REVISTA DA FUNDARTE
ANO 22
NÚMERO 48
JANEIRO A MARÇO DE 2022
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO



LEITURAS DE *FRAGMENTOS*: ANÁLISE DE PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS NA EDUCAÇÃO

Analice Dutra Pillar
Tatiana Telch Evalte

Resumo: Este artigo é parte de uma pesquisa que buscou analisar criações audiovisuais da arte contemporânea, com foco em videoartes que mostram narrativas diferentes das apresentadas na mídia televisiva. A presença de audiovisuais é cada vez mais intensa em nosso cotidiano e necessitamos aprender a lê-los. A partir dos aportes teóricos e metodológicos da semiótica discursiva e do ensino de artes visuais, aborda a leitura como produção e apreensão de efeitos de sentido. Propõe um exercício de leitura da videoarte *Fragmentos*, apresentando uma análise dessa criação e as significações que um grupo de crianças lhe conferiu. As conclusões apontam a importância de a escola possibilitar leituras dessas produções para uma formação audiovisual de indivíduos críticos.

Palavras-chave: Ensino da arte. Leitura audiovisual. Videoarte. Educação.

READINGS OF *FRAGMENTOS*: ANALYSIS OF AUDIOVISUAL PRODUCTIONS IN EDUCATION

Abstract: This article is part of a research which aimed to analyze audiovisual creations of contemporary art, focusing on video arts that presented a narrative differing from one presented in the television media. The presence of audiovisuals is increasingly intense in our daily life and we need to learn how to read them. Based on art education and discursive semiotics' theoretical and methodological premises, it approaches the reading as the production and apprehension of meaning effects. It suggests a reading exercise of the video art *Fragmentos*, presenting an analysis of this creation and the meanings that a group of children gave to it. The conclusions point out the importance of the school enabling readings of these productions for an audiovisual formation of critical individuals.

Keywords: Art education. Audiovisual reading. Video art. Education.

Fragmentação e pluralidade

A ideia de fragmentação corresponde a uma visão de mundo que atravessa nosso modo de vida, nossas relações com o tempo, com o espaço e com as pessoas. Cada vez mais nosso cotidiano é fragmentado, entrecortado por ações e camadas de informações que se sobrepõem nas múltiplas atividades que assumimos e nos papéis que encenamos. De um ponto de vista único, passamos a ver os objetos, as pessoas e as situações de vários ângulos e essa forma de ver

aparece nas produções contemporâneas presentificando não só a diversidade e a pluralidade como também a ruptura, o divergente e o ambíguo. Um fragmento pode evocar a imagem de algo estilhaçado, partido, quebrado e, ao mesmo tempo, de um recorte, de uma parte extraída de um todo maior que nos chega como um vestígio indicando a existência de uma multiplicidade que compõe um todo heterogêneo.

Em processos contemporâneos de criação observa-se a apropriação de fragmentos de objetos de diversas origens e linguagens para constituir uma obra, um texto, um vídeo. Bourriaud (2009, p. 24) menciona que, de acordo com essa escolha estética, "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". Tais processos de selecionar partes e reordená-las em um todo através da montagem ou da edição são característicos, conforme o autor, das "maneiras de ver e pensar possibilitadas, por um lado, pela informática e, por outro, pela câmera de vídeo" (BOURRIAUD, 2009, p. 100).

As produções audiovisuais, em especial as videocriações, se constituem a partir da mescla de imagens realizada na edição com sobreposições, justaposições e incrustações de fragmentos visuais e sonoros para formar uma unidade de significação. Sobre a linguagem e a estética do vídeo, Dubois (2004, p. 78) destaca que:

> Quando se observam alguns vídeos de criação, a primeira figura que surge com força é a da mescla de imagens. Três grandes procedimentos reinam neste terreno: a sobreimpressão (de múltiplas camadas), os jogos de janelas (sob inúmeras configurações) e, sobretudo, a incrustação (ou chroma key).

Esses procedimentos estão muito presentes em videoartes que buscam explorar a linguagem do vídeo, a simultaneidade de imagens em camadas. Ao refletir sobre as criações contemporâneas, no que denominou de modernidade líquida, Bauman (2008, p. 34, tradução nossa) diz que este modo "de montar e desmontar é o que melhor se ajusta à percepção que temos do mundo que nos rodeia: um mundo 'múltiplo, complexo e em veloz movimento' e, portanto, 'ambíguo',

'emaranhado' e 'plástico', incerto, paradoxo e até 'caótico'". Como registrar, descrever, falar desse mundo? De que posição e de que pontos de vista?

A respeito dos modos de dizer sobre esta época, García Roldán (2012) considera que a linguagem audiovisual é a que melhor captura o pensamento do século XXI e está cada vez mais presente em nosso cotidiano pela democratização dos processos de produção e recepção de imagens. Hoje, performances gravadas, videoesculturas e videoartes estão disponíveis em repositórios como o *Vimeo* e o *Youtube*. Assim, criações artísticas que muitas vezes só poderiam ver vistas em museus e exposições ganham maior visibilidade na internet.

