

**Simone Rocha da
Conceição¹**

De Gumball à Glitch Art: imagens para pensar imagens

From Gumball to Glitch Art:
images to think images

De Gumball a la Glitch:
imágenes para pensar
imágenes

Resumo

Este trabalho é parte da pesquisa de mestrado que analisa produtos audiovisuais consumidos por estudantes brasileiros, buscando entendê-los como lugar de formação e como possibilidade estratégica de acesso à arte contemporânea. A escolha das produções – uma da mídia televisiva e outra uma videoinstalação – deu-se pelo fato de que ambas comportam metalinguagens e questionam a própria estrutura e funcionalidade das imagens e das representações. A metodologia de análise consistiu em descrever e inter-relacionar os efeitos de sentido provocados por essas produções, procurando compreender, através do regime de interação do acidente, como o estilo nonsense provoca rupturas nos mecanismos habituais de leitura a partir dos seus efeitos de surpresa e de estranhamento. As conclusões apontam que abordar criticamente as produções audiovisuais consumidas diariamente pelos estudantes tornou-se um dos desafios contemporâneos do ensino de arte.

Palavras-chave: Docência. Arte contemporânea. Glitch Art. Semiótica discursiva.

Abstract

This work is part of the master's degree research that analyzes audiovisual products consumed by Brazilian students seeking to understand these products as places of formation and as a strategic possibility of access to contemporary art. The choice of productions - one of the television media and the other a video installation - was because they both have metalanguages and question the very structure and functionality of images and representations. The methodology of analysis consisted in describing and interrelating the effects of sense provoked by these productions, trying to understand, through the interaction regime of the accident, how the nonsense style causes ruptures in the habitual mechanisms of reading from its effects of surprise and of estrangement. The conclusions point out that critically addressing audiovisual productions consumed daily by students has become one of the contemporary challenges of art education.

Keywords: Teaching. Contemporary art. Glitch Art. Discursive Semiotics.

Resumen

Este trabajo es parte de la investigación de maestría que analiza los productos audiovisuales consumidos por los estudiantes brasileños, buscando entenderlos como lugar de formación y como posibilidad estratégica de acceso al arte contemporáneo. La elección de las producciones, una de los medios televisivos y otra una videoinstalación, se dio por el hecho de que ambas comportan metalenguaje y cuestionan la propia estructura y funcionalidad de las imágenes y de las representaciones. La metodología de análisis consistió en describir e interrelacionar los efectos de sentido provocados por estas producciones, buscando comprender a través del régimen de interacción del accidente, como el estilo nonsense causa rupturas en los mecanismos habituales de lectura a partir de sus efectos de sorpresa y de distanciamiento. Las conclusiones apuntan que abordar críticamente las producciones audiovisuales consumidas diariamente por los estudiantes se ha convertido en uno de los desafíos contemporáneos de la enseñanza del arte.

Palabras Clave: Docencia. Arte Contemporaneo. Glitch Art. Semiótica discursiva.

¹ Bacharel em Artes Visuais, com habilitação em desenho (IA/UFRGS, 2007), Licenciada em Artes Visuais (IA/UFRGS, 2014), Especialista em Educação a Distância (UCDB, 2016), Mestre em Educação (PPGEDU/UFRGS, 2018) e Doutoranda em Educação (PPGEDU/UFRGS, 2019-2022). Atua como professora de Artes Visuais do Ensino Fundamental e Médio da rede privada de ensino. LATTES: <http://lattes.cnpq.br/3807055153799512>. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-4211-8165>.

Introdução

A visualidade contemporânea, tal como se apresenta, traz a crença de que as imagens, estáticas ou em movimento, têm substituído com vantagem os textos verbais. A exemplo disso, pode-se mencionar os inúmeros *emojis*¹ utilizados na tentativa de sanar o problema da urgência das comunicações instantâneas. De seu intenso uso, resultou que, em 2015, o dicionário Oxford elegeu pela primeira vez, como a palavra do ano, o *emoji* rosto com lágrimas de alegria (Figura 1) devido a sua popularização e reconhecida significância cultural (OXFORD DICTIONARIES, 2015). Entretanto, tamanha popularização não afasta a possibilidade de leituras equivocadas.²



Fig. 1 – Emoji “rosto com lágrimas de alegria” (fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2015/11/1707468-dicionario-oxford-elege-emoji-como-palavra-do-ano-pela-primeira-vez.shtml> acesso em 14.07.19)

Incorrer em erros ligados à interpretação visual sublinha a incapacidade de se ler imagens ou a tendência em se realizar leituras apressadas. Esses aspectos são os que levam as pessoas a apreenderem as imagens em suas formas estereotipadas, descontextualizadas e mais óbvias, desprezando, com frequência, os sentidos que se encontram nas relações textuais (RAMALHO e OLIVEIRA, 1998, p. 211). É dessa forma também – por meio das imagens – que se acaba assimilando inconscientemente ideias, conceitos e comportamentos (BARBOSA, 1998; ACASO, 2009; HERNANDEZ, 2000). Para a pesquisadora espanhola María Acaso, o fato de não se dominar a linguagem visual, leva muitas pessoas a caírem irremediavelmente em armadilhas elaboradas pela mídia que, por sua vez, faz uso do hiperdesenvolvimento da linguagem visual para, por exemplo, convencer de que é preciso consumir determinado produto (ACASO, 2009, p. 27-28).

