

PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS CONTEMPORÂNEAS E O ENSINO DA ARTE: EXERCÍCIO DE LEITURA¹

Analice Dutra Pillar - UFRGS

RESUMO

Este texto enfoca a leitura de produções audiovisuais da arte contemporânea como um processo de criação, procurando analisar que efeitos de sentido as articulações entre os sistemas visual e sonoro produzem. Descreve uma videoarte, identificando as linguagens que a compõem e as relações que as vinculam. Tal exercício de leitura teve como corpus de análise a videoarte *Chair*, de Masaru Ozaki, e contou com estudos de Fechine, Médola e Hernandez para compreender os procedimentos de montagem que articulam as linguagens visual e auditiva. Através deste exercício, busca explicitar alguns aportes teóricos e metodológicos que possibilitem aos professores, de diferentes níveis de ensino e áreas do conhecimento, refletir sobre a visualidade em sua prática pedagógica, sobre a escolha das imagens que levam para sala de aula e sobre um outro modo de ver estes textos editados.

Palavras-chave: ensino da arte, artes visuais, arte contemporânea, leitura da imagem, videoarte

RESUMEN

Este texto enfoca la lectura de producciones audiovisuales de arte contemporánea como un proceso de creación, buscando analizar qué efectos de sentido las articulaciones entre los sistemas visual y sonoro producen. Describe un videoarte, identificando los lenguajes que lo componen y las relaciones que los vinculan. Ese ejercicio de lectura tuvo como corpus de análisis el videoarte Chair, de Masaru Ozaki, y contó con estudios de Fechine, Médola y Hernandez para comprender los procedimientos de montaje que articulan los lenguajes visual y auditivo. Por medio de ese ejercicio, busca explicitar algunos aportes teóricos y metodológicos que hagan posible a los maestros y profesores de distintas áreas del conocimiento, reflexionar sobre la visualidad en su práctica pedagógica, sobre la elección de las imágenes que llevan a la clase y sobre un otro modo de ver esos textos editados.

Palabras clave: enseñanza del arte, artes visuales, arte contemporáneo, lectura de la imagen, videoarte.

A presença das telas é cada vez mais vital em nosso cotidiano, seja a tela da televisão, do computador, do celular, do iPad, do cinema, do DVD, dos sistemas de vigilância. Entendendo presença como um modo de interação que estabelecemos com estas telas, que produz sentido. Trata-se, segundo Yvana Fechine (2008,P.87) “de uma modalidade de encontro entre o sujeito e o objeto na qual o momento evanescente em que ambos estão em contato determina o sentido”. É tão intensa esta presença das telas que fica difícil nos imaginarmos sem elas.

Como observam Lipovetsky e Serroy (2009, p. 12) há “tela em todo lugar e a todo momento (...) telas para ver e fazer tudo. Tela de vídeo, tela em miniatura, tela gráfica, tela nômade, tela tátil: o século que começa é o da tela onipresente e multiforme, planetária e multimídia”. Nossas relações são perpassadas, atravessadas, mediatizadas por uma quantidade de telas em interface, interconectadas. Muitas telas que, através do discurso visual e do não visual², nos mostram o mundo; indicam modos de ver, pensar, vestir, comer, viver; nos constituem e nos colocam em presença de realidades construídas, editadas. Para Lipovetsky e Serroy (2009, p. 23), “estamos no tempo da tela-mundo (...) A arte (arte digital), a música (videoclipe), o jogo (videogame), a publicidade, a conversação, a fotografia, o saber, nada mais escapa completamente às malhas digitais da nova ecranocracia”.

Dentre todas as telas, a televisão destaca-se como a mais presente nas residências, tanto no Brasil como em outros países, e a mais assistida³. Criada nos anos de 1920 e comercializada em grande escala a partir de 1950, a televisão foi mudando em função de desenvolvimentos tecnológicos que possibilitaram qualificar este meio audiovisual. Com a transformação da TV analógica para a TV digital, ampliam-se ‘ao infinito’ as possibilidades de manipulação de imagens e sons, dos efeitos especiais⁴.

