



ENTRELAÇAMENTOS AUDIOVISUAIS EM PRODUÇÕES CONTEMPORÂNEAS

Analice Dutra Pillar. UFRGS

RESUMO: O texto problematiza a leitura da visualidade na escola, enfocando uma criação audiovisual da arte contemporânea que se diferencia da mídia televisiva. A partir do referencial da semiótica discursiva, analisa a videoarte *O corpo do vídeo* e como as crianças a significam. A metodologia de análise da videoarte buscou apreender os efeitos de sentido propiciados pelas interrelações entre os sistemas visual e sonoro. O trabalho envolveu um grupo focal com crianças que, após assistir esta produção, discutiu suas significações. A videoarte joga com imagens, cores e sons, em aceleração crescente de movimento. Nas leituras das crianças, as surpreendeu imagens e sons sem efeitos de realidade; e a ausência de uma narrativa verbal explícita. As conclusões apontam a importância de refletirmos sobre produções da arte contemporânea na escola e seus diálogos com o presente.

Palavras-chave: Ensino da arte. Leitura de imagens. Arte contemporânea. Videoarte.

ABSTRACT: *The text problematizes the reading of visuality in school, focusing on an audiovisual creation of contemporary art that differs from television media. From the point of view of discursive semiotics, the video art *O corpo do vídeo* is analyzed and the meanings children give to it. The methodology of analysis of the video art sought to identify the effects of meaning elicited by the interplay between visual and audio systems. The work involved a focus group with children who, after watching this production, discussed its meanings. The video art plays with images, colors and sounds in a crescently accelerating movement. In the children's readings, the images and sounds without reality effects surprised them, as well as the absence of an explicit verbal narrative. The findings point to the importance of reflecting about productions of contemporary art in school and their dialogues with the present.*

Key words: *Art education. Reading images. Contemporary art. Video art.*

Em nosso cotidiano convivemos com produções onde predominam os entrecruzamentos de linguagens, fazendo com que textos puramente verbais, visuais ou sonoros sejam quase inexistentes. María Acaso (2009, p.131) observa que esta mescla é uma característica de nossa época onde nem os alimentos, nem a água, nem as etnias são puras e em que a pureza aparece como um valor associado às religiões e aos fanatismos. Habitamos ambientes audiovisuais que nos fornecem informações de diferentes ordens e convocam de modo insistente nossos sentidos para apreendê-las. Imagens em fluxos, acopladas a sons, exibidas em telas, acessadas nos contextos mais diversos.

Catalá Domenèch (2008 e 2010) diz que esta pluralidade de imagens aumentou de modo considerável com a hibridização entre o visual e o tecnológico, a qual tem requerido o trabalho conjunto entre vários campos de conhecimento, borrando fronteiras entre os territórios da arte, da ciência e da tecnologia. O autor aponta, também, que a utilização da tecnologia digital pelos artistas é cada vez mais intensa, fazendo com que as produções, em especial na arte eletrônica, sejam feitas através de parcerias entre artistas e técnicos.

Desde sua criação, o campo do vídeo foi explorado como meio de expressão artística, embora tenha sido sua utilização comercial a mais difundida através da televisão. Catalá Domenèch (2010, p.243) diz que a televisão ao conectar-se “diretamente com o entorno, se converte em um objeto a mais, mas um objeto central neste caso, que reinterpreta o resto dos objetos que há no âmbito que a contém”. Tal reinterpretação se dá através de fluxos de informações audiovisuais que, segundo Catalá Domenèch (2010, p.16) “adquirem a forma ideológica das grandes corporações multinacionais, as únicas estruturas sociais da atualidade que não estão hipotecadas pelo passado e que, portanto, existem em uma expansão e transformação contínua e praticamente livre.”

