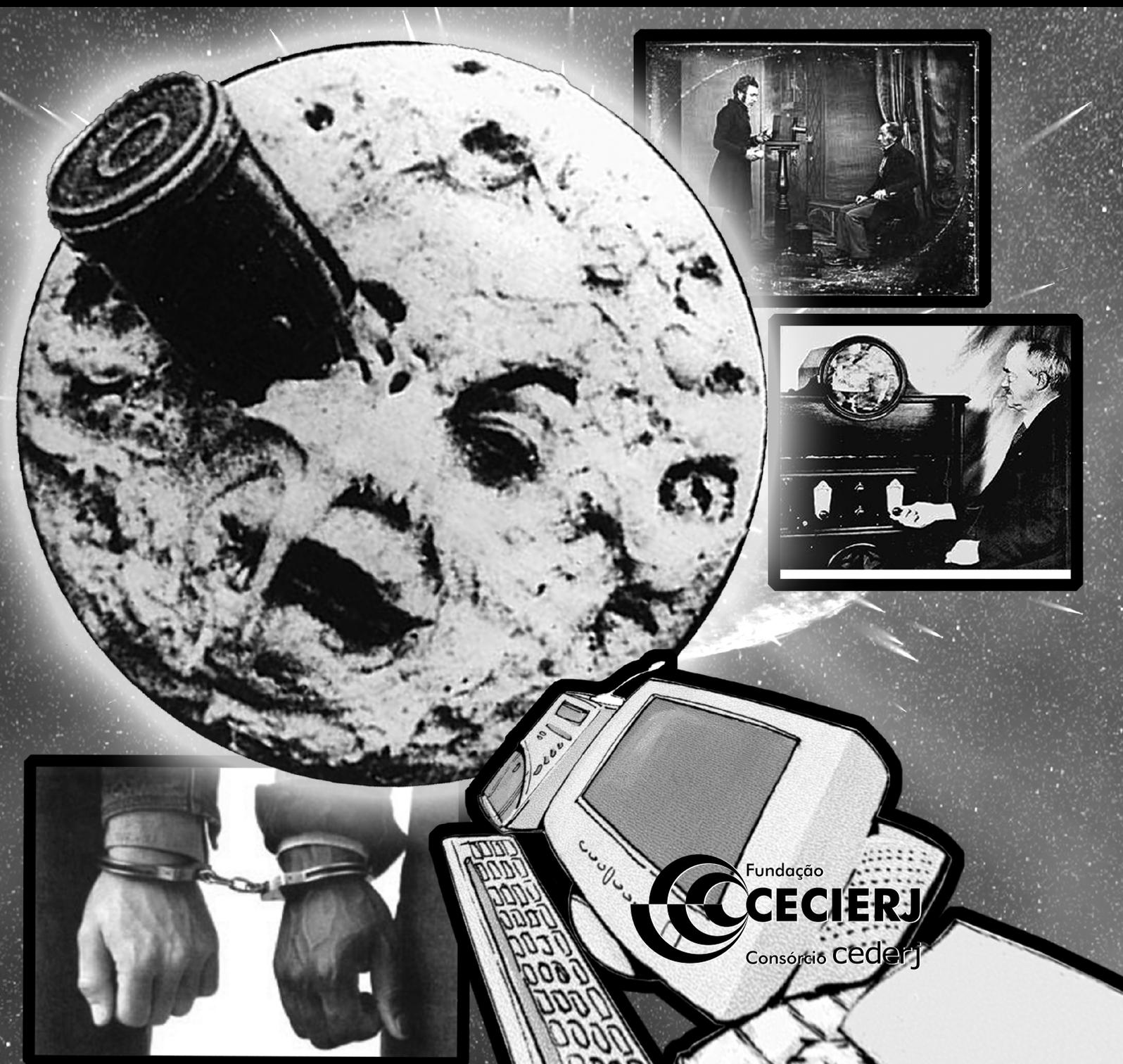


Carmen Irene C. de Oliveira
Guaracira Gouvêa
Leila B. Ribeiro
Liana Ruth Bergstein Rosemberg
Valéria Cristina L. Wilke

Volume | 2

Imagem e Educação





Fundação

CECIERJ

Consórcio **cederj**

Centro de Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro

Imagem e Educação

Volume 2

Carmen Irene C. de Oliveira
Guaracira Gouvêa
Leila B. Ribeiro
Liana Ruth Bergstein Rosemberg
Valéria Cristina L. Wilke



**GOVERNO DO
Rio de Janeiro**

**SECRETARIA DE
CIÊNCIA E TECNOLOGIA**



**Ministério
da Educação**



Apoio:



Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo
à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro

Fundação Cecierj / Consórcio Cederj

Rua Visconde de Niterói, 1364 – Mangueira – Rio de Janeiro, RJ – CEP 20943-001

Tel.: (21) 2334-1569 Fax: (21) 2568-0725

Presidente

Masako Oya Masuda

Vice-presidente

Mirian Crapez

Coordenação do Curso de Pedagogia para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental

UNIRIO - Adilson Florentino

UERJ - Rosana de Oliveira

Material Didático

ELABORAÇÃO DE CONTEÚDO

Carmen Irene C. de Oliveira

Guaracira Gouvêa

Leila B. Ribeiro

Liana Ruth Bergstein Rosemberg

Valéria Cristina L. Wilke

COORDENAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO

INSTRUCIONAL

Cristine Costa Barreto

DESENVOLVIMENTO INSTRUCIONAL

E REVISÃO

Maria Angélica Alves

Zulmira Speridião

COORDENAÇÃO DE AVALIAÇÃO DO

MATERIAL DIDÁTICO

Débora Barreiros

AVALIAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO

Letícia Calhau

Departamento de Produção

EDITORA

Tereza Queiroz

COPIDESQUE

Cristina Freixinho

José Meyohas

REVISÃO TIPOGRÁFICA

Elaine Barbosa

Patrícia Paula

Marcus Knupp

COORDENAÇÃO DE

PRODUÇÃO

Jorge Moura

PROGRAMAÇÃO VISUAL

Márcia Valéria de Almeida

ILUSTRAÇÃO

Sami Souza

CAPA

Sami Souza

PRODUÇÃO GRÁFICA

Oséias Ferraz

Patricia Seabra

Copyright © 2006, Fundação Cecierj / Consórcio Cederj

Nenhuma parte deste material poderá ser reproduzida, transmitida e gravada, por qualquer meio eletrônico, mecânico, por fotocópia e outros, sem a prévia autorização, por escrito, da Fundação.

