

# Narrativas audiovisuais na educação: a videoarte *Anima2* e seus sentidos

*Audiovisual Narratives in Education: video art Anima2 and their meanings*

*Narrativas audiovisuales en la educación: el videoarte Anima2 y sus sentidos*

**Analice Dutra Pillar**

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Sul

E-mail: [analicedpillar@gmail.com](mailto:analicedpillar@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2143-3406>

**Juliano de Campos**

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Sul

E-mail: [julianodecampos@gmail.com](mailto:julianodecampos@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5755-3664>

## RESUMO:

O artigo discute a leitura de produções audiovisuais em contextos educativos a partir dos referenciais da semiótica discursiva, da cultura visual e do ensino da arte, enfocando os sentidos criados pelas estratégias de montagem ao instaurarem o discurso audiovisual. O trabalho analisa os ritmos visual e sonoro e como eles se articulam para constituir o efeito audiovisual. O corpus de análise é a videoarte *Anima2*, uma produção com imagens sobrepostas e sons que não homologam o que está sendo mostrado. Para realizar a leitura do objeto, foi organizado um grupo focal com estudantes de um curso de formação de professores, a fim de conhecer os significados que eles atribuem a essa produção. As conclusões apresentam aportes para a leitura de narrativas audiovisuais na educação.

Palavras-chave: *Ensino de artes visuais. Videoarte. Anima2. Leitura audiovisual. Arte contemporânea.*

#### ABSTRACT:

The article discusses the reading of audiovisual productions in educational contexts based on the references of discursive semiotics, visual culture and art education, focusing on the meanings created by editing strategies when establishing audiovisual discourse. The work analyzes the visual and sound rhythms and how they are articulated to constitute the audiovisual effect. The corpus of analysis is the video art *Anima2*, a production with superimposed images and sounds that do not represent what is being shown. To carry out the reading of the object, a focus group was organized with students from a teacher training course, in order to know the meanings they attribute to this production. The conclusions present contributions to the reading of audiovisual narratives in education.

Keywords: *Art education. Video art. Anima2. Audiovisual reading. Contemporary art.*

#### RESUMEN:

El artículo discute la lectura de producciones audiovisuales en contextos educativos a partir de los referenciales de la semiótica discursiva, de la cultura visual y de la enseñanza del arte, dirigiendo la atención hacia los sentidos creados por las estrategias de montaje al instaurar el discurso audiovisual. El trabajo analiza los ritmos visual y sonoro y cómo ellos se articulan para establecer el efecto audiovisual. El objeto de análisis es el videoarte *Anima2*, una producción con imágenes superpuestas y sonoridades que no representan aquello que se muestra en la pantalla. Para la lectura del objeto, se organizó un grupo focal con estudiantes universitarios de un curso de formación de profesores, con el objetivo de conocer los significados que ellos atribuyen a esa producción. Las conclusiones del estudio presentan aportes para la lectura de narrativas audiovisuales en la educación.

Palabras clave: *Educación artística. Videoarte. Anima2. Lectura audiovisual. Arte contemporáneo.*

Artigo recebido em: 28/05/2020  
Artigo aprovado em: 22/09/2020

## Narrativas audiovisuais

Nossas relações cotidianas com a linguagem audiovisual têm se tornado cada vez mais intensas e sofisticadas, seja pelo desenvolvimento tecnológico propiciado pelas inovações – tanto dos equipamentos de captura, como de produção, pós-produção, difusão e consumo –, seja pela nossa capacidade de apreensão das qualidades sensíveis e das sutilezas envolvidas nas articulações dos sistemas visual e sonoro. A presença constante do audiovisual atravessa as mais diversas mídias, como a televisão, o cinema, a internet, o smartphone, e tem gerado novos modos de produção e apreensão. A esse respeito, Ángel Roldán (2012, p. 613) menciona que

o cinema, os filmes documentais, as séries de TV, os videogames e todo tipo de documentos, materiais ou obras audiovisuais representam um arquivo antropológico de incalculável valor ao descreverem e exibirem uma cultura e uma época determinada.

Assim, as narrativas audiovisuais trazem registros que evidenciam formas de ver, sentir e pensar de uma cultura, de um tempo e lugar.

Poderíamos questionar, então, em que consiste uma narrativa. Ao discutir este conceito, Jacques Aumont (2008, p. 106) diz que “a narrativa é o enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada”. Desse modo, ela pode se referir a um evento histórico, mitológico, real ou imaginado, o qual tem um início, um encadeamento de ações e um fim, apresentando uma certa coerência. Em cada linguagem, as narrativas assumem características específicas, e se manifestam através delas.

Com relação às narrativas audiovisuais, Aumont (2008, p. 106) observa que, diferente da literatura, em que o enunciado é constituído apenas pela linguagem verbal, “no cinema, [ele] compreende imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música, o que já torna a organização da narrativa fílmica mais complexa”. Tais elaborações envolvem, então, várias linguagens que, articuladas, criam o efeito audiovisual. Aumont observa, ainda, que o modo como essa narrativa está organizada e o ritmo em que ela se apresenta conduzem a uma determinada leitura concebida através de efeitos narrativos que provocam os sentidos de suspense, surpresa, humor. Esses efeitos estão relacio-

nados, conforme o autor (2008, p. 108), “tanto à organização das partes do filme (encadeamento de sequências, relação entre a trilha sonora e a trilha de imagem) quanto à direção, entendida como organização metódica dentro do quadro”.

Na leitura de narrativas audiovisuais importa, então, reconhecer essas diversas estratégias discursivas e técnicas para compreender os efeitos de sentido que produzem. Em relação às criações artísticas na linguagem videográfica, Roldán (2012, p. 616) diz que “o audiovisual contemporâneo e suas formas específicas dentro da arte configuram um âmbito do conhecimento que expõe, explica e constrói os valores culturais e sociais de nosso mundo”. Assim, as produções artísticas em vídeo – as videoartes –, que têm como características a experimentação e a criação na linguagem audiovisual, tornam-se importantes formas de compreensão não só da arte contemporânea, da nossa época e da cultura, como também das estratégias que estruturam as linguagens visual e sonora para constituir o audiovisual e seus efeitos de sentidos.

