

LIÇÃO DE SÍNTESE

“TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO ARTÍSTICA: a música como elemento chave para sustentar e /ou sustentar, para interagir e / ou articular, para complementar e / ou diminuir, qualquer área e / ou arte que se lhe associe”.

Provas de agregação ao abrigo das “Normas regulamentares da atribuição do título de agregado pela Universidade Fernando Pessoa”, conforme o regulamento nº 307/2008, de 9 de junho, publicado no Diário da República nº 110, da 2ª série.

Levi Leonido Fernandes da silva

Universidade Fernando Pessoa

Porto, 2020

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	2
LIÇÃO DE SÍNTESE.....	5
1. COMPONENTE TEÓRICA.....	5
1.1. Fundamentação da escolha do grupo de unidades curriculares	6
1.2. Fundamentação da escolha do tema da lição.....	6
1.3. Fundamentação da escolha da especialidade.....	6
2. COMPONENTE PRÁTICA.....	7
2.1. Demonstração prática de exemplos de audição / análise e objetivo.....	7
2.2. Demonstração prática de uso de tecnologias associadas ao trabalho realizado nas UC.....	7
2.2.1. Aplicação tecnológica ao contexto cénico-teatral e audiovisual..	8
2.2.2. Print Screen das Interfaces e Timelines dos softwares utilizados	11
3. MÉTODO UTILIZADO E METODOLOGIAS.....	12
3.1. Método.....	12
3.2. Metodologia.....	12
4. RESULTADOS OBTIDOS.....	14
5. CONCLUSÕES E PERSPETIVAS FUTURAS.....	15
BIBLIOGRAFIA DE APOIO.....	16

INTRODUÇÃO

Esta lição é apresentada no âmbito de Provas de Agregação, de acordo com “Normas regulamentares da atribuição do título de agregado pela Universidade Fernando Pessoa” (conforme o regulamento nº 307/2008, de 9 de junho, publicado no Diário da República nº 110, da 2ª série) e decorre de duas unidades curriculares, por nós lecionadas (como docente e / ou regente) que são *Música para Teatro e Cinema* e *Teatro Musical*. A lição escolhida corresponde a uma aula intermédia da primeira unidade curricular acima citada. Trata-se da **aula nº 5** de um total de 60 horas previstas para a UC (correspondentes a quatro horas teórico-práticas – em dois blocos de duas horas - por semana durante um semestre). A aula escolhida para este fim intitula-se: “Guias de Audição”¹. Nesta aula, em contexto eminentemente teórico-prático-laboratorial (em sala de aula) serão abordados, analisados e discutidos os resultados das audições e correspondências entre as designações das músicas / temas musicais e o que o ouvinte identifica. Passamos a enunciar o sumário da aula escolhida:

O sumário da aula nº 5:

1. Guia de Audição N.º 2 “OS PLANETAS” de Gustav Holst (7 Movimentos correspondentes a cada um dos planetas do Sistema Solar - excetuando-se a Terra e Plutão).
 - 1.1. Audição, análise e estabelecimento de correspondência com a denominação da música / tema musical.
 - 1.2. Verificação da correspondência e discussão sobre a matéria em análise.
2. Guia de Audição N.º 3 “AS QUATRO ESTAÇÕES” de Antonio Vivaldi (1 andamento de cada Estação). Explicação dos objetivos gerais da realização dos guias auditivos.
 - 2.1. Audição, análise e estabelecimento de correspondência com a denominação da música / tema musical.
 - 2.2. Verificação da correspondência e discussão sobre a matéria em análise.

¹ Guia de Audição N.º 2 “OS PLANETAS” de Gustav Holst (7 Movimentos correspondentes a cada um dos planetas do Sistema Solar - excetuando-se a Terra e Plutão). Guia de Audição N.º 3 “AS QUATRO ESTAÇÕES” de Antonio Vivaldi (1 *andamento* de cada *Estação*).

A presente aula vem na sequência das aulas anteriores onde se preparavam os discentes para as escolhas musicais para cena e a fundamentação das mesmas. Os sumários das aulas anteriores ajudam ao entendimento do sentido e matérias tratadas, especificamente as aulas introdutórias. Em particular as Aulas N.º 3 e N.º 4 (onde as audições já tinham sido iniciadas – Guia de Audição N.º 1 na Aula N.º 4).

Por outro lado, a presente lição (aula nº 5) ajuda a cimentar posicionamentos, escolhas e perspetivas sobre o universo da subjetividade neste domínio, assim como, ajuda a que a análise seja realizada com outra experiência, maturidade e perspetiva diversa. A cada música (ou parte) que se ouve, os participantes são chamados a decidir sobre a correspondência, pese embora, possam no final de cada audição (blocos) organizar e decidir as suas escolhas (antes mesmo de serem comunicadas ao grupo e em grupo).

Seguidamente, ainda nesta aula, procede-se à discussão de várias temáticas (adiante a floradas no item 3.2. Metodologia) associadas às latentes e verificadas necessidades em usar *softwares* e aplicações online (*free*) na atividade prevista para a aula seguinte (Aula N.º 6). Ultrapassadas as três fases afetas a este tema, procedemos a uma breve troca de experiência e apresentação para os que, justificadamente, possam não ter estado nas aulas e formações anteriores (ainda não familiarizadas com os *softwares* e aplicações) sobre meios e recursos disponíveis para levar a cabo a tarefa de proceder à sonoplastia / sonorização do texto base (*sketch* teatral) que lhes é distribuído para este efeito, onde constam indicações prévias e sugestões de uso de fontes sonoras várias (musicais e extramusicais).