Da sincronização entre as linguagens visuais e sonoras, surge o audiovisual como uma criação que interrelaciona várias linguagens para produzir um significado. Ao discutir as diferentes linguagens e suas articulações no texto audiovisual, Ana Sílvia Médola (2000, p. 202) ressalta que no sistema visual é possível identificar as linguagens verbal escrita, imagética, cenográfica, gestual e a moda; e no sistema sonoro, as linguagens da música, os ruídos e o verbal oral. Nilton Hernandez (2005,p.228), chama a atenção, ainda, que as “tomadas de câmera, sons, músicas, iluminação, cenários, figurinos entre muitos outros elementos possíveis, constroem um todo de significação.”

Mas o que é possível destacar como características gerais dos diferentes gêneros de programas exibidos atualmente na mídia televisiva, em especial na televisão comercial? Uma sofisticada tecnologia de produção e exibição de programas, que explora a alta definição de imagem e som; imagens figurativas que buscam efeitos de verossimilhança para que o espectador sinta-se participando da cena; sincronia

entre vídeo e áudio; uma narrativa clara, contínua, sequenciada, que alterna ritmos acelerados e desacelerados. Raymond Bellour (1997, p. 70), em *Entre-imagens*, comenta que o que caracteriza principalmente a televisão comercial é “a lógica do lucro, quando o lucro se torna, com a publicidade, a forma visível do tempo. (...) divulgam-se cada vez mais anúncios, não deste ou daquele produto, mas dos programas do canal e, por meio deles, do fluxo, da própria instituição”. Toda programação televisiva se apresenta, então, de um determinado modo visando o lucro e a audiência através deste discurso.

Videoarte

Com interesse nas possibilidades expressivas da linguagem audiovisual, artistas começam a explorar o vídeo como meio de expressão, contrapondo-se aos modos utilizados na televisão comercial. Destas experimentações originaram-se as videoartes, que propiciam outras relações estéticas e estésicas com o audiovisual. A esse respeito, Arlindo Machado (2007, p.27) diz que “a videoarte surge oficialmente no começo dos anos 1960, com a disponibilização comercial do Portapack (gravador portátil de videotape) e graças sobretudo ao gênio indomável de Paik”. Nam June Paik, artista coreano, foi o primeiro a realizar experiências de distorção e exploração das imagens da mídia televisiva, criando a videoarte. Anne Cauquelin (2005, p.154) ressalta que “com Nam June Paik, é o universo da tela que perturba a distinção entre realidade/imagem e questiona a relação do espectador com a tela televisual”.

No Brasil, na década de 1960, alguns artistas já faziam experimentações com recursos audiovisuais em seus trabalhos. No entanto, somente nos anos 1970 é que surgiram as primeiras videoartes brasileiras. *The Illustration of Art - Music Piece* (1971), de Antônio Dias, é considerada a primeira criação neste campo exposta publicamente. Em 1974, é realizada uma exposição na Filadélfia que marca o uso do vídeo como meio de expressão estética por artistas brasileiros, com trabalhos de Sônia Andrade, Fernando Cocchiarella, Anna Bella Geiger, Ivens Machado e Antônio Dias¹.

As videoartes são, nesse momento, expostas em espaços museológicos, galerias de arte, em lugares públicos relacionados às artes visuais. A respeito do lugar de exibição e do acesso a estas produções, Lipovetsky (2009, p. 287) diz que no início do século XXI “um novo e formidável vetor de difusão vem mudar a situação, subtraindo a videoarte desse mundo fechado [do circuito das artes visuais]: a Web”. Com o aparecimento de sites de difusão e compartilhamento de vídeos, como o YouTube, as videoartes passaram a ser expostas na rede. O que significa, segundo Lipovetsky (2009, p. 287), que “ao tornar-se parte integrante do universo digital, o vídeo se abre à aventura da difusão em massa e ao mesmo tempo à Tela planetária”.

O que difere, então, a videoarte das produções televisivas? Em *A arte do vídeo*, Arlindo Machado (1990, p.117) aponta que, em síntese, a videoarte, tal como os demais movimentos modernos e contemporâneos das artes visuais, procurou distorcer e desintegrar a imagem figurativa. Assim, “a videoarte deve ser lida na esteira das conquistas minimalistas, mas também da arte pop, pela sua recusa em separar arte e vida por meio da incorporação das histórias em quadrinhos, da publicidade, das imagens televisivas e do cinema”⁵. Nestas produções audiovisuais contemporâneas há, então, uma contaminação entre diferentes movimentos artísticos e mídias, entre arte e cotidiano.

