

O PAPEL DO DESENHO NA APRENDIZAGEM INTUITIVA DA RELAÇÃO ENTRE SOM E IMAGEM

José Gago da Silva

Rua de Santiago n.º 32, 3b, Castelo Branco
gago.silva@gmail.com

Resumo

Para se poder estabelecer uma conexão entre som e imagem em movimento, têm de ser encontradas formas correntes de conexão e interpretação. Encarando o som como uma sequência de objectos e a imagem em movimento como uma sequência de planos, cria-se uma ponte, na qual o desenho é usado como intérprete rítmico de variações da intensidade do som. De acordo com isso, no processo de edição de vídeo, o desenho é empregue como uma para a sucessão rítmica de imagens. Esta experiência é conduzida no cenário de bLearning (Ambiente Online e Presencial).

No contexto experimental da investigação a decorrer, é desenvolvido num módulo de ensino-aprendizagem, um ciclo de leitura, expressão e construção. Este envolve a audição intuitiva, a representação do som e montagem de um vídeo. Testámos uma hipótese de aplicação deste ciclo, no módulo de ensino – aprendizagem. Neste módulo, referente às áreas da imagem em movimento e do som, utilizámos paralelismos entre a vertente sonora e a representação visual, como sucede nas descrições de Murray Schafer sobre os objectos sonoros no seu livro – *El Nuevo Paisaje Sonoro*. Esses paralelismos são fundamentais, na criação de um ponte entre o som e a imagem, em movimento. O desenho estabelece uma relação entre estes dois elementos e descodifica o sinal auditivo num sinal visual. A expressão gráfica da música permite uma melhor percepção musical, influenciando futuras construções musicais nos valores de ritmo e intensidade (MARTIN, 2006; TAN, KELLY, 2004). Nesse sentido, foi construído, na investigação em causa, um exercício experimental, composto por várias fases, com o objectivo de ser testado, em contexto de aula. A primeira fase compreendeu a audição de uma sequência sonora, seguida do desenho expressivo dos elementos rítmicos descobertos, e, no final, a utilização de uma ferramenta de edição de vídeo, para montagem de pequenas sequências de vídeo (Ilustração 1).

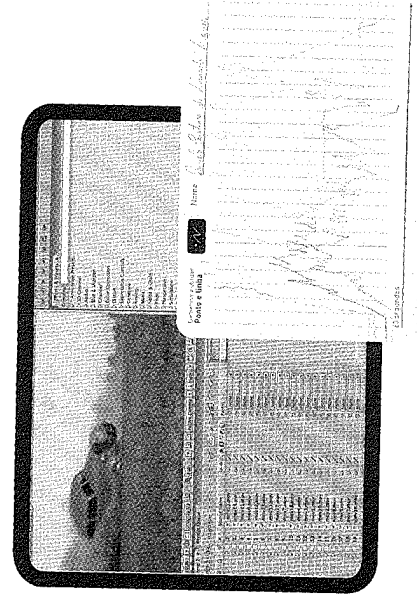


Ilustração 1: interpretação das variáveis do desenho numa montagem utilizando a ferramenta Adobe After Effects.

Nestas montagens, os formandos utilizaram valores de duração das sequências relativos aos valores encontrados no desenho, (Ilustração 2).

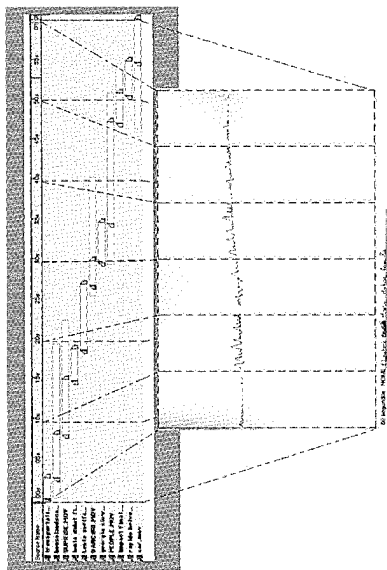


Ilustração 2: Interpretação das variáveis do desenho numa montagem na ferramenta Adobe After Effects.

O ciclo utilizado, na via experimental, possui um valor simbólico no percurso de aprendizagem. Nesta experiência, o desenho é utilizado como uma forma de comunicação críptica, porque os rabiscos de cada um dos formandos são interpretações pessoais e intuitivas do segmento musical (Ilustração 2). Os momentos de maior intensidade são depois utilizados como acessos a uma ramificação de relações entre o som e a imagem.

A expressão gráfica do som pode ser explorada na construção de ritmos, na montagem de um vídeo musical. A representação gráfica do segmento musical pode estabelecer marcadores ao nível da intensidade e ritmo das sequências de vídeo utilizadas, na montagem videográfica. Resultando numa hipótese de aplicação e junção de várias linguagens, com o intento de enriquecer um conhecimento experimental, aplicado à área do ensino do vídeo digital, com ou sem componente interactiva.