No artigo *O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV*, Fischer alerta que não se pode fechar os olhos e negar “que os espaços da mídia se constituem como lugares de formação extremamente poderosos no que tange à produção e circulação de valores, concepções e representações” (FISCHER, 2002, p.

¹ Termo japonês constituído pelo e (imagem) + *moji* (palavra), é uma pequena imagem ou ícone usado para expressar uma ideia ou emoção

² Ao realizar uma leitura superficial do emoji “rosto com lágrimas de alegria”, corremos o risco de, equivocadamente, ler apenas as lágrimas e, ao suprimir os demais elementos visuais que compõem este emoji, interpretá-lo como um símbolo de tristeza.

153). Numa abordagem semelhante, iniciativas como as do Instituto Alana³, têm denunciado empresas de diversos segmentos que adotaram práticas abusivas e ilegais quanto ao direcionamento de publicidade ao público infantil, fazendo-a por vezes de forma velada, por meio de youtubers mirins. De acordo com o programa Criança e Consumo, do instituto Alana, “proteger as crianças da publicidade é uma obrigação compartilhada entre Estado e sociedade, incluindo empresas, organizações, família e educadores” (CRIANÇA e CONSUMO, 2012, p. 14, grifo nosso).

Dessa forma, por se almejar que os estudantes produzam sentido para os discursos visuais e audiovisuais contemporâneos, necessita-se conceber estratégias pedagógicas capazes de promover o desenvolvimento de competências específicas para que esses estudantes consigam transformar as informações (áudio)visuais, com as quais lidam todos os dias, em conhecimento. Portanto, considerar e problematizar, no contexto escolar, produções audiovisuais que os estudantes consomem, explorando-as através de atividades pedagogicamente elaboradas, pode contribuir com a formação visual e audiovisual deste público. É apostando nessa perspectiva – a da leitura e interpretação dessas produções – que se ampliaram, enquanto desafios contemporâneos do ensino de artes visuais, as abordagens envolvendo não apenas as produções de arte, mas toda e qualquer produção visual e audiovisual.

O intuito da pesquisa não está em criar um modelo copiável ou replicável por professores na sala de aula, mas visa, enquanto concepção semiótica, construir um simulacro dinâmico que permita representar um conjunto de fenômenos que suscitem reflexões a partir da articulação entre um produto cultural audiovisual e uma produção artística contemporânea (GREIMAS; COURTÉS, 2008, p. 284).

Dessa forma, a metodologia de análise com aportes na semiótica discursiva consistiu em descrever e inter-relacionar os efeitos de sentido provocados por essas produções. Buscou-se compreender, através do regime de interação do acidente, que enfoca a imprevisibilidade e a aleatoriedade, como o estilo *nonsense* pode provocar rupturas nos mecanismos habituais de leitura a partir dos seus efeitos de surpresa e de estranhamento.

Imagens para pensar imagens

Foram selecionadas duas produções audiovisuais, uma de origem televisiva – *O sinal*, episódio número 24, da 4ª temporada de *O Incrível Mundo de Gumball* – e outra artística – a videoinstalação *Cinema Lascado*, da artista Giselle Beiguelman. A escolha dessas produções se deu pelo fato de que ambas comportam metalinguagens, isto é, voltam-se sobre si mesmas, permitindo questionar a própria estrutura e funcionamento das imagens e das representações. São produções que fazem pensar, desmembrar, recriar e desdobrar sons e imagens em uma perspectiva sincrética. Implica, portanto, em considerar que os efeitos de sentido são produzidos e elaborados pela articulação, dissonante ou consonante, entre sons e imagens, e que a percepção

³ <https://alana.org.br/>.

de uma linguagem influencia e transforma a percepção de outra (CHION, 1993, p. 10), “amalgamando o sentido entre as duas linguagens” (FECHINE, 2009, p. 346).

