

A ICONOGRAFIA MUSICAL COMO PAUTA RÍTMICA DE MONTAGEM

Módulo de Ensino, Concepção, Implementação e Teste – Conclusão do Percurso Experimental

José SILVA¹

¹ Faculdade de Arquitectura, Universidade Técnica de Lisboa - gago.silva@gmail.com

SUMÁRIO

Neste artigo apresentamos as conclusões do estudo desenvolvido no âmbito do doutoramento em Design FA-UTL, confrontando estas com os objectivos inicialmente propostos. São ainda apontadas futuras direcções ao nível de aplicação dos resultados como também de outras questões surgidas ao longo da investigação.

PALAVRAS-CHAVE

Design, Ensino, Multimédia, Comunicação, Montagem videográfica, Desenho.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo esteve em linha de continuidade com estudos anteriores realizados pelo autor, na área de concepção de módulos de ensino aprendizagem sobre a temática da imagem em movimento e do desenvolvimento de ferramentas auxiliares de anotação. A temática da sincronia audiovisual é de grande actualidade, no processo de ensino aprendizagem de vídeos musicais e peças promocionais. Em muitos destes casos, o som conduz a experiência visual e no plano de imagem, o movimento dos quadros de imagem é distorcido pela continuidade sonora. A narrativa visual, por vezes, não é contínua, tendo várias leituras, mudando, de acordo com desvios do foco de atenção, da faixa sonora para o vídeo e vice-versa.

2. OBJECTIVOS DO ESTUDO

O trabalho desenvolvido teve como finalidades e objectivos:

1. O desenvolvimento, para aplicação num módulo experimental, de uma hipótese, onde o desenho é utilizado como registo interpretativo do ritmo musical, enquanto orientador do processo de montagem vídeo;
2. Em contexto de bLearning a concepção e validação através da comparação de uma estratégia de ensino – aprendizagem tradicional e do módulo experimental de suporte à aprendizagem da Montagem Videográfica (aplicável em disciplinas relacionadas com a edição de vídeo digital c/s componente interactiva).

3. CONCLUSÕES DO ESTUDO

O modelo experimental associativo do som, desenho e montagem desenvolvido, desde o início deste estudo, revelou, entre as suas características, um valor simbólico acrescido na referência de informação, no processo de aprendizagem. Sendo uma mais valia aquando da utilização de um modelo

dramatúrgico de aprendizagem com a inclusão de elementos crípticos como sucede com o modelo D.E.S. (*Dramaturgical e-Learning Strategy*) o conhecimento críptico é um elemento base numa estrutura dramaturgica e pode por exemplo conter informação nova, costume ou corrente, a qual o utilizador retém ao completar uma determinada tarefa. O conhecimento críptico pode também incluir rumores, informação incorrecta, símbolos, etc. [Mikunda, 2004]. Este valor simbólico, foi determinante na condução da experiência final, pelas intersecções conseguidas ao nível da representação e relação de matérias e materiais. Na experiência final, o módulo experimental desenvolvido em contexto de bLearning, revelou-se como o mais adequado e com os melhores resultados tendo em conta os objectivos de disseminação do conhecimento.

Quanto à hipótese desenvolvida e aplicada em ambiente de aprendizagem de bLearning. O exercício aplicado de expressão contido na hipótese em teste, teve nesta investigação uma vertente de exploração através do desenho mas poderia também em futuros estudos recorrer à expressão através da palavra. O formando ao encetar este caminho de expressão, num ambiente de aprendizagem em bLearning, potencializa todo um mapa mental de relações entre elementos. Sendo esses elementos constituídos ou por referências de campo emocional, produtos de predilecção estéticos, ou por práticas, ou interesse suscitado por novas práticas de produção. A abertura desse mapa é possibilitada pelos trajectos paralelos dando maior validade ao modelo experimental.