O48i

Oliveira, Carmen Irene C. de.

Imagem e educação. v. 2 / Carmen Irene C. de Oliveira et al.

– Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2010.

234p.; 19 x 26,5 cm.

ISBN: 85-7648-274-6

1. Imagem. 2. Leitura. 3. Tipos de imagem. 4. Tecnologias.
5. Artes plásticas. I. Gouvêa, Guaracira. II. Ribeiro, Leila Beatriz. III. Wilke, Valéria Cristina Lopes. IV. Título.

CDD: 370

2010/1

Referências Bibliográficas e catalogação na fonte, de acordo com as normas da ABNT.

Governo do Estado do Rio de Janeiro

Governador
Sérgio Cabral Filho

Secretário de Estado de Ciência e Tecnologia
Alexandre Cardoso

Universidades Consorciadas

**UENF - UNIVERSIDADE ESTADUAL DO
NORTE FLUMINENSE DARCY RIBEIRO**
Reitor: Almy Junior Cordeiro de Carvalho

**UERJ - UNIVERSIDADE DO ESTADO DO
RIO DE JANEIRO**
Reitor: Ricardo Vieiralves

UFF - UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
Reitor: Roberto de Souza Salles

**UFRJ - UNIVERSIDADE FEDERAL DO
RIO DE JANEIRO**
Reitor: Aloísio Teixeira

**UFRRJ - UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL
DO RIO DE JANEIRO**
Reitor: Ricardo Motta Miranda

**UNIRIO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO
DO RIO DE JANEIRO**
Reitora: Malvina Tania Tuttman

SUMÁRIO

| | | |
|--------------------|---|------------|
| Aula 11 | – A leitura de diferentes tipos de imagem: os quadrinhos _____ | 7 |
| | <i>Carmen Irene C. de Oliveira / Guaracira Gouvêa</i> | |
| | <i>Leila B. Ribeiro / Valéria Cristina L. Wilke</i> | |
| Aula 12 | – A leitura de diferentes tipos de imagem: os quadrinhos _____ | 41 |
| | <i>Carmen Irene C. de Oliveira / Guaracira Gouvêa</i> | |
| | <i>Leila B. Ribeiro / Valéria Cristina L. Wilke</i> | |
| Aula 13 | – A leitura de diferentes tipos de imagem: a fotografia e o texto _____ | 67 |
| | <i>Carmen Irene C. de Oliveira / Guaracira Gouvêa</i> | |
| | <i>Leila B. Ribeiro / Valéria Cristina L. Wilke</i> | |
| Aula 14 | – A leitura de diferentes tipos de imagem: a imagem no livro didático _____ | 79 |
| | <i>Carmen Irene C. de Oliveira / Guaracira Gouvêa</i> | |
| | <i>Leila B. Ribeiro / Valéria Cristina L. Wilke</i> | |
| Aula 15 | – O aparecimento da comunicação de massa _____ | 95 |
| | <i>Carmen Irene C. de Oliveira / Guaracira Gouvêa</i> | |
| | <i>Leila B. Ribeiro / Valéria Cristina L. Wilke</i> | |
| Aula 16 | – A imagem e as tecnologias: televisão _____ | 119 |
| | <i>Carmen Irene C. de Oliveira / Guaracira Gouvêa</i> | |
| | <i>Leila B. Ribeiro / Valéria Cristina L. Wilke</i> | |
| Aula 17 | – Imagem e as tecnologias: o computador e as mídias digitais _____ | 133 |
| | <i>Carmen Irene C. de Oliveira / Guaracira Gouvêa</i> | |
| | <i>Leila B. Ribeiro / Valéria Cristina L. Wilke</i> | |
| Aula 18 | – A leitura de diferentes tipos de imagem: imagens nas Artes Plásticas – Parte 1 _____ | 143 |
| | <i>Liana Ruth Bergstein Rosemberg</i> | |
| Aula 19 | – A leitura de diferentes tipos de imagem: imagens nas Artes Plásticas – Parte 2 _____ | 171 |
| | <i>Liana Ruth Bergstein Rosemberg</i> | |
| Aula 20 | – A leitura de diferentes tipos de imagem: imagens nas Artes Plásticas _____ | 193 |
| | <i>Liana Ruth Bergstein Rosemberg</i> | |
| Referências | _____ | 227 |

AULA 11

A leitura de diferentes tipos de imagem: os quadrinhos

Meta da aula

Apresentar os quadrinhos, considerando aspectos históricos, conceituais e de produção.

objetivos

Ao final desta aula, você deverá ser capaz de:

- definir as histórias em quadrinhos;
- descrever a história das HQ do seu nascimento à atualidade;
- distinguir os gêneros, suportes e códigos das HQ;
- avaliar a importância das histórias em quadrinhos como um meio de comunicação de massa.

INTRODUÇÃO

Como um esforço de inscrever imagens e agregar palavras, as histórias em quadrinhos são vistas por muitos autores como uma categoria muito próxima ao cinema. Fazer ilustrações em qualquer tipo de material, desde as inscrições nas paredes das cavernas até os suportes virtuais, imprimir movimentos a determinados acontecimentos, de forma seqüencial, e contar uma história tornam a estética quadrinística capaz de uma legitimidade entre as grandes manifestações de expressão da humanidade. Em várias civilizações antigas e medievais, podemos encontrar exemplos de uma busca de eternização de momentos e mesmo de situações por meio de imagens, indicando movimentos. Dessa forma, indo além da gravação do momento, o movimento seqüencial – uma das características essenciais das HQ – dinamiza cada cena e personagem, numa narrativa espaço-temporal.

Seu surgimento vincula-se à produção da comunicação de massa, tendo em vista que o seu público é enorme e apresenta como exigência os “melhores e mais modernos processos de impressão gráfica para a sua produção” (BIBELUYTEN, 1987, p. 10).

Mas como esse produto que hoje envolve uma das maiores indústrias dos meios de comunicação de massa surgiu? (Na Aula 15, você irá aprofundar esse conteúdo). Sob que formatos esse suporte é disseminado? Como podemos definir o que venha a ser uma história em quadrinhos? Procuraremos responder de forma abreviada, essas e outras perguntas nas duas próximas aulas.