O Incrível Mundo de Gumball (The Amazing World of Gumball) é uma série de animação britânica-americana, criada em 2011, por Ben Bocquelet e produzida pela *Cartoon Network*. Nessa animação, Gumball – protagonista que dá nome à série – é um gato azul de doze anos, que se julga esperto, e é irmão de Anais, uma coelhinha prodígio de apenas quatro anos. A mãe Nicole é uma gata trabalhadora altamente competitiva. O pai Ricardo é um coelho desprovido de inteligência que passa o dia em casa sem trabalhar. Integra a família, ainda, Darwin, um peixe de estimação de dez anos que evoluiu (seu nome faz uma clara referência ao evolucionismo de Charles Darwin), desenvolvendo braços, pernas, sentimentos e fala, sendo, então, adotado pela família como irmão de Gumball e Anais. A família Watterson mora na cidade de Elmore e boa parte das aventuras vividas por Gumball e seus irmãos ocorrem no ambiente familiar ou escolar. A animação explora referências estéticas dos anos 80 incluindo filmes e *games* e se destaca dentre as animações contemporâneas por misturar, em uma mesma cena, diferentes técnicas de animação (vetorial 2D, 3D, *Stop-Motion*, *Live-Action*,⁴ *Pixel Art*, CGI,⁵ animação feita à mão, arte final digital e tradicional). Embora essa mistura de técnicas não seja em si uma novidade, a falta de um estilo único passou a ser sua principal característica.



Fig. 2 - Cena que simula um glitch. (fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=0QrqUq5kEvs> acesso em 05.07.19)

No episódio *O sinal (T4E24)*, tal como sugerido no título, são problematizados aspectos relativos aos erros ou falhas que se manifestam em redes de transmissões, físicas ou não, como as de telefone, rádio, satélite, internet etc. Na primeira cena des-

⁴ Termo utilizado no cinema, teatro e televisão para definir os trabalhos que são realizados por objetos ou atores reais, ao contrário das animações.

⁵ CGI, do inglês *Computer Graphic Imagery*, refere-se às imagens geradas através de computadores em três dimensões, permitindo que o ator ganhe uma ferramenta a mais na composição de seu personagem, mas sem perder os elementos de sua atuação.

se episódio, Darwin está em uma loja experimentando chapéus no intuito de complementar o seu visual. Ao perguntar a opinião de Gumball sobre um determinado boné, a cena trava por alguns instantes, simulando uma falha de transmissão, como as que ocorrem em sinais de TV por satélite (Figura 2). Depara-se, assim, com um tipo de falha conhecida como *glitch*. Essa falha, que ocorre durante a fala de Gumball, atrapalha a comunicação e subverte a sua real intenção, que era a de elogiar o irmão. Darwin recebe, então, uma mensagem “corrompida”, que o leva a crer que Gumball estava lhe insultando.

Na tentativa de driblar os *glitches* que irrompem aleatoriamente ao longo do episódio, comprometendo disfórica e progressivamente a comunicação entre os irmãos, Gumball decide escrever uma carta para explicar ao irmão o que está acontecendo. Inicia essa escrita com lápis e papel mas a substitui por pena e tinta, depois recorre à máquina de escrever e, finalmente, ao *notebook*. Se estabelece, nesse instante, relações de contraste entre a evolução e a obsolescência das tecnologias relacionadas à escrita. Sua capacidade de expressão escrita – em confronto com as tecnologias identificadas, disforicamente, como obsoletas – torna-se nula ou limitada como se só pudesse fluir a partir de uma tecnologia de ponta. Dessa forma, Gumball não consegue redigir a carta com lápis e papel nem com a pena ou a máquina de escrever, mas obtém êxito ao substituir as tecnologias, consideradas ultrapassadas, pelo *notebook*.

Na medida em que Gumball vai redigindo a carta ao irmão pode-se ouvir os seus pensamentos, por meio do recurso narrativo, conforme transcrição a seguir:

Querido Darwin, você não é só meu irmão, você é muito amigo meu. Você não é feio. O seu rosto é muito bonito e eu me sinto muito horrível pelo que aconteceu hoje. Espero que não deixe de ser meu amigo por isso. Eu odeio te ver chateado, porque quando você chora eu choro. Até espero que isso não aconteça nunca mais. Do seu melhor amigo, Gumball.

Neste instante, o enquadramento da cena, que privilegiava apenas Gumball em sua escrivaninha, amplia-se para um plano mais aberto, revelando que Darwin estava atrás de Gumball. Ao ser interpelado por Darwin sobre o que estava fazendo, Gumball responde que estava lhe escrevendo uma carta. Darwin solicita, então, que Gumball leia carta para ele e, ao fazê-lo, novamente, os *glitches* corrompem a mensagem original e esta passa a ser:

~~Querido Darwin, você não é só meu irmão, você é muito amigo meu. Você não é feio. O seu rosto é muito bonito e eu me sinto muito horrível pelo que aconteceu hoje. Espero que não deixe de ser meu amigo por isso. Eu odeio te ver chateado, porque quando você chora eu choro. Até espero que isso não aconteça nunca mais. Do seu melhor amigo, Gumball.~~

Esse defeito, percebido tanto na imagem quanto no som, decorre do comportamento inadequado de um dado sistema, gerando, por consequência, falhas em sua programação; trata-se do *glitch* propriamente dito.

