

Inscrições do contemporâneo em narrativas audiovisuais: simultaneidade e ambivalência

Inscriptions of contemporary in audiovisual narratives: simultaneity and ambivalence

ANALICE DUTRA PILLAR*



RESUMO – O artigo discute como a simultaneidade e a ambivalência, presentes em experiências cotidianas, inscrevem-se em produções audiovisuais da arte contemporânea. Com base em estudos teóricos e metodológicos da semiótica discursiva, relativos ao efeito de unidade de sentido em textos audiovisuais; da arte contemporânea, acerca dos processos de apropriação e ressignificação de imagens e sons; e do ensino da arte sobre leitura de imagens, analisa a videoarte *Para Dentro* e a leitura desta criação por um grupo de crianças. A análise da videoarte ressalta a articulação, através de superposições, das várias linguagens que constituem o texto audiovisual e a apresentação de imagens e sons de forma ambígua, criando efeitos de ambivalência. Nas leituras, o que mais inquietou as crianças, foram as ambivalências visuais e sonoras. Os resultados indicam a necessidade de refletirmos, na escola, sobre narrativas audiovisuais contemporâneas, buscando entender o momento atual.

Palavras-chave – Ensino da arte. Leitura de imagens. Videoarte. Simultaneidade. Ambivalência.

ABSTRACT – The article discusses how the simultaneity and ambivalence present in everyday experiences inscribe themselves in audiovisual productions of contemporary art. Based on theoretical and methodological studies of discursive semiotics, related to the effects of meaning units in audiovisual texts; of contemporary art, concerning the process of appropriation and resignification of images and sounds; and art education on reading images, it analyzes the video art *Para Dentro* and the reading of this work by a group of children. The analysis of this video art highlights the articulation, through superposition, of the several languages that constitute the audiovisual text and the presentation of images and sounds ambiguously, creating effects of ambivalence. What made the children the most restless during their reading were the visual and sound ambivalence. The results show the need of reflecting at school about the contemporary audiovisual narratives seeking to understand the present moment.

Keywords – Art education. Reading images. Video art. Simultaneity. Ambivalence.

Duas características se apresentam de modo insistente em nosso cotidiano, passando a constituir-se como problemáticas contemporâneas: a simultaneidade de ações e linguagens; e a ambivalência nas formas de ser e agir. A simultaneidade faz parte tanto de atividades rotineiras quanto dos modos de ver e de dizer sobre esta época. Já a ambivalência diz respeito à inquietação e desconforto que experimentamos pela presença, ao mesmo tempo, de atitudes/posições opostas, que poderiam ser consideradas contraditórias e excludentes, mas que se apresentam como complementares. Interessa, neste texto, discutir

como essas características se inscrevem em produções audiovisuais da arte contemporânea, em especial, em videoartes, evidenciando como as crianças as percebem; e o papel do ensino da arte na análise dessas narrativas.

SIMULTANEIDADE

Envolvemo-nos com muitas atividades simultaneamente, como falar ao celular, entrar na Internet, ouvir música, ver televisão. Interagimos com diversas mídias e

* Doutora em Artes pela Universidade de São Paulo (São Paulo, SP, Brasil) e Professora na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre, RS, Brasil). E-mail: <analicep@uol.com.br>.

tecnologias concomitantemente, tornando-se impensável realizar uma ação após a outra de forma sequencial. Sobre essa forma de interação com as mídias que incorporamos ao nosso modo de ser e estar no mundo, Morduchowicz (2010, p. 62) observa que interessa refletir não só acerca da variedade de mídias, como também sobre o seu uso simultâneo, pois “os tempos com os meios são compartilhados e não excludentes”. Vamos montando, editando, construindo, assim, um texto com fragmentos de informações visuais e sonoras apreendidas de contextos diversos.

Bourriaud (2009, p. 7), importante teórico e crítico de arte, relaciona esse tipo de apropriação com a pós-produção realizada na televisão, no cinema e no vídeo, a qual “designa o conjunto de processos efetuados sobre um material gravado: a montagem, a inclusão de outras fontes visuais ou sonoras, os textos, as vozes em *off*, os efeitos especiais”.² E o autor (2009, p. 23) comenta que “produzimos novos materiais aproveitando cada vez mais meios técnicos para organizar essa produção: zapeadores, gravadores, computadores [...] ferramentas de seleção, de recomposição, de recorte”. Tais ações e meios estão presentes, em maior ou menor intensidade, em atividades rotineiras, em nosso modo de habitar o mundo.