Ao analisar o tipo de narrativa que as imagens e as produções audiovisuais propiciam, Acaso (2006, p. 30-32) observa que podemos considerá-las como metanarrativas ou micronarrativas. As metanarrativas abrangem o conjunto de produções financiadas pelas grandes corporações que procuram estabelecer modelos, induzir a realização de determinadas ações, indicar determinados padrões. Aqui podemos situar a mídia televisiva, que contempla funções tanto informativas como comerciais e de entretenimento. Em relação às funções informativas, perpassa a ideia de uma pretensa neutralidade do que é informado e de como se configuram visualmente as informações. No entanto, a edição do que é mostrado evidencia posicionamentos políticos e ideológicos. Sobre as demais funções, Acaso (2006, 16-17) diz que “as imagens comerciais se constroem com o objetivo de que o espectador/consumidor compre um produto ou um serviço, incluindo os de entretenimento, isto é, as imagens que se consome para gerar prazer”.

Já as micronarrativas dizem respeito às produções, em geral relacionadas à arte, que se opõem a modelos e nos fazem refletir sobre nossa visão de mundo. São

criações artísticas que propiciam um olhar crítico do que apresentam, geram questionamentos, inquietações, dúvidas. Segundo Catalá Domenèch (2010, p.15-16) “vivemos em uma sociedade conformada por uma realidade baseada em fluxos de informações, os quais parcialmente se convertem em conhecimento (social) e mais parcialmente ainda, em sabedoria (individual)”. As micronarrativas buscam gerar conhecimento e propiciam a construção de significados pessoais. Conforme Acaso (2010, p. 128), “a expressão, o sentimento e o prazer são também parte da experiência artística, mas a produção de conhecimento é talvez a parte fundamental do fato artístico hoje”. A videoarte insere-se, então, no campo das micronarrativas.

Como, então, proceder à leitura de produções audiovisuais, em especial de micronarrativas? Como passar da instância da contemplação para a compreensão? Uma teoria que tem nos ajudado a pensar sobre estas questões é a semiótica discursiva, ao abordar as produções audiovisuais como manifestações, enfocando tanto seus discursos como suas qualidades sensíveis; e a leitura como produção e apreensão de efeitos de sentido. Para esta teoria o sentido se constrói no ato de leitura através das relações que se estabelecem entre o leitor, com as informações que possui; o objeto a ser lido, que no caso de produções audiovisuais envolve a interação das diferentes linguagens para constituir uma significação; e o contexto de leitura que envolve tanto o do leitor como o que faz parte do objeto em foco.

Neste texto apresentaremos um recorte do corpus da pesquisa *Visualidade e sentido: contágios entre arte e mídia no ensino da arte*² enfocando nossa leitura da videoarte *O corpo do vídeo* e as leituras que crianças fizeram após assisti-la. Os critérios para seleção da videoarte estavam relacionados a ter uma narrativa diferenciada da mídia televisiva; um tempo de duração pequeno; e uma adequação à idade das crianças. A metodologia de análise da videoarte buscou apreender os efeitos de sentido propiciados pelos entrelaçamentos entre os sistemas visual e sonoro, apontando afinidades e interferências entre imagens e sons.

O corpo do vídeo

O Corpo do vídeo é um trabalho de João Angelini, de 2005, que foi premiado no Festival do Minuto, o maior festival de vídeo da América Latina que serve de paradigma para outros eventos em mais de 50 países³. A videoarte está disponível

na Web em <http://www.youtube.com/watch?v=BHGIhHSRdbA> e tem duração de 1 minuto.

É uma animação não figurativa que mostra barras de cores associadas a sons, as quais se modificam seja em seu cromatismo seja na forma. Para a leitura desta videoarte buscamos nos estudos de Fachine (2009, 2007), Médola (2004) e Hernandez (2005) e Teixeira (2004) subsídios teóricos e metodológicos para compreender os procedimentos que articulam as diferentes linguagens desta produção audiovisual. A descrição, que segue, procura identificar as linguagens e as relações que as articulam para produzir sentido.