Para que esta etapa possa realizar-se dentro do previsto, anteriormente existe um contacto com os *softwares* nos serviços da área específica da instituição de ensino superior onde estas UC são ministradas. E, tão importante quanto isso, esta aula foi precedida por uma outra aula que também recorre a guias de audições e respetiva discussão e verificação de correspondência entre sons, palavras, ideias e possibilidades musicais de aplicação cénica. São estes os sumários das aulas anteriores que precedem esta e que fazem a ligação entre este bloco:

Sumário da Aula Nº 3: Ampla discussão antes e após o visionamento de pequenos trechos / partes de filmes da era do cinema mudo e do cinema sonoro. Para enquadramento geral da evolução técnica e sonora do espectro videográfico.

Enquadramento: esta atividade pretende propor e promover a reflexão sobre o uso do som em vários elementos, havendo lugar à voz e texto ou não. Aflorar questões relacionadas com o uso das primeiras tecnologias recursos no universo fílmico e videográfico, assim como, refletir sobre a importância da música nos dois universos relacionados com o cinema mudo e sonoro. Por fim, abordar questões que se prendem com toda a teatralidade, a sincronia sonora e a exigência técnicas, físicas e expressivas envolta nos meios e recursos limitados.

Sumário da Aula Nº 4:

Guia de Audição N.º 1 “MÚSICAS QUE ME FAZEM LEMBRAR...” (30 temas de géneros, estilos e matrizes musicais várias).

Enquadramento: abordar e inculcar a necessidade de ter contacto com músicas / temas musicais a partir de guias de audição. No caso, para além dos exemplos clássicos de guias de audição (para acompanhar musicalmente uma peça e poder enquadrá-la e contextualizá-la nas mais variadas formas) promove-se, nesta aula especificamente, a audição de 30 temas com um conjunto de frases escritas alusivas aos temas a ouvirem ou a *audiarem* (do conceito de *audiação* de Edwin Gordon). Essa listagem é distribuída pelos discentes, por forma a que possam, após e durante a audição, poderem assinalar as correspondências entre a música, o que sentem ao ouvir a música e, logo que possível, estabelecer ligação com os textos alusivos a cada um dos temas escutados. No grande grupo trata-se de aferir se a versão de quem criou a listagem correspondem às escolhas e, aí sim, descobrimos, pela prática que a subjetividade das escolhas, nestes casos, tornam-se por demais evidentes e fraturantes. Esta atividade prepara os seguintes exercícios e guias de audição que levarão, como adiante se refere, de forma sequencial, a construir uma prática e vivência capaz de ajudar à feitura da sonoplastia e sonorização do texto distribuído na aula N.º 6.

LIÇÃO DE SÍNTESE

“TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO ARTÍSTICA: a música como elemento chave para sustentar e /ou sustentar, para interagir e / ou articular, para complementar e /ou diminuir, qualquer área e /ou arte que se lhe associe”.

Partindo do pressuposto que as tecnologias estão na base de muitas das decisões e respetiva operacionalização de conteúdos adstritos à educação artística, assumimos percorrer um trajeto artístico eminentemente tecnológico no domínio das audições, do visionamento, da experimentação e da fundamentação / consolidação teórica da área específica (através do uso e análise de webgrafia, de conteúdos videográficos e audiovisuais, assim como investigação em *open acess* - documento e registos disponíveis online, entre outros). Em termos gerais podemos elencar 3 grandes vetores de atividade e reflexão:

- a) Grau de subjetividade e opções estético-artísticas apenas à escolha musical para cena.
- b) Utilização de Webgrafia, vídeos, documento e *links* vários², assim como recursos técnicos e tecnológicos (*Softwares* e aplicações online) aplicados à Educação Artística.
- c) Processos de criação musical, sonoplastia e sonorização de um texto dramático.

1. COMPONENTE TEÓRICA

Em termos de fundamentação e embasamento teórico o qual se encontra inscrito no programa das unidades curriculares, vai evoluindo e sendo atualizado, ano após ano, mediante progressos, necessidades, problemas identificados, oportunidades, entre outros, na tentativa de melhorar e aprimorar conhecimentos e competências aos destinatários do currículo. Ou seja, o programa tem sido, constantemente, moldado mediante dados recolhidos e perante resultados obtidos. O objetivo geral, nestes termos, é que os problemas identificados possam ser resolvidos, ultrapassados ou atenuados durante o semestre e principalmente no final do trajeto assumido em duas unidades curriculares da mesma área científica, as quais comungam objetivos e linha mestra no espectro da educação tecnológica e artística.

² Exemplos de links usados: <http://notaterapia.com.br/2017/10/03/20-pecas-de-teatro-musical-para-assistir-online/>
<https://vontadedeviajar.com/musicais-da-broadway-ny/>
<https://blog.novaiorque-online.com/blog/2016/02/28/the-best-broadway-shows-2016/>

1.1. Fundamentação da escolha do grupo de unidades curriculares

A fundamentação da escolha do grupo de disciplinas (grupo de unidades curriculares) prende-se com o facto de serem a únicas UC que têm uma relação direta e sequencial, assim como ambas forma ministradas pelo mesmo docente, no mesmo ciclo de estudos e no período a que se reporta a lição.