Leituras de produções audiovisuais

Na pesquisa "Arte contemporânea e ensino da arte: leituras de produções audiovisuais"[1], o interesse estava na leitura de criações audiovisuais da arte contemporânea, nas quais buscamos conhecer tanto os efeitos de sentido proporcionados pela articulação das diferentes linguagens que as constituem quanto as significações elaboradas por um grupo de crianças. Entre as produções audiovisuais da arte, a escolha recaiu em videoartes, por serem investigações poéticas que se utilizam da linguagem do vídeo com um olhar diferenciado do da mídia televisiva. Isso porque, conforme Bourriaud (2009, p. 13), "hoje a prática artística aparece como um campo fértil de experimentações sociais, como um espaço parcialmente poupado à uniformização dos comportamentos".

As experimentações estéticas na linguagem do vídeo, iniciadas nos anos de 1960, contrapõem-se à televisão e questionam o cinema. Conforme Regilene Sarzi-Ribeiro (2013, p. 1), "historicamente, o vídeo surge entre o cinema e a imagem infográfica; tecnicamente, entre a imagem eletrônica e a analógica e, esteticamente, entre a ficção e o real, entre o filme e a televisão, entre a arte e a comunicação". E a

[1] A pesquisa "Arte contemporânea e ensino da arte: leituras de produções audiovisuais" contou com bolsa de Produtividade em Pesquisa do CNPq (PQ-2012-2015), com a participação da Doutoranda Tatiana Telch Evalte, das bolsistas de iniciação científica Manuella Goulart (PIBIC/UFRGS-CNPq) e Tanise Reginato (BIC/UFRGS), e com assessoria, na área da música, de Luciano Garofalo Leite.

respeito das videoartes brasileiras, a autora destaca que são conhecidas por uma abordagem estética eletrônica "multiforme, mixada e totalizante, cuja plástica de fragmentos e detalhes, incrustações e sobreposições, imagens mosaicadas e caleidoscópicas, é edificada pelas tensões e interações entre os diferentes campos da comunicação audiovisual" (SARZI-RIBEIRO, 2013, p. 1).

Ao tematizarmos os efeitos de sentido em videoartes, algumas questões nos inquietavam e nos motivaram a investigar: O que as videoartes mostram e como se mostram? Que efeitos de sentido as estratégias de edição que articulam os sistemas visual e sonoro produzem? Como esses efeitos de sentido se apresentam? Como as crianças significam tais produções?

Nos exercícios de leitura buscamos tanto nos estudos de Ana Mae Barbosa (1991, 1998, 2010) e María Acaso (2006) sobre leituras de imagens e de produções audiovisuais no ensino da arte, como nos trabalhos de Yvana Fechine (2009), Ana Sílvia Médola (2009) e Nilton Hernandes (2005), subsídios teóricos e metodológicos para compreender os efeitos de sentido que os procedimentos que articulam as diferentes linguagens nessas produções audiovisuais propiciam.

No ensino das artes visuais, Ana Mae Barbosa, desde o final da década de 1980, vem construindo a teoria que denominou Abordagem Triangular, a qual enfoca a importância do entrelaçamento entre criação, leitura de imagens e contextualização. Sobre a leitura de imagens, em especial, a autora ressalta a necessidade de aprendermos na escola a ler, tanto obras de arte e objetos cotidianos, como produções da mídia que associam sons e imagens em movimento. Ana Mae enfatiza que a leitura dessas produções propicia apreender o modo como as linguagens visual e audiovisual se estruturam, possibilitando não só uma alfabetização visual como também uma alfabetização audiovisual.

María Acaso (2006), ao discutir a necessidade da leitura de produções visuais e audiovisuais na educação, destaca as diferenças entre ver e ler. Conforme a autora (2006, p. 89-90), o verbo "ver" diz respeito a "pousar nosso olhar de forma superficial sobre algo". E "[...] 'ler' significa primeiro olhar, deter o olhar no que se vê, obter a informação e selecionar um produto visual do resto (...)". Acaso (2006, p. 90) observa, também, que ler envolve compreender o que e como um texto visual,

verbal ou audiovisual se mostra ao nosso olhar, “para que a informação que nos chega modifique nosso conhecimento de uma forma controlada e consciente”. Assim, a autora considera imprescindível que se propiciem leituras de produções visuais e audiovisuais.

Os trabalhos de Fechine (2009), Médola (2009) e Hernandes (2005) trazem aportes para a leitura de criações audiovisuais, ao analisarem os sentidos produzidos pelas estratégias de montagem e de edição, que inter-relacionam as linguagens visual e sonora. Na pesquisa que deu origem a este artigo, a análise dos efeitos de sentido se concentrou nos ritmos apresentados no vídeo e no áudio, em separado e em suas articulações. A opção pelo ritmo diz respeito a ser um elemento presente nas duas linguagens, o qual, conforme as relações que a edição estabelece, pode gerar efeitos de consonância ou de dissonância.

Ao enfocarmos o ritmo no vídeo e o ritmo no áudio consideramos as categorias de duração, frequência e combinação abordadas por Fechine (2009)[2]. A autora observa, em relação à linguagem videográfica, que a duração de um ritmo pode ser identificada por sua intensidade — por meio de imagens simultâneas e movimentadas, no vídeo; maior pulsação e intervalos menores, no áudio —; ou por sua extensidade, presente em imagens mais demoradas; na menor pulsação e nos intervalos sonoros maiores. Há consonância quando ambos os ritmos, no vídeo e no áudio, apresentam intensidade ou extensidade. E a dissonância ocorre quando, por exemplo, no vídeo há intensidade e no áudio, extensidade.