Com relação às rupturas provocadas pelas experimentações dos artistas com a linguagem do vídeo, Machado (2007, p.13) diz que, “a perspectiva artística é certamente a mais desviante de todas, uma vez que ela se afasta em tal intensidade do projeto tecnológico originalmente imprimido às máquinas e programas que equivale a uma completa *reinvenção* dos meios”.

Tratam-se de produções que exploram tanto o movimento nas imagens e as imagens em movimento, quanto diferentes articulações entre as linguagens visuais e auditivas; se distanciam da narrativa linear, dos efeitos de verossimilhança; e rompem com as montagens convencionais da televisão comercial. As pesquisas dos artistas, neste meio, utilizam sobreposições de imagens e sons; rupturas com a narrativa sequenciada e contínua; narrativas fragmentadas, híbridas não só nas linguagens (verbal, imagética, gestual, musical), como também nas mídias (vídeo, fotografia); silêncios, redundâncias, excessos.

A visibilidade editada do espaço e do tempo no vídeo apresenta imagens do real e de ficção em diálogo, mas também as funde criando novas realidades. Priscila Arantes (2005, p. 39) diz que um dos conceitos fundamentais que percorrem a estética do vídeo é a ideia do tempo. O tempo pode ser percebido, então, em sua inscrição discursiva na imagem, no ritmo e no movimento impressos às imagens e aos sons no vídeo, na aceleração ou na desaceleração, na rapidez ou no congelamento do que se apresenta⁶.

A montagem, como um procedimento técnico e discursivo passa, então, a ser fundamental tanto na produção quanto na apreensão dos efeitos de sentido do vídeo. Ao abordar estes dois procedimentos envolvidos na montagem, Yvana Fachine (2009, p. 345) diz que no nível semântico “a montagem é concebida como ‘um meio de composição para se contar uma história’ (Eisenstein, 2002, p.110) e, por isso, sua abordagem privilegia justamente os procedimentos discursivos”, as articulações no plano do conteúdo. Já em relação às operações técnicas, a autora observa que a montagem é concebida como a construção de uma unidade visual através do corte e do ordenamento das diversas expressões captadas pela câmera. Conforme Yvana Fachine (2009, p.345-346), “busca-se, em outras palavras, articular as imagens de modo a promover as ‘costuras’ entre os elementos visuais (intra – e entre os planos) que produzem o enunciado fílmico”.

Ao analisar os procedimentos discursivos de montagem que articulam as diferentes linguagens no audiovisual, Yvana Fachine (2009, p.336), citando Fiorin, coloca que, é preciso descrever os procedimentos “por meio dos quais se dá a superposição de conteúdos visuais e musicais considerando-os não mais autonomamente, mas como constitutivos do conteúdo audiovisual”. Da superposição dos conteúdos visual e sonoro resulta o conteúdo audiovisual, que se articula tanto pela reiteração, através de repetições e recorrências, quanto pela redundância. As reiterações procuram enfatizar um mesmo conteúdo ao repetí-lo em diferentes linguagens. Já as redundâncias produzem efeitos de sentidos pelo excesso, criam sínteses e antagonismos.

Em relação aos procedimentos técnicos-expressivos de montagem, que articulam as qualidades sensíveis das diferentes linguagens, a autora menciona que a primeira preocupação é com a construção da sucessividade visual, com as articulações dos

planos em cada quadro e entre os diferentes quadros. Ao analisar a articulação da imagem com o som, importa, segundo Yvana Fachine (2009, p. 346), identificar categorias nas duas formas de expressão⁸ (visual e sonora), as quais ao serem superpostas “ensejam, a partir de suas manifestações em um ou outro sistema, homologações que funcionam como ‘engates’ de uma expressão em outra, amalgamando o sentido entre as diferentes linguagens”. Na montagem, as articulações entre o que se vê e o que se ouve criam um efeito audiovisual, com coincidência temporal ou não entre imagem e som, o que provoca sensações seja de coerência em relação ao percebido ou de estranhamento. De acordo com Yvana Fachine (2009, p. 348) é o ritmo, como propriedade comum ao vídeo (movimento visual) e ao áudio (tempo musical), que vai fazer as “suturas audiovisuais”. Uma linguagem acaba por contagiar a outra, por convocar a outra.