1.2. Fundamentação da escolha do tema da lição

O tema da lição surgiu de uma longa reflexão sobre respostas e conclusões retiradas do tempo de docência deste grupo de UC, mas também pelo leque de questões e dúvidas que persistem sobre a matéria, essencialmente no que concerne à subjetividade latente das escolhas musicais e da forma como se deverá atualizar / aprimorar conceptual e didaticamente o processo educacional geral e, em particular, no domínio da aplicação da tecnologias na educação artística. Como irreversível tendência, risco e oportunidade num mundo de ímpeto tecnológico avassalador e desafiante. As artes nem são exceção a esta tendência e oportunidade, nem muito menos podem (nem devem) imiscuir-se deste universo de oportunidades. Daí a questão, a reflexão e o título da lição “TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO ARTÍSTICA: a música como elemento chave para sustentar e /ou sustentar, para interagir e / ou articular, para complementar e / ou diminuir, qualquer área e / ou arte que se lhe associe”.

1.3. Fundamentação da escolha da especialidade

A especialidade tinha que, em nosso entender, obrigatoriamente obedecer e permanecer relacionada com as tecnologias da informação. Em particular, com a relação e aplicação das mesmas à educação artística. Pois sem suporte, recursos, e formação específica seria, em nossos entender, não impossível, mas, assim cremos, passaria e ser deveras difícil e eventualmente inexecutável no prazo e tempo das UC, contribuimos para a formação dos discentes nesta área e, não menos importante, da atualização, formação e atualização tecnológica do docente.

2. COMPONENTE PRÁTICA

2.1. Demonstração prática de exemplos de audição e da respetiva análise e objetivo.

2.2. Demonstração prática de uso de tecnologias associadas ao trabalho realizado nas UC (o que em geral se faz em cada *software*).

Após identificarmos as correspondências das músicas / temas musicais que ouvimos, as quais foram inseridas e / utilizadas em teatro, no cinema ou em publicidade, procedemos ao diagnóstico e ao elencar de problemas e / ou dificuldades a resolver, dirimir e, como oportunidade, com exemplos práticos e simples, elucidar e explicar eventuais problemas de interpretação, de abordagem ou de outra ordem a identificar futuramente (ao longo de todo o processo avaliativo contínuo).

A resposta a problemas detetados mediante inquéritos, recolha de dados e perante a prática e trabalho individual e grupal são, em traços gerais, referentes a questões tais como estas que se seguem: 1. Dificuldade em distinguir adaptação de banda sonora original e adaptação musical para cena; 2. Dificuldade em distinguir processos criativos inversos; 3. Dificuldade em perceber que pode ser um erro crasso escolher um tema musical, apenas e só, pelo seu nome, sem que se perceba o seu contexto, os seus atores, o seu histórico, o seu *leitmotiv* e, de entre outros, decidir e traduzir em palavras / texto o que sentem quando ouvem algo; 4. Dificuldade em perceber que as músicas / temas musicais usados em peças de teatro, em cinema, em publicidade ou em outros formatos, por vezes, são indevidamente utilizadas ou, em outras situações, as próprias músicas / temas musicais acabam por ser a imagem de marca da peça, do filme ou da publicidade, secundarizando os restantes meios, áreas ou recursos; 5. Dificuldade em perceber até que ponto os direitos autorais são (ou não) garantidos em determinadas utilizações, mesmo que em ambiente académico-científico, sem qualquer vantagem ou recebimento de verba ou valor pecuniário; 6. Dificuldade em perceber que os *softwares* e aplicações livres e gratuitas

online, assim como outras, asseguradas pela instituição, são de uma importância fulcral para a imagem e para o produto final em termos estéticos, artístico-musicais. Entre outras que pontualmente se verificam, mas não de forma reiterada e regular.

2.2.1. Aplicação tecnológica ao contexto cénico-teatral e audiovisual.

Em termos gerais e sucintos, apresentamos, um recorte técnico, a título de exemplo, por cada *software free* utilizado, em contexto cénico e audiovisual. Não sem antes referir que as licenças de utilização dos *softwares* da Adobe (*Adobe Premiere; Adobe After Effects; Adobe Photoshop; Adobe Soundbooth; Adobe Audition*) são assegurados pelos serviços audiovisuais da instituição de ensino superior onde estas unidades curriculares estão afetas e ministradas. Os restantes (*Audacity, Wavosaur, Nuendo 8*) são, por questões de operacionalidade e capacidade de memória (principal e secundária) dos computadores, descarregados a partir dos *sites* afetos aos mesmos e, assim sendo, os utilizadores, podem, para questões mais simples e práticas utilizar estes *softwares* que ocupam pouca memória dos seus computadores e, dependendo o que se pretende, acabam por resolver situações ou demandas técnicas simples.

