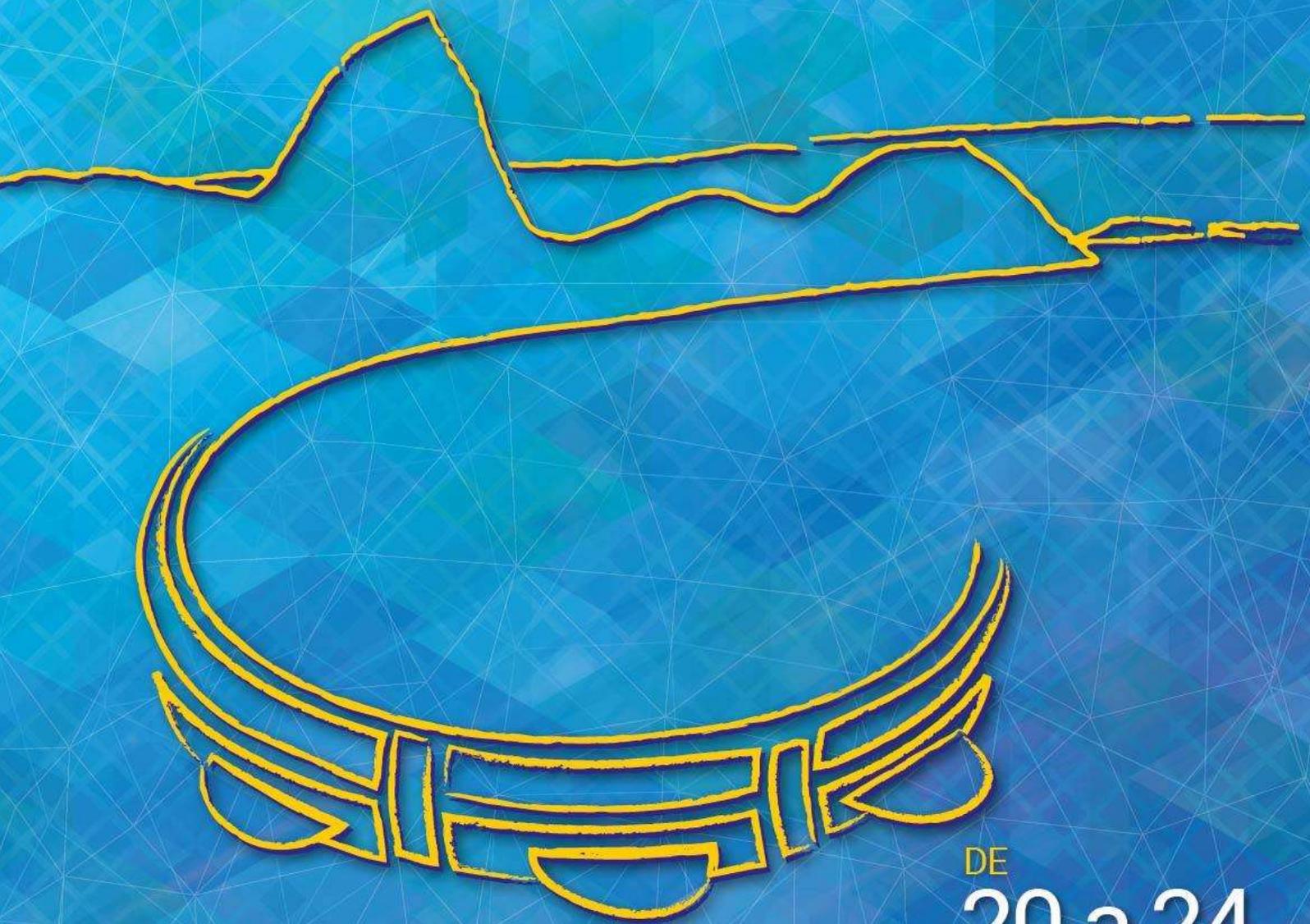


ANAIS DO XXI SEMINÁRIO LATINOAMERICANO DE EDUCAÇÃO MUSICAL

Fladem 2015

Rio de Janeiro | Brasil

MÚSICA E CONTEMPORANEIDADE
DESAFIOS, MOTIVAÇÕES E POSSIBILIDADES
PARA O EDUCADOR MUSICAL LATINO-AMERICANO.