Exercício de leitura

Neste estudo, interessa, do ponto de vista do ensino de artes visuais, discutir que efeitos de sentido as articulações entre os sistemas visual e sonoro, presentes em videoartes contemporâneas, produzem? Como estes efeitos de sentido se apresentam? A relevância deste trabalho para a educação, em especial para o ensino da arte, está, portanto, em ao problematizar, em presença, a leitura de produções audiovisuais de arte contemporânea, procurando entender os efeitos de sentidos que as diferentes linguagens possibilitam, provocar um outro modo de ver estes textos editados.

Para realizar tal exercício de leitura buscamos nos estudos de Yvana Fachine, Ana Sílvia Médola e Nilton Hernandez, subsídios teóricos e metodológicos para compreender os procedimentos que articulam as diferentes linguagens. Nessa abordagem importa descrever uma videoarte identificando cada uma das linguagens que a compõem e as relações que as articulam para produzir sentido. Serão focalizados os procedimentos de montagem que articulam as linguagens visual e auditiva, tendo como corpus de análise a videoarte *Chair*, de Masaru Ozaki.

Chair

Masaru Ozaki, artista multimídia japonês, foi o primeiro a realizar um trabalho de projeção de vídeos usando como suporte/tela edifícios. Chair é uma videoarte, de

2009, que mostra, através de imagens projetadas em uma cadeira virtual, diversos significados que um objeto pode adquirir, tudo isso acompanhado de sons instrumentais. A luz desempenha um importante papel nesta produção, ao projetar na cadeira paisagens, detalhes, cores, ou ao deixá-la no escuro. Da luz à sombra, do som ao silêncio, do movimento à estaticidade são as tensões que perpassam o trabalho criando uma atmosfera de magia, poética. A videoarte pode ser assistida em (<http://www.youtube.com/watch?v=KToDmJbEE7Y>) e tem duração de 8 minutos e 30 segundos.

Nosso olhar para esta produção audiovisual é o do professor de arte, não o do cineasta ou o do teórico, por isto neste exercício de leitura não analisaremos quadro a quadro, mas as relações que os procedimentos de montagem criam no todo do trabalho.

Na cena inicial da videoarte percebe-se, em meio a uma escuridão, uma imagem do interior de uma sala com dois focos de luzes, localizados em segundo plano, na metade inferior da cena, um à esquerda com a fonte de luz bem explícita e outro à direita em que apenas a iluminação é visível. Um som acompanha a cena, criando uma sensação de uma onda que se desfaz, o qual vai se intensificando e se tornando tenso. Bem no centro da cena, em primeiro plano, surgem duas formas contíguas hexagonais na cor roxa, uma mais brilhante e a outra num tom mais baixo. À medida que nosso olho vai se acostumando com a escuridão e que esta vai se diluindo, tais formas podem ser identificadas como o assento e o encosto de uma cadeira. A imagem aparece e desaparece, se desfaz e ficam apenas pequenos pontos de luz que se movimentam no espaço percorrendo o contorno da cadeira, que já não se vê mais com tanta nitidez por causa da baixa luminosidade. Esses pontos de luz desenharam em azul o contorno da cadeira no espaço, a qual aparece iluminada somente em suas linhas de construção.

Começa, então, o preenchimento dos planos da figura na mesma cor usada no contorno. Esse preenchimento vai se alternado por todas as partes em ritmo acelerado. Nesse jogo de alternâncias pode-se ver no assento uma pêra na mesma cor azulada da cadeira. A imagem aparece e desaparece da cena em alternâncias. Nesse instante, nos pés da cadeira surgem imagens de fogo, em cor vermelha, que logo vão consumindo-a. Há uma passagem da cor vermelha para o laranja e depois

para o amarelo. Quando essa imagem atinge o topo da cadeira, ela se transforma em uma chuva de luzes brancas que em seguida se transformam em água. Os sons superpostos a esta imagem são o de água caindo, pingando, escorrendo. Neste momento o som grave inicial é cortado por um som agudo, o que cria uma quebra, um contraponto, uma dissonância. Ainda com a imagem de água caindo, os planos de cor azul reaparecem e se alternam no preenchimento das linhas de contorno da forma. Já não há mais a imagem da água e os contornos da cadeira ficam de cor mais forte. Há pouca visibilidade da cadeira e suas partes se sobressaem e se alternam num jogo de claro-escuro.

