiperconectada, foi nosso foco na escolha das atividades que fariam parte das aulas. Ter alcançado o envolvimento dos alunos, nos faz crer que fizemos escolhas assertivas e que é possível dialogar com a tecnologia, para estabelecer uma didática da prática. Mesmo estando em uma universidade pública, que passa por sérias dificuldades orçamentárias, de intenso sucateamento, conseguimos, através de parcerias e da colaboração de terceiros, dispor de equipamentos e espaços para nossas práticas, alcançando um resultado muito próximo ao que se encontra no atual mercado de Live Session pelo mundo.

A fim de identificar possíveis acertos e lacunas no desenvolvimento pedagógico do projeto, ao final do curso elaboramos um formulário no Google Formulários para a avaliação do mesmo, a ser preenchido pelos alunos. A resposta dessa avaliação foi dentro da esperada, com destaque para alguns pontos: levantaram a necessidade de aprofundamento em alguns assuntos, como o estudo da pós-produção, devido ao curto período que tivemos para essa atividade; fizeram críticas à falta de equipamentos e espaços para uma prática mais abrangente e, por fim, elogiaram algumas soluções encontradas para sanar parte destas carências.

Com a metodologia de avaliação habitualmente utilizadas em Oficinas - de forma continuada no decorrer do curso - elaboramos ainda algumas perguntas, que serviram para uma autoavaliação deste estudante, importante etapa do processo de emancipação do indivíduo no desenvolvimento de seu aprendizado

Ao fim do semestre, chegamos à conclusão das atividades, onde cada integrante da Oficina elaborou uma série trabalhos que poderiam facilmente ser incorporados a seus portfólios profissionais.

Ainda que o projeto esteja em desenvolvimento, estruturamos diversas ideias, práticas e reunimos uma interessante bibliografia e material didático, que servirão como base para as turmas seguintes dessa disciplina.

Construir este projeto, pensando nas novas tecnologias e na forma como nos relacionamos com elas, nos mostrou sermos capazes de desenvolver uma didática da prática e um novo tipo

de relação professor-aluno, algo que nos inspira e nos leva a desejar dar continuidade à pesquisa iniciada.

Referências

BOLES, Blake. **A arte da aprendizagem autodirigida**. São Paulo: Afferro Lab e Multiversidade, 2017.

FERNANDES, José Nunes. **Oficinas de música no Brasil: história e metodologia**. 2.ed. Teresina: Fundação Cultural Monsenhor Chaves, 2000.

FREIRE, Luiz Gustavo Lima. **Auto-regulação da Aprendizagem**. Ciências & Cognição 2009; Vol 14 (2): 276-286

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Paz e Terra 1996 : São Paulo.

HENRIQUES, Fábio. **Guia de mixagem**. 2.ed. Rio de Janeiro: Música e Tecnologia, 2007.

_____. **Guia de mixagem 2: os instrumentos**. Rio de Janeiro: Música e Tecnologia, 2008.

_____. **Guia de Mixagem 3: mixando gravações ao vivo em 2.0 e surround 5.1**. Rio de Janeiro: Música e Tecnologia, 2012.

_____. **Guia de Microfonação**. Rio de Janeiro: Música e Tecnologia. 193p.

VALLE, Sólton do. **Microfones**. Rio de Janeiro: Música e Tecnologia 121p.

Daniels, Melissa. **How Audiotree Is Reinventing Music Videos, One Live Performance At A Time**. *Forbes*. [Online] 06 de Abril de 2017. [Citado em: 14 de dezembro de 2018.] <https://www.forbes.com/sites/melissamdaniels/2017/04/06/how-audiotree-is-reinventing-music-videos-one-live-performance-at-a-time/#1bfec64829ed>.

Soares, Vinicius. **Por que você deveria gravar uma “Live Session”?** *O Palco Digital*. [Online]. [Citado em: 14 de dezembro de 2018.] <https://opalcodigital.com.br/site/por-que-voce-deve-gravar-uma-live-session/>