A partir da descrição desses excertos do episódio *O sinal*, identifica-se a possibilidade de relacioná-los, no âmbito das Artes Visuais, com dois aspectos relativos às

pesquisas de Giselle Beiguelman; um que problematiza as imagens digitais enquanto fragmentos pixelados e outro denominado estéticas da obsolescência tecnológica, em que Beiguelman utiliza

(...) softwares, ferramentas e aparatos eletrônicos de várias gerações, (...) problematiza [portanto] a tecnologia no campo estético. Seus vídeos fazem o espectador viajar pelo tempo entre a “paleoweb” e o pós-cinema, e suas imagens entre o *Low* e o *Hi-tech*. São viagens por paisagens urbanas que deslizam, que explodem, que passam rapidamente pelos olhos e se fixam na memória, que discutem, em paralelo, ainda, o consumo desenfreado de tecnologia e a obsolescência programada da mídia e de visões da cidade (SELECT ART, 2016).

O trecho acima se refere ao catálogo da exposição Cinema Lascado, realizada no espaço *Caixa Cultural São Paulo*.⁶ Na mostra, com curadoria de Eder Chiodetto, foram apresentadas videoinstalações, projeções e algumas imagens inéditas de Beiguelman. Para o curador da mostra, Beiguelman produz imagens que pensam imagens; isso porque as imagens de Beiguelman são obtidas

(...) por meio do diálogo forçado entre aparatos que não falam a mesma língua – um aplicativo de edição de vídeo para imagens de baixa resolução que a artista o obriga a processar imagens estáticas de alta resolução, por exemplo – ocorre um esgarçamento da imagem, uma série de fraturas que corrompem o arquivo original e geram, no núcleo da imagem, um novo tempo. O tempo do olhar alongado, desacelerado. Esse tempo que interroga a nossa percepção visual anuncia o que podemos denominar de uma “imagem pensante” que deambula entre transparências e opacidades (CHIODETTO, 2016).



Cinema Lascado Perimetral (Caixa Cultural, São Paulo)
 *** Giselle Beiguelman

⁶ Mostra realizada entre os dias 16 de julho a 25 de setembro de 2016. Informações disponíveis em: <http://www.caixacultural.com.br/SitePages/evento-detalle.aspx?uid=9&eid=966>



Cinema Lascado Minhocão na Caixa Cultural (SP)

por Giselle Beiguelman

Fig. 3 - Screenshot de canal de Beiguelman no Vimeo. (fonte: <https://vimeo.com/gbeiguelman>
Acesso em 05.07.19)

Existem duas versões de *Cinema Lascado* e ambas exploram vias elevadas. Numa das versões são apresentadas imagens da implosão da Perimetral, no Rio de Janeiro e noutra, as imagens foram obtidas no Elevado Costa e Silva, popularmente conhecido como Minhocão, em São Paulo. As videoinstalações apresentadas na Caixa Cultural, de São Paulo, são compostas pela projeção simultânea de dois vídeos. No *Cinema Lascado – Perimetral*, os vídeos são projetados lado a lado em um canto do espaço expositivo, enquanto, no *Cinema Lascado – Minhocão*, os vídeos são projetados um acima do outro, sendo que o de cima apresenta sons e imagens capturadas na via superior do viaduto e o de baixo, os sons e as imagens capturadas na via inferior do viaduto (Figura 3).

A análise que se segue diz respeito ao *Cinema Lascado – Minhocão/SP*. Nessa videoinstalação, a artista justapõe vídeos com planos de visão diferentes da mesma via elevada, proporcionando ao espectador a visualização simultânea dos trajetos realizados na via superior e na inferior do viaduto. Elabora, assim, uma metáfora audiovisual acerca da percepção contemporânea, como sendo fragmentada, fraturada, interrompida, atropelada pela demanda e cuja totalidade não pode ser apreendida devido à urgência imposta pela imagem seguinte. Nesse caso, tem-se uma dupla apreensão: uma na qual o espaço ordinário é visualmente desconstruído e outra na qual esse espaço é simultaneamente reconstruído através da audição.

No que tange ao aspecto visual, há, na videoinstalação, uma apresentação sequencial de imagens estáticas. Os *glitches* ocorrem sugerindo então que a frequência de exibição das imagens suplanta a velocidade de seus processamentos. Desta forma, faz referência à apreensão fragmentada em que, por mais que se tente visualizar simultaneamente as vias superior e inferior do Minhocão, acaba revelando a

incapacidade de apreensão do todo.

Os sons, quando em consonância, dão à videoinstalação o caráter de unidade. Corroboram, ainda, na ideia de sequencialidade entre as imagens estáticas. Contudo, mesmo que por alguns instantes os sons se tornem dissonantes, isto é, que se alternem evidenciando ora os sons provenientes da via superior, ora os da inferior, não há nisso dissolução ou descontinuidade na narrativa. O que se observa é uma maior ênfase sobre uma das vias, pois, ao invés de se apreender o todo (ruído), detecta-se apenas os sons (sinal) característicos de uma das vias. Busca-se assim relacioná-los às imagens da via que os caracterizam. São os sons, portanto, que conduzem o olhar, ora para o todo, ora para parte da videoinstalação.