Da parte de cima do encosto da cadeira, bem no centro, começa a escorrer uma cor roxa, mas continua a alternância da cor azulada nos planos da cadeira. Este ponto roxo escorre em linha reta pelo encosto, chega ao assento e cobre-o todo. Logo, outro ponto desta mesma cor desce do assento pela perna direita da cadeira, em linha reta, e quando chega ao chão cria uma forma circular que podemos identificar como uma “mancha de tinta”. Os sons ganham maior intensidade e alternam-se os sons agudos de metal com os de uma voz, que diz algumas palavras que não se compreende. A cor roxa vai desaparecendo e recomeça a alternância de uma cor esverdeada. As linhas de construção da cadeira são iluminadas e também se alternam, aparecendo e desaparecendo. Somem os contornos e ficam apenas traços que, logo, desaparecem deixando apenas a forma da cadeira na penumbra.

Uma luz esverdeada começa a surgir no meio do encosto, como se fosse um foco de luz. Nesse mesmo lugar surge uma forma quadrada escura sugerindo um vazado no encosto da cadeira. Deste vazado sai uma abelha, em animação, que bate as asas enquanto é iluminada pelo foco de luz. De repente, a luz, o vazado e a abelha desaparecem. Mas logo a luz volta e a abelha voa em torno do vazado. Novamente tudo desaparece e resta somente a cadeira. O foco de luz volta inesperadamente e a abelha surge do lado esquerdo com outra abelha menor e as duas voam próximas ao vazado. Logo, temos a impressão de que o vazado desaparece e a luz some novamente levando consigo as abelhas.

A escuridão domina a cena, a cadeira reaparece com uma cor esverdeada em suas linhas de contorno e começam a aparecer alguns pontos de luz no canto direito. Outros aparecem fazendo o contorno de algumas partes da cadeira, a cor muda e

ocorre o inverso, onde não havia cor agora está preenchido e onde havia agora ficou sem. Os pontos de luz transformam-se em linhas que vão formando o desenho da cadeira, a qual agora é iluminada apenas por linhas de cor mais intensa.

As linhas começam a se desfazer e dentro desses contornos a cor esverdeada começa a se alternar. Em seguida, a cor é substituída por uma imagem que remete a janelas envidraçadas de edifícios, que percorrem a cadeira dando a sensação de um movimento vertical ora ascendente ora descendente. Nas pernas da cadeira surge uma imagem indefinida de cor esverdeada sobre um fundo roxo, a qual pode ser identificada com as imagens de nuvens ou de um trevo de quatro folhas de desenhos animados e histórias em quadrinhos. O assento colore-se de amarelo escuro e essa cor se alterna pelas outras partes. Já não se ouve mais os sons agudos ou a voz, há apenas uma música de fundo que se eleva aos poucos e acompanha os acontecimentos. A cor do fundo da imagem das nuvens/trevos transforma-se em vermelho. O contorno da cadeira torna-se estático, pára de aparecer e desaparecer, e novamente o fundo muda de cor. O azul predomina no fundo, com as nuvens/trevos, e os planos de construção dos pés da cadeira tornam-se lilás. A imagem das nuvens/trevos amplia-se e aparece em diferentes escalas.

As cores começam a desaparecer, uma forma escura em zig-zag corta o encosto da cadeira, a qual aparece em cor esverdeada. Surgem novamente imagens que remetem a janelas de edifícios, uma folha de jornal e diversos objetos. Essas imagens preenchem a cadeira por breves segundos e, logo, em um fundo escuro aparecem as nuvens/trevos como que em 3D, que podem se relacionar, neste contexto, com bombas que explodem. As linhas de contorno voltam a aparecer e há uma alternância de cores no preenchimento que vai mudando de modo acelerado, trazendo cores e imagens que já apareceram anteriormente.