Pela diversidade de formatos dessas produções artísticas, é difícil conceituar com precisão o que é videoarte. No entanto, as várias abordagens acerca dessa prática têm por foco o uso do vídeo como meio de expressão estética, envolvendo experimentações na linguagem videográfica, narrativas lineares e não lineares. Ao considerar o conceito de videoarte, Roldán (2012, p. 130) diz que ele “é escorregadio a ajustar-se a definições herméticas, provavelmente por sua natureza híbrida e permeável, que o converte em uma arquitetura complexa”. Isso porque tais criações acabam, muitas vezes, por abarcar outras artes e também conhecimentos de outras áreas.

A respeito do modo como os artistas têm explorado os recursos da linguagem videográfica, Arlindo Machado (2007) observa que a sobreposição de imagens umas dentro das outras, a colorização, a deformação e a metamorfose das figuras são frequentes. O autor chama a atenção, também, para a convergência dos meios como um processo de hibridização e discute as relações de sentido que constituem essa convergência. Segundo Machado (2007, p. 69), “as fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes as mais diversas”.

Nas videoartes, o que vemos é um híbrido de imagens capturadas por vídeo, fotografias, desenhos computadorizados, fragmentos de cenas de filmes, efeitos gerados por programas e aplicativos. Assim, de acordo com Machado (2007, p. 69-70), fica difícil “determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais”. Ao tratar dos recursos de edição e de processamento digital, o autor ainda observa que eles possibilitam trabalhar com

uma quantidade quase infinita de imagens (mais exatamente, fragmentos de imagens), fazê-las combinarem-se em arranjos inesperados, para, logo em seguida, repensar e questionar esses arranjos, redefinindo-os em novas combinações. (MACHADO, 2007, p. 74).

Desse modo, as narrativas audiovisuais, em especial as videoartes, constituem-se através de informações imagéticas de diversas origens – sejam elas analógicas, digitais, eletrônicas –, acopladas a uma pluralidade de sons. Essas criações multimídia e hipermídia pedem, então, novos processos de leitura. Ao abordar a importância da leitura dessas produções, Roldán (2012) ressalta a necessidade de programas de educação audiovisual<sup>1</sup> nas escolas que enfoquem as videoartes.

Este trabalho faz parte da pesquisa “Leituras da visualidade: análise de macro e micronarrativas audiovisuais em contextos educativos”;<sup>2</sup> que tem por foco a leitura de produções audiovisuais da mídia e da arte contemporânea, com base no referencial teórico e metodológico tanto da semiótica discursiva, em especial os estudos de Landowski (2002; 2004; 2005), Fachine (2009), Médola (2003), Hernandez (2005), Teixeira (2004; 2009); quanto da cultura visual, com os estudos de Hernández (2005), e do ensino da arte, com Barbosa (1998; 2009; 2010), Acaso (2006; 2009), Efland; Freedman e Stuhr (2003). A partir desses aportes, procuramos elaborar uma proposta de análise de produções audiovisuais através da problematização e da compreensão dos efeitos de sentido propiciados pelas estratégias de montagem que criam o discurso audiovisual. Sob tal perspectiva, a leitura dessas narrativas é quase inexistente na educação formal. Nosso interesse consistiu, então, na realização dessa proposta com futuros professores, buscando sua ampliação para diferentes contextos educativos.

---

PILLAR, Analice Dutra; CAMPOS, Juliano de. Narrativas audiovisuais na educação: a videoarte *Anima2* e seus sentidos.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 11, n. 21, jan-abr. 2021  
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

As questões que nos moviam diziam respeito a compreender (1) quais efeitos de sentido as estratégias de montagem que vinculam os sistemas visual e sonoro produzem nessas narrativas; (2) como os ritmos visual e sonoro se articulam para constituir o efeito audiovisual; e (3) que efeitos de sentido os ritmos visual e sonoro criam. Para tal, foi feito um mapeamento na internet de produções audiovisuais que pudessem ser analisadas, seguido da seleção de (a) duas produções da mídia (*Coleção Era uma vez... Outono /Inverno 2014 Gabriela Aquarela*; e *Ariel na Índia*), (b) uma produção do projeto Território do Brincar (*Barquinhos – Tatajuba, Ceará*)<sup>3</sup> e (c) uma videoarte (*Anima2*). Em seguida, foi delineada uma proposta de leitura de audiovisuais tanto da mídia quanto da arte e realizada a proposta com um grupo de estudantes de um curso de formação de professores, a fim de conhecer como significavam tais produções.

Os critérios para a seleção das produções foram que utilizassem os sistemas visual e sonoro de modo diferenciado; envolvessem temas de interesse dos estudantes universitários de um curso de formação de professores; e tivessem tempo de duração de até 5 minutos. Neste artigo, abordaremos as leituras da videoarte *Anima2*, analisando as estratégias de montagem que articulam os ritmos visual e sonoro para constituir os efeitos de sentido audiovisual, bem como as significações que estudantes de um curso de licenciatura conferiram a essa criação.

## **A videoarte *Anima2***

*Anima2*<sup>4</sup> é uma videoarte criada por Miguel Chicharro<sup>5</sup> com duração de 4 minutos e 37 segundos. Desde 2006, está disponível na plataforma YouTube, na página pessoal do artista. Essa produção explora as materialidades da imagem em movimento e do som, apresentando imagens sobrepostas que são capturadas de diferentes criações digitais, como de filmes, de pinturas, fotografias, colagens e vídeos em diversas velocidades. As imagens são exibidas em tons de cinza e em cores. A paisagem sonora apresenta trilha musical de característica oriental, som instrumental, ruídos e outros efeitos.

O título da videoarte, *Anima2*, traz a palavra latina *anima*, que significa alma e é usada como sinônimo de 'vida'. Na cinematografia, o termo 'animação' refere-se precisamente à ação de dar vida pelo processo de produzir a ilusão de movimento, que é executado por meio da repetição de uma mesma imagem – seja ela desenhada, fotografada ou gerada por computação gráfica – com

---

PILLAR, Analice Dutra; CAMPOS, Juliano de. Narrativas audiovisuais na educação: a videoarte *Anima2* e seus sentidos.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 11, n. 21, jan-abr. 2021  
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

pequenas mudanças. Quando vista em uma rápida sequência, seja através de um dispositivo mecânico, óptico ou eletrônico, essa imagem cria, então, a ilusão de um movimento contínuo. Assim, *Anima2* remete à ideia de dar vida, de animar, e o número 2 pode significar a existência de um trabalho anterior.