Softwares	
Adobe Premiere	<i>Software</i> de Edição de Vídeo
Funções primordiais	
<i>Caraterização simplificada</i>	<i>Aplicação cénico-teatral e audiovisual mais usual</i>
Trata-se de um aplicativo de edição de vídeo não linear, com ferramentas de edição em tempo real que permitem controlar grande parte dos aspetos relativo à produção. Destaca-se dos outros <i>softwares</i> similares pois compreende e permite cruzar vários elementos desde vídeo, imagem, fotografia, legendagem, som, entre muitos outros. Ou seja, é o <i>software</i> mais completo nas várias valências e que as reúne de forma organizada, intuitiva e com uma performance muito aceitável e recomendável, as restantes funcionalidades e possibilidades do universo AMC - <i>Adobe Master Collection</i> (que tem várias versões e atualizações em constante aprimoramento) que se demonstram claramente complementares.	Este <i>software</i> e seus componentes no contexto cénico são, por norma, utilizados quando necessário fazer interagir vídeo, som e legendagem de algo que surja como suporte à performance ou à peça de teatro. No plano audiovisual, nas mesmas condições e termos, mesmo que se possa recorrer a efeitos especiais via outros <i>softwares</i> como o Adobe After Effects. Permitindo a conjugação e funções e o resultado é coeso, simples e de utilização única quando acionado em qualquer um dos suportes. Dependendo do formato / extensão em que é gravado e exportado, assim vai haver (ou não) compatibilidade com os recursos usados mediante formato de exportação (ex: OGM, MPEG1, MPEG-2, MPEG-4, DivX, Blu-ray, VCDs, etc.).

Adobe After Effects	<i>Software de Edição de Vídeo</i>
Funções primordiais	
<i>Caraterização simplificada</i>	<i>Aplicação cénico-teatral e audiovisual mais usual</i>
Em traços gerais, trata-se de um <i>software</i> usado para a realização de efeitos especiais a partir e em complementaridade com outros softwares de edição digital. Pois trata-se de um <i>software</i> especialista em composição e finalização de vídeo. Que difere me muito do Adobe Première, pois este permite ao utilizador criar gráficos em movimento e efeitos visuais com precisão, eficiência e variedade, fazendo, desta feita, acabamentos de relevante aprimoramento técnico no domínio das animações, da criação de vinhetas dos efeitos especiais, da inserção de elementos gráficos, da manipulação de cores, entre muitos outros.	A aplicação em contexto cénico e audiovisual, neste caso, ao longo destes 12 anos, circunscreveu-se, apenas e só, aplicada quando no espetáculo e nas performances de vídeo se recorreu a efeitos especiais, nomeadamente a aprimoramento de componentes e conteúdos do vídeo e, em projeções multimédia em teatro e performance, quando se recorreu ao formato relativamente comparado ao que de forma incipiente e básica, poderíamos denominar de realização de cinema de animação. Em suma, ou se manipularam imagens de objetos nesta perspetiva e modelo (cinema de animação) ou se recorreu a efeitos sobre a composição do vídeo anteriormente realizado no Adobe Première.

Adobe Photoshop	<i>Software de Edição de Imagem</i>
Funções primordiais	
<i>Caraterização simplificada</i>	<i>Aplicação cénico-teatral e audiovisual mais usual</i>
O <i>software</i> de imagem mais utilizado, não só por todos os recursos, mas também pelo facto de, à imagem dos outros softwares da Adobe, serem compatíveis e complementares em diversas funções que extravasam grandemente a imagem e / ou a fotografia. É efetivamente um recurso de utilização multidisciplinar e multitarefas com impacto visual abrangente e significativo.	O Photoshop é usado para o tratamento de imagens para a feitura de cartazes e programas, de cenário virtual, de interação visual com a cena, assim como, em diversas situações, dimensionar e tratar corretamente as imagens para uso na edição de vídeo e manipulação com afeitos especiais. Em cenário e estruturação de <i>passagens</i> e <i>separadores</i> em contexto cénico, etc.

Adobe Soundbooth	<i>Software de Edição de Som</i>
Funções primordiais	
<i>Caraterização simplificada</i>	<i>Aplicação cénico-teatral e audiovisual mais usual</i>
<i>Software</i> com finalidades próximas a outros <i>softwares</i> já existente (Adobe Audition) do universo AMC. Funciona bem (em vídeo) se integrado no Première Pro (ou Flash) e, em geral, bastante mais simples que ao Audition e, assim sendo destinado a utilizadores não profissionais ou especializados para soluções mais simples, básicas e menos complexas pois, contrariamente ao Audition, este disponibiliza uma secção mais limitada de recursos. Pese embora de mais fácil aprendizagem em tarefas comuns destina-se a utilizadores e em matérias menos complicadas que as tratadas no Adobe Audition.	Mais utilizado para tarefas mais simples e quando a suite da Adobe se encontra instalada nos computadores dos utilizadores. Ou seja, preferencialmente, tal como na generalidade dos casos, este cruzamento entre <i>softwares</i> com compatibilidade garantida é claramente uma vantagem ao nível técnico, ao nível da poupança de tempo, da gestão da memória do computador e, acima de tudo, no conforto da proximidade da interface, dos seus recursos e ferramentas. Para tarefas simples como cortes e misturas básicas, assim como masterização e sonorização vária.