Na tela sobre um fundo escuro sobrepõem-se, em vermelho, dois grandes retângulos verticais dispostos intercalados com o fundo. Na base destes, vemos outros dois pequenos retângulos horizontais, tendo como ponto de união apenas o ângulo direito das formas verticais e o esquerdo das horizontais. Um quadrado, apoiado na base inferior e deslocado para esquerda, serve de suporte para as formas dispostas à esquerda da tela. Esta imagem está acompanhada por um som constante e estridente. Black out, a tela escure e o som cessa. Em seguida, o som volta menos agudo e no fundo escuro aparecem, na cor verde, dois quadrados localizados à esquerda da tela, em tamanhos diferentes, e dois retângulos pequenos horizontais, mais à direita. Novamente a tela escurece e o som silencia. Aparecem, então, sobre o fundo escuro, quatro retângulos verticais em azul, dispostos intercalados com o fundo, e à esquerda da tela três quadrados, dois deles num azul mais escuro. Percebe-se, aqui, o som num tom mais baixo e mais grave. A tela escurece e silencia, para, em seguida, reiniciar exatamente a mesma sequencia de cores e sons, agora em um intervalo de tempo mais curto entre a aparição das barras e a duração dos sons, gerando uma aceleração tanto no ritmo visual como sonoro. Quebrando esta sequencialidade cromática, após a tela em vermelho, surgem na tela barras nas cores amarelo, verde e vermelho. Retorna a tela com quadrados em verde, para, em seguida, uma nova ruptura com uma composição em verde, azul e ciano. Retorna a tela com os retângulos azuis para, em seguida, surgir uma composição nas cores magenta, vermelho e azul. A tela com os retângulos azuis aparece, então, reiteradas vezes, para depois ser retomada a sequencia inicial das cores, com uma repetição. Quebrando esta sequencia surgem duas telas, uma com as cores verde, azul e ciano; e outra com uma barra que vai do branco ao azul-

violeta, passando pelo amarelo, ciano, verde, rosa e vermelho. O ritmo diminui e retornam as telas com as cores iniciais, vermelho, verde e azul.

Esta produção diferencia-se do gênero narrativo da televisão ao romper com uma narrativa representativa e propor uma investigação formal através da manipulação de imagens e sons. Na narrativa televisiva tradicional há uma referencialidade ao mundo externo e uma sequência temporal linear. Neste trabalho não há ficção nem uma narrativa que remeta a efeitos de realidade, o discurso é autorreferencial, o que causa um estranhamento no leitor, fazendo com que tenha uma nova experiência de leitura do audiovisual.

Nesta animação percebem-se imagens sequenciais trabalhadas quadro a quadro, com entrelaçamentos entre o visual e o sonoro através do estabelecimento de correspondências de uma cor para cada som. Zunzunegui (1995, p. 226) menciona que “com o uso de computadores e sintetizadores é possível proceder à criação de figuras com a utilização do espectro eletromagnético, sem necessidade de recorrer a informações exteriores facilitadas pela câmera”. No entanto, Angelini comenta que o processo que utiliza é todo artesanal, que é o que define a animação. E o autor diz “estou mexendo na menor unidade da tecnologia da imagem em movimento que é o *frame* parado. Eu estou manipulando isso. É uma busca de uma autonomia dessas mídias, de parar de representar movimento, narrativa ou até figura”⁴.

O corpo do vídeo traz uma composição com formas geométricas, quadrados e retângulos, que faz referência às formas produzidas por um gerador de formas, um instrumento que possibilita criar com as formas básicas do círculo, oval, retângulo e quadrado, em diferentes tamanhos e cores. No caso deste trabalho, Angelini usou as formas do retângulo e do quadrado em diferentes escalas.

A dimensão topológica explora a orientação das formas geométricas em relação à tela, situando-as acima ou abaixo, à direita ou à esquerda; bem como suas posições, dispondo-as mais centralizadas ou deslocadas, provocando composições simétricas ou assimétricas.