Trata-se de uma produção artística, de caráter experimental, que evita uma história explícita, desenvolvendo-se através da exploração da materialidade de imagens rápidas em vídeo e da aproximação, através de um áudio mais lento, de culturas orientais. Tal oposição, entre imagens em movimento acelerado e um áudio lento, cria, através da montagem, um clima de tensão na narrativa audiovisual. Para esta análise, a videoarte foi exportada quadro a quadro e, feita a operação, constatamos que o vídeo reproduz 30 fotogramas por segundo, o que gerou 8.313 fotogramas. A fim de viabilizar sua descrição e análise, foram selecionados 63 fotogramas. O critério para tal amostra considerou os fotogramas que representam um conjunto de quadros, os quais ilustram mudanças na composição, marcando a separação das cenas.

Numa das cenas iniciais de *Anima2*, duas camadas de imagens se sobrepõem. A camada de fundo, opaca, apresenta uma paisagem colorida destacando as cores vermelho, azul turquesa, roxo e laranja. A camada superior, transparente, mostra uma multidão caminhando na mesma direção. Há cortes. A multidão caminha da esquerda para a direita, do canto inferior esquerdo para o superior direito, em um plano mais aberto, que mostra diversas pessoas de costas. Essa camada, por sua vez, está em preto e branco, porém negativado, ou seja, os espaços pretos aparecem em branco, como o cabelo das pessoas; e as partes mais claras, como a pele e as roupas, estão em tons escuros de cinza e preto (fig. 1).



Fig. 1 – Cena da videoarte *Anima2* (2006), de Miguel Chicharro.  
Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=FgBlyAaX5P0&t=18s>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

As imagens dessa multidão, que caminha de costas para o espectador, aparecem em diferentes momentos do vídeo e nos reportaram às imagens dos operários no filme *Metrópolis*, de Fritz Lang, como se pode ver na figura 2.



Fig. 2 – Cena do filme *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang.  
Fonte: <<https://giphy.com/gifs/silent-film-YX3TbGQUWJdDy>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

Santos Zunzunegui (1995, p. 229) aponta que nas videoartes “toda imagem remete primordialmente a outra imagem mais do que a realidade – como se pudéssemos distinguir com facilidade realidade de imagem [...]”. Em *Anima2*, as imagens fazem referências a filmes, fotografias, vídeos, pinturas. No vídeo, não vemos uma imagem realista, mas camadas de imagens sobrepostas, negativas.

Em áudio, podemos identificar dois efeitos sonoros. Ruídos que remetem a manobras de aeronaves e ruídos de uma máquina operando, como se fosse um projetor de filmes 35 mm. Estes parecem acompanhar o ritmo frenético, acelerado das pessoas que caminham da esquerda para a direita na camada superior. Após 10 segundos de duração, o som da máquina cessa, revelando uma trilha musical minimalista: uma nota que soa ininterruptamente, lembrando um mantra, que segue misturada aos ruídos das aeronaves. Ouvem-se, também, vozes que parecem brotar da trilha, aumentando a sua complexidade. Além das vozes que compõem a trilha, percebem-se vozes infantis e femininas que comentam algo em alguma língua oriental.

No vídeo, as imagens vão sobrepondo-se, fundindo-se e transformando-se. Surge, então, uma tela branca que cobre parcialmente o centro da imagem de um balão vermelho. Nessa tela, aparece uma pintura desfocada da silhueta do torso de uma figura humana nas cores ocre e roxo. Na altura do peito, há um coração multicolorido que pulsa ao aumentar e diminuir de escala. No fundo, os tons de vermelho e preto permanecem, exibindo em branco, em outra camada, imagens quase ininteligíveis – em função da velocidade dos cortes –, com figuras humanas em preto e branco negativado, ou seja, as partes escuras aparecem brancas, enquanto as partes claras aparecem escuras (fig. 3).

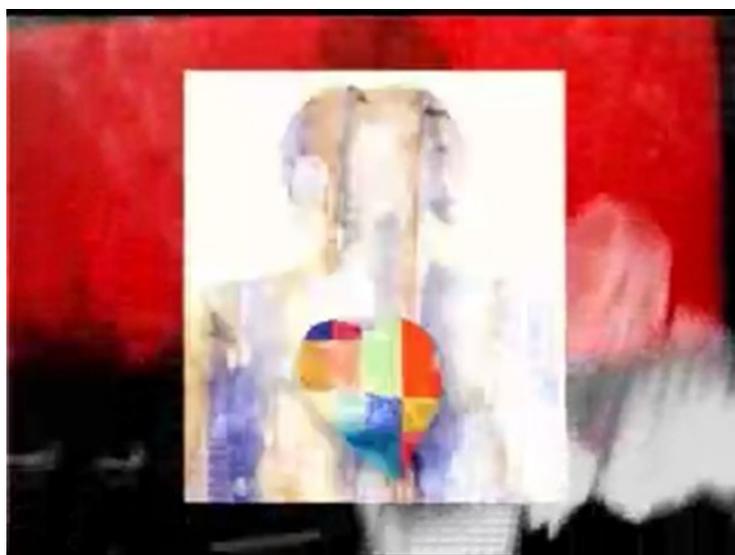


Fig. 3 – Cena da videoarte *Anima2* (2006), de Miguel Chicharro.  
Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=FgBlyAaX5P0&t=18s>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

Em áudio, ruídos metálicos, que lembram o afiar de facas, surgem em sincronia com as batidas do coração. Também há nesse ruído uma similaridade com o tique-taque de um relógio. Michel Chion (1993) diz que um som rico em frequências agudas cria uma percepção mais alerta, o que faz com que em muitos filmes o espectador se mantenha em tensão. Essa estratégia pode ser observada em *Anima2*.

As imagens se alteram. Logo, aparece um plano de fundo em preto e branco, com passos da esquerda para a direita do quadro. Em seguida, esse plano muda de cor e torna-se vermelho. A propósito, as cores preto e vermelho surgem em vários momentos do vídeo e, nesse contexto, criam um contraste que gera tensão (fig. 4 e 5). A paisagem sonora ganha uma voz aguda feminina, que entoia o mantra budista *Om mani padme hum* interpretado pela cantora tibetana Yungchen Lhamo. Esse mantra<sup>6</sup> é um dos mais conhecidos do mundo. Está relacionado à compaixão, ao chacra do coração, que tem poderosas propriedades de transformação. Ele é uma importante proteção contra a negatividade e fortalece a espiritualidade. O sentimento de compaixão diz respeito a uma forma de amor entre as pessoas que se caracteriza pela empatia e pela solidariedade com seus sofrimentos. Para os budistas, a recitação desse mantra propicia um estado de iluminação para ter sabedoria e atuar criando um equilíbrio dentro das tensões provocadas por situações conflitantes.