ATIVIDADE



1. Verifique se, em sua cidade, na turma em que você trabalha, em sua família etc., existe algum colecionador de HQ. Ser for possível ter acesso a uma coleção ou mesmo a alguns exemplares de histórias e personagens variados, leia-os, faça anotações, discuta com os colecionadores, bibliotecários, aficionados e, ao final dessa aula, retorne às suas anotações e verifique o que você pode absorver e mesmo acrescentar aos seus estudos.

RESPOSTA COMENTADA

As coleções são uma excelente forma de conhecimento acerca de uma determinada temática, estilos, etc. No caso das HQs, elas são bastante comuns e podem surpreender os leigos em relação a seu conteúdo ideológico, e aos aspectos estéticos, históricos, políticos, lingüísticos, gráficos e até mesmo de raridade. Lembre-se, ainda, de que não podemos contar toda a história das HQ e, dessa forma,

algumas faltas serão concretas. Anote as observações em seu caderno de registro, lembrando que elas poderão servir de base para algumas pesquisas mais aprofundadas.

O QUE SÃO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Uma forma de narração dinamizada, as histórias, de qualquer gênero, são contadas por meio de ilustrações “que constituem pequenas unidades gráficas sucessivas (quadrinhos)”. Esses quadros integram-se a textos sintéticos que aliados a formas de representação codificadas, símbolos e elementos pictóricos (onomatopéias, balões, legendas etc.), dão um sentido rápido e universal ao seu entendimento (RABAÇA; BARBOSA, 2001, p. 365). A ilusão ou mesmo a idéia de movimento e deslocamento físico das imagens fixas das HQ realiza-se a partir de artifícios que possibilitam ao leitor acompanhar e

(...) apreender a velocidade relativa de distintos objetos ou corpos, genericamente conhecidos como figuras cinéticas. (...) elas variam de acordo com a criatividade dos autores, as mais comuns são as que expressam trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz o impacto ou o lugar onde ele ocorre), entre outras (RAMA; VERGUEIRO, 2004, p. 54).

As histórias em quadrinhos, tal como as conhecemos hoje, tiveram o seu início no final do século XIX, nos Estados Unidos da América, aparecendo no formato de tiras, em jornais diários, nos suplementos dominicais. Posteriormente, foram se espalhando por dezenas de países de todo o mundo. O surgimento de *The Yellow Kid*, *O Menino Amarelo*, criação do norte-americano Richard Felton Outcault, no suplemento dominical do jornal sensacionalista de Joseph Pulitzer, *New York World*, em 1895, é visto pela grande maioria dos autores como o marco fundador do nascimento das HQ. Nessa tira, insere-se um dos elementos fundamentais, o balão, junto com a apresentação dos quadros, outro componente importante na estruturação dos quadrinhos. Aponta-se, ainda, a importância desse ilustrador porque é creditada a ele a criação do primeiro personagem de HQ. Somente em 1896, Outcault

consegue imprimir a cor amarela no avental do personagem de Down Hogan's Alley. Devido a esse detalhe, a série passa a se denominar The Yellow Kid. Sucesso de público, esse personagem pobre cujas histórias eram ambientadas nos cortiços americanos, rapidamente conquista a simpatia dos leitores, principalmente das minorias, que não necessitavam de grande esforço cognitivo para entendê-lo, porque suas histórias eram de fácil compreensão. Os Sobrinhos do Capitão (The Katzenjammer Kids), de Rudolph Dirks é também um exemplo famoso dessa geração de HQ. A página dominical, iniciada em 1897, transformou-se em uma das mais duradouras histórias em quadrinhos devido ao seu sucesso.

A cor amarela tornou-se marca registrada de um tipo de imprensa sensacionalista: o jornalismo amarelo (yellow journalism) ou imprensa amarela. No Brasil, o amarelo transformou-se em marrom e criou-se o termo imprensa marrom para designar-se o mesmo tipo de sensacionalismo.



Figura 11.1: The Yellow Kid.

Fonte: http://www.graphicnovels.brodart.com/images/books/yellow_kid.jpg



Figura 11.2: Os Sobrinhos do Capitão.

Fonte: http://www.ensino.net/novaescola/111_abr98/imagens/repcapa_foto33.jpg

No entanto, podemos situar numa fase pré-balão, de origem europeia alguns criadores que merecem destaque na história das HQs. Por exemplo, podemos citar a publicação de Jean Charles Pellerin, na França, por volta de 1830, *Imagens d'Épinal* que se constituem de imagens narrando as batalhas de Napoleão e histórias infantis. O suíço Rudolph Töpffer, no início do século XIX, publicou um álbum intitulado *Histories em Estampes* (1846-1847), com histórias veiculadas em pranchas avulsas, costume da época, que alcançaram sucesso de crítica.

Da Alemanha (1865), temos os “endiabrados” personagens Max und Moritz de Wilhelm Busch, que, no Brasil, foram batizados pelo poeta e tradutor Olavo Bilac (sob o pseudônimo de Fantasio) de Juca e Chico (MOYA, 1986). Numa fase de transição, pode-se citar, ainda, o nome de Georges Colomb, conhecido como Christophe, que lança, na França, em 1889, *La Famille Fernouillard*. Com ele, surgem alguns elementos primordiais das modernas histórias em quadrinhos, como os textos em rodapé, acompanhando as ilustrações que, via de regra, encontram-se divididas em quadros.

Por volta de 1930, já encontramos as primeiras publicações, no caso as revistas, dedicadas exclusivamente a essa nova forma de contar histórias. Essas primeiras revistas, intituladas *comics books*, na realidade, ainda nos seus primórdios, são, em sua maioria, compilações remontadas das tiras dos jornais.