O vídeo utiliza as cores primárias da luz, vermelho, verde e azul-violeta, com quais cria todas as outras cores por sobreposições. A síntese aditiva das três cores

resulta no branco e a sobreposição do azul-violeta com o vermelho gera o magenta; do vermelho com o verde, o amarelo; do azul-violeta com o verde surge o azul claro, ciano. A ordem das cores que compõem o espectro corresponde à decomposição da luz em um prisma, resultando nas cores branca, amarela, ciano, verde, magenta, vermelha e azul-violeta.

Este jogo de cores está presente no vídeo, tanto na sequência das cores primárias que é constante no trabalho, como nas rupturas estabelecidas pelas telas com mais cores. O modo como as cores estão organizadas remete à barra produzida por um gerador de barras de cores, uma ferramenta muito usada por técnicos em eletrônica para ajustar televisores e monitores; e que é um procedimento técnico e de montagem de vídeos.

Em *O corpo do vídeo*, já de início chama atenção tanto a alternância como a repetição de sonoridades entrelaçadas com as imagens, causando certo estranhamento na identificação do que é visto e ouvido. A videoarte inicia com um som constante e um pouco estridente num fundo escuro com barras vermelhas. Quando a tela fica toda escura, o som cessa. Há aqui uma correspondência entre ausência de luz e silêncio. Esta relação aparece na passagem de uma tela a outra, como uma constante em toda videoarte.

Em seguida o som fica menos agudo e aparece uma tela com fundo escuro e barras verdes, novamente tela escura e fim do som. Na próxima tela aparecem várias barras azuis-violeta e o som parece ficar um pouco mais grave, volta a tela escura e inicia exatamente a mesma sequência de cores e sons, mas com um espaço de tempo mais curto entre uma e outra. A sequência se repete e o tempo entre a aparição de uma e outra diminui ainda mais.

Depois da última sequência das cores e sons, a tela fica escura e sem som é quando aparecem novamente as barras vermelhas com um som um pouco mais prolongado e com as cores amarelo e verde a seguindo em outras barras na mesma tela, cada uma com seu próprio som. Rapidamente aparece a tela com as barras verdes e segue-se uma tela com dois tons de azul e verde e um som mais fônico. A seguinte vem com magenta, vermelho e azul, enquanto isso os sons alternam tempos, paradas e intensidade. A última tela a aparecer são as barras vermelhas.

Com o aparecimento de novas cores, podemos discutir acerca da relação entre cores e sons. Especialistas em imagem e som falam a respeito das relações entre cores e certos tipos de sons, pois, de modo simplificado, a cor tem a ver com o espectro sonoro, ou seja a frequência das cores está relacionada à frequência das notas musicais.

Edu Silva⁵ comenta as relações entre cores e sons e os significados que instauram. Conforme o autor, o ruído branco tem em si todas as frequências audíveis com igual energia e lembra um chiado irritante. Já o ruído rosa é o ruído branco filtrado. Parece então ser mais equilibrado aos nossos ouvidos que o ruído branco, que sentimos como sendo mais "agudo". O ruído vermelho é a cor de frequência mais baixa. Enquanto o ruído azul está relacionado à energia que cresce de acordo com a frequência ao longo de uma determinada faixa do espectro. O ruído violeta (ou púrpura) diz respeito à energia que cresce de acordo com a frequência ao longo de uma determinada faixa do espectro. Considera-se o violeta a frequência mais alta. O ruído verde, para alguns autores, é o ruído de fundo da natureza, semelhante a um ruído rosa. O ruído negro é qualquer ruído cujo espectro de frequências foge dos limites da audição humana. Também é citado como sendo o silêncio.

Na videoarte *O corpo do vídeo*, esta pode ser uma possível explicação para a tela silenciosa entre uma barra e outra, ser negra. Podemos, ainda, estabelecer relações entre as cores e os ruídos que aparecem junto delas, assim como ficou evidente quanto ao silêncio que ocorre quando aparece a cor negra, com a explicação acima sobre ruído negro.