A esse respeito, Bourriaud (2009, p. 44-45) diz que “em nossa vida cotidiana o intervalo que separa a produção do consumo se estreita a cada dia. Podemos produzir uma obra musical sem saber tocar uma só nota de música, servindo-nos de discos existentes”. A apropriação é, então, o primeiro estágio da pós-produção: “já não se trata de fabricar um objeto, mas de selecionar um entre os que existem e utilizá-lo ou modificá-lo de acordo com uma intenção específica” (BOURRIAUD, 2009, p. 24).

A apropriação pode ser observada, também, nas roupas e produtos que adquirimos, os quais são customizados e adaptados às nossas necessidades, interesses e estilo. Bourriaud (2009, p. 24) coloca que “o zapping é também uma produção, a produção tímida do tempo dedicado ao ócio: com o dedo no botão se constrói uma programação”.

Percebe-se, então, de acordo com o autor (2009, p. 8), que os conceitos de originalidade e de criação, tão caros às produções artísticas modernas, “se diluem lentamente nesta nova paisagem cultural marcada pelas figuras gêmeas do DJ e do programador, que têm ambos a tarefa de selecionar objetos culturais e inseri-los dentro de contextos definidos”. O DJ utiliza músicas para propor uma sequência pessoal, um encadeamento em que uma peça desliza na outra; as relaciona em uma determinada ordem; e, como destaca Bourriaud (2009, p. 43), pode “intervir fisicamente no objeto que utiliza, praticando o *scratching* ou por meio de toda uma série de ações (filtros, regulação dos parâmetros da mesa de som, ajustes

sonoros, etc.)”. Assim, segundo Bourriaud (2009, p. 43), o estilo de um DJ está em “sua capacidade para habitar uma rede aberta (a história dos sons) e na lógica com que organiza as relações entre os fragmentos que toca”.

Já o programador opera com diversos tipos de textos, sejam verbais, imagéticos ou sonoros, para produzir, através de montagens, superposições e recontextualizações de seus fragmentos, um novo cenário, uma outra narrativa. Tais narrativas são materializadas através de uma ou várias linguagens em um texto. A esse respeito Bourriaud (2009, p. 53) diz que “os artistas da pós-produção inventam novos usos para as obras, incluindo as formas sonoras ou visuais do passado em suas próprias construções”. Ao manipular esses textos, o programador produz narrativas singulares, divergentes.

Em relação às imagens, ao mosaico de imagens que construímos a partir de diversas informações visuais, o artista e crítico de arte Joan Fontcuberta³ (2012) coloca que se “constitui portanto uma espécie de palimpsesto perceptivo”. São camadas de imagens que se sobrepõem criando uma saturação de informações visuais que recebemos e produzimos. O autor ainda ressalta que “uma imagem pode nos fazer pensar, já a multiplicação de imagens não nos faz pensar de forma proporcional, contrariamente nos aturde, nos embriaga”.⁴ O mesmo poderíamos dizer a respeito das informações audiovisuais. O que esse mosaico de informações audiovisuais produz? Que efeitos de sentido se produzem nesses textos criados a partir do cruzamento de várias mídias?

Conforme Angélica de Moraes, “nossa atividade diária é costurar fragmentos, *flashes*, instantes, em um quebra-cabeças que jamais se completará”.⁵ E ao refletir sobre o momento presente, Moraes⁶ diz que ele é marcado por “hibridismo, sobreposição, instantaneidade. A vida atual cada vez mais parece caber naquela frase: ‘tudo ao mesmo tempo, agora’.”

Há simultaneidade de ações e de linguagens não só em atividades do dia a dia, mas também em produções que articulam diversas linguagens. Importa, aqui, refletir com base nos aportes da semiótica discursiva, em especial nos estudos acerca da semiotização da montagem realizados por Fecine (2009), sobre que sentidos a simultaneidade de linguagens produz em criações audiovisuais da arte contemporânea. Tais criações, concebidas a partir de fragmentos de textos imagéticos e sonoros, resultam numa produção em que diferentes linguagens dialogam para construir uma significação. Nosso interesse está, então, em realizar leituras de uma videoarte buscando evidenciar os efeitos de sentido produzidos pelos procedimentos de montagem que instauram a simultaneidade em tais criações. A montagem, ao articular as diferentes linguagens, mobiliza diversas percepções e práticas de leitura.

Produções audiovisuais da arte contemporânea criam narrativas visuais e sonoras, mundos virtuais que se entrelaçam com cenas e personagens reais. A professora de artes visuais e pesquisadora no campo da leitura de imagens María Acaso (2009, p. 29) diz que “a fronteira entre a hiper-realidade e a realidade nunca foi tão difusa”.⁷ A tecnologia digital possibilitou experiências visuais com imagens em alta definição acopladas a efeitos sonoros que criam ambientes tanto aconchegantes como hostis, transportando-nos para os mais diversos cenários.