Alguns autores apontam que, inicialmente, os quadrinhos eram mais voltados para o humor. Mas a queda da bolsa de Nova York, em 1929, fez com que os gêneros de ficção científica e de aventura se tornassem mais recorrentes. Vemos o surgimento dos heróis, o que funciona como indicador de um desejo de evasão e mudança de conduta das sociedades ocidentais buscando escapar de um mundo com uma pobreza até então nunca sentida e com milhões de desempregados. Em 1929, temos *Tarzan* (Hal Foster e Burne Hogarth), romance adaptado de Edgar Rice Burroughs, datado de 1912; *Buck Rogers* de Phil Nowlan, foi desenhado e adaptado pelo próprio autor para as HQ e teve Dick Calkins como artista, em 1929, apresentando as primeiras aventuras interplanetárias; *Jim das Selvas* (Alex Raymond), de 1933, traz o ambiente selvagem carregado de aventuras; *O Príncipe Valente*, personagem da Corte do Rei Arthur (Hal Foster), surge em 1937, com a introdução de paisagens nos desenhos; para combater os gângsters, em 1931, temos

Dick Tracy (Chester Gould, L'il Abner de Al Capp), Mandrake, de 1934, e Fantasma, Espírito que Anda (Lee Falk) de 1936; Flash Gordon, de 1934 (Alex Raymond), são alguns dos heróis, com desenhos cada vez mais bem elaborados, que inspirariam coragem, força e determinação a muitas gerações de jovens e adultos durante décadas.



Figura 11.3: Dick Tracy.

Fonte: http://www.lfb.it/fff/fumetto/pers/d/dicktracy/dicktracy_albo.jpg



Figura 11.4: Mandrake.

Fonte: http://www.biglittlebooks.com/graphic-sounds/mandrake_cvr.jpg



Figura 11.5: O Príncipe Valente.

Fonte: <http://chezsandronclea.com/Images/PrinceValiantJournal01.jpg>



Figura 11.6: Tarzan.

Fonte: <http://www.mogozuzu.com/tarzan.jpg>

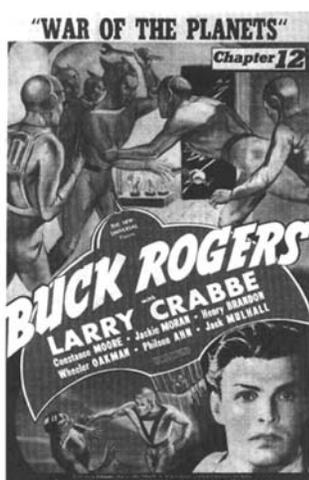


Figura 11.7: Buck Rogers.

Fonte: http://www.serialexperience.com/image_gallery/Buck_Rogers.jpg



Figura 11.8: Flash Gordon.

Fonte: http://www.serialexperience.com/image_gallery/Flash_Gordon_Conquers_The_Universe.jpg



Figura 11.9: O Fantasma.

Fonte: <http://photobank.ngccoin.com/cgcgallery/PHANTOM%2060%209.6.jpg>

Na Europa vemos o surgimento do personagem Tintin (1929), do belga Hergé, pseudônimo de George Remi, dando início à Escola de Bruxelas. Tintim inaugurou a produção em álbuns, de onde vieram outros personagens como Lucky Luke e Asterix.

As publicações européias apresentavam séries, diferentes das tiras ou historinhas dos *comic books* norte-americanos. Em geral eram narrativas que se complementavam em 45 ou mais páginas, depois publicadas em álbuns. O modelo belga foi logo adotado pela França e outras nações européias, dando um diferenciativo aos quadrinhos realizados no Velho Mundo (GOIDA, 1990, p. 11).



Figura 11.10: Tintin e Milu.

Fonte: <http://jsedano.iespana.es/tintin.jpg>



Figura 11.11: Asterix.

Fonte: <http://www.fumetti.org/afnews/2001/03/Asterix%20Latraviata.jpg>

Data ainda desse período o surgimento do império de Walt Disney (1901-1966) que, mesmo sem nunca ter desenhado uma tira sequer, tem seu nome indicado como autor de diversas histórias completas ou *daily strips*.

Foi principalmente o organizador do maior complexo de produção de desenhos animados do mundo, o Walt Disney Studios. Criou, no final da década de 1920, Mickey Mouse, e depois incentivou o desenvolvimento de outras figuras popularíssimas como Donald Duck (O Pato Donald), Gofrey (Pateta), Pluto e Joe Carioca (Zé Carioca), todos para desenhos animados (GOIDA, 1990, p. 102).

Mickey Mouse, na década de 1930, é o primeiro a ser publicado nas tiras e páginas dominicais, ilustradas por Floyd Gottfredson. Entre os diversos ilustradores da equipe da Disney, o que mais se destaca é Carl Barks “artista [que] foi ao mesmo tempo tão lido e igualmente

tão anônimo” (GOIDA, 1990, p. 33). É dele, entre tantos personagens, a criação do Tio Patinhas (Uncle Scrooge), Irmãos Metralha, Maga Patalógica, Gastão, Vovó Donalda etc.



Figura 11.12: Personagens de Walt Disney.

Fonte: <http://home.earthlink.net/~copcomco/DisneyFamilyFun.jpeg>

Esse lindo e poderoso império de revistas em quadrinhos, desenho animado e parques de diversão tremeu nas bases quando dois sociólogos, no Chile, Dorfman e Mattelart, atacaram o mito mais badalado dos últimos tempos. A acusação principal toma as inocentes historinhas como difusoras do capitalismo americano, que funcionam, há anos, como lavagem cerebral de populações infanto-juvenis do mundo inteiro (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 29).



Vale a pena ler a obra desses dois sociólogos Ariel Dorfman e Armand Mattelart, intitulada *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. Esse livro é uma publicação do Rio de Janeiro editado pela Paz e Terra, cuja primeira edição é do ano de 1978.

Marge é o nome artístico de Marjorie Henserdon Buell, criadora de Luluzinha Little Lulu (1935), personagem de HQ cuja maior ambição é poder entrar para o clube dos meninos. Em 1945, Luluzinha passou a ser editada na forma de *comic books*, ganhando uma revista própria. Seus amigos Bolinha, Aninha, Alvinho e outros participam de inúmeras brincadeiras.



Figura 11.13: Luluzinha e Bolinha.

Fonte: <http://home.att.net/~sorare/LittleLulu.jpg>

Os quadrinhos só passam a gozar de uma estrutura editorial forte e de um público totalmente vinculado a uma cultura de massa, quando as editoras começam a difundir o conceito de *comic books*, minissérie e *graphic novels*, editando histórias inéditas e basicamente vinculadas aos super-heróis. Esse período, final da década de 1930, simultâneo à Segunda Guerra Mundial, denominado por muitos Era de Ouro, terá sua imagem vinculada a duas grandes editoras norte-americanas: a Marvel Comics e a DC Comics.