Adobe Audition	<i>Software de Edição de Som</i>
Funções primordiais	
<i>Caraterização simplificada</i>	<i>Aplicação cénico-teatral e audiovisual mais usual</i>
<i>Software</i> (originalmente <i>Cool Edit</i>) mais completo no que concerne à edição e masterização áudio. Significativamente mais completo que o Adobe Soundbooth, uma vez que possui e disponibiliza um vasto e alargado grupo de ferramentas, efeitos	Utilizado para questões e tarefas mais complexas de captação, edição, produção e pós-produção de elementos sonoros e musicais dos e para os vários suportes. Possui, a título de exemplo, referimos algumas das suas principais caraterísticas: centenas de pistas / mistura multipistas em stereo; <i>encoder</i>

e filtros verdadeiramente poderosos e amplos na aplicação, edição e masterização áudio. Destinada essencialmente a editores e utilizadores com experiência (de preferência) profissionais e especializados. Toda a produção no item <i>projetos</i> podem ser diretamente aplicados / ligados, em particular, aos <i>softwares</i> Adobe Première e o Adobe After Effects.	multicanal (para produção de som surround 5.1 de alta qualidade); inclui mais de meio milhar de loops; remoção de <i>áudio flaws</i> com efeitos acessíveis; inclui mais de meia centena de ferramentas de processamento de sinal digital de alta qualidade, e efeitos destinados a restauração de áudio, misturas e <i>mastering</i> ; Permite gravar em várias formatos e extensões. Assim como exportar em vários formatos de arquivo.
--	---

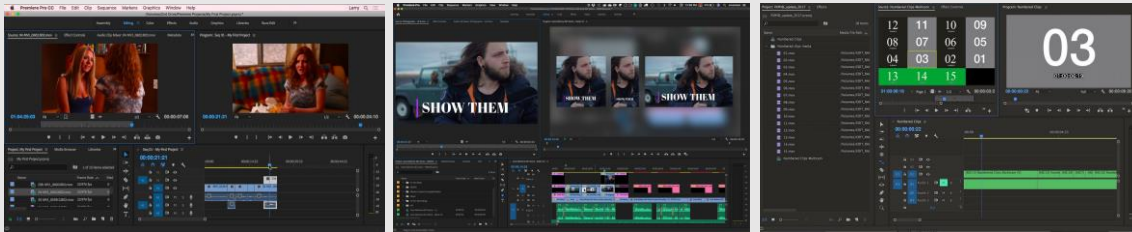
Audacity	<i>Software</i> de Edição de Som
Funções primordiais	
<i>Caraterização simplificada</i>	<i>Aplicação cénico-teatral e audiovisual mais usual</i>
<i>Software</i> mais intuitivo (me relação ao Adobe Audition, ao Audacity, ao Wavosaur e ao Nuendo 8) para soluções técnicas mais simples e rápidas sob o ponto de vista da edição e masterização digital de áudio / som. Este <i>software</i> tem a vantagem de ocupar menos espaço na memória (principal e secundária) do computador ou recursos em uso. A simplicidade do uso e uma base visualmente simplificada, a par da disponibilização dos recursos necessários para satisfazer as necessidades básicas dos utilizadores para este efeito / aplicação, tornam-no num <i>software</i> bastante popular.	Tal como o Wavosaur e o Audacity, é usado para questões mais simples e básicas que o Adobe Audition. Usado para contexto cénico-teatral para tratamento de trilhas sonoras ou de captações áudio anteriormente realizadas ou existentes. Para cortes e misturas básicas que servirão para teatro, para performances várias e consequentemente (quando necessário) para mistura na Timeline do Adobe Première na edição de vídeo juntando todas as componentes num só <i>software</i> .

Wavosaur	<i>Software</i> de Edição de Som
Funções primordiais	
<i>Caraterização simplificada</i>	<i>Aplicação cénico-teatral e audiovisual mais usual</i>
<i>Software</i> ligeiramente menos completo que ao Audacity. Com menos recursos e possibilidades de edição, tratamento e masterização do áudio/ som. Ocupa ligeiramente menos espaço na memória (principal e secundária) do computador do que o Audacity. A base (interface) muito próxima e semelhante ao Audacity.	Usado para a as mesmas funções que Soundbooth e Audacity. Para tarefas mais simples e básicas. Ou seja, no contexto <i>cénico-teatral e audiovisual é usado para questão simples e sem grande recorte e complexidade técnica. Para simples cortes e supressão de parte áudio indesejadas e efeitos simples.</i>

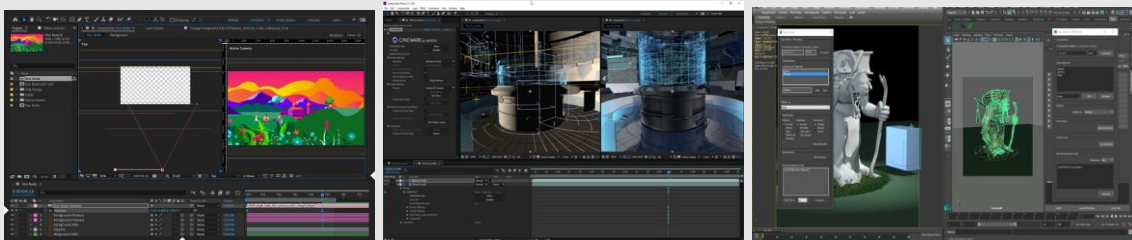
Nuendo 8	<i>Software</i> de Edição de Som
Funções primordiais	
<i>Caraterização simplificada</i>	<i>Aplicação cénico-teatral e audiovisual mais usual</i>
<i>Software</i> similar ao <i>Media MP3 Joiner, GoldWave; Sound Forge Pro, Music Editing Master</i> e <i>Reason</i> . Mais completo e menos intuitivo na ótica do utilizador não especializado dos que os restantes editores de som aqui abordados. Possui relevantes recursos técnicos adstritos aos principais interesses e sectores de atividade da edição de sonora (produção, captação e edição de áudio). Para além de disponibilizar / potenciar a utilização e respetivo manuseamento virtual de vários instrumentos musicais, facilitando desta feita, a criação no plano estético-musical que vai muito para além de outros <i>softwares</i> da área específica da edição de som.	Pouco ou raramente utilizado pelos discentes quer no contexto cénico teatral, quer no contexto audiovisual. Usado por utilizadores mais experientes e com significativo domínio técnico no <i>software</i> . No caso, usamo-lo quando existe a necessidade de arriscar na criação de trilhas ou banda sonora original para teatro, para a performance, para o vídeo ou vídeo-performance. Trata-se de um <i>software</i> que garante uma qualidade razoável no output das trilhas sonoras e musicais. Com bons indicadores em termos de pós-produção.