Acaso (2009, p. 27-28) ressalta que vivemos hoje um hiperdesenvolvimento da linguagem visual possibilitado tanto pelo desenvolvimento tecnológico como pela espetacularização das mensagens visuais e pelo desenvolvimento do hiperconsumo. Em relação ao desenvolvimento tecnológico, a autora aponta o nascimento da fotografia, em 1827, como “o começo da tecnologização dos processos de criação de representações visuais”; o desenvolvimento da imprensa, em 1900, que veio possibilitar a “industrialização dos processos de reprodução de representações visuais”; o aperfeiçoamento dos sistemas de tratamento das representações visuais, nos anos de 1970, com a “popularização dos computadores, desenvolvimento do *software* de tratamento de imagens que culmina com o *PhotoShop*, cuja primeira versão data de fevereiro de 1990”; o aperfeiçoamento dos sistemas de transmissão, nos anos 80 e 90, com a consolidação da Internet que possibilitou o “desenvolvimento e a popularização dos produtos de captura (*scanner*, câmera digital para imagens estáticas e em movimento e o celular)”; o desenvolvimento contínuo e desenfreado de novos produtos na *web* que possibilitaram a “popularização de espaços de visualização como o *YouTube*, blogs, espaços virtuais para exibição de imagens privadas como *PhotoLog* ou *MySpace* etc.”.

Ao analisar a influência de todos esses fatores, Acaso (2009, p. 28) considera “o desenvolvimento do *software* de retoque de imagens como a situação que mais afetou o hiperdesenvolvimento da linguagem visual”. E a autora complementa que “a popularização de dispositivos como câmeras digitais e *scanners* facilita que possamos ‘caçar’ as imagens”. Através da manipulação das imagens, podemos fazer com que desapareçam alguns elementos ou colocar novas informações na cena, fundamentando visualmente uma narrativa.

Numa época constituída pela presença intensa de imagens reais e virtuais que se entrelaçam criando mundos híbridos, diferentes são as interpretações, leituras, sentidos, por vezes contraditórios e excludentes, que ensejam. Imagens ambíguas que geram efeitos de ambivalência, de indeterminação, de incerteza pela co-presença de termos considerados opostos.

AMBIVALÊNCIA

Bauman (1999, p. 9) diz que “a ambivalência, possibilidade de conferir a um objeto ou evento mais de uma categoria, é uma desordem específica da linguagem, uma falha da função nomeadora (segregadora) que a linguagem deve desempenhar”. Essa desordem é vivida como um desconforto, ao nos depararmos com uma situação em que não conseguimos classificá-la, seja por não pertencer a nenhuma categoria especificamente ou por participar de várias ao mesmo tempo, seja pela inadequação dos instrumentos de leitura de que dispomos.

Em nossa relação com o mundo, buscamos dar sentido ao universo que nos cerca diferenciando formas; identificando tais elementos como coisas; conferindo-lhes uma função através do uso que fazemos deles em nossa cultura; e transformando-os em objetos. A esse respeito, o semioticista francês Landowski (2009, p. 4) observa que constituir a coisa em objeto é incluí-la em uma classe em que outros elementos equivalentes, do ponto de vista de sua utilidade, compartilham o mesmo nome, um “nome comum”. Esse nome acaba por definir o que o objeto é e para que ele pode ser utilizado.

A ambivalência é experimentada, então, como caos, como indeterminação, como algo imprevisível que escapa a uma classificação. Para Bauman (1999, p. 11), “classificar consiste nos atos de incluir e excluir. Cada ato nomeador divide o mundo em dois: entidades que respondem ao nome e todo o resto que não”. Classificar compreende, então, separar e ordenar conforme determinados critérios.

Ao problematizar o conceito de ambivalência, o autor refere que a modernidade procurou combater arduamente a ambivalência através da ordem, do estabelecimento de práticas ordenadoras que organizassem o caos. No entanto, Bauman (1999, p. 12) comenta que “ordem e caos são gêmeos modernos. Foram concebidos em meio à ruptura e colapso do mundo ordenado de modo divino, que não conhecia a necessidade nem o acaso, num mundo que apenas *era*, sem pensar jamais em como ser”.

Assim, tal embate pela ordem na modernidade é, para Bauman (1999, p. 14), “a luta da determinação contra a ambiguidade, da precisão semântica contra a ambivalência, da transparência contra a obscuridade, da clareza contra a confusão”. O horror à mistura conduz à separação. O medo do indefinido, do indeterminado, do que foge a uma classificação, provocado pelo sentimento de ambivalência faz com que se procure enquadrar, etiquetar, ordenar essa nova informação dentro de determinados padrões.