São nomes desse período, dentre os inúmeros personagens, Super-Homem, Batman, Príncipe Submarino, Tocha Humana, Capitão Marvel e Capitão América. Os heróis passam a ser “super”, com poderes muito além dos seres humanos, com nenhum tipo de problema que afligisse o homem comum. Muitos desses personagens são “convocados” durante a Segunda Guerra Mundial a lutar contra as forças do Eixo (Alemanha, Itália e Japão).

As histórias perderam o seu caráter ingênuo e puramente aventureiro para se transformarem em objetos panfletários e ideológicos. Mesmo assim e porque a causa justa era dos “aliados”, que lutavam contra o fascismo militarista, os *daily comics* e os *comic books* continuavam fascinando o grande público (GOIDA, 1990, p. 11).



Figura 11.14: Super-Homem.

Fonte: http://www.comicskins.com/csnnews/comfychair/11_14_2003/ActionComics583.jpg



Figura 11.15: Capitão Marvel.

Fonte: <http://superherouniverse.com/superheroes/images/shazam/wallpaper/shazam1.jpg>

Batman, o Homem-Morcego, criação de Bob Kane, de 1939, mesmo não possuindo nenhum tipo de superpoder, rapidamente cai no gosto popular e, juntamente com seu parceiro, Robin, durante décadas, combaterá os criminosos, até que, em 1986, é lançada uma minissérie intitulada Batman, O Cavaleiro das Trevas, escrita e desenhada por Frank Miller.



Figura 11.16: Batman.

Fonte: <http://www.frankpepito.com/Batman/DC27.jpg>



Figura 11.17: Batman, O Cavaleiro das Trevas.

Fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/imagens/batman_dark_knight.jpg

Data de 1941, o surgimento de um personagem da Timely Comics, futura Marvel, de criação de Joe Simon e Jack Kirby, o Capitão América, apelidado de O Sentinela da Liberdade. Ele irá representar o espírito americano cuja ideologia pode ser analisada, não somente através dos seus feitos, mas, também, por meio da simbologia do seu uniforme:

O uniforme do Capitão América possui as cores da bandeira norte-americana com uma grande estrela branca em seu peito. Sua arma é um escudo – também com as cores da bandeira – que [...] serve como uma insinuação simbólica de que o capitão e os Estados Unidos só atacam para se defender. O fato é que em sua edição de estréia a capa da primeira edição da revista Captain America nos mostra Adolf Hitler sendo atingido por um poderoso soco do Sentinela da Liberdade (COSTA, 2004, p. 55-56).



Figura 11.18: Capitão América.

Fonte: <http://www.leconcombre.com/serials/CapAmerica/origin-of-cap109.jpg>

Em torno de 1953, já existiam cerca de 650 títulos de histórias em quadrinhos perfazendo negócios da ordem de 90 milhões de dólares.

Na década de 1960, os quadrinhos dos super-heróis passaram por uma grande reformulação: alguns super-heróis da Era de Ouro das HQs foram reformulados e outros criados. Durante a “Era Marvel” ou Era de Prata, Stan Lee, editor-chefe da Marvel, traz nomes como o de Jack Kirby e Steve Ditko que darão aos leitores de todo o mundo de quadrinhos heróis cujas características, ainda que carregadas de superpoderes, os aproximavam do homem comum: problemas em pagar o aluguel, de relacionamento com as namoradas, preconceito racial, direito civil etc. Vemos o surgimento do Homem-Aranha, em 1962, o Quarteto Fantástico, de 1961, os X-Men, em 1963, um novo Capitão América questionando seu papel na Segunda Guerra Mundial, o Surfista Prateado, de 1966, com questões mais filosóficas, o Pantera Negra, um dos primeiros heróis negros, Hulk, Thor, O Demolidor etc.



Figura 11.19: Homem-Aranha.

Fonte: http://mrlcomics.com/amazing_spiderman_covers/amazing_spiderman_cover_019.JPG



Figura 11.20: Quarteto Fantástico.

Fonte: <http://www.magazines.com/magcom/covers/0/06/368/0063682.jpg>

A partir dessa década, um número cada vez maior de narrativas fará com que o leitor reflita acerca de sua própria existência. Dentro desse panorama encontraremos os quadrinhos *underground*, com personagens irreverentes, contestadores e, muitas vezes, até pornográficas. Revistas americanas, européias e latino-americanas abrem espaço para os quadrinhos adultos e contestam o moralismo advindo da censura norte-americana. *Mafalda*, de Quino (1964), *Fritz and Cat*, de Robert Crumb, *Valentina*, de Guido Crepax (1970), *Corto Maltese*, de Hugo, *Metal Hurlant* (1974), entre outros, são exemplos dessa safra.

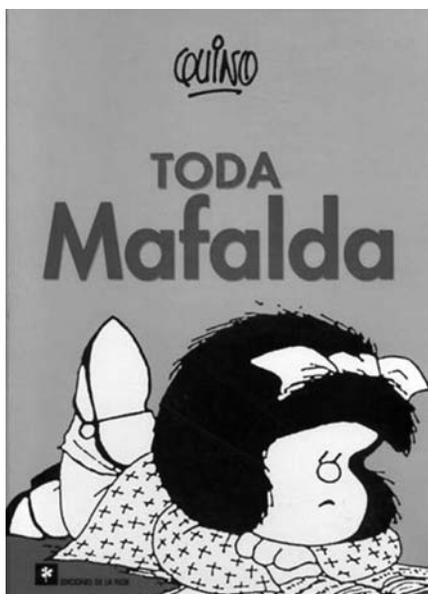


Figura 11.21

Fonte: http://www.mtbs.com/bkbz/spanish/08_bg.jpg

Na década de 1980, ocorreram novas mudanças no cenário editorial e artístico. Artistas renomados como Frank Miller, Alan Moore, Grant Morrison e Peter Milligan, por meio de abordagens mais criativas, com um elevado nível de experimentação estética e gráfica, vão dar ao público obras que são vistas pelos estudiosos dos quadrinhos como as que representam um apuro estilístico e uma criatividade sem par. Mesmo utilizando-se de muitos personagens já conhecidos ou trazendo novos, as *graphic novells* e as minisséries, representantes desse período vão criticar a própria indústria de massa e os seus produtos e mostrar que as HQs tematizam cada vez mais assuntos complexos e direcionados para um público sofisticado. São desse período o Cavaleiro das Trevas, Watchmen, Elektra Assassina e outros.



