

RELICI

O QUE É AUDIOVISUAL?[1]

WHAT IS AUDIOVISUAL?

Luciano Marcos Curi[2] *Fernando Alves Josahkian*[3]

RESUMO

O texto discute o conceito de audiovisual como uma linguagem que integra som e imagem, e se transforma ao longo dos tempos, acompanhando tecnologias e comportamentos. O audiovisual se expandiu com o surgimento da televisão, do videocassete, das câmeras portáteis e, posteriormente, da internet e dos smartphones, permitindo que qualquer pessoa produza e consuma conteúdos. Plataformas de streaming e redes digitais transformaram a forma de acesso, dando maior autonomia ao espectador. Além das tecnologias, ressalta-se a importância das narrativas e da relação entre criador e público, fundamentais para a construção de sentido e engajamento. Por fim, o audiovisual é compreendido como uma linguagem dinâmica e em constante transformação, independente do meio. Nesse contexto, a Educação Midiática surge como essencial para formar indivíduos críticos, capazes de analisar e produzir conteúdos, entendendo o audiovisual não apenas como entretenimento, mas como prática social e cultural.

Palavras-chave: audiovisual, linguagem, educação miditática.

ABSTRACT

This text discusses the concept of audiovisual media as a language that integrates sound and image, evolving over time in tandem with changing technologies and behaviors. The field expanded with the advent of television, videocassette recorders, and portable cameras, and subsequently with the internet and smartphones, enabling anyone to both produce and consume content. Streaming platforms and digital networks have transformed access methods, granting viewers greater autonomy. Beyond technology, the text highlights the importance of narratives and the relationship between creator and audience, elements fundamental to meaning-making and engagement. Ultimately, audiovisual media is understood as a dynamic language in constant flux, regardless of the medium. In this context, media literacy emerges as essential for fostering critical individuals capable of analyzing and producing content,

[1] Recebido em 26/04/2026. Aprovado em 21/04/2026. DOI: doi.org/10.5281/zenodo.24221691
[2] Instituto Federal do Triângulo Mineiro. lucianocuri@iftm.edu.br
[3] Instituto Federal do Triângulo Mineiro. fernandoalves@iftm.edu.br



viewing audiovisual media not merely as entertainment, but as a social and cultural practice.

Keywords: audiovisual media, language, media literacy.

Este artigo é fruto de um esforço conceitual sobre o que é audiovisual. Conceito que é comumente associado à indústria do cinema, porém, entender os dois como sinônimos seria impreciso. A história do audiovisual está, de fato, profundamente conectada à do cinema, que foi a primeira arte desse gênero, mas não se limita a ele. Segundo Edmondson, uma obra audiovisual é aquela “que apela ao mesmo tempo ao ouvido e à visão e consiste numa série de imagens relacionadas e sons acompanhantes registrada em material apropriado” (Edmondson, 1998, p.5).

Em seu livro intitulado "História & Audiovisual", Rafael Rosa Hagemeyer aponta uma legitimidade histórica da junção artística entre som e imagem e, nas palavras de Wellington Oliveira:

> antes de tratar detidamente dos meios audiovisuais modernos, (Hagemeyer) retoma alguns aspectos históricos da literatura, do teatro, da ópera, para demonstrar como, ao longo dos séculos, antes mesmo da possibilidade técnica de existência de meios audiovisuais, foi se conformando no Ocidente uma cultura audiovisual (Oliveira, 2014, p.1341).

Em seu Manifesto das Sete Artes, o italiano Ricciotto Canudo cunhou o termo “sétima arte” para identificar o cinema, este que “concilia assim todas as outras (artes). Pinturas em movimento. Arte Plástica se desenvolvendo segundo as normas da Arte Rítmica. [...] A roda das luzes e dos sons em volta de um incomparável centro: nossa alma moderna” (Canudo, 1923, p.4). Podemos ver aí as sementes de um produto verdadeiramente audiovisual.

O termo tem sua origem no latim “*audire*” (ouvir) e “*videre*” (ver), segundo Priscila Sousa, “conta-se que a união desses dois recursos é algo que remonta ao século XX. Nessa época foi quando o cinema mudo passou por uma transformação nos Estados Unidos, havendo agora um áudio com as vozes dos atores gravadas, além da música de fundo” (Souza, 2022, n.p.).