A frequência de um ritmo pode ser analisada quanto às regularidades e às irregularidades na organização dos elementos visuais e sonoros. Isso se evidencia na continuidade — com imagens que partem de enquadramentos mais abertos para os mais fechados, no vídeo, e com maior regularidade na paisagem sonora —; e na descontinuidade — com imagens fragmentadas no vídeo e mudanças sonoras bruscas. Do mesmo modo como na duração, há consonância na frequência do ritmo quando, tanto no vídeo quanto no áudio, há continuidade ou descontinuidade.

[2] Fechine analisa em seus trabalhos a linguagem cinematográfica, considerando o ritmo visual e sonoro. Nesta pesquisa procuramos analisar o ritmo visual e sonoro na linguagem do vídeo. De acordo com Dubois (2004), cinema e vídeo são linguagens audiovisuais que guardam semelhanças e diferenças.

Enquanto se no vídeo há continuidade e no áudio descontinuidade, percebemos um efeito de dissonância.

E a categoria da combinação no ritmo está relacionada ao modo como as formas sonoras e visuais são associadas no tempo, podendo ser identificadas pela acumulação — com uma multiplicidade de elementos simultâneos no vídeo e no áudio —; e pela segmentação — com imagens sucessivas no vídeo e sons em sequência, com pouca variedade de elementos. O efeito de consonância em relação à combinação é percebido quando tanto no vídeo quanto no áudio há acumulação ou segmentação. E percebe-se a dissonância quando, por exemplo, no vídeo ocorre acumulação e no áudio, segmentação.

Para constituir nosso corpus de análise, realizamos um mapeamento de videoartes criadas a partir do ano 2000 e exibidas na Web, considerando os seguintes critérios: experimentações nas linguagens visual e sonora que as diferenciasse dos programas televisivos, os quais, em geral, são figurativos e possuem uma continuidade narrativa; tema de interesse de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental; tempo de duração máximo de 10 minutos. Com base nesses critérios, selecionamos três videoartes — *Cinema Lascado, Muto e Fragmentos —,* as quais tratam, respectivamente, de visões da vida urbana, de contínuas transformações e de uma percepção acelerada do ambiente. Elas têm entre 4 e 7 minutos de duração. Apresentam imagens desfocadas, distorcidas, acopladas a sons relativos a ruídos do trânsito de automóveis em vias urbanas ou de materiais e objetos cotidianos. Não oferecem uma narrativa verbal oral.

Neste artigo, apresentaremos leituras da videoarte *Fragmentos* identificando as relações que articulam os sistemas visual e sonoro para produzir sentido, bem como as significações que um grupo de crianças lhe conferiu.

Apreensão de sentidos na videoarte *Fragmentos*

Fragmentos[3] é uma criação de Carlos Delmondes[4] exibida no *Youtube* em 2013. Seu título dá pistas do que será mostrado. Com 4 minutos e 4 segundos de

[3] Trabalho disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iQQljpSfyIE>. Acesso em: 25 mar. 2021.

duração, o trabalho apresenta imagens que, pelos movimentos acelerados de aproximação (zoom in) e afastamento (zoom out), pelas sobreposições e pelas incrustações, tornam-se imprecisas, provocando no espectador uma sensação de estranhamento quanto à identificação do que é visto, ao mesmo tempo que o convoca a participar do deslocamento.

O vídeo inicia com uma tela preta contendo, na parte central, a palavra *Fragmentos* em cor branca, um pouco esmaecida, que logo se ilumina. A inscrição verbal desaparece num movimento vertical para baixo e, em alta velocidade, surge uma imagem texturada em cores. Esse primeiro plano não tem som, mas, quando o inscrito sai da tela, nas cenas seguintes podemos perceber ruídos.

Nessa junção de som e imagem, temos a percepção de que um dá ritmo ao outro. De acordo com Sarzi-Ribeiro (2013, p. 4), "ao integrar som e imagem em movimento o cérebro faz a leitura da mensagem por meio do despertar sensorial de todos os sentidos do corpo que atuam em relação, sensibilizados pelo que na teoria semiótica se denomina sincretismo". O sincretismo na semiótica discursiva caracteriza esse tipo de produção, em que há um entrelaçamento de linguagens para produzir uma significação.

Na videoarte, na passagem de uma cena a outra, percebermos contrastes de cores — de formas monocromáticas para coloridas —, de luminosidade — do escuro ao iluminado —, de movimento — rápido e lento — e de direção. Esses contrastes, juntamente com os cortes abruptos entre as cenas, os movimentos rápidos de câmera e de objetiva com enquadramentos focando e desfocando detalhes das imagens, evidenciam uma característica que perpassa toda a videoarte, provocando um efeito de deslocamento no espaço.