Neste estudo, é focada uma situação particular de aplicação das variáveis intuitivas dos esboços num sistema métrico como a montagem vídeo, podendo também ser propostas de outras possíveis aplicações, não só deste ciclo simbólico, mas de outros, em módulos de ensino-aprendizagem de semelhante natureza. Nesses percursos de aprendizagem, podem ser juntos elementos da percepção, primeiro num sistema descritivo intuitivo e depois numa aplicação através de um sistema métrico. O desenho, ao ser um elemento unificador, contém pistas para as ligações entre pensamento e desenho, bem como o desenvolvimento do pensamento e significado. Ao ser mostrada a informação em unidades e como pertencente a um todo (BROOKS, 2003). Neste estudo, o desenho tem uma intervenção, no elemento simbólico, ligado à construção de novos conceitos da interacção entre áreas do conhecimento aparentemente diferentes: o som e a imagem.

No módulo de ensino testado, o desenho é apresentado como ferramenta de medição, sendo explorada a existência de relações com a construção do pensamento, visível através do estudo de processos de produção de significado.

A estrutura implícita do modelo experimental refere-se à organização de conteúdos e é uma estrutura correspondente a um design de aprendizagem, visível apenas para o formador, onde é utilizada uma referência por memória, utilizando um paradigma sequencial, de acordo com o método D.E.S., iniciais de Dramaturgical e-Learning Strategy. A estratégia dramaturgical aplicada ao eLearning é uma forma de apresentar e organizar a informação – o raciocínio segue uma continuidade da emoção para a cognição (Ilustração 3). A estrutura explícita utilizada é assente numa base de eLearning (aprendizagem online e presencial), é visível ao formando e contém a

sequência de conteúdos, tarefas de aprendizagem, oferecendo, no contexto online, ferramentas de comunicação (fórum de discussão).

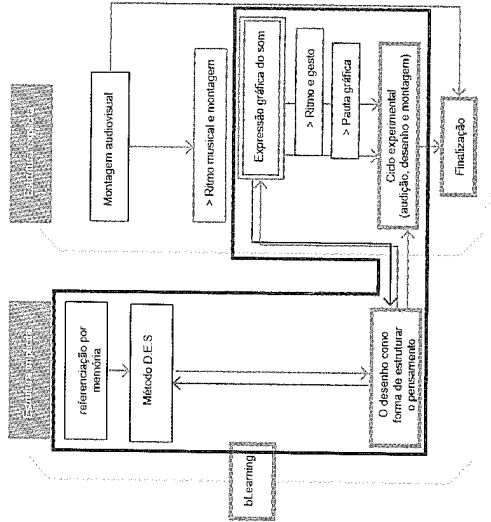


Ilustração 3: Estruturas do modelo experimental.

A estratégia de aprendizagem experimental, ao utilizar como exercício o ciclo (audição desenho e montagem), possibilitou a criação de um elemento simbólico, destacado e unificador da audição intuitiva (a apropriação dos elementos rítmicos sem recurso a um sistema métrico). Foi utilizado o desenho (na criação de um registo rítmico) e a extrapolação desse registo para a montagem (justaposição de cenas videográficas). Tendo-se conseguido melhores resultados, comparativamente a um modelo tradicional, assente numa estratégia sequencial linear, sem pontos simbólicos referenciais. Os resultados deste estudo indicam como o exercício de audição é útil, num futuro estudo, das relações intuitivas entre a percepção do ritmo e a imagem, seja ela o desenho, seja a montagem vídeo. O estudo, em desenvolvimento, pretende ser uma alternativa ao tradicional modelo de aprendizagem, ao cruzar referências e posturas de várias áreas e oferecendo uma experiência de aprendizagem diferente da estrutura de sequência linear, observada no ensino do Design de Comunicação na vertente de Motion Design.

Esperamos, no final deste trabalho de investigação, oferecer um contributo para a prática de ensino na área em estudo, despertando também o interesse na comunidade de profissionais ligados ao ensino do Design de Comunicação, para novas investigação e na criação de novas práticas de modelos de ensino – aprendizagem.

O autor agradece as colaborações; do orientador da investigação de doutoramento Eduardo Herrera Fernández, Professor Titular de Universidad – Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco – Bilbao e dos co-orientadores; Fernando José Carneiro Moreira da Silva, professor associado da Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa e Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves, professora adjunta da Universidade do Algarve.

Referências Bibliográficas

- BROOKS, Margaret – Drawing to learn/developing & enhancing thinking skill.: www.naeyc.org/resources/journal, 2003. 6p.
- MARTIN, Ivan. ICONOGRAFIA MUSICAL INFANTIL; Revista de Comunicación Nuevas Tecnologías – ISSN: 1697 – 8293; 2006
- SCHAFER, A. Murray; El Nuevo Paisaje Sonoro; RICORDI: 1972 TAN, KELLY, Su-Lan, Megan E.; Graphic Representations of Short Musical Compositions; Psychology of Music; 2004. 17
- THISSEN, Frank, MODINGER, Wilfried – DESSummary-eng.doc. IS_ Juhn, 2002