Quando surgiu – ou quando se convencionou seu surgimento, em 28 de dezembro 1895 – o cinema era meramente uma arte visual. Tornar-se-ia efetivamente audiovisual na medida em que o componente sonoro foi incorporado aos elementos imagéticos, em decorrência de lentas experiências iniciadas no fim do século XIX, avançando pelo século XX, para consolidar-se somente no fim da década de 1920 (Castro; Porto; Nunes, 2018, p.213).

O que se iniciou com o advento do cinema, é somente o início da jornada. O conceito audiovisual segue englobando inovações e, à medida que a tecnologia avança, o audiovisual continuará a se transformar, moldando a forma como interagimos com o mundo.

> Esse recém-nascido fabuloso da Máquina e do Sentimento, começa a cessar seus vagidos, estreando em sua infância. Sua adolescência virá, em breve, abocanhar sua inteligência e multiplicar seus sonhos; rogamos em acelerar seu desabrochamento, em precipitar o advento de sua juventude (Canudo, 1923, p.1).

A década de 1930, com o surgimento das primeiras transmissões televisivas, anuncia uma forte mudança no sentido da forma que consumimos audiovisual. Agora o cinema estava caminhando para as casas das pessoas e, posteriormente, com o videocassete, que se popularizou no Brasil no início da década de 1980. Segundo Pires (2010), essa nova tecnologia provocou uma mudança no universo das imagens, junto com a chegada das câmeras portáteis e a possibilidade de produção audiovisual no espaço doméstico, por meio de vídeos caseiros, e também sua exploração pelos artistas, a chamada “videoarte”, surgiram novas formas de linguagens e estéticas próprias.

Com a chegada da internet e a popularização de plataformas como o Youtube, qualquer pessoa pode compartilhar conteúdo próprio com o mundo. Junto com a invenção do celular smartphone, agora todos carregamos no bolso a possibilidade de criar e consumir produtos audiovisuais com uma facilidade sem precedentes.

O sujeito contemporâneo tornou-se espectador e produtor de suas próprias mensagens. Surgiram diferentes espaços e temporalidades a partir do uso da tecnologia do audiovisual nas novas produções de subjetividade, que emergem do



uso dos novos meios no espaço doméstico, nas culturas juvenis, no cotidiano das escolas, nas associações comunitárias, etc. (Pires, 2010, n.p.).

Pires aponta para a necessidade e importância de acompanhar os jovens nas implicações que esse mundo conectado nos proporciona: “Numa produção midiática, criam representações de seu próprio grupo em suas histórias [...] A escola, inevitavelmente, torna-se um espaço para as negociações entre concepções de conhecimento e valores culturais” (Pires, 2010, n.p.).

Seguindo a história do audiovisual, temos os serviços de streaming, que apesar de ser algo que ganhou forma na década de 1990 com o “*Video on Demand*”, apenas se consolidou na forma atual com o avanço da banda larga de internet e a chegada de plataformas como a Netflix. Segundo Priscila Sousa (2022), as plataformas de streaming, que junto com o cinema e a televisão, também fazem a transmissão de mídias audiovisuais, são um recurso atual que têm se popularizado rapidamente. Essas plataformas transmitem a ideia de liberdade do telespectador. O conteúdo muitas vezes é o mesmo da televisão ou do cinema, sendo que “a grande mudança é na forma de o público espectador consumir produtos audiovisuais. Hoje, os espectadores já podem escolher como ver, o que ver e quando ver algum conteúdo” (Kuchembuck, 2017, p.17).

O foco atual está nas escolhas de consumo pessoais do espectador e não no veículo de comunicação. Pires evidencia que estamos “vivenciando um momento marcado por mudanças conceituais e metodológicas que a todo instante nos desafiam a compreender nosso papel como educadores e seres humanos criadores de si próprios e do mundo” (Pires, 2010, n.p.).

Os jogos eletrônicos constituem também um tema de grande importância dentro do audiovisual, “entendido não apenas como um tipo genérico de jogo, [...], mas também como uma linguagem que, como tal, possui suas particularidades” (Nesteriuk, 2004, p.7). Pensar sobre o videogame dentro do conceito de audiovisual significa reconhecê-lo não apenas como entretenimento interativo, mas como uma



forma complexa de linguagem, que além de articular imagem e som, possui ainda um diferencial da interatividade com o jogador.

É importante também lançarmos um olhar para além dos produtos e tecnologias, para o lado intangível, de narrativas e estéticas. A linguagem da televisão, a linguagem do cinema, aplicativos sociais de compartilhamento de vídeo, todas elas se mesclam na forma como consumimos o produto audiovisual. Na atualidade, assistimos a um filme na tela do celular enquanto esperamos o ônibus, ou o último capítulo da novela no notebook, a partir do Youtube.

