

Compilado do Workshop organizado pela LNBU feito dia 28 de abril

Palestrante: Smee, ex-ritmista da Bateria S/A

Presentes: Bruno, Curups, Haj, Hannah, Mari e Pedrinho

Resumo

O Workshop foi ótimo para absorver informações e dicas relevantes para a gestão de uma bateria, o que engloba tanto a diretoria de ritmo quanto a diretoria administrativa. O Smee trabalhou bastante com o conceito de líder/diretor, enfatizando como somos nós que fornecemos os ensaios, espaços, momentos e todo o rolê da bateria para os nossos ritmistas. Por todo o Workshop ele pontuou sobre diversas coisas nas quais devemos nos atentar dentro de questões de ritmo e de gestão, e passou diversas dicas para trabalharmos de forma mais eficiente. Pela quantidade de informação, é realmente difícil compilar tudo num resumo, mas a intenção é que a estrutura do documento ajude a identificar e organizar as ideias trazidas.

Conteúdo Detalhado

Iniciamos o Workshop na Praça da Paz, onde cada pessoa pegou seu instrumento e tocamos um pouquinho de samba. Pra variar um pouquinho, o Smee passou uma virada onde a bateria inteira marcava cada tempo por 2 compassos. Depois desse aquecimento, o Smee começou a pontuar algumas coisas da parte rítmica.

Dinâmicas para treinar tempo / dica pra viradas

A viradinha que o Smee passou (de marcar o tempo por 2 compassos) foi claramente para treinar nossa capacidade de manter o tempo. Ele explicou como pausas podem ser perigosas de se incluir numa apresentação, pois a tendência dos ritmistas é de entrar antes e de acelerar a virada.

Uma dica que ele passou para viradas assim é de manter um naipe tocando levada. Assim, a referência de tempo que a bateria tem é justamente do naipe que seguiu tocando. No próprio workshop percebemos como essa dinâmica ajuda bastante. Essa dica trata mais do trabalho de composição da bateria, mas serve como um exemplo de como a técnica e execução dos ritmistas influencia na composição.

Mestre dita o tempo ou cagueta o tempo?

O próximo ponto trazido pelo Smee é sobre a prática dos mestres de marcar o tempo da bateria. Na teoria, o mestre que dita o tempo que a bateria toca, mas na maioria dos casos o mestre está simplesmente copiando o tempo em que sua bateria está tocando. Isso se torna problemático principalmente porque é muito fácil do mestre marcar um tempo diferente da bateria, e é muito fácil para um jurado perceber isso e tirar ponto.

Se a bateria não segue o mestre, então ele está ali na frente apenas para dançar. Para realmente ter esse controle, é necessário treinar sua bateria para prestar atenção no mestre e seguir o tempo que as mãos dele ditam. É interessante treinar esse controle com exercícios onde o mestre propositalmente varia o tempo e os ritmistas tentam acompanhar.

Dinâmicas para encontrar erros feitos por ritmista / por naipe

Dando sequência, o Smee apresentou algumas dinâmicas e formas de conduzir o ensaio para facilitar o diagnóstico e a resolução de erros na apresentação.

Primeiro, ele pediu que fizéssemos uma formação espalhada, onde cada ritmista de cada naipe ficaria em um lugar diferente da formação, preferencialmente afastado do seu naipe. Tocamos um pouquinho de samba.

O interessante desse exercício é como ele cria independência e confiança para cada ritmista, já que ele é obrigado a tocar sem ninguém do seu naipe para se referenciar. Nessa formação também é mais fácil de perceber erros individuais, já que cada ritmista será rodeado por naipes diferentes.

Depois disso, os naipes se juntaram de novo, mas cada naipe ficou em um ponto diferente da praça. Novamente, tocamos um pouco.