Na maioria das imagens, o que vemos são manchas, texturas, cores. Apenas em alguns momentos é possível identificar vestígios de elementos da natureza, como folhas, troncos, objetos e materiais. Movimentos de aproximação em zoom in e de afastamento em zoom out de maneira bastante rápida e brusca, sobreposições

---

[4] Carlos Delmondes é designer multimídia, desenhista, professor e artista plástico. Possui um canal de vídeos no *Youtube* e um blog hospedado no Wordpress, no qual comenta alguns de seus trabalhos e os comercializa.

e justaposições de imagens fazem com que formas e cores se misturem, como na Figura 1.



Figura 1 — Frame da videoarte Fragmentos (2013), de Carlos Delmondes.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iQQljpSfyIE>. Acesso em: 25 mar. 2021.

Nas aproximações, a imagem desfocada junto com o áudio, também mais lento, imprimem no espectador uma sensação de suspense. Esse efeito é logo substituído no vídeo por ângulos mais abertos e áudio mais frenético que dão a impressão de um deslocamento acelerado. Aos poucos, quando o ritmo visual começa a reduzir a velocidade e o foco fica mais preciso, vemos uma forma texturada. Logo, a imagem retorna, em ritmo frenético, com movimentos em zoom in e zoom out, fazendo deslocamentos na vertical para baixo (plongé) e para cima (contra-plongé), bem como na horizontal, de um lado a outro. O ruído que acompanha as imagens segue o mesmo ritmo acelerado. É um ruído constituído pela mistura de vários sons, que lembram passos, metais e batidas em objetos que emitem eco.

Em seguida, o ritmo visual se torna mais lento e temos a sensação de um mergulho (plongé) num espaço de formas texturadas. Conforme a câmera vai

adentrando esse espaço, de cima para baixo, é possível perceber, na parte superior da tela, uma forma mais escura. Tais movimentos produzem uma distorção na imagem e o som também fica mais lento, como se tivesse sido "esticado".

Ocorre, então, um corte abrupto e o que vemos na tela é apenas uma luz branca intensa. Essa imagem se transforma, pelo movimento de rotação em 180°, em outras imagens e, ao girar em várias direções, provoca um efeito de vertigem. O ritmo visual acelera e vemos uma forma retangular que, por sua textura, lembra uma madeira de cor clara. Assim como a imagem se transforma em ritmo acelerado, o som que a acompanha adquire a mesma intensidade. Aqui, podemos perceber na videoarte que os ritmos visual e sonoro se relacionam.

As imagens em movimento rápido mostram um deslocamento acelerado, promovendo no espectador a sensação de estar correndo junto. Tal sensação é homologada pelos sons graves, que criam um efeito de passos em um piso de madeira. No vídeo, as cores vão ficando esbranquiçadas e transformam a imagem, que adquire as cores amarela, azul, laranja e branca. Tal efeito cromático de manipulação das imagens ocorre na edição do vídeo, envolvendo uma tecnologia complexa. A esse respeito, Parente (1999, p. 5) diz que:

> Suponhamos que se faça uma imagem em movimento, seja em cinema, seja em vídeo. Uma vez que essa imagem está feita e transferida para a memória digital de uma estação gráfica, há várias possibilidades: pode-se reiluminar a imagem, reenquadrá-la sem perdas na definição, pode-se refocar a imagem mediante a equação de Fourrier. Pode-se também modificar as cores e introduzir outras como nos processos de colorização, o que hoje dá muito trabalho. Pode-se também modificar os movimentos, corrigir uma série de defeitos, pegar uma imagem e remodelá-la totalmente, torná-la irreconhecível; pode-se ainda mudar a cor da pele, dos olhos, do cabelo das pessoas. Não existe limite, porque há controle de cada um dos pontos que constituem a imagem.

Nesse processo de produção do audiovisual são as estratégias de edição e de mixagem de imagens que criam, a partir das manipulações visuais e sonoras, pontos de tensão e de descontração, de aceleração e desaceleração, os quais provocam estesicamente os espectadores. A todo momento há essa alternância entre rápido e lento, escuro e claro, parado e em movimento.

Na tela, a imagem se desfigura, transformando-se em um emaranhado de linhas, que remetem à visão de fios enrolados, de uma teia ou de vegetação seca (Figura 2). O ritmo do som acelera. A imagem dessa teia é mostrada por meio de movimentos pendulares, em várias direções e sentidos. Em áudio, um ruído mais agudo figurativiza o som de uma porta rangendo.



Figura 2 — Frame da videoarte Fragmentos (2013), de Carlos Delmondes.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iQQljpSfyIE>. Acesso em: 25 mar. 2021.

A imagem quase congela na tela. O movimento de câmera dá pequenos giros e o som fica mais abafado, remetendo à sensação de um arrastar de pés sobre folhas secas. Mais uma vez, o som retoma o ritmo acelerado e imagens são mostradas em movimentos rápidos, simulando uma caminhada acelerada. Essas passagens de um quadro a outro, construídas na edição do vídeo pelos procedimentos de cromatização e sobreposição de imagens e pelas articulações visuais e sonoras, criam uma narrativa audiovisual.