Já não nos bastam os conteúdos numa sala de cinema ou no televisor. O audiovisual já insinua sua presença quando e onde o espectador quiser. As multiplataformas de exibição, associadas a conteúdos sob demanda, têm caracterizado uma nova dinâmica da recepção das narrativas. [...] Significando mais participação do espectador nas narrativas, em diversas plataformas possíveis e no que ainda pode surgir (Kuchembuck, 2017, p.5).

No final, audiovisual é a história, uma experiência de som e imagem que independe do meio, pois este se modifica e se reinventa, “são elementos estilísticos que se organizam de acordo com as demandas da disposição narrativa da trama, construídos pelo classicismo” (Ramos, apud Kuchembuck, 2017, p.10). Kuchembuck discorre sobre a importante relação entre o realizador da obra e o espectador.

Capturar a atenção e a aceitação do público espectador é a base para qualquer narrativa. Isso se apresenta na literatura e no teatro, mas também no cinema, na televisão ou em jogos eletrônicos e na publicidade. Contudo, para emocionar o espectador, é necessário ter credibilidade. Aos elementos de estrutura, mimese, verossimilhança, jornada e catarse é somado o acordo narrativo silencioso entre os realizadores e os espectadores (Kuchembuck, 2017, p.11-12).

Cinema, filme, televisão, videoteipe, videoclipe, YouTube, *video on demand*, Netflix, videogame, entre outros, são termos que marcaram épocas, transformaram a indústria e contribuíram para a construção histórica do audiovisual, “imagens em movimento, registos sonoros, gravados em filme, fita magnética, disco, ou qualquer



outro meio agora conhecido ou a ser inventado" (Edmondson, 1998, p.8). Não se pretende trazer aqui uma lista completa de produtos e meios, o importante é perceber que, onde quer que haja a combinação de áudio e vídeo, mediada por alguma tecnologia, há uma arte, a qual chamamos de audiovisual.

Ao compreender o audiovisual como linguagem, torna-se possível deslocar o olhar do consumo passivo para uma postura crítica, analítica e reflexiva. Nesse sentido, a Educação Midiática propõe o desenvolvimento de competências que permitam aos sujeitos acessar, analisar, avaliar e produzir conteúdos midiáticos de forma consciente, conforme Santos Neto (2020). A Educação Midiática, então, contribui para a formação crítica em relação à mídia e potencializa a aprendizagem, assim, o audiovisual deixa de ser apenas um produto cultural e passa a ser entendido como um campo de práticas sociais.

REFERÊNCIAS

CANUDO, Ricciotto. Manifesto das Sete Artes. Marselha: Séguier, 1923.

CASTRO, Darlene Teixeira; PÔRTO JUNIOR, Francisco Gilson Rebouças; NUNES, Gleydsson Circuncisão; Uma Invenção e Três Revoluções: Uma Breve História do Audiovisual. Revista Humanidades e Inovação v.5, n. 7 - 2018

EDMONDSON, Ray. Uma filosofia de arquivos audiovisuais. Paris: UNESCO/UNISIST, 1998. 67 p.

KUCHEMBUCK JUNIOR, Paulo Ferreira. Introdução ao audiovisual. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2017, 224 p.

NESTERIUK, Sérgio. Breve considerações acerca do videogame. XXVIII Intercom, p. 1-14, 2004.

OLIVEIRA, Wellington Amarante. Em busca de uma história audiovisual. Diálogos (Maringá. Online), v. 18, n.3, p. 1341-1345, set. Dez./2014

PIRES, Eloiza Gurgel. (2010). A experiência audiovisual nos espaços educativos: possíveis interseções entre educação e comunicação. Educação E Pesquisa, 36(1), 281–295. https://doi.org/10.1590/S1517-97022010000100006



SANTOS NETO, José Leite dos. O que é Educação Midiática? Um campo de interação entre cinema e educação. **Revista Educação, Pesquisa e Inclusão**, [S. l.], v. 1, p. 156–168, 2020. DOI: 10.18227/2675-3294repi.v1i0.6528. Disponível em: https://revista.ufrr.br/repi/article/view/e202012. Acesso em: 26 mar. 2026.

SOUSA, Priscila. (9 de junho de 2022). Audiovisual - O que é, história, conceito e definição. **Conceitode.** 2022. Disponível em: https://conceito.de/audiovisual Acesso em: 20 mar. 2026.