A função desse exercício é encontrar erros próprios de cada naipe. Em algumas viradas, é comum de um naipe em específico errar alguma parte, ou até dar a impressão de que o naipe não se encaixa no desenho. Esse exercício ajuda a encontrar esses erros, melhorando o diagnóstico do problema e permite que a bateria tome melhores decisões para exercitar a apresentação, já que, por exemplo, um naipe pode errar uma certa parte da virada pois não treinou algum fundamento em específico. Logo, é melhor o naipe treinar esse fundamento do que tocar a mesma virada várias vezes.

Treino de Coreografia

Em seguida, Smee trouxe uma ideia para treino de coreografia. Ainda que a bateria não tenha uma coreografia já definida para sua apresentação, é possível fazer esse treino durante os ensaios.

Dessa vez, nos organizamos como uma rodinha, mas ao invés de cada pessoa olhar pro centro da roda, cada pessoa olhava pra sua pessoa à direita. Com isso, Smee deu sequência ao exercício: Tínhamos que tocar levada enquanto andávamos, o que fazia a roda girar.

Fizemos essa mesma dinâmica com diversas variações. Primeiro, davamos passos curtos começando com o pé direito. Depois, começava com o esquerdo. Passamos, então, a dar passos mais longos, primeiro começando com a direita e depois com a esquerda. Depois, tivemos que tocar enquanto davamos passos para trás. E por fim, tínhamos que alterar entre andar pra frente e andar pra trás.

Que nem foi dito, essas dinâmicas são ótimas para exercitar andar e tocar ao mesmo tempo, e isso já prepara os ritmistas para qualquer coreografia que seja definida para a apresentação.

Resolvendo problemas de ritmo: Como determinar o erro? E como resolver do jeito certo?

Um ponto que foi bastante enfatizado pelo Smee durante o Workshop foi quanto ao raciocínio para se resolver problemas, pelo menos na parte rítmica, em uma bateria. Já foi falado um pouco sobre isso nas partes anteriores, mas o Smee trouxe mais alguns pontos.

Primeiro, vamos pensar em duas partes de uma situação problemática: além do próprio problema, temos o diagnóstico e a solução. É importante pensar sobre o quão incisivos somos com o diagnóstico desses problemas, já que é muito fácil de cair numa situação onde um problema não é resolvido por conta de um diagnóstico ruim.

Vamos pensar no ensaio de uma apresentação, e vamos supor que uma virada em específico não esteja dando certo. É intuitivo pensar que para se resolver isso, é só a bateria inteira treinar aquela virada repetidamente. Porém, avaliar melhor o problema pode ser o caminho para uma melhor resolução dele.

Vamos supor que a bateria toque essa virada e você perceba que o naipe das caixas está embolando no desenho que eles fazem. Agora sabemos que é melhor que a caixa treine esse desenho repetidamente, enquanto o resto da bateria pode treinar outras coisas que sejam mais importantes.

Ainda no mesmo exemplo, vamos supor que a caixa embole porque eles fazem uma pausa e voltam rufando, mas cada um do naipe entra com a rufada em um instante diferente. A forma mais efetiva de tratar isso é, então, treinando essa percepção pra rufada. Podemos ser ainda mais incisivos e avaliar como cada ritmista entra rufando, e com isso compreender melhor as falhas de cada um. Nesse cenário, o diretor pode primeiro treinar cada ritmista, pra então ver se o naipe inteiro já consegue voltar rufando no mesmo tempo, e com isso o naipe das caixas consegue tocar o desenho perfeitamente.

Note que, nesse caso, dedicamos muito mais tempo e mais “cérebro” no diagnóstico do problema, o que pode dar a impressão de que perdemos tempo que poderíamos gastar exercitando a bateria inteira. Esse caminho pode parecer mais cansativo, mas esse tempo gasto no diagnóstico seria análogo ao tempo gasto à toa executando uma solução que não resolve de fato o problema. Gastamos mais tempo no diagnóstico mas economizamos muito mais tempo com uma solução mais efetiva pro caso, e trouxemos um desenvolvimento real para cada ritmista.

E esse é só um exemplo dentro dos infinitos cenários e casos que uma bateria pode passar, e isso só falando dos ensaios e da parte rítmica. Porém, para qualquer que seja a situação, é essencial ser inteligente na hora de resolver problemas. Devemos sempre nos atentar a responder: qual é, de fato, o problema? E o que dá pra fazer que vai, de fato, resolver isso?