No contexto desta videoarte existem não apenas as cores das barras, mas a produção de som. Podemos, então, buscar relações entre as frequências das notas musicais e o comprimento de frequência de onda das cores. Existem muitas teorias relacionando cores e som, no site <http://audiolist.org/forum/kb.php?mode=article&k=53> é apresentada a tabela exibida, a seguir, estabelecendo uma correspondência entre notas musicais, frequência em Hz, cores, comprimento de frequência de onda e frequência em Hz.

Nota	Freq.	Cor	Compr. de Freq onda (nm)	Freq. Hz (x10 ¹²)
FA#	370,0	vermelho	737	407
SOL	392,0	vermelho	696	431
SOL#	415,3	vermelho	657	457
LA	440,0	laranja	620	484
LA#	466,2	amarelo	585	513
SI	493,9	verde	552	543
DO	523,3	verde	521	575
DO#	554,4	azul	492	610
RE	587,3	anil	464	646
RE#	622,3	violeta	438	684
MI	659,3	violeta	414	725
FA	698,5	violeta	390	768

Tabela 1 – Relações entre as frequências de notas musicais e cores

Voltando para sequência da descrição da videoarte após as últimas barras relatadas aparecerem, a tela fica escura e silenciosa por um tempo mais prolongado e o que se segue é um som rápido, como se fosse uma nota levemente tocada e barras azuis-violeta que desaparecem rapidamente também, isso ocorre algumas vezes, porém com alternância no tempo do som e duração de aparecimento das barras azuis-violeta, ao final dessa sequência aparecem as barras verdes e vermelhas alternando-se com as azuis-violeta, cada uma com um som diferente e sincronizadas com o tempo de seu aparecimento. Por fim todas as barras e sucessões de cores começam a ressurgir alternadamente e sem uma ordem exata, aparecem e somem rapidamente produzindo cada uma o seu som, o que em conjunto parece praticamente formar uma música ou remetem ao som de teclas de telefone com seu bipe característico sendo apertadas quase ao mesmo tempo.

Com mais cores aparecendo e com o tempo das aparições e dos sons acelerando esse “cenário musical” da videoarte, podemos dizer que há um ritmo que dá forma e que organiza as estruturas da mesma, produzindo uma significação. É através dele que percebemos as alternâncias de som entre uma imagem e outra e a repetição do som em uma mesma cor. Notamos que este ritmo entre cores e sons, sequências e intervalos, variações e repetições configura a videoarte.

Quanto à alternância de velocidade do aparecimento das barras de cores e do som que as acompanha, poderíamos pensar os intervalos, aquelas telas de fundo

escuro e silêncio, entre uma barra e outra como um todo contínuo que se opõe as formas geométricas sobrepostas ao fundo escuro. A mudança de cores e sons sempre cortados por telas escuras permanece por alguns segundos, quando começa a aumentar seu ritmo visual até atingir uma velocidade bem acelerada em que não se identifica qual cor aparece primeiro e tudo se confunde em um som agudo e constante, resultado da velocidade sonora também.

Em seguida, há uma alternância sequenciada de barras de cores diferentes na mesma tela com sons em tons diferentes que parecem soar em harmonia. Quando aparecem todas as cores em uma tela só, lado a lado, ouve-se apenas uma nota aguda soando constante. Logo, retornar o movimento alternado de cores e sons. Porém a “volta” é breve e aparecem muito rapidamente, as três primeiras telas iniciais com as formas em vermelho, verde e azul-violeta, cessa de repente o som e com isso termina a videoarte.

No texto *Produções Audiovisuais Contemporâneas e o Ensino da Arte*, Pillar (2011) diz que 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. *O corpo do vídeo* é a montagem que cria por sobreposição o discurso audiovisual.

Na análise desta produção audiovisual foram identificadas as linguagens visual, em relação às formas, à organização espacial e às cores; e sonora, os ruídos; e suas interações. 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 das imagens em ritmo de aceleração crescente com uma sonoridade que se intensifica”, diz Pillar (2011). A partir da desconstrução e da reconstrução deste texto foi possível evidenciar redes formais de significações.