Figura 11.22: Watchmen.

Fonte: <http://www.chuckscomics.com/pics/tps/watchmen.jpg>

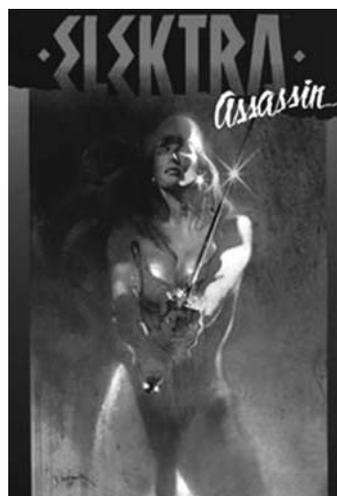


Figura 11.23: Elektra Assassina.

Fonte: http://www.omelete.com.br/imagens/quadrinhos/artigos/demolidor/elektra_assassina.jpg

Cabe ainda destacar a obra intitulada *Sandman*, que é retomada ao final da década de 1980 por Neil Gaiman. Nem herói e nem vilão, Sandman se aproxima da literatura com referências históricas, musicais, cinematográficas e por conta da beleza, ineditismo, qualidade estética e gráfica, a série, com 75 números, se estende até a década de 1990 ganhando muitos prêmios.



Figura 11.24: *Sandman*.

Fonte: http://www.conradeditora.com.br/hotsite/sandman/cacadores/imgs/gr_capa.jpg

Na década de 1990, destaca-se a obra de Frank Miller, *Sin City* que ganhou, recentemente, uma versão cinematográfica. Vista como um marco gráfico pelo uso do claro-escuro, consiste numa narrativa *noir* que trata de questões do submundo de Basin City. Essa década também é famosa pela morte e ressurreição do Super-Homem, – vista como uma jogada de *marketing* pela mídia internacional –, e pelo advento dos quadrinhos na *web*.



Figura 11.25: *Sin City*.

Fonte: http://www.fortunecity.es/ilustrado/planetario/219/comics/sin_city/co_sc2.gif



Figura 11.26: *Sin City*, o filme.

Fonte: <http://www.popartuk.com/g/l/gpp30314.jpg>

Temos, ainda nessa década, o advento das histórias em quadrinhos na *web*, algumas apresentando a imagem em movimento, que, segundo alguns autores, podem modificar a forma de os leitores lerem as HQ.

ATIVIDADE



2. Faça um levantamento de memória das revistas, tiras, personagens que você conhece ou já ouviu falar. Registre-as em seu caderno de anotações. Posteriormente, faça uma pesquisa em dicionários, nas bancas de jornal, bibliotecas, na internet etc. Se quiser, repita esse tipo de exercício com seus alunos e peça a eles que descrevam características de cada uma das histórias e dos personagens.

RESPOSTA COMENTADA

Além de divertida, essa atividade pode ser aprofundada, por exemplo, com a criação de um tipo de ficha que contenha as características recorrentes em várias histórias, tais como: autor, título, data, ano, desenhista, estilo, uso de elementos visuais e textuais.

OS GÊNEROS, OS TIPOS DE SUPORTES E O CICLO DE PRODUÇÃO

Esse importante produto da indústria de comunicação de massa pode se apresentar em diversas categorias. Assim, podemos encontrar quadrinhos de terror; infantis; de aventuras que englobam faroeste, policial, ficção científica etc; os infantis, os pornográficos e/ou eróticos; os de humor; os biográficos; os históricos, os sentimentais; os educativos;

os jornalísticos; os de caráter religioso; os de publicidade e propaganda etc. Como vemos, a variedade de gêneros pode determinar o público-leitor. Existindo, por exemplo, histórias em quadrinhos direcionadas para um público infantil, outras para adolescentes, histórias consumidas mais exclusivamente por um público adulto masculino e/ou feminino.

Kid Strips

Seus temas eram abordados através de personagens infantis, as “tiras de crianças”, muitas vezes traziam propostas sociopolíticas, por trás de suas histórias inocentes. Desse gênero podemos citar exemplos como Charlie Brown, Little Lulu (Luluzinha, no Brasil) e diversas outras personagens.

Animal Strips

Essas tiras tinham como protagonistas animais antropomorfizados, cujos defeitos e virtudes do homem eram transpassados aos animais de forma geralmente exagerada, para que assim se tornassem situações engraçadas. Tal tira tem suas origens nas fábulas. Como exemplo de animal strips temos, o libertino Fritz, The Cat Garfield (onde a preguiça fica evidente).

Family Strips

Surgidas para impulsionar as vendas de jornais, pois as histórias que tinham como personagens membros de famílias, não causariam opiniões contrárias de leitores e estes estariam satisfeitos com o produto. Na maioria das vezes essas histórias retratavam o “American Way of Life”.

Girls Strips

Tem como protagonistas garotas, surgidas do movimento feminista de 1960/70: Apresentavam suas heroínas, com muita sensualidade e eroticidade; teve suas origens na Europa.

Action Strips

Gênero que mais perdura no meio atualmente. São histórias de aventura e ação. Tarzan, Buck Rogers, Superman, Batman, Homem-Aranha e Capitão América integram o gênero. Na década de trinta, os super-heróis chegam ao estilo, e assim, passam a ser sinônimos de histórias em quadrinhos (MACHADO, 2002).

Nos países de língua inglesa, as HQs são normalmente conhecidas como *comics*, ou *comic strips*. O uso dessa expressão diz respeito à característica humorística das primeiras histórias publicadas que traziam “um humor facilmente acessível a todas as classes sociais e que assegurou a sua difusão” (RABAÇA; BARBOSA, 2001, p. 367-368). A expressão *comic books*, normalmente, é adotada para as revistas. Na Itália, elas são conhecidas como *fumettis*, “fumacinhas” nuvens recheadas de diálogos dos personagens, em alusão aos balões. Na França, são designadas *bandes dessinées*, “devido à forma como foram tradicionalmente publicadas nos

jornais” (VERGUEIRO, 2005). Sua tradução literal é: bandas desenhadas ou tiras. Em Portugal, são conhecidas como *histórias aos quadrinhos*. No Brasil, encontramos as seguintes denominações: *quadrinhos*, *história em quadrinhos*, e, também, *gibis*. Do Japão, temos os conhecidos *mangás* que publicados com títulos, gêneros e suportes diversos podem chegar a três milhões de exemplares por edição. Na Espanha, elas são denominadas *tabeó*, termo originário de uma publicação infantil famosa intitulada *T.B.O.* que teve seu início em 1917. Na América Espanhola usa-se a palavra *historieta*.