2.2.2. Print Screen das interfaces e Timelines dos *softwares* utilizados

Adobe Premiere



Adobe After Effects



Adobe Photoshop



Adobe Soundbooth



Adobe Audition



Audacity



Wavosaur



Nuendo 8



3. MÉTODO UTILIZADO E METODOLOGIAS

3.1. Método

De seguida são descritas as opções metodológicas a ter em consideração aquando da aplicação dos exemplos práticos de aplicação do mesmo em contexto de cena (teatro ou audiovisual).

3.2. Metodologia

Após a audição, a análise, correspondência e a discussão genérica sobre assuntos decorrentes desta atividade, passamos a identificar três situações diversas em por fizes (no quando de forma escrita ou na tela através do PC e do projetor):

1.ª fase: livremente assumirmos por cada parte da música uma palavra ou frase que possa identificar o que a música nos transmitiu.

2.ª fase: das palavras contruir ideias ou frases, ou versos, ou rimas. Desse material partirmos para um exercício prático de improvisação musical sobre as palavras expostas no quadro. Cada palavra leva-nos a uma canção ou música. Neste caso percebemos que, em sentido inverso, as palavras levam-nos à música, enquanto que antes a música tinha-nos levado às palavras. Fazendo perceber que, em geral, existem caminhos diferentes e diversos para a criação musical: música a partir de um texto existente ou o texto a partir da música existente.

3.ª fase: realizados estes exercícios simples e exemplificados com os instrumentos da sala de aula, passamos ao assunto que mais importância colhe perante a aula síntese. Todo o universo material e conceptual usado até aqui tem um cunho tecnológico significativo e deveras diferenciador. A recolha musical, os guias de audição, os meios e recursos usados, assim como o que, a partir daqui, podemos e devemos fazer por forma a usarmos estes exemplos de músicas / temas musicais em cena. Verificada a necessidade de usar *softwares* e aplicações online *free* para tratar, adaptar e recriar o material existente, passamos a apresentar os softwares mais usados no domínio da imagem e, em especial, do som. A partir daqui, passamos a discutir o que faríamos com cada tema (escolhido livremente por cada grupo). Ou seja, se optamos por usar parte da música (em *loop* ou não), por faixas, com mistura, ou ainda triangulado com mais áreas, incluindo a imagem. Em suma, aqui decidem-se os *softwares* e aplicações usados por cada grupo³ para este exercício. Autonomamente procurar outras formas de realizar o exercício que lhes é exigido para as aulas seguintes, especialmente aquando do exercício de sonoplastia de um texto “O OUTRO AMOR DO PLEBEU DIMAS” na aula N.º 6 em que são desafiados a decidir e ajudar à cena e ao ambiente expressivo em geral, através da música, tendo que optar por temas musicais existentes ou sons extramusicais.

³Aos interessados são ministradas formações gerais sobre acesso e manipulação / manuseamento técnico dos *softwares* da Adobe e outros nos serviços audiovisuais da instituição, em horários acordados (extra-aulas ou em outros períodos), antes e depois da Aula N. 5.

4. Resultados obtidos

Após as audições e o processo de discussão conceptual sobre técnicas e algumas questões, na aula N.º 6 (durante 4 horas), os discentes irão apresentar o resultado da sonorização e sonoplastia do exercício afeto a este bloco de aulas. Aqui pode, reiteradamente, verificar-se a criatividade, as opções e os recursos tecnológicos usados. No final das apresentações, cada grupo, explica fundamentadamente aos restantes o processo, as escolhas e as opções musicais, sendo que têm que decidir se este exercício se circunscreve a um recorte técnico que reportado a um ambiente musical contextualizado à época ou, em alternativa, tão válida quanto esta, se as escolhas e opções se referem a uma linha, estrutura a fio condutor estético, artístico e musical. A avaliação desta sequência de atividades e, em particular esta, é realizada tendo em conta os seguintes itens:

1. Música como mais-valia expressiva em cena;
2. Contextualização da opção (se à época ou livre);
3. Sincronia entre elementos (musical e cénico);
4. Uso correto dos recursos técnicos usados (softwares e aplicações);
5. Avaliação global do trabalho de grupo.