Esta videoarte propõe um novo modo de ver o audiovisual. Como as crianças lêem esta produção? Que efeitos de sentido lhe conferem?

Leituras das crianças

Para conhecer as significações das crianças acerca desta videoarte constituímos um grupo focal com crianças da 4ª série do Ensino Fundamental, de

uma escola da rede pública de ensino, localizada na região central da cidade de Porto Alegre (RS). O grupo era formado por 27 crianças, 14 meninas e 13 meninos, com idade entre 9 e 13 anos. Apenas cinco crianças eram repetentes, todas tinham, portanto, entre 4 e 5 anos de escolarização desde seu ingresso no Ensino Fundamental.

A maioria das crianças era de classe média, com pais que trabalhavam no comércio, como autônomos ou no serviço público; alguns eram de classe média baixa, com as profissões dos pais como empregado doméstico, auxiliar de limpeza, motoboy, zelador, vigilante, padeiro, auxiliar administrativo.

A pesquisa com este grupo de crianças consistiu em, após assistir a videoarte, compreender suas leituras desta produção. Com a metodologia do grupo focal⁶ procuramos promover, através da interação grupal, a troca de ideias, a fundamentação de tais ideias, as contra-argumentações e discordâncias. Nosso objetivo era conhecer que efeitos de sentido as crianças construíam na relação com este texto audiovisual e como percebiam as interações entre as diferentes linguagens que o constituem.

O encontro com o grupo foi realizado em um auditório da escola que contava com equipamento de DVD. O registro do encontro foi feito em vídeo, com uma filmadora, para registrar o que as crianças diziam e faziam durante a assistência à videoarte, o que e como expressavam suas leituras do que foi visto após a exibição desta produção.

Ao iniciarmos a sessão exibindo a videoarte, as crianças questionaram: “Não vai começar?”. Tal pergunta diz respeito ao estranhamento causado pelo modo como a videoarte se configura, o qual remete à configuração inicial de um vídeo VHS. Sobre este estranhamento, Zunzunegui (1995, p.227) diz que “a geração de novas imagens, não representativas e que não remetem a nenhuma realidade prévia, coloca muitos problemas a um público acostumado a referencializar permanentemente suas impressões visuais”.

Após assistirem a videoarte, as crianças comentaram: “Ficou mudando de cor. Um monte de cor, um monte de cor”, “não muda de cor, é colorido”, “amarelo, preto”. As crianças mencionaram que na videoarte não tem uma história. Uma das

condições básicas de uma narrativa tradicional é a presença de transformação, a qual na videoarte não se aplica a personagens nem a situações, mas sobre imagens e sons.

Ao serem questionadas acerca do que viram na videoarte *O corpo do vídeo*, as crianças disseram: “Tem um monte de coisas. A cor, o som. Música”. Som é a mesma coisa que música? “O som pode ser de uma porta batendo, isso é um som”, “a música já é um pouco diferente”. Que tipo de música aparece na videoarte? “De teclado”, “violão”, “cada cor tem um som”, “o som tan –tan- tararan”. Tinha alguma relação da cor com o som? “Sim”, “não sei”, “o som é que nem quando dá erro no computador”. Vê-se que as crianças perceberam relações entre as cores e os sons, mas não conseguem definir muito bem como esta relação se evidencia. Inquietas, pediram para assistir a videoarte duas vezes, procurando perceber o entrelaçamentos entre cores e sons.

Depois de finalizada a pesquisa, em um encontro com a professora da turma, ela nos contou que as crianças foram a uma palestra de um biólogo, na qual foi exibido um vídeo e que quando este iniciou as crianças disseram “é a videoarte”. Pode-se constatar, então, o quanto esta produção audiovisual foi significativa para as crianças.

Conclusões

Este trabalho insere-se numa abordagem qualitativa de pesquisa ao utilizar o instrumental teórico e metodológico empregado pela semiótica discursiva para análise de textos audiovisuais (FECHINE, 2009, 2007; MÉDOLA, 2004; HERNANDES, 2005; TEIXEIRA, 2004) e o método do grupo focal (DIAS, 2000; RESSEL, 2009) para conhecer as como as crianças a significam.