A respeito da edição ou mixagem das imagens, Dubois (2004, p. 91) observa que: “os encadeamentos no vídeo exploram modos de associação mais variados e mais livres, frequentemente polivalentes, sempre regidos pelo trabalho das imagens mesmas”. E o autor ressalta que, “se em vídeo ainda se monta, as imagens em todo

caso são montadas umas sobre as outras (sobreimpressão), umas ao lado das outras (janela), umas nas outras (incrustação), mas sempre no interior do quadro". Desse modo, "a mixagem permite enfatizar o princípio 'vertical' da simultaneidade dos componentes. Tudo está ali ao mesmo tempo no mesmo espaço" (DUBOIS, 2004, p. 89-90).

Em *Fragmentos*, o ritmo visual desacelera e é dado um close em uma escultura de sapo de jardim. É focado o rosto do sapo com aproximações e afastamentos e, em seguida, a imagem mostra um fragmento de uma outra escultura de jardim na cor branca, que parece figurativizar um cisne (Figura 3). A imagem oscila de um lado a outro, ora focando o sapo, ora o cisne, e o som volta a ter as características de uma porta rangendo.



Figura 3 — Frame da videoarte Fragmentos (2013), de Carlos Delmondes.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iQQljpSfyIE>. Acesso em: 25 mar. 2021.

De repente, a tela escurece e, em seguida, percebe-se uma imagem sem nitidez que parece ser uma madeira. A imagem congela, e o objeto que estava sendo mostrado tem, agora, a aparência de uma porta rústica. O ritmo visual se torna mais lento e ao som são acrescidos barulhos de metais caindo e passos num piso de madeira oca.

Logo, o movimento das imagens passa a ter um ritmo frenético e o som fica mais rápido. A imagem faz pequenos tremores e o ritmo do som fica mais ameno, podendo-se ouvir uma percussão em algo oco e em metal. A imagem mostra, lentamente, as superfícies de madeira, e o som vai adquirindo um ritmo mais rápido. Nesse momento, há um descompasso entre o ritmo visual e o ritmo sonoro.

As imagens ficam bastante desfocadas, percebem-se apenas formas e manchas de cores. O som continua acelerado e o ritmo das imagens, lento. As imagens vão se fundindo e já não se define mais o que está sendo mostrado, como na Figura 4.



Figura 4 — Frame da videoarte Fragmentos (2013), de Carlos Delmondes.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iQQljpSfyIE>. Acesso em: 25 mar. 2021.

Sobre a sobreposição de imagens no vídeo, Dubois (2004, p. 78) diz que ela produz um duplo efeito visual, “por um lado, efeito de transparência através da qual podemos perceber outra imagem, como em um palimpsesto. Por outro lado, efeito de espessura estratificada, de sedimentação por camadas sucessivas, como num folheado de imagens”. Tanto a transparência como as camadas e as distorções de imagens podem ser percebidas na videoarte que estamos analisando. Em outros quadros, uma mancha de cor branca e preta se sobrepõe à imagem, deformando-a (Figura 5).



Figura 5 — Frame da videoarte Fragmentos (2013), de Carlos Delmondes.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iQQljpSfyIE>. Acesso em: 25 mar. 2021.

Em um giro de 180°, o que vemos na tela é uma superfície acinzentada com pequenas formas texturadas. Nesse momento, a imagem é mostrada de forma mais lenta e o ritmo sonoro, mais rápido. O som fica mais denso, simulando o barulho do vento e dando a impressão de abertura de algo. Esse som dura pouco e o que escutamos, em seguida, são ruídos figurativizando passos numa superfície de madeira, em ritmo lento. As imagens são difusas. É possível ver que essa distorção acontece porque é dado um zoom na imagem.

Observa-se, então, que o foco está no tronco de uma árvore e que os movimentos criam o efeito de o estarmos escalando. Em seguida, a imagem mostra um movimento inverso, como se estivéssemos descendo pelo tronco da árvore de maneira acelerada. O som que acompanha faz menção a um trem freando sobre trilhos de metal.

As imagens voltam a ficar desfocadas com movimentos de um lado para o outro. O movimento adquire um ritmo muito rápido e as imagens giram, não dá para identificar o que mostram, apenas uma forma na cor ferrugem (Figura 6). Há uma parada e, logo, a câmera volta a fazer movimentos rápidos.



Figura 6 — Frame da videoarte Fragmentos (2013), de Carlos Delmondes.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iQQljpSfyIE>. Acesso em: 25 mar. 2021.

Pode-se perceber que as movimentações de câmera estão bastantes presentes nessa videoarte, seja nas oscilações em diferentes direções, seja nas aproximações e nos afastamentos. Essa maneira de mover a câmera confere conotações à imagem. Sobre essa problemática, Nogueira (2010, p. 88) descreve:

> No que respeita à técnica, os modos de conseguir um movimento de câmera são diversos, podendo ir da câmera à mão aos movimentos com grua, ao uso de qualquer veículo (carris, carros, carros de compras, cavalos, carroças, barcos, pêndulos etc.) ou mesmo às novas tecnologias que permitem a simulação digital do movimento da câmera. Mas há outros procedimentos que, de algum modo, os emulam.