Cada item assume a mesma percentagem em termos avaliativos (todos a 20% da classificação para o trabalho que resulta de um bloco de atividades sequenciais e articuladas entre si). Os discentes são desafiados a quando, em consciência assim considerarem, não usar música. Esta só deve ser usada quando estritamente necessária e útil para a cena ou para o suporte audiovisual em construção e de apresentação pública. A partir do exemplo máximo e primado musical: o silêncio. Visionamos, em geral, dos vídeos que se reportam a cenas elucidativas, por forma a questionar o uso (ou não) de som e deixar que se expressem livremente e de forma autónoma se bem que fundamentada, a saber: o tema de matriz musical experimental “4.33” de John Cage e o vídeo realizado pro Charles Chaplin em que existe uma deliberadamente interseção e sincronia com a música e o *sketch* com a música “Dança Húngara nº 5” de Johannes Brahms”.

Conclusões e perspectivas futuras

Em suma, ouvindo, percebendo, discutindo, trabalhando e experimentado, assim se faz um caminho participado, deliberadamente aberto à criatividade e à autonomia e, acima de tudo, passível de ajudar ao perfil e competências que se deseja e exige a um aluno de artes performativas a quem, na formação e, essencialmente, na vida profissional, lhe será exigida uma sólida formação e competência para manusear corretamente recursos tecnológicos e tecnicamente estar apto para tomar decisões sobre contextos e fundamentos teóricos da área específica.

Pensamos que, desta feita, ao longo da nossa atividade investigativa, docente e artística, contribuirá para o aprofundar do debate sobre a inevitabilidade do uso fundamentado da tecnologia na educação artística, tal como na vida, mas, evidentemente, neste caso, com uma diferença colossal. Ou seja, a dimensão profissional e a qualidade do trabalho depende em muito do próprio se alicerçado numa perspectiva e prática técnica e tecnológica assumida, interiorizada e devidamente esclarecida. A bem da arte.

Para futuro, o que consideramos haver a fazer, após esta reflexão de mais de uma década de docência e experimentação didática, pedagógica e tecnológica, será, manter o rumo da atualização nesta área, assim como, sem reservas, elevar a outro patamar os recursos, as metodologias e as ferramentas usadas neste período.

Por fim, humildemente, tentar reescrever e refazer um caminho até aqui trilhado, inevitavelmente imperfeito e incompleto. Assim sempre o será mas, a cada passo, a cada iniciativa e esforço, assim cremos, mais perto estaremos de menos errar e, acima de tudo, estarmos certos, a cada momento, que somos parte de algo mas uma ínfima e imperfeita parte de uma obra maior.

BIBLIOGRAFIA DE APOIO

- ADOBE CREATIVE TEAM (2006). *Adobe Premiere Pro 2.0 – Guia Autorizado Adobe*. Rio de Janeiro: Campus, Elsevier.
- ADOBE CREATIVE TEAM (2010). *Adobe Audition 2.0 Classroom in a Book. The official training workbook from Adobe Systems*. Berkeley: Peatchpit.
- ALVARENGA, A. L. (2005). *A Arte da Fotografia Digital: Explorando Técnicas com o Photoshop CS*. Rio de Janeiro: Ed. Ciência Moderna.
- ANDERSON, G. H. (1998). *Video Editing and Postproduction, A Professional Guide*. Oxford: Focal Press.
- AUSLANDER, P. (2006). *Performing glam rock: gender and theatricality in popular music*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- BANFIELD, S. (1993). Company. In *Sondheim's Broadway musicals*. Ann Arbor, Mich: University of Michigan Press.
- BENNETT, A. (2004). *Remembering Woodstock*. Aldershot: Ashgate.
- BONFITTO, M. (2004). *O Ator Compositor*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- BROOKER, D. (2006). *Essential CG Lighting Techniques with 3ds Max*. Oxford: Focal Press.
- CAPONIGRO, J. P. (2000). *Adobe Photoshop Master Class*. London: Ed. Pearson.
- CHAPIN, T. (2003). *Everything Was Possible: The Birth of the Musical "Follies"*. New York: Applause.
- CITRON, S. (1991). *The Musical: From the Inside Out*. London: Hodder and Stoughton.
- COHEN, S. (2007). *Decline, Renewal and the City in Popular Music Culture: Beyond the Beatles*. Aldershot: Ashgate.
- DALY, T. (2000). *Fotografia Digital, um guia prático*. Lisboa: Centralivros.
- DELACROIX, M. (s.d.). *Expressão Corporal*. Lisboa: Livraria Compendium.
- DIETZ, D. (2015). *The Complete Book of 1940s Broadway Musicals*. London: Rowman & Littlefield.
- DRAPER, N. (2010). Concept meets narrative in Sondheim's "Company": Metadrama as a method of analysis. *Studies in Musical Theatre*, 4(2), 171–183. doi: 10.1386/smt.4.2.171_1.