Em Gumball, tanto as características sonoras quanto as visuais reforçam a ideia de fragmentação ao entrarem em consonância durante a simulação do erro de transmissão do sinal digital de TV. Em Beiguelman, as imagens denunciam alguma incompatibilidade, por não serem carregadas adequadamente pelo *software*. Entretanto, as trilhas sonoras, ainda que em determinados momentos possam ser ouvidas simultaneamente ou separadamente, por não se interromperem como as imagens, atuam na contramão da fragmentação e acabam costurando ou promovendo o encadeamento das imagens. Dessa forma, a apreensão audiovisual remete à ideia de um vídeo gerado quadro a quadro.

Os *glitches* ocorrem tanto no episódio *O sinal*, de *O Incrível Mundo de Gumball*, quanto na videoinstalação *Cinema Lascado – Minhocão*. Entretanto, Beiguelman explora, entre outros aspectos, os *glitches* não apenas como erros ou falhas, mas enquanto acidentes dotados de qualidades estéticas.

No âmbito das artes visuais, a *Glitch Art* é um dos atuais desdobramentos da arte digital, desenvolvendo-se a partir da exploração de uma estética ligada ao erro. De acordo com Gazana, os termos *tilt*, *bug*, *failure*, *fault*, *error*, *mistake*, normalmente associados ao termo *glitch*, nem sempre devem ser utilizados como sinônimos (GAZANA, 2016, p. 35-46). Da análise realizada pelo autor, destaca-se que o termo *glitch*; assim como os termos *tilt*, *failure* e *error* são utilizados para referi-los em consequência de falhas, ao passo que os demais são empregados para definir as causas das falhas.

Além disso, importa destacar que os *glitches* admitem duas classificações, inicialmente elaboradas por Moradi (2004) diante da necessidade de diferenciar a natureza intrínseca das imagens quanto às falhas reais ou artificiais, ou seja, volta-se para questões envolvendo as falhas e suas manifestações visuais. Surgem assim os termos *Pure Glitch* e *Glitch-alike*, um referindo-se à falha não intencional e aleatória, e outro, à falha intencional e programada, respectivamente.

De acordo com Gazana, outras classificações foram propostas por: Phillip Stearns, que utiliza os termos *Found Glitch* e *Fabricated Glitch*; Rosa Menkman, que relaciona o *Cool Glitch* e o *Hot Glitch* aos processos obtidos pela máquina e pelo homem respectivamente; e ainda, José Fernandes, que apresenta os termos de *Erro Próprio* e o *Erro Programático*, o primeiro referindo-se ao comportamento interno da máquina e o segundo podendo ocorrer por interferências externas a essa (GAZANA, 2016, p. 76-84). Ainda que esses pesquisadores tenham concebido diferentes termos, em geral, as suas concepções não se distanciam muito daquelas originalmente identifi-

cadadas por Moradi.

Tomando os dois exemplos apresentados – o de *O sinal* e o de *Cinema Lascado* –, percebe-se que, em ambos, as falhas foram obtidas intencionalmente, resultando em glitches do tipo *Glitch-alike*. Em *O sinal*, constata-se que estes são propositalmente obtidos a partir de efeitos visuais que simulam as falhas. Nesse caso, o *glitch* se encontra relacionado com questões ligadas à representação, tal como ocorre na pintura *A traição das imagens* (1928), de René Magritte. Em *Cinema Lascado*, por sua vez, Beiguelman toma imagens em alta definição (HD) e as submete a *softwares* antigos de geração de GIF animado. Esse, por não suportar o tamanho das imagens, acaba por colapsá-las, *esticando* parte das imagens, numa espécie de implosão interna resultante da tentativa frustrada de leitura ou de transcrição dessas imagens pelo *software*. Em *Cinema Lascado*, o *glitch* obtido é um erro técnico cujas consequências são visíveis nas imagens geradas. Se os *glitches* simulados no episódio *O sinal* encontram-se na categoria *Glitch-Alike*, os provocados por Beiguelman, através de incompatibilidades técnicas decorrentes das imagens de alta resolução quando submetidas ao processamento por *softwares* defasados ou obsoletos, também o são. Ainda que o resultado possa ser considerado um *glitch* real, uma vez que ele foi gerado aleatoriamente pelo *software*, é a artista quem manipula as condições necessárias à sua geração, assim como, também é ela quem decide quais dos resultados obtidos ao final do processo atendem ou não aos seus critérios estéticos.

A estética *glitch* desenvolve-se, então, em uma perspectiva subversiva e de descontinuidade. Na contramão do hiperdesenvolvimento de tecnologias que privilegiam a perfeição e que buscam suprimir os erros e as falhas, o *glitch* revela e expõe a fragilidade do código-fonte de arquivos digitais. É, então, a partir das noções de *subversão*, *risco*, *acaso*, *acidente*, *absurdo* e *sem sentido* que se propõe, a seguir, observar a produção de efeitos de sentido.