O nome gibi vem de uma revista, *Gibi*, editada pelo jornalista Roberto Marinho, no ano de 1939. Essa revista publicava histórias de tamanho gosto popular como as do Príncipe Submarino, Tocha Humana e Capitão Marvel que o termo gibi passou a representar sinônimo de qualquer HQ que surgisse.

Na quarta-feira 21 de abril, com grande estardalhaço, *O Globo* lançou sua primeira revista em quadrinhos: *Gibi*. Com 32 páginas, a revistinha trazia o novo formato importado por Aizen, era impressa em papel-jornal, com algumas páginas duplas em duas cores (vermelha e amarela) e as outras em preto-e-branco. O preço era o mesmo de *Mirim*, trezentos réis.

Para Aizen, ao batizar a revista de Gibi, Roberto Marinho repetiu sua atitude de “parasita”, como definiu o concorrente, pois ambos os títulos sugeriam idéias e significados muito parecidos. *Mirim*, em tupi, é o mesmo que “pequeno”; gibi é usado como sinônimo de “moleque”, “garoto”, “negrinho”. Não por acaso, a revista de Roberto Marinho trazia no logotipo original um molequinho negro no alto falando “Pelé” – teria nascido dali o apelido do maior jogador de futebol de todos os tempos? [...] (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 68-69).



Figura 11.27: Revista *Gibi*.

Fonte: <http://www.mre.gov.br/cdbrazil/itamaraty/web/g-geral/imagens/comunica/quadrin/qc08-01.jpg>

Data do início do século XX a estruturação dos Syndicates, criação de Hearst e Pulitzer que “eram grandes organizações voltadas para a distribuição das histórias em quadrinhos que retiravam, desse modo, das empresas jornalísticas, a obrigação de contratar e manter artistas” (COSTA, 2004, p. 19). Vistos como os grandes difusores das HQs, essas agências que existem até hoje ditam regras gráficas, mercadológicas, autorais e éticas (censura interna), padronizando, de forma temática e gráfica, grande parte dos quadrinhos existentes em todos os países, sob o ponto de vista americano:

A produção, divulgação e comercialização de histórias em quadrinhos têm uma tradição secular de atuação empresarial, organizando-se em uma escala industrial que permitiu, durante esses anos todos, a profissionalização de suas várias etapas de elaboração. Hoje em dia, graças à comunicação eletrônica, quadrinhos produzidos em escala industrial agregam um grande número de profissionais que, muitas vezes, sequer entram em contato direto uns com os outros, como o roteirista (que elabora a proposta da narrativa); o desenhista (que faz a primeira versão a lápis do desenho), o arte-finalista (que passa tinta sobre as linhas a lápis), o colorista (que acrescenta as cores), sem contar os profissionais anônimos que atuam na fase de impressão e distribuição, até o produto chegar às mãos do consumidor (VERGUEIRO, 2005).

OS MANGÁS

Luyten (2000) argumenta que o termo mangá pode ser, atualmente, uma referência tanto às histórias em quadrinhos, como aos cartuns e até mesmo aos desenhos animados japoneses (*anime* como são mais conhecidos). A leitura do mangá é realizada da direita para a esquerda e seus caracteres são tradicionalmente escritos de forma vertical. Esteticamente, podemos dizer que os mangás são produzidos de acordo com os estilos e as temáticas. Mesmo existindo muitos mangás produzidos em preto-e-branco, o colorido é referência de criatividade e de presença marcante, por exemplo, com a variação de cores dos cabelos de alguns personagens ou como marca individual de algum personagem de um *anime*. Alguns autores reforçam o estilo caricaturado enquanto outros têm preferência por personagens mais realistas assemelhando-se aos seres humanos. Os olhos grandes e brilhantes, combinados com a forma e o

movimento das sobrancelhas são características que podem transmitir forte emoção e/ou determinado estado de espírito (SANTOS, 2004).

Tem-se notícias da existência, desde o século XI, dos Ê-kimono, de desenhos pintados sobre um grande rolo que, à medida que ia sendo desenrolado, uma história com várias figuras e personagens ia aparecendo. No decorrer dos séculos, pinturas e temáticas profanas e religiosas foram se mesclando dando origem aos modernos mangás. Não se pode também esquecer do acesso do Japão à cultura ocidental com a abertura dos portos ao comércio exterior em meados do século XIX, saindo de seu isolamento de quase 200 anos. No início do século XX, com influências externas mescladas à produção local, com a introdução de histórias seriadas e de personagens regulares, Rakuten Kitazawa (1876-1955) torna conhecido o termo mangá com uma publicação em um suplemento dominical intitulado Jiji Manga, similar às publicações americanas. Mas é com a produção do artista Tezuka Osamu que, em meados do século XX, os mangás vão se tornar uma referência mundial com os olhos grandes e com traços sugerindo o movimento das figuras (LUYTEN, 2000).



Figura 11.28: Famoso no Brasil, esse mangá/*anime* apresenta valores de amizade e de união. Cada um dos cavaleiros possui uma constelação própria de onde deriva seu nome e suas habilidades.

Fonte: <http://www.stseiya.com/ssmanga06g.jpg>

Mangaka

É o autor dos mangás. Normalmente o roteiro das histórias é responsabilidade de somente uma pessoa e é, ainda, comum que a mesma história seja apresentada mais de uma vez para mostrar o nível de aprimoramento dos traços do artista.

SD (super/small deformed)
Estilo caricatural “algo deformado” que encontramos, por vezes, nos mangás e *animes* como um artifício usado pelo artista para “dar um tom humorístico e quebrar a seriedade” da história.

Komodo mangá
Esses mangás para crianças apresentam histórias “engraçadas e animadas”, mas com pouca sofisticação.

Shonen mangá
Como exemplo de mangás para garotos, os *shonen* mostram uma “arte detalhada e com traços fortes”. As histórias giram em torno de lutas, esportes e sexo com a figura do herói sendo recorrente.

Shôjo mangá
Os mangás para as meninas, via de regra, são produzidos por mulheres e “apresentam um traço muito leve e diagramação clara e limpa”. Os enredos misturam aventuras com dramas amorosos.