- ELLIS, S. T. (2011). "No day but today": Queer temporality in *Rent*. *Studies in Musical Theatre*, 5(2), 195–207. doi: 10.1386/smt.5.2.195_1.
- ENGEL, L. (1977). *The Making of a Musical*. New York: Macmillan.
- FAZENDA, M. J. (2007). *Dança Teatral – Idéias, experiências, acções*. Lisboa: Celta
- FERNANDINO, J. R. (2008). *Música e Cena, uma proposta de delineamento da musicalidade no teatro*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais.
- FETTERMAN, W. (1997). *John Cage's theatre pieces*. Amsterdam: Harwood Academic Publishers.
- GANZL, K. (2001). *The Encyclopedia of Musical Theatre*. (Vols 1-3). New York: Schirmer Books.
- GIANNETTI, L. D. (2004). *Understanding Movies*. (10th ed). New Jersey: Prentice-Hall.
- HARRISON, J. (2016). *Actor-Musicianship*. New York: Bloomsbury.
- HAWKINS, S. (2002). *Settling the pop score: pop texts and identity politics*. Aldershot: Ashgate.
- INGLIS, I., & EBRARY, I. (2006). *Performance and popular music: history, place and time*. Aldershot, Hants, England: Ashgate.
- LAIRD, P. (2008). The creation of a Broadway musical: Stephen Schwartz, Winnie Holzman, and *Wicked*. In W. Everett & P. Laird (Eds.), *The Cambridge Companion to the Musical* (Cambridge Companions to Music, pp. 340-352). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CCOL9780521862387.020
- LAMB, A. (2000). *150 years of popular musical theatre*. New Haven: Yale University Press.
- LEONIDO, L. (2006). *Proposta e avaliação de um método interdisciplinar de literacia musical, educação e sensibilização artística*. (Tese de Doutoramento). Faculdade de Educação da Universidade de Salamanca, Salamanca.
- LEONIDO, L. (2019). *O teatro musical em Portugal*. (Proposta de formação avançada. Research Team on Performance Studies). Centro de Estudos Humanísticos da Universidade do Minho, Universidade do Minho, Braga.

- LEONIDO, L., LICURSI, B., CARDOSO, M., & MORGADO, E. (2017). The Body in Musical Performance: Perceptions, knowledge and beliefs. *Motricidade*, 13(1), 77-84. doi:10.6063/motricidade.12078
- MANGUEL, A. (2001). *Lendo Imagens*. São Paulo: Companhia das Letras.
- MANGUEL, A. (2001). *Lendo Imagens*. São Paulo: Companhia das Letras.
- MANZANNO, L. A. (2003). *Som-Imagem no Cinema*. São Paulo: Perspectiva.
- MARQUES, A., & ANTUNES, J. (2005). *Manual da Fotografia Digital*. Porto: Porto Editora.
- MILLER, S. (2007). *Strike up the band: a new history of musical theatre*. Portsmouth: Heinemann.
- MOORE, T. (2006). Teaching the Broadway singing style in the era of American Idol. *Studies in Musical Theatre*, 1(1), 85–95. doi: 10.1386/smt.1.1.85_1
- PEDDIE, I. (2006). *The Resisting Muse*. Aldershot: Ashgate. *Phantom of the opera: behind the mask*. London: BBC 2.
- PRECE, P., & EVERETT, W. (2017). The Megamusical: The Creation, Internationalisation and Impact of a Genre. In W. Everett & P. Laird (Eds.), *The Cambridge Companion to the Musical* (Cambridge Companions to Music, pp. 281-300). Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/9781316335468.016
- PURDY, S. (2016). *Musical Theatre Song*. New York: Bloomsbury.
- RAPAPORT, P., & HELD, W. (2007). *Hair: Let the sun shine in : the musical that transformed a generation*. New York: Alive Mind.
- ROSE, J. (2002). *Audio Postproduction for Digital Video*, CMP Books,
- ROSE, J. (2014). *Producing Great Sound for Film and Video. Expert Tips from Preproduction to Final Mix*. New York: Focal Press.
- ROUBINE, J. J. (2003). *Introdução às grandes teorias do teatro*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- SHEPERD, A. (2003). *Pro Tools for vídeo, film, and multimedia*. Boston: Muska & Lipman Publishing.
- SIROPOULOS, V. (2010a). Cats, Postdramatic Blockbuster Aesthetics and the Triumph of the Megamusical. *Image & Narrative*, 11(3), 128–145.

- SIROPOULOS, V. (2010b). The Bohemian Iconoclast and the Corporate Giant: Julie Taymor's Staging of Disney's *The Lion King*, or The Portrait of the Avant-Garde Artist as a Corporate Employee. *Gamma: Journal of Theory and Criticism*, 10, 137–150. doi:10.26262/gramma.v18i0.6348
- SIROPOULOS, V. (2011). Megamusicals, spectacle and the postdramatic aesthetics of late capitalismo. *Studies in Musical Theatre*, 5(1), 13–34. doi: 10.1386/smt.5.1.13_1
- SMITH, C., & WARD, A. (2005). *Photoshop: As Mais Incríveis Dicas de Projectos e Efeitos Especiais* [CD-ROM]. Rio de Janeiro: Ed. Ciência Moderna.
- STORR, A. (2007). *La música y la mente - El fenómeno auditivo y el porqué de las pasiones*. Barcelona: Paidós.
- STORR, A. (2007). *La música y la mente - El fenómeno auditivo y el porqué de las pasiones*. Barcelona: Paidós.
- VASCONCELOS, L. P. (2001). *Dicionário de teatro*. Porto Alegre: L&PM.
- WHITE, T. R. (2005). *Film Analysis Guide*. Dubuque, IA: Kendall-Hunt.
- WHITELEY, S., BENNETT, A., & HAWKINS, S. (2004). *Music, space and place: popular music and cultural identity*. Aldershot: Ashgate.