O áudio retoma os sons do começo da videoarte, mas sem as marcas que simulam passos, imprimindo um ritmo mais acelerado que não condiz com a imagem que está praticamente congelada. Tudo fica escuro e o que se ouve é um ranger bem estridente. Ao final, aparecem na tela barras de cores — *Color Bars* ou CB —, as quais são consideradas como:

> Padrão de barras coloridas, de formato internacional, que serve para projetar circuitos eletrônicos de vídeo, para regular amplificadores de vídeo e para recalibrar monitores, câmeras etc. As barras coloridas, em preto e branco, dão uma reprodução tonal dos cinzas em escala crescente, começando pelo cinza mais claro, da cor amarela, passando pelas cores

> ciano, verde, magenta, vermelha e azul (a mais escura), ladeadas por uma barra branca a 75% na extrema esquerda e uma barra preta na extrema direita. (COLOR..., c2011, online).

Essa maneira de encerrar a videoarte remete aos vídeos analógicos, que se utilizavam das *Color Bars* para iniciar a projeção das imagens (Figura 7). Esse artifício acaba por causar uma sensação de estranhamento, nos fazendo pensar se a videoarte acabou ou se vai recomeçar.

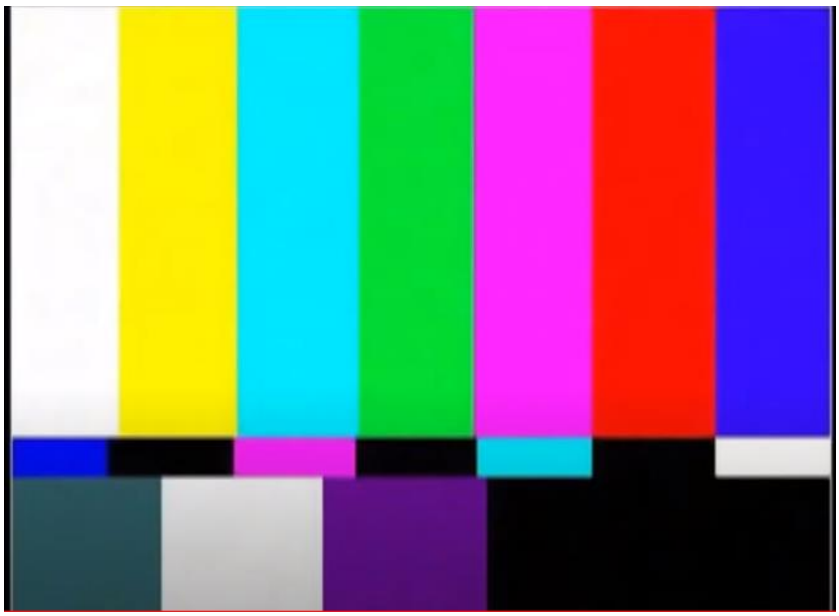

Figura 7 — Frame da videoarte Fragmentos (2013), de Carlos Delmondes.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iQQljpSfyIE>. Acesso em: 25 mar. 2021.

Na análise de *Fragmentos* procuramos enfocar as estratégias que articulam as linguagens visual e sonora para produzir o efeito audiovisual. No vídeo, podem-se observar rupturas no modo de apresentação das cenas, aproximações (zoom in) e afastamentos (zoom out) rápidos, nitidez ou falta de foco, aceleração ou desaceleração no ritmo das imagens. Em relação ao áudio, podem-se perceber ruídos presentes em nosso cotidiano, vinculados ao som de materiais como madeira ou metal.

Nessa videoarte constatamos que a duração foi explorada, prioritariamente, do ponto de vista da intensidade, tanto no vídeo como no áudio. No vídeo, as imagens possuem muitos cortes e percebemos grande número de “quebras”. E, no áudio, a pulsação tem intervalos menores, com andamentos rápidos. Quanto à

frequência, foi explorada a descontinuidade. No vídeo, pela fragmentação com interrupções na sucessão das imagens. No áudio, os sons dão "saltos" e fazem mudanças bruscas. Quanto à combinação, percebemos que há um predomínio de segmentação. Isso se evidencia no vídeo, pela busca por uma sucessividade das imagens. E, no áudio, pela pouca variedade de elementos sonoros.

Foi possível evidenciar, então, que em *Fragmentos* as articulações entre imagens e sons criam efeitos, prioritariamente, de consonância, embora provoquem, em alguns momentos, um estranhamento tanto visual quanto auditivo por meio de contrapontos.

Leituras de Fragmentos pelas crianças

Para conhecer as significações criadas pelas crianças acerca da videoarte, constituímos um grupo focal com estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública da cidade de Porto Alegre (RS). O grupo estava formado por 27 crianças, 11 meninas e 16 meninos, com idade entre 11 e 13 anos. A pesquisa[5] consistiu numa proposta de leitura envolvendo a exibição da videoarte e, após, uma conversa a partir do que interessou às crianças e das características expressivas da produção.

Em relação a *Fragmentos*, na conversa com o grupo de crianças, o primeiro fator evidenciado foi a questão sonora. A esse respeito, elas comentaram: "*Parecia um som de um copo com uma colher batendo e um barulho de trem". "Barulho de madeira." "O som parecia de uma porta rangendo." "Som de uma madeira sendo cortada por um serrote."* De certo modo, todos os ruídos citados faziam parte dos repertórios das crianças, de algo do cotidiano delas que associaram com os sons da videoarte.