Bauman (1999, p. 65) diz que “os indefiníveis são todos *nem uma coisa nem outra*, o que equivale a dizer que eles militam contra *uma coisa ou outra*. Sua subdeterminação é sua força: porque nada são, podem ser tudo”. O que é indefinido abre-se a múltiplos efeitos

de sentido e “põe fim ao poder ordenador da oposição e, assim, ao poder ordenador dos narradores da oposição. As oposições possibilitam o conhecimento e a ação: as indefinições os paralisam”. E o autor complementa dizendo que “os indefiníveis expõem brutalmente o artifício, a fragilidade, a impostura da separação mais vital. Eles colocam o exterior dentro e envenenam o conforto da ordem com a suspeita do caos”.

Griselda Pollock (2007, p. 27), ao comentar as mudanças apontadas por Bauman, de uma modernidade “sólida” para uma modernidade ‘líquida’, relacionada ao contemporâneo, diz que “a mudança já não seria em direção a uma nova ordem, senão condição permanente de algo que carece de ordem”. Trata-se, de acordo com a autora, de uma fluidez permanente, que não se consolida de novo, que estaria borrando fronteiras, desfazendo limites.

Na contemporaneidade, segundo Bauman (1999), estamos cada vez mais conscientes da irremediável contingência de nossa existência, da inevitável ambivalência de todas as opções, identidades e projetos de vida. Conforme o autor, estamos, no momento atual, aprendendo a viver num mundo implacavelmente ambíguo, em que tudo é relativo.

Para ilustrar sua afirmação, Bauman (2004, p. 8) observa que num mundo “de furiosa ‘individualização’, os relacionamentos são bênçãos ambíguas. Oscilam entre o sonho e o pesadelo, e não há como determinar quando um se transforma no outro”. Muitas vezes esses dois estados oníricos convivem em diferentes níveis de consciência. Assim, Bauman (2004, p. 8) diz que “no líquido cenário da vida moderna, os relacionamentos talvez sejam os representantes mais comuns, agudos, perturbadores e profundamente sentidos da ambivalência”.

A ambivalência pode ser percebida, também, nas formas contemporâneas de ser criança e de ser adulto, na maneira como se apresentam os gêneros masculino e feminino, nas imagens reais e virtuais que habitamos. O ambíguo é confuso porque o que poderia ser considerado como contraditório e excludente torna-se complementar, criando um efeito de ambivalência, ao fazer com que se experimente, ao mesmo tempo, em uma determinada situação, elementos tidos como opostos. Nem sempre o simultâneo é ambíguo, mas a ambivalência abriga a simultaneidade de ações, linguagens e contextos. Como essas características do contemporâneo se inscrevem em produções audiovisuais?

Acaso (2006, p. 30-32) observa que, conforme o tipo de narrativa que as imagens produzem, podemos considerá-las como metanarrativas ou micronarrativas. As metanarrativas abrangem o conjunto de imagens que procura estabelecer modelos, levando as pessoas a realizarem determinadas ações, a seguirem determinados

padrões. Aqui podemos situar a mídia televisiva. Já as micronarrativas dizem respeito a produções, em geral relacionadas à arte, que se opõem aos modelos e nos fazem refletir sobre nossa visão de mundo. São criações artísticas que propiciam um olhar crítico do que apresentam.

Diferente das produções audiovisuais da mídia televisiva, que tecem narrativas em que as linguagens sonoras homologam as linguagens visuais produzindo efeitos de realidade, as videoartes propõem experiências estéticas com superposições de imagens e sons. Surgem como uma nova forma de olhar e de criar que se distancia da ilusão presente nas produções da mídia televisiva ou cinematográfica.

Arlindo Machado (1990, p. 221) diz que “a videoarte, como um dos campos da produção artística contemporânea, abrange trabalhos em que o vídeo é usado como suporte e explora os recursos desta linguagem”. Trata-se, então, de trabalhos experimentais que procuram problematizar o momento atual envolvendo a superposição de imagens e sons, de movimentos e luzes, os quais provocam nossos sentidos, seja a visão, a audição, ou até mesmo o tato.

A partir das considerações sobre simultaneidade e ambivalência efetuadas, pretende-se descrever e analisar como tais inquietações contemporâneas se mostram em uma videoarte. Fechine (2009, p. 323) observa que “o problema que o audiovisual [...] nos coloca é a descrição dos procedimentos que instauram essa sincretização das distintas linguagens identificadas numa dada manifestação (televisual, cinematográfica, videográfica)”. Assim, procuraremos descrever as diferentes linguagens e os efeitos de sentido que provocam pelo modo como se articulam.

PARA DENTRO

Um trabalho em que se pode perceber que a simultaneidade de linguagens e a ambivalência procuram inscrever o contemporâneo é a videoarte *Para Dentro*.⁸ Trata-se de um *audiovideopoema* produzido em 2009, a partir de criações do artista multimídia Ricardo Aleixo, que está disponível na *web* em <<http://www.youtube.com/watch?v=2zBNH7-R3aw>>.