DE
20 a 24
JULHO
DE 2015
RIO DE JANEIRO

**“Loopada” de viola:
relato de experiênciadidática com viola caipira e pedal *loop station***

Fábio de Souza Miranda

fabiosouzamiranda@gmail.com

Maria Teresa Alencar de Brito

tecamusica@yahoo.com.br

Brasil

Multimedios, Tecnologías e Innovaciones en la educación musical: recursos, abordajes y reflexiones.

Resumo: Este trabalho apresenta o relato de uma experiência didática envolvendo improvisação musical livre com a viola caipira através da utilização de recurso tecnológico, sob a perspectiva teórica dos pensamentos de Brito (2001, 2007), Costa (2003) e Gohn (2012). O experimento foi realizado com um grupo de quatro aprendizes de viola caipira durante um dos encontros de prática de conjunto de viola promovidos semanalmente por uma escola de música particular na cidade de São Paulo (SP). O experimento consistia na realização de improvisações que eram gravadas pelos próprios participantes, através do uso de um recurso tecnológico chamado *loopstation*, que trabalha com a gravação e repetição contínua do material gravado a partir do acionamento de pedal. Esse recurso possibilita também sobrepor gravações, ao passo que os participantes improvisavam gravando suas performances sobre as anteriores, criando várias camadas de sons com a viola caipira, em jogos musicais propostos pelo organizador da atividade. Ao final, considerou-se que o uso desse recurso a serviço dos modelos de improvisação musical, além de inserir tecnologias digitais na construção de conceitos para o ensino de música, criou espaços propícios para a improvisação, além de se mostrar um recurso versátil ao educador musical em seu ambiente de atuação docente. Pretendendo estabelecer conexões entre aspectos relacionados à prática da improvisação através de jogos como ferramentas didáticas no contexto de atuação do professor de viola caipira, este relato vislumbra algumas possibilidades de experiências didáticas criativas com a utilização de novas tecnologias no espaço de ensino-aprendizagem musicais. Dessa forma esse trabalho insere-se no conjunto de novas pesquisas e possibilidades metodológicas no contexto da escolarização da viola caipira.

Palavras-Chave: Viola caipira. *Loopstation*. Educação musical. Improvisação.

**“Loopada” de viola:
informe de experiencia en la enseñanza con la viola caipira y el pedal *loop station***

Resumen: En este trabajo se presenta el informe de una experiencia de aprendizaje que implica la improvisación musical libre con la viola caipira mediante el uso de los recursos tecnológicos, desde la perspectiva teórica de los pensamientos de Brito (2001, 2007), Costa (2003) y Gohn (2012). El experimento se llevó a cabo con un grupo de cuatro alumnos de viola durante una de la práctica musical colectiva de reuniones semanales promovidos por una escuela privada de música en la ciudad de São Paulo (SP). El experimento consistió en improvisaciones que fueron registradas por los propios participantes, mediante el uso de un

recurso tecnológico llamado *loop station*, trabajando con la grabación y reproducción continua del material grabado mediante el accionamiento del pedal. Este recurso también permite grabaciones de solapamiento, porque los participantes registraron sus improvisaciones sobre las grabaciones anteriores, creando varias capas de sonidos con la viola en los juegos musicales propuestos por el organizador de la actividad. Al final, se consideró que el uso de este recurso en el servicio de los modelos de improvisación musical - que introduce las tecnologías digitales en los conceptos de construcción para la educación musical - ha creado espacios favorables para la improvisación, así como para mostrar un uso versátil del educador de la música en su entorno la práctica docente. Con la intención de establecer conexiones entre los aspectos relacionados con la práctica de la improvisación mediante juegos como herramientas de enseñanza en el contexto de la actividad de la viola caipira, este informe ve algunas posibilidades de experiencia didácticas creativas con el uso de las nuevas tecnologías en el espacio de enseñanza-aprendizaje musical. Así, este trabajo forma parte del conjunto de nuevas posibilidades de investigación y metodológicas en el contexto de la educación de la viola caipira.

Palabras clave: Viola. *Loop station*. Educación musical. Improvisación.

Este trabalho procura observar como o uso de novas tecnologias nos jogos de improvisação com a viola caipira pode possibilitar exercícios de escuta. Para tal utilizam-se como base teórica os pensamentos de Brito (2007, 2011), Costa (2002, 2003) e Gohn (2012). A partir desses teóricos pretende-se estabelecer conexões entre aspectos relacionados ao trinômio educação musical-improvisação-novas tecnologias, dentro do contexto de atuação do professor de viola caipira.