O que faz um ritmista: Fundamentos, Resistência e Percepção

Isso serve de adendo ao último tópico abordado. Quando pensamos no ritmista, é essencial pensarmos sobre o que o compõe. Na percepção do Smee, existem 3 blocos básicos que compõe o ritmista: Fundamentos, Resistência e Percepção. Ele não formalizou uma definição para cada um desses quesitos, mas ele explicou como esse pensamento ajuda na resolução de problemas.

Podemos pensar em alguns exemplos: Se um ripeiro não sabe repicar, lhe falta fundamentos. Para desenvolver isso, ele precisa estudar e treinar o conceito. Se alguém do chocalho precisa parar várias vezes quanto toca a apresentação, lhe falta resistência. Pra desenvolver isso, só acumulando horas tocando o instrumento até que o corpo aguente tocar pelo tempo necessário. Por fim, nessa concepção do Smee, talvez o conceito mais interessante de explorarmos seja o de percepção.

Ele explicou como essa ideia da percepção não é muito comum de se ver, porém ele a explicou e deu exemplos sobre isso. Percepção tem muito mais a ver com a capacidade cognitiva da pessoa de compreender sons, timbres, o ritmo e a marcação temporal de uma música. Pra explicar melhor a ideia, Smee trouxe uma dinâmica que evidencia essa ideia da percepção.

Dinâmicas para treinar Percepção

Smee começou selecionando uma caixa e uma surdista (de terceira) para se voluntariarem pra dinâmica. A primeira parte da dinâmica envolvia percepção de tempo: enquanto o terceira marcava o tempo (tocando que nem pedal), a caixa deveria tocar levada e acompanhar o tempo do terceira. O desafio é que o terceira podia variar o tempo livremente, e o objetivo realmente era confundir a caixa.

Em seguida, Smee trouxe uma dinâmica que trabalhava a percepção do tempo dentro das frases musicais: a caixa tinha que, repentinamente, começar a tocar levada (em uma velocidade qualquer) e a surdista, tocando um segunda, deveria entrar o mais cedo possível (preferencialmente no tempo certo). Com isso, a surdista treinava sua percepção da levada da caixa, compreendia a marcação temporal da levada e usava isso pra saber onde o segunda deveria bater. Pra tornar esse exercício um pouco mais complexo, o Smee propôs da surdista tocar um primeira. A dinâmica rolou da mesma forma, mas a surdista agora tinha que perceber o tempo em que o primeira entra na levada da caixa (e tinha que perceber isso rapidamente).

Depois, o Smee conduziu uma dinâmica bem parecida com essa última, mas usando a surdista (com um terceira) e alguém do agogô. Dessa vez, a surdista marcava o tempo enquanto o agogô tentava entrar o mais cedo possível e no instante certo. Podíamos perceber que, dependendo do desenho que o agogô tocava, era mais difícil ter a compreensão dos tempos do desenho e conseqüentemente era mais difícil entrar tocando.

Por fim, o Smee quis trazer pros mestres um raciocínio para conduzir esse treino de percepção. Pra conduzir essa dinâmica, é necessário pensar: De **quem** eu quero desenvolver a percepção? E **o que** ele deve aprender a perceber? Com isso respondido, podemos então pensar em como a dinâmica pode rolar: se queremos treinar a percepção de alguém do tamborim em cima do que o terceiro toca, então a dinâmica a ser feita é o surdo entrar repentinamente enquanto o tamborim tenta entrar e acompanhar. Além disso, é importante se atentar a coisas que podem atrapalhar o desenvolvimento da dinâmica: se o mestre ditar o tempo, então a referência da pessoa não será o instrumento, mas sim o mestre. E se a pessoa que começa tocando marcar o tempo no pé, a pessoa que tentar acompanhar pode usar o pé como referência. O objetivo é treinar o ouvido, então a referência da pessoa deve ser a música e mais nada.