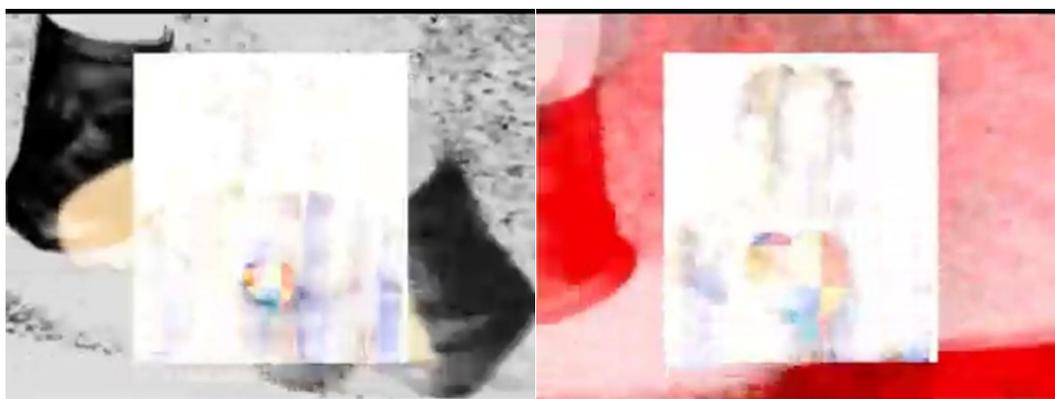


Fig. 4 e 5 – Cenas da videoarte *Anima2* (2006), de Miguel Chicharro.

Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=FgBlyAaX5P0&t=18s>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

Em seguida, o plano do coração pulsando desaparece, e percebe-se, como algo fantasmagórico, a imagem negativa de uma criança que corre em câmera lenta. Surge, no plano de fundo, a imagem de um avião que decola da esquerda para a direita (fig. 6 e 7). O ruído de um avião manobrando, já usado no início do vídeo, ressurgiu. E permanece o mantra budista entoado pela voz aguda feminina.



Fig. 6 e 7 – Cenas da videoarte *Anima2* (2006), de Miguel Chicharro.  
Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=FgBlyAaX5P0&t=18s>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

Logo, surge em primeiro plano uma forma quadrada em tons claros, que cobre parcialmente o centro da tela. Nele, observa-se uma espécie de gaiola multicolorida. O primeiro plano muda, e a gaiola agora parece estar integrada a um ambiente natural com presença de água. Um pássaro surge e voa para fora do quadro. Ao fazê-lo, o ambiente em que a gaiola está muda. Ela fica vazia. Por mais sete vezes, o pássaro reaparece na gaiola e voa para fora do quadro. Ao fundo, o vídeo mostra, bem de perto, pessoas que seguem caminhando da esquerda para a direita, negativadas em preto e branco (fig. 8 e 9).



Fig. 8 e 9. Cenas da videoarte *Anima2* (2006), de Miguel Chicharro.  
Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=FgBlyAaX5P0&t=18s>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

No áudio, a imagem do surgimento do pássaro vem acompanhada de ruídos de pássaros piando por cinco vezes. Nas outras duas vezes, a cena da ave permanece sem efeitos sonoros. Já o mantra entoado pela voz aguda feminina permanece. Em outra cena, vemos ao fundo a imagem negatizada em preto e branco de uma mulher de vestido, caminhando da esquerda para a direita. O plano da gaiola desaparece, e sobre o fundo que permanece, surge um plano que mancha a imagem de vermelho (fig. 10 e 11). O mantra entoado pela voz feminina permanece até o final do vídeo.



Fig. 10 e 11 – Cenas da videoarte *Anima2* (2006), de Miguel Chicharro.

Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=FgBlyAaX5P0&t=18s>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

Nessa videoarte, um dos aspectos que captura nossa atenção é o ritmo acelerado das imagens em contraste com o ritmo mais lento da paisagem sonora. Yvana Fachine (2009) considera que o ritmo é um elemento chave na constituição do efeito audiovisual e procura descrever os modos como ele se manifesta nos sistemas visual e sonoro quanto à duração, frequência e combinação. Em cada uma dessas manifestações, Fachine analisa duas categorias.

Na duração de intervalos e sequências, no vídeo e no áudio, são relacionadas as categorias de *extensidade* (quando aparecem planos longos e demorados; e com sons em menor pulsação e em intervalos maiores) e de *intensidade* (com planos curtos e movimentados; e com maior pulsação nos sons e intervalos menores). Já a frequência dos intervalos e sequências quanto a sua regularidade ou irregularidade diz respeito às categorias de *continuidade* (em que predominam os planos longos, partindo de enquadramentos mais abertos aos mais fechados; e com maior regularidade sonora) e *descontinuidade* (com planos fragmentados; e mudanças sonoras bruscas). Por fim, a combinação dos elementos visuais e sonoros no tempo, quanto à simultaneidade ou sucessivi-

dade, concerne às categorias de *segmentação* (com planos sucessivos e sons em sequência sem muita variedade de elementos) e de *acumulação* (com uma multiplicidade de elementos simultâneos tanto no áudio quanto no vídeo).

Ao analisar as relações entre os ritmos no vídeo e no áudio do discurso audiovisual de *Anima2*, pode-se constatar que, quanto à duração, há no vídeo intensidade com grande número de cortes, quebras e sobreposições. Já no áudio, há extensidade, com andamentos sonoros mais lentos. Em relação à frequência, há descontinuidade tanto no vídeo como no áudio. No vídeo, ela se mostra na fragmentação dos planos, os quais não seguem uma linearidade sequenciada, e no áudio, a descontinuidade está na sobreposição de efeitos sonoros, com mudanças bruscas de momentos compostos por música e ruídos. Por fim, quanto à combinação, pode-se observar que há em *Anima2* acumulação tanto no ritmo do vídeo como no do áudio. No vídeo, ela pode ser vista na simultaneidade de imagens, e no áudio, a acumulação é percebida nos sons sobrepostos em camadas. O Quadro 1, que segue, sintetiza essa análise.

