

A vivência sonora a partir da interação com trilhas sonoras em objetos de aprendizagem

Fátima Weber Rosas

De acordo com Behar (2009) um objeto de aprendizagem (OA) é “qualquer material digital, como, por exemplo, textos, animação, vídeos, imagens, aplicações, páginas web de forma isolada ou em combinação, com fins educacionais” (Behar, 2009). Desta forma, considera-se que os OAs são uma maneira de utilizar os recursos tecnológicos pedagogicamente, tornando as aulas mais interessantes e criativas. Entretanto, além de recursos de multimídia, também podem ser utilizados recursos sonoros como uma música ou trilha sonora.

Nesse trabalho, o termo trilha sonora refere-se à música de um objeto de aprendizagem, mas dependendo do tipo do objeto, pode referir-se também a todo o áudio presente, incluindo sonorizações, ruídos e narração.

À educação é atribuído o incentivo ao desenvolvimento da reflexão, do pensamento. Entende-se que, embora a música em um OA possa ter uma função meramente decorativa (no sentido funcional, para ser ouvida passivamente), ela está cumprindo outra função, podendo influenciar os estados de ânimo dos sujeitos e servindo como elemento motivador em um OA.

A música, quando integrada em forma de trilhas sonoras em OAs de maneira contextualizada e com mediação do professor, pode permitir a construção do conhecimento através da audição crítica, composição e apreciação musical. A prática de compor trilhas de forma colaborativa leva a uma audição consciente, também chamada de apreciação, onde o produtor da trilha (compositor) avalia criticamente o que ouve. Por outro lado, uma audição passiva, como escreve Brenner (et al., 2006), o ouvinte escuta a música inconscientemente, como pano de fundo, sem focar sua atenção na mesma. Desta forma, considera-se que uma vivência sonora consiste em experimentar, envolver-se com a música e com os sons, pois “conhecer música não quer dizer escutá-la por acaso e sim, envolver-se com ela profundamente”(Swanwick, 2003).

De acordo com Paz (2000) o compositor e maestro brasileiro Villa-Lobos afirmava que a vivência musical e sonora deve acontecer a partir de um ensino natural, ou seja, um ensino a partir da vivência sonora. Segundo o maestro, para que a música exista, esta precisa ter sentido, alma e vida e a experiência sonora e a familiaridade com os sons deve anteceder o estudo teórico, distinguindo o que o autor chama de música-papel e música-som. Portanto, entende-se que vivenciar é envolver-se com os sons através os atos de criar, interpretar, ouvir, criar significados, editar, apreciar sons.

O pesquisador, compositor e educador musical canadense (Schafer, 1991) foi um dos pioneiros da proposta de vivência sonora, defendendo a filosofia de prestar atenção ao som natural de ambientes. Foi ele que criou o termo “soundscape” ou “paisagem sonora”.

Schafer (Ibid.) leva os estudantes a pensar, ressignificar os conceitos já existentes sobre som, música, ritmo e outros. O autor caracteriza o som como uma experiência sensorial, onde cada som tem um significado, uma identificação que remete a sensações guardadas no inconsciente, mudando assim, o paradigma da criação musical. Os sons do ambiente são um fenômeno musical que vão do ruído das

metrópoles aos sons da natureza como terra, fogo, água e ar. Entende-se que é uma proposta dirigida a músicos e não músicos, independente de faixa etária ou classe social.

Com o advento dos softwares livres, é possível criar, editar, realizar mixagens, manipular sons e músicas. Dentre as ferramentas livres, algumas possibilitam que professores, alunos e tutores realizem composições de maneira colaborativa. Dentre elas, cita-se o *JamStudio*¹ e o CODES².

O *JamStudio* é uma ferramenta em forma de *website* que possui uma parte *free* que permite criar acompanhamentos ou progressões harmônicas em diferentes ritmos e estilos. Além dos estilos, pode-se escolher sons de diversos instrumentos. A ferramenta aceita até oito instrumentos simultâneos e não necessita de prévia instalação. Também há a possibilidade de compartilhar as criações com outras pessoas por e-mails, que direcionam para o site, podendo, desta maneira, escutar a música.

O CODES é um ambiente para composição musical coletiva baseado na web, cujo objetivo é permitir que leigos em música possam experimentar a criação colaborativa de Música. (Miletto e Pimenta, s/d). O CODES é um protótipo que se encontra em fase de testes. Assim como no *JamStudio*, este ambiente possibilita a criação colaborativa de acompanhamentos musicais.

O *Audacity*³ é um *software* editor e gravador de áudio de código livre. Através dele, é possível abrir arquivos de áudio com diversas extensões como *wav*, *mp3*, *ogg* e outros, e gravar a voz (melodia) ou narração. Também é possível cortar trechos de músicas, realizar colagens e mixagens, normalizar o volume, ou seja, aumentar ao máximo sem causar distorções no som, diminuir o volume gradualmente através do efeito “*fade out*”, aumentar o volume gradualmente através do efeito “*fade in*”, entre outros. Pelo fato de sua interface apresentar várias pistas, é possível abrir vários trechos musicais e escutá-los simultaneamente. Através do recurso exportar, ocorre a mixagem, ou seja, a mistura dos trechos musicais ou do acompanhamento com a voz gravada (cantada ou narrada), ou com uma melodia instrumental, por exemplo.