Brito (2011), ao descrever os modelos de improvisação propostos na didática de H-J Koellreutter, enxerga nesses jogos musicais ferramentas didáticas adaptáveis às especificidades dos educadores, que em última instância, “estimulam o grupo a refletir e construir conhecimentos musicais” (p.94). Essa ideia encontra ressonância em Gohn (2012), que valoriza o recurso da gravação e manipulação do som para propiciar o exercício da escuta em contextos didáticos: “mestre e aprendiz podem escutar esses registros sonoros repetidas vezes, focando atenções, analisando e aprendendo” (p.57). A partir desse autor entendemos que a integração de alternativas tecnológicas no âmbito da educação musical encontra campo vasto a ser explorado já que “tais recursos podem ser extremamente valiosos em aulas, seja na preparação de materiais ou como meio para exercitar a musicalidade dos alunos” (p.07).

Na experiência a ser relatada neste trabalho, a atividade consistia na exploração sonora da viola caipira com a intervenção e estímulo de um aparelho acionado por pedal chamado *loop station*, que trabalha com a gravação e repetição

contínua (sem cortes aparentes) do material gravado. A gravação é iniciada no momento em que o pedal é acionado, e quando acionado novamente, é interrompida e automaticamente reproduzida em *loop* contínuo no amplificador. Com esse recurso é possível ainda sobrepor gravações criando quantas camadas de sons forem desejadas sobre a primeira gravação, num recurso conhecido como *overdubbing*¹⁶. Abaixo segue a lista de materiais/equipamentos utilizados:

- 01 pedal *loop station* RC-2 BOSS¹⁷;
- 01 viola caipira de 10 cordas com captação ativa FISHMANN;
- 02 cabos coaxiais simples com conectores P10;
- 01 amplificador ligado à energia elétrica.

Os quatro participantes, com idades entre 23 e 40 anos, possuíam diferentes níveis de experiência no instrumento, variando entre quem havia adquirido a viola há poucos meses e quem já atuava como professor de instrumentos de cordas dedilhadas. Todos possuíam o instrumento, e alguns já possuíam certos conhecimentos técnicos de execução e de repertório na viola caipira. A realização do experimento ocorreu após quatro meses de encontros realizados em atividade aberta e gratuita oferecida a alunos de uma escola de música particular¹⁸. O experimento ocorreu em uma sala com vazamento acústico, com equipamento de áudio (mesa de som e caixas amplificadoras) e cadeiras¹⁹.

Jogos²⁰

Todos os jogos em que foi utilizado o pedal baseavam-se na exploração tímbrica do instrumento, ignorando regras definidas em parâmetros de frequência, ritmo e harmonia. Os jogos foram realizados utilizando-se uma única viola caipira conectada em linha (cabo) ao pedal *loop station*, e este conectado também em linha ao amplificador. Durante o experimento a viola ficava com o organizador da atividade, que chamava aleatoriamente um participante por vez para tocar e gravar. Cada

¹⁶ Termo em inglês para “gravação sobreposta” (GOHN: 2012, p.30).

¹⁷ O pedal funciona com bateria avulsa, ou com fonte conectada à energia elétrica.

¹⁸ A escola localiza-se no bairro de Pinheiros em São Paulo (SP).

¹⁹ O experimento foi realizado no dia 03 de Dezembro de 2014.

²⁰ As atividades foram registradas em áudio.

participante gravava sobre um material pré-gravado por outro participante e assim sucessivamente, num processo sonoro cumulativo. O organizador da atividade controlava o tempo de gravação com um cronômetro e dava sinais para que cada pessoa iniciasse e terminasse a gravação de seu improviso. Em alguns jogos o organizador também participou e, nesses casos, somaram-se cinco linhas de viola gravadas. Ao todo foram cinco atividades realizadas com os participantes – quatro com o pedal *loop station* e uma sem o uso do pedal²¹:

1) **Improvisação sem instruções** – foram dados apenas o sinal de início e a ordem dos participantes, deixando-os livres para tocar como bem entenderem;

2) **Improvisação com *slide***²² - novamente sem detalhar roteiros e dinâmicas foi solicitada improvisação livre com uso de um cilindro de aço deslizando sobre as cordas da viola;

3) **Improvisação com percussões na viola** - dessa vez a proposta era que a improvisação fosse realizada livremente, mas a partir da exploração percussiva no instrumento;

4) **Jogo da chuva** – improvisação com inspiração no roteiro sugerido a partir da descrição sonoro fenômeno natural da chuva, com seus momentos e dinâmicas particulares²³.