Outro ponto observado foi a relação do som com as imagens: "*Eu queria falar que o som é tipo de um skate andando. E é meio confuso porque o som não tem*

[5] O estudo focal se desenvolveu em quatro encontros com duração de aproximadamente 60 minutos. Em cada encontro foi exibida uma videoarte — *Cinema Lascado, Muto e Fragmentos* — e realizada uma proposta de leitura audiovisual a partir de conversa com os participantes. No último encontro as crianças puderam rever as videoartes.

nada a ver com as imagens. Às vezes vai lento, sobe e desce do nada e depois vai rápido. Rapidão, normal e câmera lenta." "Quando a madeira está rangendo aí tem relação com a imagem. Mas só nessa hora." Vemos, assim, que as crianças perceberam que as imagens que aparecem no vídeo nem sempre têm sincronia no áudio, apesar de algumas vezes coincidirem imagens rápidas com sons acelerados.

Rodriguez (2006) aponta que a sincronia entre os ritmos musical e visual produz uma agradabilidade, enquanto a assincronia dessas duas linguagens provoca uma sensação de desagradabilidade. A esse respeito Fechine (2009) observa que podemos considerar tais situações como eufóricas ou disfóricas (respectivamente) e que estão ligadas, diretamente, com as disposições sensíveis (um "sentido sentido") construídas por meio dos procedimentos de sincretização da montagem ou da edição. Em *Fragmentos*, tanto o áudio, com ruídos estridentes e rastejantes, como o vídeo, com imagens desfocadas, aceleradas, provocam uma sensação de desagradabilidade, produzindo um efeito disfórico.

A respeito do processo de criação da videoarte, as crianças comentaram: *"Filmaram depois eles aceleraram, fizeram rápido e depois fizeram mais lento." "É uma pessoa gravando na própria casa e fazendo efeitos."* As falas indicam tanto o processo de captura das imagens como a manipulação dessas na edição, para constituir o ritmo visual da videoarte.

Na análise da videoarte, observamos algumas características apontadas por Fechine (2009) em relação às articulações entre os ritmos visual e sonoro, com cortes abruptos e movimentados. Essas características dizem respeito às categorias da duração, da frequência e da combinação. Nas falas das crianças, constatamos que, mesmo sem utilizar a terminologia específica, elas se referem ao ritmo visual vinculando-o às categorias da duração pela intensidade (*Filmaram depois eles aceleraram, fizeram rápido e depois fizeram mais lento)*; da frequência pela descontinuidade (*Às vezes vai lento, sobe e desce do nada e depois vai rápido. Rapidão, normal e câmera lenta.)*; e da combinação no tempo pela segmentação, quando se referem ao modo como as imagens foram captadas ("*De todos os ângulos misturados". "Sobe numa árvore." "No telhado." "Num cano") e pela acumulação ("São imagens misturadas com sons diferentes.").*

As crianças observaram, também, que as imagens da videoarte foram gravadas em um jardim de uma casa e isso foi referendado pelos objetos encontrados nesses espaços: *"Tinha um cisne branco." "Também tinha barro." "Um sapo de cimento." "Apareceu um barril com uma mangueira em cima." "É uma pessoa gravando na própria casa e fazendo efeitos."*

Ao mencionarem as sensações que a videoarte provocou, as crianças disseram: *"Uma sensação esquisita que, primeiro, vai devagar e depois acelera e parece filme de terror."* Nessa afirmação, podemos constatar que o ritmo acelerado e a fragmentação das imagens contribuíram para essa sensação de terror. Tais características são comumente usadas para criar um efeito de expectativa, de tensão, de que algo está para ocorrer.

Ao significarem a videoarte, as crianças procuraram associar imagens e sons a referenciais presentes em seu cotidiano. Nas leituras, percebe-se que elas se surpreenderam com essa criação, tanto pelas distorções das imagens, como pelos sons. Constatou-se que as crianças ainda não haviam tido contato com esse tipo de produção. No entanto, a maioria delas costumava acessar sites de vídeos, como o *Youtube*, que hospedam produções provenientes de vários segmentos, incluindo videoartes.

Ao serem questionadas acerca das diferenças entre essa videoarte e os programas televisivos a que assistiam, as crianças mencionaram que na videoarte não há uma história e que na TV os programas têm histórias. Observaram, ainda, que na videoarte há uma montagem e que na televisão não, mas logo começaram a perceber que alguns programas da mídia também utilizam montagens.

Quando discutimos a respeito do processo de montagem/edição na videoarte, observamos que as crianças já tinham uma noção do que se trata e que algumas possuíam, inclusive, familiaridade com programas de edição de vídeo. Importa destacar, ainda, que as crianças acabaram percebendo e descrevendo muitos procedimentos empregados na edição da videoarte, sem que soubessem, tecnicamente, do que se tratava. Além disso, mencionaram que se pode "brincar" com as imagens, tornando-as lentas ou rápidas e tirando ou colocando cores nelas.

Assim, as leituras que as crianças fizeram de *Fragmentos* dão indícios da sua familiaridade com as tecnologias, tanto por seus conhecimentos (mesmo que rudimentares) acerca dos processos de captura de imagens e sons como de edição de um audiovisual. E, ainda, pela busca de vídeos nos repositórios da internet. Essas constatações mostram a pertinência e a relevância de analisarem-se criações audiovisuais no contexto escolar, de modo a estimular os estudantes a refletirem sobre o que estão vendo, ao mesmo tempo que podemos lhes apresentar produções artísticas contemporâneas diversas da mídia televisiva.