Ao analisarmos a videoarte *O corpo do vídeo*, o título nos chamou atenção, em especial a palavra corpo. Nesta produção o corpo não diz respeito à realidade física, a um referente homologável, mas às estruturas formais que constituem e configuram a linguagem videográfica, articulando imagens e sons.

Nesta videoarte seria mais pertinente falarmos em imagens em transformação do que em imagens em movimento, uma vez que a cada tela a imagem se altera.

Estamos frente a uma aventura audiovisual, em que não há uma ficção, nem seguimos a trajetória de um personagem, mas ficamos atentos e nos questionando sobre o que acontece com as imagens e os sons.

O modo como estão entrelaçadas as linguagens visual e sonora provoca nossos sentidos e nos fascina pelos jogos de cores e sons, pelas alternâncias e repetições. Os efeitos de sentido que podemos apreender esta produção dizem respeito ao efêmero, ao fugidio, à aceleração crescente, características muito presentes em nosso cotidiano.

Nas leituras das crianças perpassa o estranhamento em relação à ausência de uma narrativa tradicional e a imagens e sons sem efeitos de realidade. As relações entre cores e sons foram observadas, sem uma indicação precisa de como se articulavam.

Para concluir, interessa ressaltar a importância de refletirmos sobre produções de arte contemporânea na escola mostrando às crianças outras possibilidades de criação audiovisual na linguagem videográfica; suas relações com o presente; e propiciando que, à medida que elas reflitam sobre o que vêem, suas leituras se tornem mais complexas.

NOTAS:

¹ Gostaria de agradecer a Tanise Reginato, que foi bolsista de iniciação científica (PIBIC/CNPq-UFRGS) no projeto *Visualidade e sentido: contágios entre arte e mídia no ensino da arte*, pelos estudos acerca da videoarte *O corpo do vídeo*. Tal projeto contou com bolsa de Produtividade em Pesquisa do CNPq (PQ-2009-2012) e teve a participação de bolsistas de iniciação científica PIBIC/CNPq-UFRGS e BIC/UFRGS. Este texto foi realizado durante o Estágio Sênior na Universidad Complutense de Madrid, com bolsa CAPES Proc. BEX 5314/12-7.

² Esta pesquisa envolveu a leitura de três produções da mídia televisiva (episódios do desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada) e de três produções da arte contemporânea (videoartes) analisando as similaridades e as diferenças entre tais produções, bem como as leituras das crianças acerca de cada uma delas e de suas relações. Os resultados foram publicados em PILLAR (2010c, 2011b).

³ Ver informações em <http://www.youtube.com/watch?v=BHG1hHSRdbA> Acessado em 05/04/2009.

⁴ Informações disponíveis em <http://losbois.blogspot.com.br/2010/05/entrevista-joao-angelini.html> .Acessado em 12/08/2012.

⁵ A este respeito ver em: <http://audiolist.org/forum/kb.php?mode=article&k=35>, um portal e fórum de discussão sobre som profissional.

⁶ Esta modalidade de Grupo Focal está detalhada em Grupos Focais como Técnica de Investigação Qualitativa: desafios metodológicos <http://sites.ffclrp.usp.br/paideia/artigos/24/03.doc> (Acessado em 05/05/2009). E no texto *O uso do Grupo Focal em Pesquisa Qualitativa*. <http://www.scielo.br/pdf/tce/v17n4/21.pdf> (Capturado em 12/12/2008)

REFERÊNCIAS

ACASO, M. **La educación artística no son manualidades**. Madrid: Catarata, 2010.

ACASO, M. **El lenguaje visual**. Barcelona: Paidós, 2009.

ACASO, M. **Esto no son las Torres Gemelas: cómo apreender a leer la televisión y otras imágenes**. Madri: Catarata, 2006.

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira, 1984.