Os elementos utilizados nos esboços gráficos produzidos nas experiências de representação musical, são subentendidos como formas de organização mental. Por esse motivo, pertencem a uma fase, ou trajecto críptico. Esta é uma etapa de expansão e expressão de uma vivência e experimentação pessoal, tornou-se ao longo das experiências desenvolvidas, num elemento agregador de outros pontos de informação/conhecimento distribuídos ao longo do módulo de aprendizagem.

A expressão do desenho, não ficou limitada num esboço efémero, por este ser, uma estruturação intuitiva de uma realidade e um guia na construção, para futuras relações, de natureza mais métrica como sucede com a experiência da montagem vídeo. Os marcadores simbólicos proporcionados, por experiências de maior envolvimento emocional, têm repercussões a médio e a longo prazo, auxiliam a memorização e interiorização do conhecimento. Esse processo, desenvolveu-se lenta ou rapidamente, muitas vezes em fracções de segundos, outras vezes passou por várias fases de assimilação.

As relações exploradas no módulo experimental, privilegiam o ciclo som e imagem, como elemento referencial e simbólico. Durante séculos, a humanidade teve apenas os esboços gráficos (escrita, desenho, pintura, etc.), como únicas possibilidades de fixar e passar a outros a informação captada do pela visão e audição. Também a dimensão dos sons fornece um óptimo instrumento simbólico, como sucede no exercício oral da linguagem [Barilli, 1994 p.82]. Para além dos registos analíticos em formato analógico e electrónico, existem outros de natureza intuitiva. Neste estudo apresentámos um registo alternativo esquemático onde através do desenho, é apresentado um registo intuitivo, do som.

A utilização de um meio digital, na experiência final, agilizou o processo de reformulação e adaptação das “peças de construção”, permitiu uma mutabilidade das formas crípticas simbólicas: os pontos emotivos positivos, utilizados como âncoras de memória na criação de relações em futuras aprendizagens.

A distribuição dos conteúdos, actividades e ferramentas de comunicação numa organização estratégica sobre uma base digital, exige ao autor da estratégia, o formador, a construção de um mapa mental, adaptado a uma visão de perspectiva imediata. O formando, ao avaliar as possibilidades e finalidades, elege os momentos de decisão, e avalia rapidamente, através de um mapa mental, as variáveis ao seu dispor. Desenvolve, então, uma simplificação de um processo de aglomeração e cria uma história para englobar o todo.

O mesmo processo de resumo simbólico, é observado no estudo da História, observado nos historiadores ao transformarem colectividades e entidades em “quase personagens”, assemelhando-se a heróis singulares [Chartier, 1994 p. 4]. Sendo também observado em sessões de aulas presenciais de História. Nas narrativas criadas, por estudantes, constata-se a existência de uma apropriação, uma tendência em transformar conhecimentos sobre processos históricos mais complexos em narrativas simplificadas

[Pereira, 2003, p. 43]. Por vezes, simples palavras podem representar histórias inteiras: o crucifixo para a cristandade, a bastilha para a revolução Francesa [Rüsen, 2001b, p. 6]. São narrativas abreviadas, contribuindo para uma compreensão rápida da informação histórica, são histórias desenvolvidas pela linguagem e servem como invocação de uma quantidade de factos.

O ciclo audição, desenho e montagem é um processo agregador simbólico. Semelhante a situações correntes, em algumas áreas, nomeadamente, na narrativa histórica, onde muitas vezes as palavras, símbolos ou imagens representam ideias ou factos. Essas narrativas simplificadas, são utilizadas como alegorias do tempo e do significado [Rüsen, 2001]. São narrativas simplificadas, representam o todo, porque dispensam, para a sua compreensão dos detalhes mais complexos, mas são também condutas, para outros níveis de aprendizagem.