Conclusões

Este artigo teve por objetivo apresentar leituras de uma produção audiovisual da arte contemporânea, a videoarte *Fragmentos*, analisando os efeitos de sentido que os procedimentos que articulam os ritmos visual e sonoro criam ao instaurar a simultaneidade de linguagens no texto audiovisual e as significações criadas por um grupo de crianças.

Em *Fragmentos,* as imagens, na maior parte do vídeo, mostram-se bastante desfocadas, resultando em formas e manchas de cores. Ora o som apresenta-se em ritmo acelerado associado a imagens lentas, ora há uma consonância entre os ritmos visual e sonoro. Nessa videoarte, constatamos que a duração foi explorada, prioritariamente, do ponto de vista da intensidade, tanto no vídeo como no áudio. Quanto à frequência, foi explorada a descontinuidade. Quanto à combinação, percebemos que há segmentação.

Na leitura das crianças, o que primeiro lhes chamou a atenção foram os ruídos presentes na videoarte. Elas notaram que aquilo que aparece no vídeo nem sempre tem sincronia com o áudio. A respeito do processo de criação da videoarte, mencionaram tanto o modo de captura das imagens como a manipulação dessas na edição, constituindo o ritmo visual. Descreveram estratégias de montagem/edição utilizadas em produções audiovisuais, mesmo sem um conhecimento técnico. Referiram-se ao ritmo visual vinculando-o às categorias da duração pela intensidade (“Filmaram depois eles aceleraram, fizeram rápido e depois fizeram mais lento.”), da

frequência pela descontinuidade ("Às vezes vai lento, sobe e desce do nada e depois vai rápido. Rapidão, normal e câmera lenta.*")* e da combinação no tempo pela segmentação, quando se referem ao modo como as imagens foram captadas ("De todos os ângulos misturados.*" "*Sobe numa árvore.*"* "No telhado." "Num cano.") e de acumulação *("*São imagens misturadas com sons diferentes.*").* E mostraram, também, que se pode "brincar" com as imagens, tornando-as lentas ou rápidas e alterando suas cores.

Portanto, com os resultados dessa investigação espera-se incentivar a leitura de produções audiovisuais da arte contemporânea no ensino da arte, seja por meio da investigação sobre os modos de articulação das linguagens para produzir efeitos de sentido, seja no entendimento de como os estudantes apreendem tais produções, passando da instância do ver e do ouvir para uma reflexão sobre essas criações. Tais leituras buscam proporcionar uma formação audiovisual de indivíduos críticos. Além disso, interessa compartilhar possibilidades de análise de textos videográficos propiciando aos educadores, em geral, e aos professores de arte, em especial, abordarem produções audiovisuais contemporâneas e construírem estratégias de interação com esses textos.

Referências:

ACASO, María. *Esto no son las Torres Gemelas*: cómo aprehender a leer la televisión y otras imágenes. Madrid: Catarata, 2006.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte.* São Paulo: Perspectiva, 1991.

BARBOSA, Ana Mae. *Tópicos utópicos*. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda P. da. *Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais.* São Paulo: Cortez, 2010.

BAUMAN, Zygmunt. *Los retos de la educación en la modernidad líquida.* Barcelona: Editorial Gedisa, 2008.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

COLOR bars. *In*: TUDO sobre TV. [São Paulo]: Magia Comunicações, c2011. Disponível em: <http://www.tudosobretv .com.br/glossa/gloss_c.htm>. Acesso em: 11 abr. 2021.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

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

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

MÉDOLA, Ana Sílvia. Lógicas de articulação de linguagens no audiovisual. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de; TEIXEIRA, Lucia. (org.). *Linguagens na comunicação:* desenvolvimentos de semiótica sincrética. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p. 401-419.

NOGUEIRA, Luís. Manuais de Cinema III. Planificação e montagem**.** Covilhã: LabCom, 2010. Disponível em: <http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais_III_planificacao_e_montagem.pdf>. Acesso em: 2 maio 2021.

PARENTE, André. Cinema e tecnologia digital**.** *Lumina*- Facom/UFJF, v.2, n.1, p.1-17, jan/jun. 1999. Disponível em: <http://www.ufjf.br/facom/files/2013/03/R2-Parente-HP.pdf>. Acesso em: 2 maio 2021.

SARZI-RIBEIRO, Regilene A. Entre cinema e vídeo – tensões e interações na videoarte brasileira. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 18., 2013, Bauru, SP. *Anais* [...]. São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2013. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-0265-1.pdf>. Acesso em: 7 abr. 2021.

GARCÍA ROLDÁN, Ángel. *Videoarte en contextos educativos*: las nuevas narrativas audiovisuales y su inclusión curricular en los programas de educación artística desde una perspectiva a/r/tográfica. 2012. Tesis (Doctorado en Bellas Artes) – Universidad de Granada, Granada, 2012.

RODRIGUEZ, Angel. *A dimensão sonora da linguagem audiovisual***.** São Paulo: SENAC, 2006.