CATEGORIAS	VÍDEO	ÁUDIO
<b>Duração</b> Intensidade	Movimento visual na montagem: grande número de cortes com menor duração dos planos, gerando um efeito de “quebra”, de interrupção.	
<b>Duração</b> Extensidade		Menor pulsação, com intervalos maiores e em menor quantidade; andamentos mais lentos e extensos.
<b>Frequência</b> Continuidade		
<b>Frequência</b> Descontinuidade	Fragmentação de planos, sem linearidade e sem sequencialidade. Interrupções na sucessão de imagens ou planos.	Discursos musicais com pouca regularidade; apelo maior aos “saltos” e mudanças mais bruscas ou frequentes.
<b>Combinação</b> Acumulação/Simultaneidade	Exploração da simultaneidade no modo de organizar os elementos plásticos nos planos. Várias ações acontecendo ao mesmo tempo. Acúmulo de informações.	Multiplicidade de elementos sonoros. Quanto maior a quantidade de sons simultâneos, maior o efeito de acumulação.
<b>Combinação</b> Segmentação/Sucessão		

Quadro 1. Esquema sintético das relações entre as três categorias do ritmo em *Anima2*.

Fonte: Elaborado pela equipe da pesquisa com base em Fachine (2009, 350-355).

Com base no aspecto analisado acima, observa-se que, apesar de áudio e vídeo em *Anima2* coincidirem nas categorias da frequência, em que se constatou a descontinuidade, e da combinação, em que se identificou a acumulação, pode-se evidenciar uma dissonância em relação ao que se vê e o que se ouve, o que gera um efeito audiovisual de contrapontos visuais e sonoros. Nessa videoarte, as imagens estão sobrepostas, desfocadas e negativadas; ali não se identifica com clareza algo figurativo, apenas algumas formas e manchas de cores. As imagens se fundem e, muitas vezes, não se define o que está sendo apresentado. O áudio não é linear; ao contrário, ele apresenta diversas cadências: ora mostra-se lento, em contraposição às imagens rápidas; em outros momentos, há sons mais estridentes, evidenciando dissonâncias entre o ritmo visual e o ritmo sonoro.

Importa destacar que o mais interessante na leitura da videoarte não está em identificar os procedimentos de montagem, mas os efeitos de sentido que esses procedimentos produzem. A aceleração das imagens e a lentidão sonora criam contrastes como uma forma de captura dos nossos sentidos e sensações. Ainda, como mencionado anteriormente, os sons agudos despertam nossa percepção e provocam tensão. Em determinados momentos, podemos perceber sons ruidosos e desconfortáveis, que incomodam o espectador. Fachine (2009) observa que as correspondências consonantes ou dissonantes entre áudio e vídeo estão ligadas a efeitos de agradabilidade e desagradabilidade (sincronia e assincronia). Assim, em *Anima2* são as correspondências dissonantes entre os ritmos no vídeo e no áudio que geram os efeitos de desagradabilidade.

Além disso, as várias camadas de imagens com cores fortes geram uma narrativa audiovisual complexa, sem uma performance explícita. A respeito das videoartes contemporâneas que utilizam uma narrativa fragmentada e não linear, Amber Gibson (2010) observa que aos poucos surgiu uma narrativa mais labiríntica e não hierárquica, em que há uma tendência de negar o princípio e o final literários em sua estruturação. Tais estratégias de articulação das imagens provocam, também, efeitos de sentido de estranhamento, desconforto, inquietação.

Ao analisar os efeitos de sentido das produções contemporâneas, Arlindo Machado diz que

essa espécie de escritura múltipla, em que texto, vozes, ruídos e imagens simultâneas se combinam e se entrecrocaram para compor um tecido de rara complexidade, constitui a própria evidência estrutural [...] de uma estética da saturação. (MACHADO, 2007, p. 74-75).

Em *Anima2*, o acúmulo de imagens e sons sobrepostos gera esse efeito de excesso.

## Leituras da produção audiovisual pelos estudantes

Outro objetivo da pesquisa foi conhecer as significações que estudantes universitários de um curso de formação de professores conferem a essa videoarte, que se distingue por explorar as linguagens visual e sonora de modo diferenciado das produções da mídia televisiva. Para tal, utilizamos a abordagem metodológica do “grupo focal” (DIAS, 2000; RESSEL, 2008), a fim de realizar a investigação com alunos de um curso de licenciatura de uma universidade pública, localizada na cidade de Porto Alegre (RS). Fizeram parte do grupo 34 pessoas, sendo 32 mulheres e 2 homens, com idades entre 19 e 45 anos. Todos os estudantes do curso foram convidados a participar da pesquisa, e o grupo focal foi constituído somente por aqueles que se interessaram. A pesquisa consistiu na exibição da videoarte e na realização da proposta de leitura, a qual buscou promover interações entre os participantes a partir de tópicos sugeridos pelo pesquisador, a fim de propiciar trocas de ideias, argumentações e contra-argumentações.

Em relação às imagens apresentadas na videoarte, os estudantes teceram as seguintes observações: “São muitas camadas de imagens, o que provoca uma sensação desconfortável”; “A imagem não está muito clara, então puxa teu raciocínio se é pessoa ou se é mancha, se é... deixa confuso”; “É mais contemplativo olhar todas essas imagens e ver o que significam. Eu super fiquei tentando associar o que aparecia concomitantemente, mas era tão *boom* de imagens que eu me perdi”; “Não tem uma história, uma narrativa”; “Tem muito vermelho, passa uma sensação de sofrimento... de alguma tragédia”; “Parece que o tempo todo são imagens deste plano em que a gente vive com o céu. Parecia que estava vendo dois polos, imagens daqui da Terra e das nuvens, colocando umas cores que lembram umas anilinas, misturando com os sons”; “Eu me cobrei de entender o que as imagens tinham a ver umas com as outras e não consegui enxergar nada”; “Aquele coração me chamou a atenção e aquela gaiola com os passarinhos, parece um aprisionamento, daqui a pouco as pessoas estão livres, daqui a pouco tá tudo num mosaico... adorei”.

Nas leituras dos estudantes acerca das imagens da videoarte, pode-se perceber que as sobreposições de imagens, as indefinições quanto ao que estava sendo mostrado e a não linearidade da narrativa visual causaram tanto sensações de desconforto e de confusão, como provocaram refle-

xões sobre o que estava sendo visto. Nota-se, também, uma atenção às qualidades sensíveis das imagens: às cores, em especial ao vermelho, que foi relacionado ao efeito de sofrimento e de tragédia; e à materialidade, ou seja, ao modo como as cores se apresentam na videoarte, que associaram aos efeitos da pintura com anilina. Nas falas, percebe-se uma produção de efeitos de sentido a partir do que as imagens mostram.