Entre sentido e nonsense: oscilações entre apreensão e suspensão da produção de efeitos de sentido no âmbito do regime do acidente

Uma das características que se sobressai em *O Incrível Mundo de Gumball* é o humor *nonsense*, um tipo de humor da ordem do absurdo, do sem sentido. Em outras palavras, essa produção rompe com o que é normalmente estabelecido, aceitável, lógico, e que, por essa razão, apresenta-se como inquietante e apreciável.

Isso, porque as pessoas são atraídas justamente pelas “incoerências aparentes, a suspensão do sistema causa-efeito, a indeterminação e a psicologia das personagens, o encadeamento dos acontecimentos e a total incerteza” (REUTER, 2007, p. 165). Tais aspectos perturbam os mecanismos habituais de leitura provocando efeitos de surpresa e de estranhamento.

Esse é o mesmo *estranhamento* problematizado no texto “*A dúvida de Cézanne*”, em que Merleau-Ponty explora questões que se colocam entre a visão e o visível, entre o ser e o parecer das coisas. Para Merleau-Ponty, Cézanne pintou incansavelmente, porque se sentia incomodado com a incompatibilidade entre a imagem capturada

por sua percepção e a imagem representada em sua pintura. Em outras palavras, o *estranhamento* surge porque não é possível *emparelhar/equiparar* as duas imagens (MERLEAU-PONTY, 1984). E, por sua vez, é esse *estranhamento* – que na obra de Cézanne se materializada na forma de uma busca incansável e inatingível – que atrai a atenção, que faz com que se volte inúmeras vezes ao mesmo objeto, pois se intui que há algo lá que ainda não se consegue desvelar, um enigma que precisa ser resolvido.

É assim também que *O Incrível Mundo de Gumball* conquista a atenção do público. Ao se desenvolver no domínio de uma temática *nonsense* – em que as personagens são, por vezes, ilógicas, inconsistentes e que suas ações oscilam entre ordem e desordem – a atenção é imediatamente capturada por algo que incomoda. Os espectadores são, então, *surpreendidos* por aquilo que não se *emparelha* ou que não se *equipara* ao habitual, por algo que os causa *estranhamento*. É essa interrupção no fluxo contínuo – descontinuidade – que os desacomoda e inquieta.

Landowski destaca que, para Greimas, o mundo é ordenado e todas as interações são muito bem programadas visando diminuir ou eliminar os riscos. A necessidade de segurança leva a reproduzir mais do mesmo (continuidade) que, por sua vez, se torna monótono e sem graça, em outras palavras, enfadonho. Para romper com esse estado anestésico é preciso que ocorram descontinuidades. É assim que a ocorrência de um acidente irá promover “a negação ou a suspensão dos programas fixados de antemão” para que, em contrapartida, produza-se sentido (LANDOWSKI, 2014, p. 70).

Considere-se, nesse contexto do acidente, o estilo *nonsense*. Adotar uma perspectiva *nonsense* permite apreender o mundo que circunda de uma maneira distinta do normalmente concebido, acessando-o ou o experimentando em níveis imaginativos, intuitivos e aleatórios. Essa perspectiva provoca, então, o engajamento no discurso pela via da reelaboração dos sentidos (subvertendo, construindo e atribuindo novos efeitos de sentidos às coisas). De onde se destaca que,

(...) todo o sistema de inversões, perversões, radicalizações, levado a cabo pelo discurso *nonsense* não é senão o jogo altamente sofisticado de uma estratégia ainda mal vislumbrada que anseia tornar mais presentes, mais vivamente sentidos, mais verdadeiramente concretos e plásticos, todas as coisas, as palavras, os conceitos e as morais, as pessoas e os seus jeitos de ser (VASCONCELOS, 1998, p. 46).

e ainda que

(...) o *nonsense* não se resume a uma falta, a uma ausência de sentido, trata-se mais de uma negação, de um não sentido. Uma negação remete a uma afirmação e é assim que o *nonsense* prova a existência do sentido: paradoxalmente. O *nonsense* remete ao sentido. Na medida em que o nega, afirma-o (BASTOS, 1996, p. 12).

Entretanto, nem todo acaso ou acidente, ao proporcionar uma descontinuidade, será capaz de estimular novos sentidos, pois “o excesso de heterogeneidade entre os componentes da experiência tende a impedir-nos de ver nela algo mais do que uma pura descontinuidade [e] a experiência salvadora [construir sentido] somente é possível dentro de margens estreitas” (LANDOWSKI, 2014, p. 15) e encontra-se rela-

cionada com a intencionalidade. Assim,

a significação não é apreensível senão no momento da sua manipulação, no momento em que, ao interrogar-se sobre ela em uma linguagem e num texto dados, o enunciador é levado a operar transposições, traduções de um texto para outro texto, dum nível de linguagem para outro, de uma linguagem, enfim, para outra linguagem (...) a significação se acha, então, suportada e sustentada pela intencionalidade (GREIMAS; COURTÉS, 2008, p. 418-419, grifo nosso).