Já o *Cantabile Lite*⁴ permite criar melodias instrumentais, diferentemente do *JamStudio* e do CODES. As melodias podem ser criadas através de um teclado virtual presente em sua interface.

Neste sentido, considera-se que as TIC's, associadas à música, podem ser um interessante recurso para a criação e composição de trilhas sonoras ou músicas para objetos de aprendizagem e para a virtualidade.

Os diferentes níveis de audição segundo Schaeffer

Schaeffer (1996) citado por Rodríguez (2006) menciona a existência de mecanismos diferenciados de escuta. Ao se referir à dimensão sonora da linguagem audiovisual, Rodríguez (Ibid.) destaca que esses níveis estudados por Schaeffer compreendem o processo de construção do sentido sonoro, sendo eles: ouvir, escutar, reconhecer e compreender. O ouvir compreende o primeiro nível de audição, o mais

¹ Disponível em <http://www.jamstudio.com/Studio/index.htm>

² Disponível em <http://gia.inf.ufrgs.br/CODES3/#>

³ Disponível em: <http://audacity.sourceforge.net/>

⁴ Disponível em: <http://www.cantabilesoftware.com/download/>

simples, onde o ouvinte escuta os sons, mas não presta uma atenção ativa. Portanto, pode-se ouvir os sons, mas nem sempre se escuta. O ato de ouvir sem prestar a atenção é conhecido também como audição passiva, muito utilizada em empresas.

Para Brenner (et al, 2006) a música para empresas é também conhecida como música funcional e possui aplicações extramusicais baseadas nos efeitos psicofisiológicos provocados pela música no ser humano. Assim, num primeiro momento, o emprego da música funcional em empresas pretendia o aumento da produtividade dos funcionários, sendo ouvida passivamente. Ainda segundo o autor, na audição passiva a percepção sonora dar-se-á de maneira inconsciente.

O segundo nível de audição, de acordo com Schaeffer (1996) citado por Rodríguez (2006), consiste no ato de escutar. O ato de escutar implica dedicar a atenção ativa ao som, objetivando extrair dele determinada informação de interesse. Este ato pressupõe a vontade de identificar ou interpretar o som. Portanto entende-se que o ato de ouvir (audição passiva) é anterior ao ato de escutar (audição ativa ou crítica).

O terceiro nível de audição é o ato de reconhecer. Reconhecer implica na associação do som à sua fonte sonora e ente acústico⁵. Ente acústico é qualquer forma sonora que, tendo sido separada da sua fonte sonora original, é reconhecida pelo receptor como uma fonte sonora concreta situada em algum lugar de um espaço sonoro. (Schaeffer, 1996 citado por Rodríguez, 2006).

Finalmente, o quarto nível da audição é o ato de compreender. Compreender, para o autor, significa ir além de identificar a forma e a fonte sonora, mas dar um novo sentido ao que se ouve em função do contexto e da própria experiência auditiva. [...] “*é o resultado de uma interação complexa de informações que exigem a compreensão.*” (Ibidem).

Referências Bibliográficas:

BEHAR, Patricia. A. e Colaboradores. **Modelos Pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre: Artmed. 2009.

BENZON, Rolando. O. **Manual de Musicoterapia**. Tradução de Clementina Nastari. Rio de Janeiro: Enelivros. 1985.

BRENNER, Thomas. R.; FRIGATTI, Eduardo. F.; OSELAME, Mariane. N. e SIMÕES, Pierângela. **XII Simpósio Brasileiro de Musicoterapia**. Análise da utilização da música funcional em supermercados na cidade de Curitiba. 06 a 09 set, Goiânia –GO, 2006. Disponível em:

<http://www.sgmt.com.br/anais/p02pesquisaresumoexpandidooral/RECO07-Brenner_et_al_Anais_XISBMT.pdf>. Acesso em 22 fev. de 2011.

⁵ Ente acústico é qualquer forma sonora que, tendo sido separada da sua fonte sonora original, é reconhecida pelo receptor como uma fonte sonora concreta situada em algum lugar de um espaço sonoro. (RODRÍGUEZ, 2006).

MILLETTO, Evandro. M. e PIMENTA, Marcelo S. (s/d). Rumo a um Ambiente para Composição Musical Coletiva Baseado na Web. Porto Alegre: UFRGS.
Nocko, C. M. A sociedade da música da mídia. Anais III Fórum de Pesquisa Científica em Arte. Escola de Música e Belas Artes do Paraná. Curitiba. 2005. Disponível em: <http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/anais3/caio_nocko.pdf.> Acesso em 24 fev. de 2011.

PAZ, Ermelinda. A. **Pedagogia Musical brasileira no Século XX. Metodologias e Tendências.** Brasília, Editora MusiMed. 2000.

PIAGET, Jean. **Epistemologia Genética.** 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes. 2007.

RODRÍGUEZ, Ángel. **A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual.** Ed. Senac. São Paulo. 2006.

SCHAFER, R. Murray. **O ouvido pensante.** Tradução de Marisa Trench de O. Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Fundação da UNESP, 1991.

SWANWICK, Keith. **Ensinando música musicalmente.** São Paulo: Moderna.2003.

Como referenciar esse texto:

ROSAS, Fátima Weber. **A vivência sonora a partir da interação com trilhas sonoras em objetos de aprendizagem.** Texto de apoio para a disciplina “Computador na Educação” ministrada pela professora Dra. Patricia A. Behar. FAGED/UFRGS. 2011.