Na sequência, finalizamos a parte do Workshop focada em ritmo e fomos para uma sala da FEEC para seguir com os conteúdos.

Na sala, Smee abordou o assunto de como uma bateria se prepara, do zero, até conseguir tocar em um torneio/apresentação. De início, rolou uma votação para que as pessoas dissessem qual dessas etapas é a mais complicada. A conclusão foi que ensinar seus amigos a tocarem, e criar viradas são as etapas mais complicadas. Smee comentou sobre todas as etapas, mas ele abordou mais coisas justamente sobre essas etapas que tiveram mais votos.

Etapas para se preparar para um torneio:

Você tocar

Antes de repassar o que você sabe pras outras pessoas, é necessário que, obviamente, você saiba as coisas. Então tudo começa com você se ensinando e aprendendo a tocar o seu instrumento. Só assim você consegue juntar conhecimento para repassar para os outros.

Praticamente todo mundo assistindo o workshop concordou que, entre todas as etapas, essa era a mais fácil. Uma vez que a gente tenha a motivação e oportunidade de aprender o instrumento, esse processo acontece naturalmente e com muita facilidade.

Seus amigos tocarem

Essa foi considerada a etapa mais difícil por 40% dos ouvintes do Workshop. Conduzir o ensino de outras pessoas sobre o seu instrumento realmente não é fácil e existem diversos desafios presentes nesse processo. Algo que o Smee quis enfatizar nessa parte foi a parte de seus **amigos** tocarem, então ele falou bastante sobre a recepção e retenção de pessoas na bateria. Para coletar mais informações a respeito disso, Smee pediu para nos separarmos em grupo e discutirmos as seguintes questões abaixo. Conversávamos por um tempo, voltávamos pra sala, Smee perguntava as respostas de cada grupo e por fim anotava na lousa. O que juntamos foi o seguinte:

Por que entrei pra bateria? E por que fiquei?

Como esperado, as respostas dadas pelos grupos e pelas pessoas foram várias. Sobre a pergunta de por que as pessoas entraram pra bateria, ordenadamente, as respostas mais comuns foram: pra tocar, só por ir mesmo, pra fazer amigos e, finalmente, por gostar do som da bateria. Outras respostas menos comuns foram: pra desestressar durante os ensaios, por questão de status (especificamente pela atenção recebida depois de tocar uma apresentação) e até mesmo pra pegar gente.

Essa consciência do porquê as pessoas entram para uma bateria é essencial, já que esse conhecimento nos permite saber, pensando em nossas ações, o que devemos continuar fazendo e o que devemos começar a fazer pra atrair as pessoas. E esse conhecimento afeta tanto ações planejadas quanto hábitos e costumes que temos no dia a dia.

Smee deu um exemplo da época que ele ainda era novo na Bateria S/A: durante um ensaio qualquer, a vice-presidente da bateria (que o próprio Smee não conhecia) o chamou pelo nome. O fato dela se importar o suficiente com ele pra saber o seu nome chamou muito a atenção do Smee. Esse exemplo mostra bem como pequenas ações do dia-a-dia podem conquistar os ritmistas da bateria e convencê-los a ficar.

Depois de questionar por que entramos, é essencial saber o que nos fez ficar também. As respostas mais comuns foram: por gostar de tocar, pelo amor à bateria, pelas amizades formadas e pelo desestresse que os ensaios oferecem. Tivemos várias outras respostas menos comuns, como: pela realização pessoal de estar lá, pelo status de tocar numa bateria, por gostar de ensinar, pelas experiências que uma B.U. oferece, pela vontade de concluir os projetos de uma bateria e finalmente por gostar do “rolê” de bateria.

A conclusão é que, além do gosto de ouvir a bateria e de tocar em uma, o que trás e retêm as pessoas numa bateria são as amizades e relações formadas com as pessoas dali. Se as pessoas que já estão em uma bateria (especialmente os diretores) forem amigáveis, receptivos e interagirem com as pessoas de fora e principalmente os recém-chegados, se torna muito mais fácil criar essas amizades e dar propósito pras pessoas entrarem e ficarem na bateria.