A cadeira é coberta por um desenho com linhas sinuosas e seu contorno volta a desaparecer. No assento da cadeira a imagem é substituída pela cor roxa, a partir daí começam a oscilar em partes da cadeira diferentes cores, azul, vermelha, amarela. O som de um sinal de alerta surge, se intensifica e silencia. Ao mesmo tempo em que o som se intensifica, as linhas de contorno da cadeira aparecem e desaparecem numa aceleração crescente.

O som agora cria uma sensação de mistério e do assento da cadeira, toda em cor esverdeada, sobressai uma forma cúbica. Essa forma desaparece no assento da cadeira e reaparece com um volume maior, mais alto, e um menor em seu topo. O cubo inferior desaparece deixando o pequeno suspenso no ar com sua sombra projetada no encosto. Em seguida, o pequeno desaparece e o grande surge novamente. Os movimentos ascendentes e descendentes do cubo maior são acompanhados por um ruído: “toc”. O ruído e o cubo maior desaparecem e o pequeno fica suspenso como se o maior estivesse presente mas invisível. O cubo menor cai no assento e, neste momento, transforma-se na imagem de uma gota caindo em uma poça de água. Logo, o cubo maior reaparece e quando desaparece ocorre o mesmo efeito.

Na cadeira é projetada uma imagem que a faz parecer como se fosse constituída por uma madeira bastante desgastada. Nesse instante a cor azulada começa a desaparecer e aparecer de modo alternado e um foco de luz ilumina a animação da abelha voando, que reaparece. O som cria uma sensação de mistério que vai se intensificando à medida que a imagem da abelha é enquadrada e torna-se mais próxima do espectador.

A câmera se afasta, a cadeira aparece por inteiro e fica mais escura. Tudo começa a se desfazer, a abelha some e volta a penumbra com pequenos pontos de luz que desenharam o contorno da cadeira. A cor azulada começa a se alternar por entre o preenchimento. Não há mais um som constante, apenas pequenos acordes com intensidades variadas. A alternância de cor continua, os contornos da cadeira somem e o escuro começa a se propagar, inundando a cena, até que tudo desaparece na escuridão.

Neste exercício de leitura desta videoarte procuramos descrever algumas articulações entre as linguagens visual e sonora obtidas na montagem pela superposição dos conteúdos visual e sonoro. Em tais procedimentos discursivos foi possível perceber reiteraões e redundâncias evidenciadas tanto no modo recorrente do desenho da cadeira, apresentada seja por suas linhas ou por seus planos de construção, quanto nos sons pelas repetições de acordes e ruídos. Quanto aos procedimentos técnico-expressivos da montagem, relacionados à articulação entre a construção da sucessividade visual e à sonoridade que a

acompanha, percebemos que há uma coincidência entre o ritmo em que as imagens surgem e desaparecem e o tempo sonoro. Isto se evidencia nos momentos de aparecimento e desaparecimento das imagens em ritmo de aceleração crescente com uma sonoridade que se intensifica.

Os modos de articulação das linguagens visual e sonora provocam efeitos de sentido relacionados ao efêmero, ao fugidio, à aceleração, características muito presentes em nosso cotidiano. E ao mesmo tempo provocam nossos sentidos e nos fascinam pelos jogos de luz e sombra, de som e silêncio, pelas cores e pelos efeitos visuais e sonoros. Resta, em uma análise mais minuciosa das articulações entre as linguagens visual e sonora, focando as tomadas de câmera, as intensidades cromáticas e sonoras, explorar outros efeitos de sentido.

Ensino da arte

Em relação às produções audiovisuais contemporâneas, seja as televisivas ou as artísticas, a escola, em especial o ensino da arte, pode assumir diferentes posições. Rosana Morduchowicz (2010, p. 61) menciona três estilos de intervenções possíveis em relação à televisão, que podem abarcar, também, outras criações contemporâneas: uma postura restritiva, uma postura ativa ou instrutiva e uma postura de visualização compartilhada. Conforme a autora, a postura restritiva considera que não é útil ensinar as crianças a serem leitores críticos destas mídias. Na abordagem ativa ou instrutiva, interessa realizar uma mediação através de informações que possibilitem às crianças entenderem melhor o que vêem. E a terceira postura consiste em ver junto com as crianças tais produções para conhecer suas leituras, estéticas, sensíveis e inteligíveis, e problematizá-las.