BARBOSA, A. M.; COUTINHO, R. [orgs.] **Arte/Educação como Mediação Cultural e Social**. São Paulo: UNESP, 2009.

BARBOSA, A. M.; AMARAL, L. [orgs.] **Interterritorialidade : mídias, contextos e educação**. São Paulo: SENAC SP; SESCSP, 2008.

CATALÁ DOMENÈCH, J.M. C. **La imagen interfaz**. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2010.

CATALÁ DOMENÈCH, J.M. C. **La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales**. Barcelona: Editorial UOC, 2008.

DIAS, C. Grupo focal: técnica de coleta de dados em pesquisas qualitativas. **Informação & Sociedade**, v. 10, n. 2, 2000.

FECHINE, Y. Contribuições para uma semiotização da montagem. In: OLIVEIRA, A. C. de; TEIXEIRA, L [orgs.]. **Linguagens na comunicação: desenvolvimento de semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p. 323-370.

FECHINE, Y. Mdiatização e interação:a televisão como lugar. **Anais do III Congresso Internacional de Semiótica**. Vitória: ABES, 2007.

FLOCH, J-M. Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral. **Documentos de Estudo do Centro de Pesquisas Sociossemióticas**. São Paulo: Editora CPS, 2001. (tradução de Analice Dutra Pillar)

GONDIM, S. M. G. **Grupos Focais como Técnica de Investigação Qualitativa: desafios metodológicos** <http://sites.ffclrp.usp.br/paideia/artigos/24/03.doc> (capturado em 05/05/2007)

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.

LANDOWSKI, E. Para uma semiótica sensível. **Revista Educação & Realidade**, n. 30, v. 2, jul/dez, 2005. p.93-106.

LANDOWSKI, E. Sobre el contagio. In: LANDOWSKI, E.; DORRA, R; OLIVEIRA, A.C. de (eds.) **Semiótica, estesis, estética**. São Paulo: EDUC, 1999. P.269-278

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

MÉDOLA, Ana Sílvia David.. Procedimentos de sincretização no audiovisual: apontamentos acerca da articulação entre os dois planos da linguagem. **Colóquio CPS 2004**. Capturado em www.sociossemiótica.com.br/arquivo/textosparadownload. p.1-9.

OLIVEIRA, A. C. de . Apontamentos sobre interação na arte contemporânea. In: OLIVEIRA, A. C. de ; MARRONI, F. V..(orgs.) **Caderno de Discussão do Centro de Pesquisas Sociosemióticas**. São Paulo: Editora CPS, 2001b. p.361-380.

PILLAR, A. D. Produções audiovisuais contemporâneas e o ensino da arte: exercícios de leitura. In: FREITA, N. K.; RAMALHO E OLIVEIRA, S.; NUNES, S. C.. (Org.). **Proposições Interativas III: Arte, Pesquisa e Ensino**. 1 ed. Florianópolis: Editora da UDESC, 2011, v. 1, p. 11-23.

PILLAR, A. D. Contágios entre arte e mídia no ensino da arte. In: **19º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**, 2010c, Cachoeira - Bahia. Anais do 19º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Salvador : EDUFBA, 2010. p. 1927-1940. ISSN-21758220 (CD-R)

RESSEL, L. et.al. **O uso do Grupo Focal em Pesquisa Qualitativa**. <http://www.scielo.br/pdf/tce/v17n4/21.pdf> (Capturado em 12/12/2009)

TEIXEIRA, L. **Entre dispersão e acúmulo: para uma metodologia de análise de textos sincréticos**. <http://www.pucsp.br/pos/cos/cps/pt-br/arquivo/Biblio-Lucia2.pdf> (2004)

ZUNZUNEGUI, S. **Pensar la imagen**. Madrid: Cátedra, 1995.

Analice Dutra Pillar

Doutora em Artes (USP). Pós-Doutorado em Artes (Universidad Complutense de Madrid). 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). Associada da INSEA e da ANPAP. Organizou e publicou vários artigos e livros. Participa do Conselho Editorial da International Journal of Education through Art.