No artigo “Nem o acaso e nem o milagre são arte por si mesmos”, Simon destaca que “o acaso favorece apenas as mentes preparadas” – tomando uma citação de Louis Pasteur – aspecto que sublinha a ideia desenvolvida pelo autor ao longo do texto, isto é, que “qualquer achado – sem um rumo, sem uma escolha ou um projeto – não possui sentido por si mesmo. (...) só se acha aquilo que se procura” (SIMON, 2010), remetendo à questão anteriormente destacada da *intencionalidade*. Simon problematiza ainda a existência de uma aparente contradição entre o acaso e o projeto, constatando, por fim, que a tensão entre estes dois polos exerce uma força de *complementaridade* criativa. Passa, então, a exemplificar essa relação, identificada entre o acaso e a arte, mencionando os *objets trouvés* (objetos encontrados ao acaso e deslocados para o contexto artístico, num gesto proposital realizado pelo artista francês Marcel Duchamp).

Pillar busca aporte em Bauman para analisar o mesmo aspecto destacado por Simon; a saber: a aparente contradição entre dois polos em relação de complementaridade. Segundo Pillar, essa relação de complementaridade cria “um efeito de *ambivalência*, ao fazer com que se experimente, ao mesmo tempo, em uma determinada situação, elementos tidos como opostos [percebendo-a, por exemplo] nas formas contemporâneas de ser criança e de ser adulto, na maneira como se apresentam os gêneros masculino e feminino, nas imagens reais e virtuais que habitamos” (PILLAR, 2013, p. 309). Pillar salienta que “a ambivalência abriga a simultaneidade de ações, linguagens e contextos [contudo] nem sempre o simultâneo é ambíguo” (PILLAR, 2013, p. 309). De acordo com Landowski,

essa experiência salvadora [construir o sentido] somente é possível dentro de margens estreitas [...] entre a explosão do sentido e sua diluição na indiferença [...] entre momentos de aparição do sentido e movimentos de refluxo em direção ao sem sentido, em termos de uma dialética do contínuo e do descontínuo que intervém no plano da percepção e da interação com o mundo que nos rodeia (LANDOWSKI, 2014, p.15-16).

Greimas, no texto “*Sobre o sentido*”, afirma que “deixamos cada vez mais de considerá-lo [o sentido] como o encadeamento linear e uniplano das significações nos textos e nos discursos” (GREIMAS, 1975, p. 17). É com base nisso que, em *Da Imperfeição*, Greimas (2017) identificará dois acontecimentos estéticos desencadeados no âmbito do regime de interação do acidente: as *fraturas* e as *escapatórias*. Sendo que, de acordo com Teixeira, as fraturas consistem em “descontinuidades que irrompem no contínuo da existência para fraturá-la e produzir sentido” (TEIXEIRA, 2002, p. 258), e que as *escapatórias* não devem ser apreendidas como fuga, mas, “como

escape e retorno, como um ir-e-vir, um modo novo de relacionar-se com o outro e o mundo” (TEIXEIRA, 2002, p. 260). De acordo com Oliveira,

O inesperado, a surpresa e a admiração é que podem conduzir à resseman-tização da vida cotidiana, de si mesmo e de tudo o que é usurado pelas re-petições dos mesmos atos iterativos, como os do trabalho que precisa ser reinventado para que deixe de ser tão entorpecente e anestesiante, a ponto de retirar a inventividade que lhe agrega singularidade e novidades com a força de entusiasmar (OLIVEIRA, 2017, p. 16-17).

Assim, problematizar as produções audiovisuais de Gumball e Beiguelman no contexto escolar visa romper com consensos, estereótipos e conceitos pré-esta-belecidos, permitindo que os estudantes possam ver o mesmo (repetição) de uma perspectiva diferente. E, dessa forma, possibilitar aos estudantes o desenvolvimento de suas potencialidades para sentir, para perceber sentidos velados, para elaborar e reelaborar sentidos inusitados (OLIVEIRA, 2017, p. 18).

Considerações finais

Se o objetivo é suscitar nos estudantes o desenvolvimento de competências para a apreensão crítica de produções audiovisuais, isto é, para que os estudantes se questionem e busquem entender tanto o que há de explícito quanto implícito nas produções audiovisuais que consomem diariamente ou mesmo nas produções artísticas contemporâneas, a curadoria pedagógica deve, então, instigar o estudante, em nível crescente de complexidade, para que, ao final do processo disponha de um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes inerentes a tal competência. Em outras palavras, implica proporcionar que o estudante elabore individualmente ou se aproprie coletivamente de instrumentos intelectuais a partir de uma situação-pro-blema e, que esses possam ser mobilizados, sempre que um problema, real ou fictício, exigi-lo, subsidiando, assim, a ocorrência de saltos cognitivos rumo a pensamentos de ordem superior.