Interessa-nos esta postura de visualização compartilhada de produções audiovisuais buscando apreender, em presença, possíveis efeitos de sentido que se alteram em função do que percebemos no objeto, do contexto de leitura e das informações que temos. Sobre o contexto de leitura de crianças e adolescentes da 'geração multimídia', Morduchowicz (2010, p. 62) refere que “esta denominação não se deve somente a variedade de oferta midiática e tecnológica de que dispõe, mas também – e fundamentalmente – ao seu uso simultâneo. (...) Os tempos com os meios são

compartilhados e não excludentes”. Que efeitos de sentido crianças e jovens desta geração multimídia apreendem nestas produções audiovisuais?

A leitura consiste, então, em um processo de apreensão dos efeitos de sentido que só acontece na interação do leitor com o texto. Esta interação pode assumir diversos graus de intimidade entre o sujeito e o texto. À medida que o leitor olha e reflete sobre o que vê, sua leitura vai se tornando mais complexa e mais densa, fundamentada nas evidências colocadas no enunciado e nas informações de que dispõe.

Portanto, não se trata de elaborar propostas de leitura a serem implementadas pelos professores, mas da criação de possibilidades de leitura, as quais vão ser exploradas e contextualizadas pelo professor de acordo com sua formação, seus interesses e os do grupo em que atua. Leituras que produzam sentido tanto para o professor como para os alunos. Neste texto buscamos, através de um exercício de leitura, explicitar aportes teóricos e metodológicos, que possibilitem aos professores, que atuam em diferentes níveis de ensino e áreas do conhecimento, refletirem sobre a visualidade em sua prática pedagógica, sobre a escolha das imagens que levam para sala de aula e sobre os diversos modos de abordá-las.

Notas

¹ Uma versão ampliada deste trabalho foi publicada em PILLAR (2011). Este texto traz algumas das discussões da pesquisa “Visualidade e sentido: contágios entre arte e mídia no ensino da arte” que foi desenvolvida com bolsa de Produtividade em Pesquisa do CNPq (2009-2012) e com bolsas de Iniciação Científica PIBIC/UFRGS-CNPq. Gostaria de agradecer, em especial, a Tatiana Telch Evalte (PIBIC/UFRGS) pela transcrição da videoarte Chair, que possibilitou-nos sua posterior análise.

² Como ressalta Zunzunegui (1995, p. 56) é preciso “ter bem claro que o visual se interrelaciona com o não visual e que uma adequada compreensão da perspectiva utilizada para a análise do visual tem implicações imediatas na maneira em que o não visual é apreendido e conhecido”.

³ Em pesquisas anteriores (PILLAR, 2008, 2009a, 2009b, 2010) discutimos a inserção da mídia televisiva no cotidiano dos brasileiros e sua influência nas leituras de imagens feitas por crianças de Educação Infantil e das séries Iniciais do Ensino Fundamental.

⁴ Ver, a este respeito, Arlindo Machado (1990, 2000, 2007).

⁵ Conforme informações do verbete videoarte da Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais (http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3854)

⁶ Informações do verbete videoarte da Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais (http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3854)

⁷ Yvana Fachine, no texto Contribuições para uma semiotização da montagem ([2009, p.323-370) faz uma análise detalhada destas relações de ritmo e movimento no vídeo.

⁸ Para a semiótica discursiva, toda linguagem, seja verbal ou não verbal, possui dois planos: o plano da expressão e o plano do conteúdo. O plano da expressão é onde as qualidades sensíveis de cada linguagem se manifestam. E o plano do conteúdo é onde a significação se dá. No caso do audiovisual, o plano da expressão é constituído pelas imagens, com suas cores, formas, seu modo de composição na cena e pelos sons, sua duração, timbre, intensidade e altura; e o plano do conteúdo, pelo discurso. Há entre estes dois planos uma relação de pressuposição recíproca, em que um depende do outro para se manifestar, ou seja, o conteúdo se