5) **Jogo da chuva 2 (sem pedal)** – semelhante à improvisação anterior, mas neste caso não foi usado o pedal, portanto existia apenas o som tocado em tempo real, sem cronometrar o tempo, seguindo a mesma sequência do jogo anterior²⁴.

Em alguns momentos os participantes utilizaram materiais²⁵ na execução da improvisação como recurso para explorar e buscar efeitos sonoros variados, que

²¹ Nesse caso cada participante tocava a sua própria viola, realizando uma improvisação coletiva em tempo real.

²² O termo *slide* refere-se tanto à técnica quanto ao instrumento utilizado para realizá-la. O *slide* consiste no deslizamento entre uma nota e outra, realizado em instrumentos de cordas.

²³ Foram seis estágios de trinta segundos cada: 1) vento forte e trovões; 2) pingos esparsos; 3) chuva densa; 4) tempestade; 5) chuva diminuindo; 6) goteiras e água corrente.

²⁴ A partir de sugestão de uma participante do grupo, ainda acrescentamos um estágio ao final desse jogo: a enxurrada, que carregava tudo o que estivesse na frente.

²⁵ Utilizou-se espontaneamente um arco de rabeça e folhas de papel sobre as cordas da viola, além de um molho de chaves sobre as cordas e o corpo da viola.

satisfizessem as demandas sugeridas pelo orientador e proponente dos exercícios. Após cada jogo musical, era realizada uma audição do material sonoro gravado no pedal a fim de que o grupo tecesse comentários sobre a experiência.

Análise

O uso do pedal *loop station* nos jogos musicais propostos trouxe limites e possibilidades à atuação dos participantes. Os limites referem-se a restrições no sentido de impossibilitar que os sujeitos interagissem mutuamente durante a criação coletiva, já que cada um gravava por vez. Por outro lado, as possibilidades surgiram a partir da ampliação do exercício da escuta, pois a repetição do diferente²⁶ proporcionou aos participantes o desafio de interagir musicalmente com o estímulo sonoro previamente gravado, num jogo sucessivo de escuta e *performance* interativa com a gravação inflexível (que não interagia com o improvisador). Assim, a improvisação, que possui natureza de realização intrínseca ao presente, era realizada pelos participantes com um distanciamento temporal e resultava no acréscimo de suas performances ao material pré-gravado pelos outros, desencadeando um processo sonoro distanciado e repetitivo, porém cumulativo - sempre novo.

Um artifício utilizado nesta experiência que merece destaque foi a realização de um mesmo jogo com o *loop station* e, logo depois, sem ele. Essa experiência, realizada no “Jogo da Chuva”, revelou-se uma das práticas mais profícuas observadas neste relato, já que viabilizou relações com os dois tipos de processos, possibilitando a comparação entre os procedimentos e os resultados obtidos com e sem o uso do pedal *loop station* – a fim de estimular nos participantes a consciência sobre as particularidades de cada processo.

A partir dessa primeira experiência com o uso do pedal *loop station* em um contexto de ensino da viola caipira²⁷, pôde-se observar peculiaridades emergidas desse

²⁶ Esse conceito do filósofo Deleuze diz respeito à variabilidade da ideia de repetição, muito presente na ação musical que segundo Brito “[...] conduz as experiências para planos mais elaborados, sendo uma das formas de estabilização das condutas de produção sonora (e não só delas!). Ocorre, no entanto, que repetir um gesto quase idêntico num corpo sonoro provoca variações, já que a conexão gesto/escuta transforma a percepção e também o produto sonoro que, pela intenção de escutar/produzir, ganha qualidade e se re-elabora”. (2007, p. 76)

²⁷ É importante ressaltar que experiências posteriores à relatada neste trabalho com *loop station* foram realizadas

tipo de recurso no âmbito da educação musical:

- Possibilitar o contato de aprendizes e professores com equipamentos e suportes digitais;
- Proporcionar experiência e prática básica sem gravação de áudio;
- Estimular noções de arranjo musical e criação coletiva;
- Trabalhar equilíbrio entre aspectos de previsão/imprevisão; precisão/imprecisão no fazer musical;
- Proporcionar possibilidades de escuta do resultado e posterior reflexão do processo realizado.