O vídeo inicia com imagens desfocadas, manchas de cores que se movimentam e se sobrepõem na tela, enquanto se ouvem fragmentos de frases, palavras isoladas ditas por vozes masculinas, entremeadas por sons de percussão ao fundo. Dos fragmentos de textos verbalizados pelas vozes, podem-se entender apenas algumas expressões: “o padrão da década de 1890... ataque ao leste... enfaticamente para com o falso... os ouvidos... e se encaminhou para o manicômio... o sonho... o homem da tétrica... e animais que encaminhou para o manicômio...”.

Em seguida, a tela fica escura, e o título da videoarte, “pARA DeNtRO”, gira, posicionando-se horizontalmente, de modo centralizado na tela. No fundo escuro, manchas claras abrem grandes janelas, enquanto as letras em branco surgem girando. Ao mesmo tempo em que as letras se colocam na tela, visualizam-se manchas sobrepostas que pulsam nas cores amarela, vermelha e azul. Em áudio ouvem-se palavras sobrepostas: “... dados telefônicos contendo... ao mesmo tempo... transmitindo milhares... altas dezenas de chamadas ao mesmo tempo e perseguição... constante... mortal... a meta... é a mariposa... pelo ego...”.

As letras em branco do título da videoarte permanecem durante onze segundos na tela, alternando sua luminosidade e transparência. As letras vão evanescendo, até desaparecerem por completo. A câmera faz, então, movimentos em várias direções e sentidos, como se estivesse à procura ou querendo mostrar algo. Na linguagem verbal oral, percebe-se: “um jogo que procura... de apanhar objetos que são lançados... quando a perda é maior para os que são completamente surdos... Pois a surdez... uivante, é o perdão dos que... os extremos... apesar da inconveniência... práticas... culpa... a minha sensorial para peixes e... bocejar... é um flagelo humano... som... se movimenta...”.

Com maior intensidade, ouve-se: “som que não tem padrão estável... a música... eu resumo... sensorial... quando se tem noção da música...”. Uma voz com intensidade maior sobressai, dizendo: “durante... quase dez anos enquanto a prefeitura de Nova Iorque... tentava outras técnicas... da construção do automóvel”.

Na tela, duas formas ovais verdes pulsam, tomando a diagonal do suporte. Surge outra forma oval na cor branca que também pulsa e passa a ocupar a maior parte do lado direito da tela. O texto sonoro menciona: “ainda no gasômetro... o homem de dois ouvidos”. A câmera foca na mancha branca que apresenta um vazado, ela ainda pulsa e começa a mudar de cor, através da superposição de outras cores.

Em áudio, percebe-se: “do trabalho instituído ainda... locação... indevido... São Paulo havia... duas figuras em destaque... sonar... feixe... sala de empregos...”. No lado direito do vídeo, na vertical, aparecem letras desfocadas que sugerem uma página de jornal. O texto sonoro menciona: “para ver bem... o local que... aparece mais...”. A câmera aproxima-se, foca algumas palavras escritas na posição vertical em que é possível ler: “é guerra para”.

Vozes pronunciam de modo bem articulado: “quando os trilhos se paralisam... aparece mais... a tal ponto que refletores... praticamente o lema... de ovo... e manteiga...”. A câmera movimenta-se, agora, da direita para a esquerda da tela, como se estivesse retornando, e mostra manchas nas cores verde, vermelha e amarela. Fixa-se

em uma forma na diagonal da tela que vai variando de cores, passando do amarelo ao branco, ao vermelho e depois ao azul. Ouve-se em áudio: “... oftalmologista... aparentemente a evolução do ouvido, é... silenciosa... pode acompanhar o que se passava no interior do caracol... a ressonância... a audição... que trago a algum lugar, uma rosca... respirada”.

A tela escurece e aparecem, então, os créditos finais: direção; *sounddesign*; vozes; câmera e edição: Ricardo Aleixo. Ainda as vozes dizem: “o caracol... diverte e os mamíferos ficam... fica o ouvido médio... a absorção”. Na tela final, aparece o número 2009, o ano em que foi produzida a videoarte.

Imagens indefinidas, desfocadas, borradas somam-se a vozes que se sobrepõem, criando uma narrativa audiovisual em que não é possível identificar, classificar, enquadrar o que é apresentado dentro de padrões figurativos conhecidos e de um discurso compreensível e articulado. A videoarte mostra, em um minuto e vinte e nove segundos de duração, imagens difusas capturadas de um vídeo gravado em 2004, com a filmadora de uma câmera fotográfica digital pouco sofisticada. O que vemos não remete a uma figuração explícita, a objetos ou situações cotidianas. São manchas, cores, formas, diferentes luminosidades.