manifesta através de uma expressão e só há expressão se houver conteúdo. Cada um destes planos possui dois níveis: o nível da forma e o nível da substância. Segundo Floch (2001, p.11) “a forma é a organização, invariante e puramente relacional, que articula a matéria sensível ou a matéria conceitual de um plano, produzindo assim a significação”. A forma é o significante. E a substância “é a matéria, o suporte variável que a forma articula”. Tem-se, então, no plano da expressão, a forma da expressão e a substância da expressão; e no plano do conteúdo, a forma do conteúdo e a expressão do conteúdo. Na linguagem audiovisual, a forma da expressão é constituída pela articulação entre o visual e o sonoro, e a substância da expressão seriam os diferentes sons e imagens; e a forma do conteúdo é constituída pelos gêneros de narrativa e a substância do conteúdo pelos diversos textos que assumem estes gêneros. (Ver Foch, 2001; Fechine, 2009, p. 324-325.)

Referências

ARANTES, Priscila. *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: SENAC, 2005.

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. Campinas: Papirus, 1997.

CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FECHINE, Yvana. *Televisão e presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

FECHINE, Yvana. Contribuições para uma semiotização da montagem. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de; TEIXEIRA, Lucia. *Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p.323-370.

FLOCH, Jean-Marie (2001). Alguns conceitos fundamentais em Semiótica Geral. (trad. Analice Dutra Pillar). *Documentos de Estudo do Centro de Pesquisas Sociossemióticas*. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociossemióticas.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. (2008). *Dicionário de semiótica*. (trad. Alceu Dias Lima et. al.). São Paulo: Contexto.

HERNANDES, N. Duelo: a publicidade da tartaruga da Brahma na Copa do Mundo. In: LOPES, I. C.; HERNANDES, N. (orgs.). *Semiótica: objetos e práticas*. São Paulo: Contexto, 2005. p. 227-244.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac/SP, 2000.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MÉDOLA, Ana Sílvia David. A articulação entre linguagens: a problemática do sincretismo na televisão. In: OLIVEIRA, Ana Claudia; CAMARGO, Isaac. *Caderno de Discussão do Centro de Pesquisas Sociossemióticas*. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociossemióticas, 2000. p. 201-209.

MORDUCHOWISZ, Roxana. *La TV que queremos: una televisión de calidad para chicos y adolescentes*. Buenos Aires, Paidós, 2010.

PILLAR, Analice Dutra. Produções audiovisuais contemporâneas e o ensino da arte: exercícios de leitura. In: FREITAS, Neli Klix; RAMALHO E OLIVEIRA, Sandra; NUNES,

Sandra Conceição.. (Org.). *Proposições Interativas III: Arte, Pesquisa e Ensino*. 1 ed. Florianópolis: Editora da UDESC, 2011, v. 1, p. 11-23.

PILLAR, Analice Dutra. Contágios entre arte e mídia no ensino da arte. In: *Anais do 19º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Maria Virginia Gordilho Martins (Viga Gordilho) ; Maria Herminia Olivera Hernández. (Org.). Cachoeira: ANPAP, EDUFBA, 2010. (CD, p. 1927-1940).

PILLAR, Analice Dutra. Arte, mídia e educação: produção de sentidos em textos sincréticos. RIGOTTI, Paulo Roberto. (org.) *UNIARTE: textos escolhidos*. Dourados: MS: UNIGRAN, 2009a. p. 25-37.

PILLAR, Analice Dutra. Arte, Efeitos de humor em Bob Esponja . In: *Anais do 18º Encontro Nacional da ANPAP*, Salvador: ANPAP, 2009b (CD, p. 3083-3097).

PILLAR, Analice Dutra. Desenho animado e gênero: masculinidades em Bob Esponja. In: *Panorama da Pesquisa em Artes Visuais. 17º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*, Florianópolis, 2008. (CD, p. 888-900).

ZUNZUNEGUI , Santos. *Pensar la imagen*. Madri: Catedra/Universidad del Pais Vasco, 1995.

Analice Dutra Pillar

Doutora em Artes pela ECA-USP. Professora Associada da Faculdade de Educação da UFRGS, na área de ensino de artes visuais. Pesquisadora do CNPq. Líder do Grupo de Pesquisa em Educação e Arte (GEARTE/CNPq). Organizou e publicou vários artigos e livros. Participa do Conselho Editorial da International Journal of Education through Art. É associada da ANPAP e representante no Comitê Educação em Artes Visuais.