Sobre a paisagem sonora, os estudantes observaram o uso de sons que incomodam: uma música oriental, sons de pássaros, de avião, como mostram as seguintes falas: “No início dá um barulho tipo o de um avião e depois tem um coração batendo, pensei que seria uma viagem que algumas pessoas estivessem fazendo”; “Tive uma sensação de música indiana”; “A música é mais transcendental, meditativa e parece indiana”; “A música remete a uma coisa contemplativa. Não é nada muito objetivo esse ritmo e, ao mesmo tempo, remete a uma melancolia, parece uma dor”; “Tinha uma nuvem que parecia um avião e escutei o barulho de um avião”; “Tanto as imagens como os sons chamam a atenção. Eu estava vendo sem o som, nossa é uma outra coisa... só a imagem, parece que ficou meio vazio. Com o som eu achei mais conjunto”; “Irritante, estava me incomodando”.

Ao analisarem o áudio da videoarte, os estudantes comentaram os sons que perceberam e os efeitos de sentido que eles propiciaram. Disseram que há uma música, a qual associaram a uma música oriental, meditativa, contemplativa. Também avaliaram que os sons evocaram efeitos de sentido relacionados a sensações de incômodo, de dor e de melancolia.

A respeito dos efeitos de sentido que as relações entre as imagens e os sons provocaram, os estudantes fizeram os seguintes comentários: “No início, quando aparecem aquelas pessoas caminhando e as imagens, a primeira lembrança foi dos campos de concentração”; “Na primeira imagem das pessoas caminhando, pensei que podiam ser pessoas entrando no metrô ou poderia ser a correria da vida moderna”; “Tive a sensação de despedida, de que a gente está sempre entre dois lugares distintos e que o vídeo faz aproximações. Parecia que as pessoas estavam se despedindo, daí pensei: ‘nossa, será que elas estão morrendo?’”; “Essa relação das pessoas caminhando e tudo passando; em nenhum momento tinha uma imagem fixa, sempre mudando, como várias ideias que vão surgindo durante a vida, que vão se modificando”; “Eu não estava entendendo por que o vídeo estava juntando o céu com onde a gente caminha, por que tudo tinha a ver com cami-

nar. Daí fiquei olhando e pensando: ‘por que ele está juntando nuvem com as pessoas? Será que as pessoas estão morrendo?’; “No vídeo não existe uma mensagem, é outra ‘pegada’, mas cumpre a função de provocar”; “A gente fica tentando entender alguma coisa, não sai nada objetivo. Dá uma agonia”; “Tem um pouco a ver com liberdade também, com grades”; “É perturbador, porque tu queres definir. Traz um incômodo, porque a imagem é tão bonita, mas o som é tão estridente que te dá um impacto”.

Nas leituras dos estudantes, podemos constatar, então, que tanto o ritmo acelerado e as sobreposições das imagens como os sons provocaram uma sensação de incômodo, de desconforto. Ao mencionarem essas sensações, fica evidenciado que elas resultam das articulações entre as linguagens sonora e visual. Podem-se constatar nas leituras as ideias de sofrimento, morte, liberdade, prisão, passagem. Os estudantes utilizam muito a palavra “parece” em suas falas, que remete à ideia de algo que não está bem definido, alguma coisa imprecisa. Outra palavra muito usada foi “sensação”, que evoca as qualidades sensíveis do vídeo, mais do que seu conteúdo.

## Considerações finais

Este trabalho teve por objetivo contribuir para o campo da leitura de imagens enfocando, de um lado, a análise de uma produção audiovisual da arte contemporânea – a videoarte *Anima2* –, e de outro, as leituras dessa criação por estudantes universitários. A perspectiva adotada para a análise filia-se à teoria semiótica discursiva, em especial aos estudos de Landowski; Fachine; Médola; Hernandez e Teixeira sobre os efeitos de sentido que a montagem cria em produções audiovisuais; também à cultura visual, com os estudos de Hernández, sobretudo os que enfocam o enquadramento espacial e cultural que posiciona imagem e leitor; e aos estudos em arte e educação sobre leitura de produções audiovisuais, com base em Barbosa; Acaso e Efland. Investigamos, também, através da metodologia do grupo focal, as leituras que um grupo de estudantes de um curso de formação de professores de uma universidade pública, localizada na cidade de Porto Alegre (RS), produziu acerca dessa videoarte.

Na análise, procuramos discutir os efeitos de sentido de consonância ou de dissonância que as estratégias de montagem produzem ao articular os ritmos visual e sonoro. Ao estudar os ritmos no vídeo e os ritmos no áudio, consideramos as categorias da duração, da frequência e da combi-

nação, sendo a duração de intervalos e sequências nas duas instâncias classificada por sua *intensidade* ou *extensidade*; a frequência quanto às regularidades e às irregularidades na organização dos elementos visuais e sonoros classificada por sua *descontinuidade* ou *continuidade*; e a combinação relacionada ao modo como as formas sonoras e visuais são organizadas no tempo classificada pela *acumulação* ou pela *segmentação*.

Em *Anima2*, constatamos que a duração no vídeo foi explorada do ponto de vista da *intensidade*, enquanto no áudio primou-se pela *extensidade*. As imagens possuem muitos cortes, a duração dos planos é menor e percebemos um número considerável de ‘quebras’. Já no áudio, a pulsação tem intervalos maiores, com andamentos mais lentos. Quanto à frequência, a produção explorou a *descontinuidade*: no vídeo, isso se explica pela fragmentação dos planos, pela não linearidade e suas interrupções na sucessão das imagens; no áudio, porque os sons dão ‘saltos’ e fazem mudanças bruscas. Por fim, quanto à combinação, percebemos que há *acumulação*. Isso pode ser constatado no vídeo pela simultaneidade das imagens e pela sobreposição das ações num mesmo plano; e no áudio, a acumulação pode ser observada pela multiplicidade de elementos sonoros ao mesmo tempo. O Quadro 2, apresentado abaixo, apresenta uma síntese das características dessas categorias em relação aos ritmos visual e sonoro em *Anima2*.