Contudo, também foram observadas nessa experiência algumas dificuldades práticas com esse tipo de abordagem, aberta à exploração sonora e ao ruído, trazidos pela prática da improvisação livre. Segundo Costa (2003) esse tipo de improvisação afasta-se do plano da consistência da composição e aproxima-se do fluxo momentâneo, num jogo musical aberto às infinitas possibilidades criativas “e que busca, não a sonoridade musical convencional, mas um livre pensar sonoro” (p.59). Assim, para esse autor torna-se importante na improvisação livre a preparação do ambiente “para que processos vivos e instáveis encontrem terrenos férteis” (COSTA:2002, p.06). Essa prática pode ter seu espaço no contexto da educação musical de forma ampla já que, segundo Machado (2015):

A improvisação livre pode, portanto, ser praticada em qualquer instrumento, possuindo ou não habilidades técnico-instrumentais. No entanto, em alguns casos, como é o dos instrumentos de sopro, cordas dedilhadas e friccionadas, o repertório de gestos instrumentais irá limitar-se aos possíveis, aos experimentais, aos propiciados pela ampliação da técnica, não chegando muitas vezes aos gestos idiomáticos do instrumento (p.40).

Dessa forma percebe-se que a preparação de ambiente é necessária para que a participação dos sujeitos seja movida por um elemento vital da improvisação: a vontade. Assim, o educador pode (e deve) estar atento às expectativas e características dos alunos já que essas podem funcionar ora como motivadores, ora como barreiras para os exercícios de improvisação propostos. Essa preparação, aliada

ao uso de um equipamento como o pedal *loop station*, torna-se premissa fundamental para um exercício bem sucedido.

Considerações finais

Brito (2011: p.94), a partir das propostas do educador H-J Koellreutter, enfatiza a importância de trazer ao ambiente de aprendizado uma abordagem do conhecimento e experiência musical menos quantitativa, valorizando aspectos qualitativos, como a imprecisão, a subjetividade e a sensibilidade. Aspectos que, emprestados do contexto da livre improvisação, podem, segundo Costa(2002), propor uma pedagogia em que o protagonista não é o conteúdo, e sim a valorização “de dinamismos, de relacionamentos, de processos e fluxos. Através de vivências dos mesmos. Metáfora do pensamento ou o próprio pensamento” (p.05-06). Dessa forma entende-se que a improvisação através de jogos e do uso de novas tecnologias, pode enriquecer a experiência musical e ressignificar o ambiente de interação entre professor e aluno como “um espaço de aprendizagem mútua, aonde pela escuta, pela troca, o professor apreende, aprende e refaz o percurso do ensinar [...]” (Brito: 2007: p.247).

Dentro do universo das violas brasileiras em que, segundo Dias (2012), a viola caipira vem inserindo-se gradualmente nos ambientes escolares formais, percebe-se a importância de instigar na figura do professor de viola, os questionamentos concernentes ao educador, enquanto agente que busca formas de dialogar o universo vivencial da viola com sua nova condição de instrumento em processos de sistematização. Nesse contexto, as possibilidades trazidas com a realização desse exercício, combinando o jogo da improvisação e o uso de recurso tecnológico digital, demonstrou ser um estímulo significativo dentro do espaço de aprendizagem. A variedade de situações descobertas através dos exercícios de improvisação revelaram-se profícuas estratégias para despertar no aprendiz o interesse pela exploração do instrumento a partir de uma escuta mais consciente.

Referências

BRITO, Teca Alencar de. Koellreutter educador: o humano como objetivo da educação musical. São Paulo: Ed. Fundação Peirópolis, 2011.

_____. Por uma educação musical do Pensamento: novas estratégias de comunicação. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

COSTA, Rogério Luiz Moraes. O músico enquanto meio e os territórios da livre improvisação. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

_____. O ambiente da improvisação musical e o tempo. Per Musi. Belo Horizonte, v.5/6, P. 5-13, 2002. Disponível: <http://www.musica.ufmg.br/permusi/port/numeros/05_06/num5_6_cap_01.pdf>. Acesso em: 01/07/2015.

DIAS, Saulo Sandro Alves. O processo de escolarização da viola caipira: novos violeiros (in)ventano moda e identidades. São Paulo: Humanitas / FAPESP, 2012.

GOHN, Daniel. Tecnologias digitais para a educação musical. (Coleção UAB-UFSCar). São Carlos: EdUFSCar, 2012.

MACHADO, André Campos. A improvisação livre como metodologia de iniciação ao instrumento: uma proposta de iniciação (coletiva) aos instrumentos de cordas dedilhadas. Tese (Doutorado em Música) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.