O áudio compreende tanto a linguagem verbal oral, com diversas falas simultâneas, que fazem com que apenas algumas palavras sejam entendidas, e acordes musicais. A paisagem sonora, criada por Ricardo Aleixo, inclui fragmentos de seu trabalho de improvisação com *violão preparado* e piano desafinado, além da voz do artista. Esses fragmentos fazem parte da peça sonora *As orelhas humanas não têm um aspecto muito agradável*, que integrou o projeto *Radiovisual*, apresentado em 2009, na 7ª edição da Bienal do Mercosul, em Porto Alegre (RS).⁹

Essa produção audiovisual rompe tanto com a figuração quanto com o entendimento do que está sendo visto e ouvido, ao desfocar imagens que se tornam fluidas, indeterminadas, e ao criar uma sonoridade que se produz no entrelaçamento de vários textos. Há uma superposição tanto de imagens imprecisas e de cores como de sons verbais que criam uma narrativa descontínua, sem uma sequência clara, ambígua.

Em *Para Dentro*, as superposições de imagens e de sons produzidas pelas estratégias de montagem criam ambivalências que provocam um certo desconforto pela incompreensão de um texto visual e sonoro articulado, desconforto este advindo da falta de instrumentos para classificá-lo. Tais ambivalências fazem com que se busque um efeito de realidade em formas, cores, sons, movimentos, luzes. Ao dar visibilidade a essas ambivalências, a videoarte problematiza o momento

atual, em que muitas informações sonoras se sobrepõem, em que diferentes imagens se mesclam, produzindo um texto híbrido. Como as crianças percebem esta produção audiovisual? Que efeitos de sentido lhe conferem?

LEITURAS DAS CRIANÇAS

Neste trabalho interessou-nos, também, conhecer as significações que crianças atribuem a uma produção audiovisual diferenciada das narrativas televisivas presentes em seu cotidiano. A pesquisa envolveu, então, um estudo focal com um grupo de crianças da 4ª série do Ensino Fundamental, de uma escola da rede pública de ensino da cidade de Porto Alegre (RS), formado por vinte e sete crianças, quatorze meninas e treze meninos, com idades entre nove e treze anos. Essas crianças estavam habituadas a assistir, diariamente, a programas da mídia televisiva, mas não tinham contato com videoartes. Nas atividades realizadas na escola, não havia experimentações com a linguagem videográfica.

A opção pelo último ano das séries iniciais do Ensino Fundamental teve como critério a maior fluência verbal das crianças desta faixa etária, se comparadas às séries anteriores. Em investigações anteriores¹⁰ constatamos que, neste momento, elas conseguem problematizar e discutir suas leituras acerca de uma produção que envolva várias linguagens ao mesmo tempo.

A metodologia do Grupo Focal¹¹ foi muito importante por promover interações grupais, ao discutir uma produção proposta pelo pesquisador, visando levantar dados para a investigação em foco. A pesquisa consistiu em assistir à videoarte e, depois, através de entrevista semiestruturada, conversar com o grupo sobre o que havia visto. A entrevista tinha algumas questões que serviam como um roteiro para a conversa, no entanto estávamos atentos aos comentários das crianças, os quais muitas vezes sugeriam outras discussões.

O encontro com o grupo se realizou em um auditório da escola, que contava com um equipamento de DVD, e teve aproximadamente 45 minutos de duração. A conversa foi toda filmada e depois transcrita para análise dos sentidos que as crianças deram à produção.

Os comentários do grupo, após assistir à videoarte, foram: “Não dava para entender nada”; “Pareceu, para mim, que tinha um monte de gente falando junto”; “É como quando todo mundo tá falando junto na sala, e a professora não entende nada”. Pode-se observar, nas leituras, o quanto as crianças se surpreenderam e reiteraram suas inquietações com o modo como essa videoarte se constitui. A dificuldade em reconhecer o que as imagens exibiam e em compreender o que o texto dizia foi referida por várias crianças. Isso denota tanto o desconforto por algo que não podemos identificar quanto

a busca por uma narrativa linear e por efeitos de realidade na associação entre imagens e sons. Elas se referiram, em especial, às superposições de sons.

O que aparece na videoarte? “Tinha objetos e coisas, tudo misturado”; “E falas”; “Objetos”; “Vozes”; “E também parecia que estavam mexendo no computador ou em uma máquina de escrever”; “E também parecia que tinha uma listra nos papéis ou algo assim”; “Ele gira um negócio. Uma manivela”. O verbo parecer foi mencionado muitas vezes pelas crianças, evidenciando sua incerteza em relação ao que tinham visualizado na tela. Novamente, pode-se constatar a necessidade de identificar, enquadrar, etiquetar o que estavam vendo com os objetos que conhecem. Outra palavra que as crianças mencionaram mais de uma vez foi “objeto”, algo genérico para dizer o que viam. As superposições de imagens, falas, vozes são sintetizadas em “tudo misturado”.