PRODUÇÃO	RITMO NO VÍDEO	RITMO NO ÁUDIO	MONTAGEM
Anima 2	Imagens sobrepostas  Duração: intensidade  Frequência: descontinuidade  Combinação: acumulação	Música oriental Ruídos  Duração: extensidade  Frequência: descontinuidade  Combinação: acumulação	A dissonância criada pela sobreposição de imagens aceleradas e pela desaceleração sonora produz, através da montagem, um efeito de contrapontos visuais e sonoros.

Quadro 2. Categorias dos ritmos visual e sonoro na videoarte *Anima2*.  
Fonte: Elaborado pela equipe da pesquisa.

Portanto, foi possível observar que, nessa produção, as articulações entre imagens e sons criam efeitos prioritariamente de dissonância, provocando um desconforto e um certo estranhamento – através de contrapontos – tanto visual quanto auditivo. A análise do ritmo visual identificou

imagens aceleradas, criadas através da manipulação de formas, cores, sobreposições. Imagens desfocadas e negativadas em que não se identifica algo figurativo com clareza, apenas algumas formas e manchas de cores. As imagens se fundem, se dissolvem, e, muitas vezes, não se define o que está sendo mostrado.

O som mostra-se lento, enquanto as imagens mostram-se rápidas, evidenciando uma dissonância entre o ritmo visual e o ritmo sonoro. Em relação ao áudio, foram utilizados ruídos do cotidiano, sejam aqueles associados ao barulho da manipulação de materiais ou aos sons de aeronaves, de pássaros, do mantra budista *Om mani padme hum*. Alguns dos efeitos de sentido apreendidos em *Anima2* dizem respeito a sensações de passagem, de sofrimento, de morte, percebidos por meio das sobreposições de imagens, das cores contrastantes, das imagens negativadas, do mantra que evoca a compaixão e a transmutação de energias negativas em positivas.

Nas leituras dos estudantes, o que mais lhes chamou a atenção foram a sobreposição e a aceleração das imagens, o que provocou certo desconforto. Do mesmo modo, os sons estridentes e mais agudos também causaram mal-estar. Os estudantes procuraram associar as imagens e os sons a referenciais presentes em seus cotidianos. Em suas falas, pode-se constatar que a videoarte lhes suscitou efeitos de sentido relacionados às ideias de sofrimento, morte, liberdade, prisão e passagem.

Diante do que foi discutido, percebemos que as videoartes, na condição de expressões estéticas, ao explorarem a linguagem videográfica possibilitam reflexões tanto acerca da linguagem como da nossa cultura, época e lugar. Sua presença em programas educativos favorece uma educação audiovisual crítica. As leituras que o grupo focal fez da videoarte que aqui nos serviu de objeto mostram, portanto, a pertinência e a relevância de se analisarem criações audiovisuais da arte contemporânea em contextos educativos, de modo a estimular a reflexão sobre o que se vê e também a revelar aos alunos produções artísticas contemporâneas.

## REFERÊNCIAS

- ACASO, María. **El lenguaje visual**. 1. ed. Barcelona: Paidós, 2009.
- ACASO, María. **Esto no son las Torres Gemelas: cómo apprehender a leer la televisión y otras imágenes**. 1. ed. Madrid: Catarata, 2006.
- AUMONT, Jacques *et al.* **A estética do filme**. Campinas: Papyrus Editora, 2008.
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos utópicos**. 1. ed. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.
- BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- CHION, Michel. **La audiovisión**. Barcelona: Paidós, 1993.
- CIRELLO, Moira Toledo D. G. **Educação audiovisual popular no Brasil – Panorama 1990-2009**. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação e Artes) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <10.11606/T.27.2010.tde-19112010-113739>. Acesso em: 12 jun. 2019.
- DIAS, Cláudia. Grupo focal: técnica de coleta de dados em pesquisas qualitativas. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 10, n. 2, p. 1-12, 2000. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/330/252>> Acesso em: 1 maio 2020.
- EFLAND, Arthur D.; FREEDMAN, Kerry; STUHR, Patricia. **La educación en el arte posmoderno**. Barcelona: Paidós, 2003.
- 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.
- FERRÉS, Joan. **Vídeo e educação**. Porto Alegre: ARTMED, 1996.
- GIBSON, Amber. Videoarte: algunos apuntes. **Exit Express**, n. 59, maio 2010, p.18-31.
- HERNÁNDEZ, Fernando. ¿De qué hablamos cuando hablamos de Cultura Visual?. **Educación & Realidade**, Porto Alegre, v. 30, n. 2, p. 9-34, jul./dez. 2005. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/12413>>. Acesso em: 5 dez. 2019.
- HERNANDES, Nilton. Duelo: a publicidade da tartaruga da Brahma na Copa do Mundo. In: LOPES, Ivã C.; HERNANDES, Nilton (Org.). **Semiótica: objetos e práticas**. São Paulo: Contexto, 2005. p. 227-244.
- LANDOWSKI, Eric. Modos de presença do visível. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de (Org.). **Semiótica plástica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004. p. 97-112.

LANDOWSKI, Eric. Para uma semiótica sensível. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, n. 30, v. 2, p. 93-106, jul./dez. 2005. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/12417>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

LANDOWSKI, Eric. **Presenças do outro**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

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

MÉDOLA, Ana Sílvia D. A abordagem do sincretismo em televisão: em busca de caminhos para análise. In: OLIVEIRA, Ana Cláudia de; LANDOWSKI, Eric (Org.). **Caderno de Discussão do Centro de Pesquisas Sociosemióticas**. São Paulo: Editora CPS, 2003. p. 483-492.

PILLAR, Analice Dutra. Lectura de producciones audiovisuales del arte contemporáneo en la educación artística. **Revista Complutense de Educación**, Madrid, v. 25, n. 2, p.337-353, 2014. Disponível em: <[https://doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2014.v25.n2.41539](https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2014.v25.n2.41539)> Acesso em: 19 mar. 2020.

PILLAR, Analice Dutra. Readings of the contemporary in art education: simultaneity and ambivalence in video art. **International Journal of Education through Art**, Londres, v. 13, n. 2, p. 235-247, maio/ago. 2017. Disponível em: <[https://doi.org/10.1386/eta.13.2.235\\_1](https://doi.org/10.1386/eta.13.2.235_1)>. Acesso em: 1 mar. 2020.