As sugestões de leitura e de apreensão de efeitos de sentido estabelecidas a partir de Gumball e de Beiguelman, longe de esgotá-las, indicam a multiplicidade de abordagens e de desdobramentos possíveis. Optou-se por uma que se organizou, a partir da semiótica discursiva, em torno do regime de interação e sentido do aciden-te, tendo como ponto de partida as características visuais heteróclitas⁷ percebidas na animação *O Incrível Mundo de Gumball*. Foi a partir dessas características que se en-controu abertura para realizar aproximações com o estilo *nonsense* que, por sua vez, permitiu a análise das oscilações entre suspensão e apreensão de efeitos de sentido.

Observa-se, de acordo com Greimas que, no âmbito do regime da programação, o mundo é regido pelos princípios da *ordem* e da *continuidade* e, por isso, enfadonho e sem sentido (LANDOWSKI 2014, p. 70). Sendo assim, as *perturbações, estranha-mentos* (MERLEAU-PONTY, 1984), *fraturas ou escapatórias* (GREIMAS, 2017), em seus

⁷ Percebidas na falta de um estilo único, na mistura entre diferentes técnicas de animação, no hibridismo familiar.

aspectos de *não ordenado e de suspensão da continuidade*, identificados nas produções audiovisuais observadas nesta pesquisa, têm o objetivo de desenvolver reflexões valendo-se ora de uma ação programada – que antevê no regime do acidente as condições necessárias para desencadear, despertar e manter o interesse dos estudantes – ora do regime do ajustamento – contagiando-os para *querer-fazer* algo; nesse caso, para que desejem ler e apreender criticamente as produções sugeridas.

Referências

ACASO, M. **La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas em la enseñanza de las artes y la cultura visual.** – 2 ed. Madrid: Catarata, 2009.

BARBOSA, A. M. **Tópicos Utópicos.** Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

BASTOS, L. K. X. **Anotações sobre leitura e nonsense.** Tese (Doutorado em Linguística) – Instituto de Estudos da Linguagem. São Paulo: Universidade Estadual de Campinas, 1996.

CHIODETTO, E. **Cinema Lascado: texto do curador.** São Paulo: Frida Projetos Culturais, 2016.

CHION, M. **La audiovisión.** Barcelona: Paidós, 1993.

CRIANÇA e CONSUMO. **Relatório de atividades, 2012.** Disponível em: <https://alana.org.br/wp-content/uploads/2014/08/alana-relatorio-atividades_2012.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2019.

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.

FISCHER, R. M. B. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 151-162, junho, 2002.

GAZANA, C. **Glitch Art: Uso do erro digital como procedimento artístico e possibilidade estética.** Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Instituto de Artes – São Paulo, 2016.

GREIMAS, A. J. **Da imperfeição.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

GREIMAS, A. J. **Sobre o sentido: ensaios semióticos.** Petrópolis: Vozes, 1975. p. 7-17.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

HERNÁNDEZ, F. **Cultura Visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

LANDOWSKI, E. **Interações arriscadas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores: Centro de Pesquisas Sociosemióticas, 2014.

MERLEAU-PONTY, M. **Textos selecionados**. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

MORADI, I. **Glitch Aesthetics**. (mestrado em Design Multimedia) - University of Huddersfield, Department of Architecture, School of Design Technology – United Kingdom, England, 2004.

OLIVEIRA, A. C. Da Imperfeição 30 anos depois. In.: GREIMAS, A. J. **Da imperfeição**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017, p. 9-19.

OXFORD DICTIONARIES. Oxford University Press, 2015. Disponível em: <<https://languages.oup.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2015>>. Acesso em: 18 jun. 2019.

PILLAR, A. D. Inscrições do contemporâneo em narrativas audiovisuais: simultaneidade e ambivalência. **Educação**. Porto Alegre, v. 36, n. 3, p. 306-313, set./dez. 2013.

RAMALHO e OLIVEIRA, S. **Leitura de Imagens para a Educação**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1998.

REUTER, Y. **A análise da narrativa – o texto, a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.

SELECT ART. **Bate papo e lançamento do catálogo Cinema Lascado**, 2016. Disponível em: <<https://www.select.art.br/lancamento-de-publicacao-de-giselle-beiguelman>>. Acesso em: 20 dez. 2017.

SIMON, C. Nem o acaso e nem o milagre são arte por si mesmos. Prof. Círio Simon, 2010. Disponível em: <<https://profciriosimon.blogspot.com/2010/11/isto-nao-e-arte-04.html>>. Acesso em: 04 maio 2018.

TEIXEIRA, L. Da Imperfeição: um marco nos estudos semióticos. **Galáxia**, n. 4, p. 257-261, 2002.

VASCONCELOS, F. A. Sentidos do não-sentido: contributos para uma reflexão sobre a escrita nonsense. **Revista da Faculdade de Letras – Línguas e Literatura**. Porto, XV, 1998.

Submetido em: 30/07/2018

Aceito em: 27/06/2019