O exercício testado, ao longo do percurso experimental, coloca em prática não a definição ou construção de uma métrica, mas uma representação figurativa, de objectos sonoros e de um agrupamento de formas representativas de momentos de intensidade relevantes. Com estes elementos, é construída uma sequência gráfica, sendo esta depois utilizada numa tarefa de sequenciação de elementos de vídeo na montagem videográfica final. A redefinição das tarefas tradicionais de escolha e montagem desenvolvida no modo experimental é uma nova abordagem ao tema da relação entre som e imagem em movimento.

Utilizar uma palavra, para designar um conceito, é diferente de ter tido a experiência associada a esse conceito. É diferente ler e falar sobre a palavra "nadar", realizar o acto de "nadar" ou presenciar essa acção. Existe uma diferença entre saber e experimentar, pois algumas ideias aparentemente necessitam de um maior "processamento" [Brooks, 2002]. O desenho, ao ser um elemento unificador, contém pistas para as ligações entre pensamento e desenho, bem como, o desenvolvimento do pensamento e significado, mostrar a informação em unidades e como pertencente a um todo [Brooks, 2003]. Neste estudo, o desenho tem uma intervenção, no elemento simbólico ligando duas áreas aparentemente distantes: o som e a imagem.

Este estudo foi desenvolvida num ciclo, por um lado o módulo de ensino aprendizagem, promove a disseminação de informação e, por outro, ele próprio decorre da disseminação de um modelo ou hipótese. Este aspecto, é fundamental, numa metodologia referente á criação de módulos de ensino aprendizagem, estes possuem uma base sequencial, são percursos, tendo o professor a opção de "programar" um caminho entediante ou uma visita no vislumbre do mistério, tornando o banal interessante e o oculto acessível.

Estamos a caminhar rapidamente para uma era onde os valores de entretenimento poderão facilmente dominar a venda de produtos de educação ou informação [Puttnam, 2000]. Uma perspectiva, cada vez mais actual, observada em vários contextos, numa sala de aula quando perante uma questão sobre um facto histórico, o formando recorre como ferramenta de investigação a uma plataforma de entretenimento como o Youtube, são colocadas questões recorrentes para quem desenvolve conteúdos de ensino aprendizagem. Lutar contra? Ou reformular as estratégias de construção de módulos de ensino aprendizagem?

Os focos de relação estudados neste trabalho, são uma justificação para Futuros estudos com vista ao desenvolvimento de práticas de referências simbólicas, como processos agregadores de informação, em modelos de ensino aprendizagem dinâmicos, na área do Design de Comunicação..

4. AGRADECIMENTOS

O autor deste trabalho deseja agradecer a colaboração de Eduardo Herrera Fernández (Professor Titular de Universidad de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del Pais Vasco), Fernando José Carneiro Moreira da Silva (Professor Associado da Faculdade Técnica de Lisboa) e Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves Graça (Professora Coordenadora - ESEC - Universidade do Algarve).

5. REFERÊNCIAS

- [Barilli94] BARILLI, Renato - Curso de estética. Lisboa : Estampa, 1994. ISBN 9723309386. 188p.
- [Brooks02] BROOKS, Margaret, L. - Drawing to learn. Canada : University of Alberta, 2002.
- [Brooks03] BROOKS, Margaret - Drawing to learn/developing & enhancing thinking skill. : www.naeyc.org/resources/journal., 2003. 6p.
- [Chartier94] CHARTIER, Roger. A História Hoje: dúvidas, desafios, propostas. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 7, n. 13, 1994, p. 97-113.
- [Pereira03] PEREIRA, Maria do Céu de M. E. O conhecimento tácito histórico dos adolescentes. Braga: Universidade do Minho; Instituto de Educação e Psicologia. 2003.
- [Puttnam00] PUTTNAM, David - Movies and money. : Vintage, 2000. ISBN 978-0679767411. 346p.
- [Rüsen01] RÜSEN, Jörn. *Razão histórica. Teoria da história: os fundamentos da ciência histórica*. Brasília: Editora da UnB, 2001.
- [Mikunda06] MIKUNDA, Christian - Brand lands, hot spots and cool spaces. : Kogan Page, 2006. ISBN 0749445734