PILLAR, Analice Dutra; GOULART, Manuella Pereira. Arte contemporânea e ensino da arte: leituras da videoarte "Cinema Lascado". In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS (ANPAP), 24., 2015, Santa Maria. **Anais do 24º Encontro da ANPAP**. Santa Maria: ANPAP, 2015, p. 2776-2791. Disponível em: <[anpap.org.br/anais/2015/simposios/s5/analice\\_dutra\\_pillar\\_manuella\\_goulart.pdf](http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s5/analice_dutra_pillar_manuella_goulart.pdf)>. Acesso em: 23 set. 2019.

PILLAR, Analice Dutra; REGINATO, Tanise. Leituras de micronarrativas audiovisuais em contextos educativos: barquinhos de Tatajuba. In: RAMALHO, Sandra; SCOZ, Murilo; SANTOS, Célio Teodorico dos (Org.). **Ressonâncias semióticas**. 1 ed. Florianópolis: UDESC, 2020. p. 46-62.

PILLAR, Analice Dutra; REGINATO, Tanise. Os efeitos de sentido na videoarte "Muto": tempo e espaço no discurso audiovisual. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS (ANPAP), 25., 2016, Porto Alegre. **Anais do 25º Encontro da ANPAP**. Porto Alegre: ANPAP, 2016, p. 2916-2931. Disponível em: <[http://anpap.org.br/anais/2016/simposios/s6/analice\\_dutra\\_pillar-tanise\\_reginat.pdf](http://anpap.org.br/anais/2016/simposios/s6/analice_dutra_pillar-tanise_reginat.pdf)>. Acesso em: 12 out. 2019.

RESSEL, Lúcia Beatriz *et al.* O uso do grupo focal em pesquisa qualitativa. **Texto & Contexto – Enfermagem**, Florianópolis, v. 17, n. 4, p. 779-786, out./dez. 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0104-07072008000400021>>. Acesso em: 12 dez. 2019.

ROLDÁN, Ángel García. **Videoarte en contextos educativos**. 2012. Tese (Doutorado em Educação) – Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada, Granada, 2012. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10481/21630>> Acesso em: 10 maio 2019.

SANTOS, Maria Angélica dos; BARBOSA, Maria Carmen Silveira (Org.). **Escritos de alfabetização audiovisual**. Porto Alegre: Libretos, 2014

---

PILLAR, Analice Dutra; CAMPOS, Juliano de. Narrativas audiovisuais na educação: a videoarte *Anima2* e seus sentidos.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 11, n. 21, jan-abr. 2021  
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

TEIXEIRA, Lucia. Entre dispersão e acúmulo: para uma metodologia de análise de textos sincréticos. **Gragoatá**, Niterói, v. 9, n. 16, p. 209-227, jan./jun. 2004. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/gragoata/article/view/33349/0>>. Acesso em: 20 jun. 2019.

TEIXEIRA, Lucia. Para uma metodologia de análise de textos verbovisuais. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de; TEIXEIRA, Lucia (Org.). **Linguagens na comunicação**: desenvolvimentos de semiótica sincrética. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p. 41-77.

ZUNZUNEGUI, Santos. **Pensar la imagen**. Madrid: Ediciones Cátedra/Universidad del País Vasco, 1995.

## NOTAS

---

1 Roldán (2012), em mapeamento de estudos sobre a leitura de produções audiovisuais em diferentes países, aponta um aumento crescente no número de trabalhos, que assumem diversos enfoques, como a sociologia, a antropologia, a etnografia, a psicologia, a história da arte, as belas artes e todos os âmbitos técnicos de formação profissional dedicados à produção do audiovisual, como aqueles relacionados ao cinema, à televisão e aos espetáculos. O autor também menciona trabalhos sobre educação direcionada aos meios audiovisuais, destacando os estudos de Joan Ferrés (1996), que afirma que uma escola que não ensina a ler produções audiovisuais, não educa. No Brasil, temos trabalhos realizados em espaços educativos que utilizam produções audiovisuais para explorar seus conteúdos, sua criação, sua apreciação relacionada ao cinema, à televisão ou à arte. Poderíamos citar tanto o Programa de Alfabetização Audiovisual (SANTOS; BARBOSA, 2014), projeto da Prefeitura Municipal de Porto Alegre (RS) em parceria com a Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, quanto os trabalhos que Cirello (2010) realiza com vídeo em ações educativas, práticas escolares e em contextos de comunidade. Nos últimos 24 anos, tenho realizado estudos e pesquisas buscando compreender os processos de leitura de produções audiovisuais (PILLAR, 2014; 2015; 2016; 2017; 2020), e o presente trabalho, ao focar a leitura de videoartes quanto aos efeitos de sentido que as estratégias de montagem produzem, traz uma contribuição a essa área.

2 Este projeto contou com bolsa de Produtividade em Pesquisa do CNPq (PQ-2015-2018) e teve a participação, em suas diferentes etapas, de orientandos de doutorado, de mestrado e de bolsistas de iniciação científica PIBIC/CNPq-UFRGS e BIC/UFRGS. Contou com assessoria musical de Luciano Garofalo.

3 A leitura dessa produção audiovisual foi objeto do artigo “Leituras de micronarrativas audiovisuais em contextos educativos: barquinhos de Tatajuba”, de autoria de Analice Pillar e Tanise Reginato. Ver mais em: PILLAR; REGINATO, 2020.

4 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FgBlyAaX5P0&t=18s>>. Acesso em: 9 maio 2020.

5 Miguel Chicharro é pintor, cenógrafo e artista multimídia nascido em Madri no ano de 1952. Atua como diretor de arte em produções audiovisuais para cinema, publicidade e televisão desde a década de 1970, além de trabalhar, desde 1990, na concepção e realização de eventos culturais, como na reprodução das cavernas de Altamira na Exposição Universal de Sevilha, em 1992. No Teatro, trabalhou como cenógrafo em espetáculos de dança. Mais informações disponíveis em:

<<http://www.monotype.es/biografiachicharro.html>>, <<http://www.imdb.com/name/nm0157183/>> e <<http://datos.bne.es/persona/XX5100898.html>>. Acesso em: 9 maio 2020.

6 Informações fornecidas à pesquisa pela assessoria da Dra. Gilvânia Maurício Dias de Pontes e disponíveis em: <<https://institutogoldenprana.com.br/4-coisas-que-voce-precisa-saber-sobre-o-mantra-om-mani-padme-hum/>>, <[https://www.youtube.com/watch?v=6ST\\_Z6mC3yY](https://www.youtube.com/watch?v=6ST_Z6mC3yY)> e <<https://www.youtube.com/watch?v=NuB-7v8mEy8>>. Acesso em: 9 maio 2020.