O que faz um ensaio ruim? E o que faz um ensaio bom?

Dando sequência, Smee levantou o questionamento de o que faz um ensaio ruim e o que faz um ensaio bom. Na rotina de uma bateria, o ensaio é o encontro mais comum que temos entre as pessoas da bateria. Assim, garantir bons ensaios se torna outra tática pra reter os ritmistas.

Primeiramente, montamos uma lista sobre o que faz um ensaio ruim:

Ensaio que não rende	Desânimo
Estressante	Falta de atenção das pessoas
Sem objetivo definido, sem propósito	Falta de empatia
Pouca gente	Falta de liderança
Diretores despreparados ou perdidos	Falta de proatividade
Algum naipe tocando ruim	Falta de comprometimento
Ensaio focado para poucas pessoas	Ensaio cansativo
Atrasos	Ensaio MUITO profissional
Conversa paralela	

Como podemos ver, tem diversos fatores que podem comprometer a qualidade de um ensaio. O que é importante pensar (que foi abordado pelo Smee logo em seguida) é o quanto de influência nós, diretores, temos sobre esses fatores.

Smee destacou como nossa energia é limitada e como há um limite pra quantidade de coisas que conseguimos gerenciar. É difícil cuidar de muitas coisas ao mesmo tempo, então é ideal focarmos nossa energia naquilo que temos mais controle e que dá mais resultado. Por isso, é essencial entender, nessa lista de fatores, quais deles conseguimos controlar para evitar que ensaios ruins aconteçam.

Como exemplo, um ensaio sem objetivo é completamente culpa dos diretores, já que eles que mobilizam o acontecimento dos ensaios. Assim, fica a seu cargo ditar o que deve acontecer neles. Outro exemplo é um ensaio que não rende: em parte é culpa do diretor, considerando que ele é responsável por conduzir o ensaio, mas ele realmente não tem como garantir um ensaio rentável se os seus ritmistas não se dedicarem ao que for proposto. O essencial é não gastar energia com o que não temos controle, e sim gastar energia com o que pudermos fazer pra evitar um ensaio ruim.

Em seguida, listamos coisas que contribuem para um bom ensaio:

Ensaio produtivo	Tesão pelo que estamos fazendo
Senso de união entre as pessoas	Ensaio com objetivo, planejado
Pontualidade	Reconhecimento dos ritmistas
Ensaio estimulante/divertido	Sem aluguel do guardinha

Curiosamente, temos bem menos fatores que contribuem para um bom ensaio, principalmente se comparado aos fatores que fazem um ensaio ruim. Isso pode assustar, mas é bom pensar que, assim, podemos dedicar nossa atenção a um número menor de coisas para construir um bom ensaio. E, novamente, é essencial pensar a influência que os diretores têm sobre cada item dessa lista para otimizar o uso da nossa energia (que, como Smee enfatizou, é um recurso limitado).

Um exemplo interessante: podemos sempre reconhecer os feitos e esforços dos nossos ritmistas, o que ajuda a deixar o ensaio mais agradável e, principalmente, vai servir de exemplo para eles e eles passarão a reconhecer outros ritmistas e os próprios diretores também. Não há ninguém melhor para mobilizar essa cultura dentro da bateria do que os próprios diretores. Por outro lado, é difícil saber quando pode aparecer um guardinha e complicar o ensaio, então não vale a pena ficar encabulado com isso.

Por fim, Smee sugeriu que fizessemos essa dinâmica dentro da nossa bateria, tanto pra coletar essas informações quanto pra gerar essa reflexão nos diretores. Como ele mesmo pontuou: os diretores trabalham como os fornecedores da bateria, então eles são responsáveis por diversas questões dentro da bateria. Como nossa energia é limitada, é essencial focar nas questões que temos mais influência e que melhor nos ajudam em nossos objetivos dentro da bateria.

Criação

O próximo tópico abordado foi definido como o segundo mais complicado para os ouvintes, onde 30% deles votaram nessa etapa como a mais difícil do processo.