Tem alguma história nessa videoarte? “Tem artes”; “Tem cores”; “Tem som”; “Tem uma luz e uma coisa preta. Tipo um fantasma”. As crianças trazem, então, as artes como algo que pode apresentar outra configuração, diferente das que estão habituadas a ver e ouvir. Aqui, são mencionados elementos das linguagens visuais, como a luz, as cores; e da linguagem sonora, os sons. Há uma associação das manchas de luz e sombra com fantasmas, seres evanescentes que habitam as fronteiras entre o real e o imaginário.

Constata-se, portanto, que, ao significar a videoarte *Para Dentro*, as crianças se surpreenderam com o tipo de produção, com a simultaneidade de vozes e imagens desfocadas que fugiam ao seu entendimento, gerando ambivalências. Qual o papel da escola no século XXI, em especial do ensino da arte, nas leituras destas produções contemporâneas?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Numa época de hiperdesenvolvimento da linguagem audiovisual, vê-se que a escola pouco faz para conhecer os efeitos de sentido que esses textos possibilitam. Acaso (2009, p. 20) coloca que “a educação, e em especial a educação que trata sobre o tema dos textos visuais, é algo que nos interessa a todos. Porque todos e cada um de nós fazemos parte desta hiper-realidade”. Como ler essa hiper-realidade visual e audiovisual?

A teoria semiótica discursiva tem contribuído para leitura desses textos audiovisuais, ao prestar atenção tanto ao conteúdo quanto ao modo através do qual este se evidencia, possibilitando um referencial teórico e metodológico para analisar os textos constituídos pela interação de diversas linguagens.¹²

Esta abordagem entende que o sentido se constrói na relação particular de cada sujeito com o texto, ou seja, o

sentido não procede apenas do modo como os textos estão estruturados nem é somente uma construção subjetiva do sujeito, mas depende de como vemos o que está posto no texto e das posições que cada leitor assume, as quais fundamentam sua leitura, num determinado contexto. Nesta pesquisa, buscamos analisar a constituição de sentido no ato de leitura, a partir do entrelaçamento entre o que está posto na videoarte e as experiências, nossas e das crianças, como leitores.

Assim, a leitura, como produção e apreensão de efeitos de sentido, não é algo que já está constituído no objeto a ser lido nem “uma capacidade inata no ser humano, mas uma habilidade que se tem que aprender a desenvolver [...]” (ACASO, 2009, p. 35). E, conforme a autora complementa, o papel da educação, em geral, e do ensino da arte, em particular, “tem muito, mas muito que ver não tanto com a consolidação mas com a desconstrução do mundo-imagem”.

Conforme Fontcuberta (2010, p. 16), “o ato de criação mais genuíno e coerente em nossos dias não consiste em produzir novas imagens, mas em produzir sentido para as existentes”. Os audiovisuais estão presentes de forma muito insistente em nosso cotidiano e precisamos, como educadores, analisá-los, desconstruí-los, buscando compreender o que e como estão expressando, propondo. Para entender o efeito de unidade de sentido nessas produções, Fechine propõe uma descrição das diversas linguagens e uma análise das estratégias de montagem utilizadas para criar articulações entre os sistemas visual e sonoro.

Apesar de as videoartes estarem disponíveis na *web*, sua abordagem na escola ainda é inexpressiva. Importa, então, propiciar leituras de criações audiovisuais da arte contemporânea para que tanto o professor quanto seus alunos possam refletir sobre os efeitos de sentido que a simultaneidade de linguagens, as superposições, o descontínuo, o fragmentário propiciam, e como se relacionam com nosso cotidiano.

Na leitura da videoarte *Para Dentro*, buscou-se analisar as marcas textuais que remetem a um estranhamento vinculado tanto ao discurso verbal quanto ao modo como as imagens se apresentam. O recorte que fizemos mostrou que a videoarte trata, de modo ambíguo, as relações entre imagens e sons, criando um efeito de ambivalência. As imagens e as palavras remetem, ao mesmo tempo, ao real e ao virtual, ao inteligível e ao não inteligível. Essa ambivalência é observada, também, na hipervisualidade em que estamos inseridos, na qual há um apagamento das fronteiras entre real e virtual.

Portanto, ao possibilitarmos leituras de videoartes, no âmbito da educação escolar, estamos proporcionando uma reflexão não só acerca dessas produções como também conhecendo os sentidos que as crianças lhes conferem.

Num contexto mais amplo, estamos propiciando uma reflexão sobre os modos de narrar o presente.