Para organizar as informações sobre o processo de criação, Smee decidiu dividir ele em etapas. Assim, podemos de fato entender a criação como um processo e entender como desenvolvemos cada etapa. Smee dividiu entre perceber, copiar, modificar e adaptar, e criar.

Perceber

A base da criação é justamente a percepção, já que é impossível criar algo que não seja baseado no que já conhecemos. Inclusive, essa última frase pode parecer paradoxal, já que ela implica que não podemos criar algo do zero e só seria possível criar em cima de algo já criado. Ao longo do texto vamos perceber que é natural que as coisas aconteçam assim.

Esse primeiro passo trata justamente da nossa capacidade de interpretar os sons que ouvimos. Como exemplo, uma pessoa que não houve muito samba pode ter dificuldade em reconhecer um desenho de tamborim ou de entender o que acontece no desenho, enquanto um tamborinista fissurado que ouve samba 24h por dia e já ouviu diversos desenhos de tamborim consegue muito facilmente se atentar ao tamborim e interpretar o que ele faz.

A diferença entre essas duas pessoas é justamente essa capacidade de percepção, e, como já vimos, isso só se desenvolve **ouvindo e expressando o que você ouve**. Alguém que nunca tocou tamborim ainda consegue cantar desenhos de tamborim, mas isso porque ele desenvolveu a percepção por meio do canto, e não necessariamente pelo instrumento. Ele vai ter facilidade pra cantar, mas certamente não vai conseguir tocar esses desenhos no tamborim.

Copiar

Uma vez que você tem a percepção para assimilar sons e frases musicais, é hora de montar seu **repertório**. Uma verdade sobre o processo de criação é que nenhum desenho é 100% original, porque ele sempre é montado em cima de outros desenhos que a pessoa já ouviu ou já conhece. E é interessante perceber que isso não se limita pra um instrumento: uma frase que você ouviu na caixa pode ser transferida pra ripa ou pra qualquer outro naipe e dar a impressão de que você criou um desenho completamente novo, mas você simplesmente se baseou na caixa pra montar seu desenho. Também é possível (e muito comum entre baterias universitárias) pegar uma frase de um ritmo que nem seja o samba e adaptar para a bateria tocar.

O que é importante de entender é que toda criação tem uma base por trás dela, e a base desse caso se trata justamente do **repertório** que as pessoas da bateria tem na cabeça. Quanto mais desenhos e ideias a pessoa ouvir e conhecer, maior é o repertório dela, e isso é vital pras próximas etapas do processo de criação.

Modificar e adaptar

Com a base pronta, chegou a hora de reconstruir tudo o que temos para finalmente criar algo “novo”. Que nem dito anteriormente, não conseguimos criar algo genuinamente novo, mas podemos muito facilmente aproveitar o que já conhecemos para montar algo que, conjuntamente, pode ser chamado de novo.

Algo importante dessa etapa, que foi enfatizado pelo Smee, é ter o regulamento do seu torneio em mãos para entender o que é permitido e o que não é quando se trata da execução dos breques e dos desenhos. É essencial, por exemplo, saber se a bateria pode cantar durante uma virada, o quanto a bateria é cobrada de manter o andamento, quais instrumentos são permitidos, etc. Tendo essa informação, poderemos saber quais desenhos podem entrar e quais merecem adaptação.

Além disso, é importante reconhecer o cenário em que sua bateria se encontra. Isso envolve tanto conhecer a capacidade técnica dos ritmistas quanto absorver as informações trazidas pelas súmulas dos torneios que a bateria já tocou. Conhecer as súmulas de outras baterias também ajuda muito: quanto mais você compreender sobre a opinião dos jurados, melhor. Não só isso, mas com esse processo você aprende os desenhos de outras baterias e pode, novamente, adaptar pra sua bateria.

Criar

Agora que passamos por todas as etapas, temos finalmente a criação em si. Já pensamos em como adaptar os desenhos que conhecemos, então essa etapa se trata mais de firmar o novo desenho que a bateria vai tocar. Talvez a maior dificuldade daqui seja repassar a ideia para os outros ritmistas, então é interessante aproveitar as ferramentas que estiverem disponíveis para esse processo.

Por conta do tempo, isso não foi tão bem abordado pelo Smee, mas ainda podemos dar algumas ideias e exemplos que ajudam nesse processo. A forma mais formal de fazer isso seria escrever seu desenho em uma partitura musical, mas saber ler e escrever partitura não é um conhecimento muito difundido em baterias universitárias.

Alguns exemplos mais simples para conduzir esse processo: podemos organizar a estrutura do desenho numa tabela que detalha o que cada naipe faz, e frases mais específicas podem ser repassadas pelo canto ou mostrando o que acontece no instrumento mesmo. Para apresentações musicais (com banda e tudo mais), se basear na letra da música pra montar um mapa ajuda muito na compreensão do arranjo. Outra solução, porém mais complexa, é montar a ideia em um software sequenciador de bateria, gravar o áudio (o que inclusive permite gravar cada naipe isolado) e repassar para os ritmistas ouvirem.

Concluindo, não há limites quando se trata de formas para repassar sua ideia de desenho pra bateria. O interessante é usar os recursos que você tiver. Se você tem a ideia do desenho pro seu naipe e souber tocar, a bateria pode conduzir ensaios criativos pra completar a criação desse desenho. Se você tem uma ideia pronta pra bateria inteira, é legal organizar essa ideia numa folha ou numa tabela para que cada um saiba o que fazer. Se você consegue montar um áudio da ideia, melhor ainda.

Ensaio da apresentação

Finalmente, uma vez que temos os desenhos, breques e viradas da apresentação prontos, chegou a hora de ensaiar-la. No Workshop, essa foi considerada a parte mais difícil por 20% dos ouvintes. A justificativa seria que ensaiar a apresentação depende de todas as etapas anteriores para acontecer.

Esse tópico também não foi tão abordado pelo Smee, mas com certeza isso aconteceu porque ele já falou bastante sobre ensaios na parte anterior do Workshop. E, realmente, uma vez que a apresentação está pronta, o desafio é ensaiar e, consequentemente, os problemas que surgem são outros, problemas esses que o Smee já comentou bastante anteriormente.

A única coisa que ele pôde acrescentar sobre essa parte foi a prática do EAD (ensino à distância). O preparo pra tocar numa apresentação depende tanto da assimilação dos desenhos quanto do desenvolvimento da técnica pra tocar. Assim, ouvir a apresentação fora do ensaio é de grande ajuda para aproveitar melhor o tempo de ensaio, onde é muito mais interessante praticar a técnica e desenvolver resistência do que aprender os desenhos que serão executados.

Apresentar

Nosso plano se conclui com a apresentação de fato. E, mais uma vez, o Smee não comentou tanto sobre isso. Isso se deve tanto pela falta de tempo quanto pelos ouvintes não verem muitas dificuldades nessa etapa específica, mas também não há muito o que dizer sobre apresentar que não esteja relacionado às etapas anteriores do processo de preparo.

Conclusão

Podemos perceber pelo tamanho desse documento que ouvimos bastante coisa no Workshop, e talvez seja natural acontecer isso já que se trata de um Workshop de 5 horas. Com certeza foi desgastante acompanhar tanto conteúdo durante um período tão longo, mas as informações trazidas aqui são, sem dúvidas, extremamente valiosas. São diversas dicas sobre ensaios, resolução de problemas, retenção de pessoas, preparo pra torneios... enfim, é realmente muita coisa, mas é tudo muito importante para o cenário atual da nossa bateria (e certamente de outras baterias) e tudo isso ainda deve servir como base pras futuras gerações da bateria. Foi um workshop que valeu a pena participar, e conseqüentemente espero que tenha valido a pena ler esse documento. Foram diversas informações pertinentes mas que abordam apenas uma parcela do desafio que é gerenciar uma bateria universitária, e isso também mostra o quão bom e enriquecedor é passar por esse desafio.