REFERÊNCIAS

- ACASO, María. **Esto no son las Torres Gemelas: cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes**. Madrid: Catarata, 2006.
- _____. **La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual**. Madrid: Catarata, 2009.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e ambivalência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- _____. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Postproducción**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2009.
- CENTRE D'ARTS CONTEMPORÀNIES. A través del espejo. Joan Fontcuberta. Disponível em: <http://www.acvic.org/index.php?option=com_content&view=article&id=269:a-traves-del-espejo-joan-fontcuberta&catid=49:projectes-expositius-cast&Itemid=75>. Acesso em: 28 out. 2012.
- FECHINE, Yvana. Contribuições para uma semiotização da montagem. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de; TEIXEIRA, Lucia (Org.). **Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p. 323-370.
- FONTCUBERTA, Joan. **A través del espejo**. Madrid: La Oficina, 2010.
- _____. **El beso de Judas**. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.
- LANDOWSKI, Eric. *Avoir prise, donner prise*. **Nouveaux Actes Sémiotiques**, Paris, n. 112, p. 1-38, 2009. Disponível em: <<http://revues.unilim.fr/nas/document.php?id=2812>>. Acesso em: 24 mar. 2013.
- MORDUCHOWICZ, Roxana. **La TV que queremos: una televisión de calidad para chicos y adolescentes**. Buenos Aires, Paidós, 2010.
- PILLAR, Analice Dutra. Efeitos de humor em Bob Esponja. In: ICLE, Gilberto (Org.). **Pedagogia da arte: entre-lugares da escola**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2012, v. 2, p. 261-277.
- PILLAR, Analice. Cartoon and gender: masculinities in SpongeBob. **International Journal of Education Through Art**, v. 7, n. 1, p. 69-79, 2011.
- POLLOCK, Griselda. Modernidad líquida y análisis transdisciplinar de la cultura. In: BAUMAN, Zygmunt. **Arte, ¿líquido?** Madrid: Sequitur, 2007. p. 27-34.
- TEIXEIRA, Lucia. Entre dispersão e acúmulo: para uma metodologia de análise de textos sincréticos. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/pos/cos/cps/pt-br/arquivo/Biblio-Lucia2.pdf>>. Acesso em: 31 jul. 2008.

NOTAS

- ¹ Artigo elaborado durante o Estágio Sênior realizado na Universidad Complutense de Madrid, com bolsa CAPES Proc. BEX 5314/12-7. Este trabalho apresenta um recorte dos estudos realizados no projeto “Visibilidade e sentido: contágios entre arte e mídia no ensino da arte”

(2009-2012), que contou com Bolsa de Produtividade em Pesquisa do CNPq e teve a participação de bolsistas de iniciação científica PIBIC/CNPq-UFRGS e PIBIC/CNPq. Gostaria de agradecer, de modo especial, à Tiele Marie Bertiol pela transcrição da videoarte *Para Dentro* e pelos estudos sobre esta produção.

² Tradução nossa.

³ Ver <http://www.acvic.org/index.php?option=com_content&view=article&id=269:a-traves-del-espejo-joan-fontcuberta&catid=49:projectes-expositius-cast&Itemid=75>. Acesso em: 28 out. 2012.

⁴ Informações retiradas de <<http://banrepcultural.or/joan-fontcuberta>>. Tradução nossa. Acesso em: 20 jan. 2013.

⁵ Informações do pôster da mostra Instantâneo Simultâneo e disponíveis no site <<http://redeagora.wordpress.com/about>>. Acesso em: 22 jul. 2011.

⁶ Angélica de Moraes, curadora do projeto *Agora/Ágora criação e transgressão em arte* que contemplou uma mostra no Santander Cultural de Porto Alegre (RS), de maio a agosto de 2011, e um espaço de criação interativa na *web*. Informações do pôster da mostra Instantâneo Simultâneo disponíveis no site <<http://redeagora.wordpress.com/about>>. Acesso em: 22 jul. 2011.

⁷ Tradução nossa.

⁸ A escolha desta videoarte foi realizada conforme os seguintes critérios: estar disponível na *web*; utilizar os sistemas visual e sonoro de modo diferenciado da mídia televisiva; envolver temas apropriados à idade e aos interesses de crianças do Ensino Fundamental; não ter tempo de duração muito longo.

⁹ Informações obtidas no site <<http://www.youtube.com/watch?v=2zBNH7-R3aw>>. Acesso em: 27 ago. 2010.

¹⁰ Ver artigos da autora (2012 e 2011).

¹¹ Esta modalidade de Grupo Focal está detalhada em *Grupos Focais como Técnica de Investigação Qualitativa: desafios metodológicos*. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v12n24/04.pdf>>. Acesso em: 05 dez. 2012.

¹² Ver Teixeira (2008).

Artigo recebido em maio 2013.

Aprovado em agosto 2013.