Hentai
Nos mangás eróticos, é comum a transposição de “personagens famosos para o mundo erótico”.

Seinen mangá
Para os homens e *Josei* mangá, para as mulheres, como exemplos de mangás para o mundo adulto (*gekiga* mangá) (SANTOS, 2004).



Figura 11.29: *kodomo* mangá (mangá infantil).

Fonte: http://www.dokushojin.co.jp/51111_kodomo_manga_mukashi.jpg



Figura 11.30: Doraemon, personagem de um mangá infantil (*kodomo mangá*).

Fonte: <http://tienda.dreamers.com/imagenes/47920.jpg>



Figura 11.31: Mangá masculino (*shonen mangá*).

Fonte: <http://www.dqshrine.com/dq/dq7/Dq7-2.jpg>



Figura 11.32: Dragon Ball Z Mangá masculino (*shonen mangá*) e anime.

Fonte: <http://www.theempire.com.au/images/2005-10-31/Dragon%20Ball%20Z%20Volume%2022.jpg>



Figura 11.33: Mangá feminino (*shôjo mangá*).

Fonte: <http://www.comic.eck24.de/images/SAIJ02.jpg>

OS CARTUNS

Nascido na mais antiga revista inglesa de humor, em 1841, a *Punch*, o termo é originário da língua inglesa: *cartoon* que significa “cartão, pequeno projeto em escala, desenhado em cartão para ser reproduzido depois em um mural ou tapeçaria”. No Brasil, o neologismo cartum foi lançado pela revista *Pererê*, de Ziraldo, em 1964. Como uma anedota gráfica, com objetivo de provocar o riso do leitor, o cartum é crítico, mordaz, satírico, irônico e humorístico e utiliza-se desses elementos para apontar as falhas e as fraquezas do comportamento humano. Com ou sem legendas, o cartum pode inserir elementos característicos das HQs como balões, subtítulos, onomatopéias e mesmo ser dividido em quadros (RABAÇA; BARBOSA, 2001, p. 112-113). Importante fonte de comentários e crítica política, na Inglaterra, no final do século XVII já aparecem os desenhos políticos de Gillray e de Rowlandson que satirizam personalidades políticas como a família real e lideranças militares. Visto até o século XIX como um rascunho ou um desenho preliminar, “os cartuns políticos permanecem uma característica popular e importante dos jornais mais influentes em todo mundo” (EDGAR; SEDGWICK, 2003, p. 154).



Figura 11.34

Fonte: <http://www.mre.gov.br/cdbrazil/itamaraty/web/g-geral/imagens/comunica/quadrin/aqc15-01.jpg>

AS CHARGES

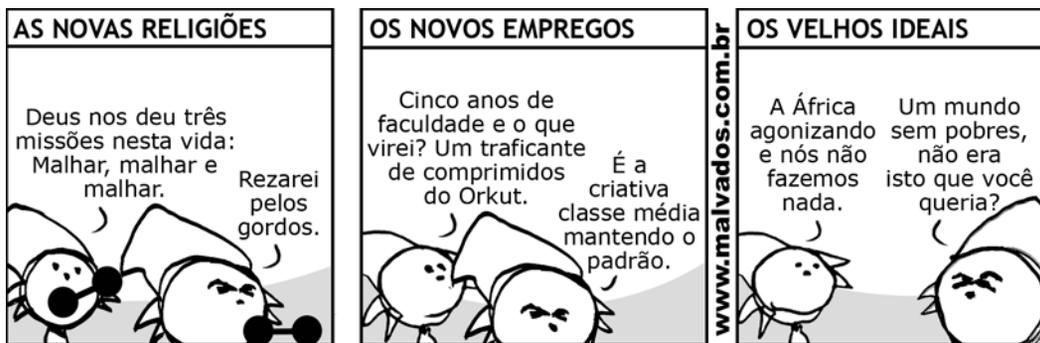
Espécie de cartum que objetiva fazer uma crítica humorística de um fato ou acontecimento, via de regra, político. O termo vem do francês *charge* que significa carga. No entanto, para que a charge seja compreendida, já que ela trabalha com uma mensagem “interpretativa e crítica”, torna-se necessário que o leitor tenha um conhecimento prévio do assunto que está sendo tratado, senão o interesse e a atenção do leitor não são capturados. Além do mais, ela explora na medida do possível, um tipo de fato do momento, podendo, às vezes, ser utilizada como um editorial, ou seja, expressa a linha de pensamento do jornal que a publica. Nesse sentido, Teixeira (2005, p. 74) argumenta que a charge:

- reproduz a realidade independentemente da razão;
- produz uma verdade independente da realidade;
- incorpora o humor como linguagem que produz uma verdade cujo *sentido* está fora da realidade e além da razão.



AS TIRAS

Vistas normalmente como exemplos geralmente mais divertidos ou cômicos (*comic strips*), essas historietas surgem nos Estados Unidos, com o The Yellow Kid, no final do século XIX. Apresenta-se, via de regra, em uma faixa horizontal, com três a quatro quadros, e sua aceitação é tão grande que a maior parte dos jornais e mesmo revistas de todo o mundo as publicam seja de forma diária, as *daily strips* e/ou nos tablóides especiais de quadrinhos. “Uma tira de HQ pode conter uma história curta e completa (como, geralmente, ocorre com as tiras cômicas ou humorísticas e as historinhas didáticas), ou pode ser um capítulo de uma história seriada (é o caso das tiras de aventuras, em geral)” (RABAÇA; BARBOSA, 2001, p. 729).



A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Durante muito tempo, os teóricos da comunicação não se aperceberam que a linguagem icônica tinha determinados códigos e regras, devido ao reconhecimento quase instantâneo que temos da imagem. Da mesma forma que a linguagem verbal, os significados visuais, além de seguirem determinados padrões estruturais para passar

uma mensagem – uso de retas, curvas, cores etc.–, estão inseridos em um determinado contexto cultural. Vimos, por exemplo, a importância dos olhos amendoados e do desenho das sobrancelhas dos personagens dos mangás. Se você não reconhecer esse tipo de expressão, não poderá perceber determinado estado de espírito de um personagem.

Qualquer que seja a terminologia adotada, Vergueiro (2005) destaca dois códigos que caracterizam esse exemplar dos meios de comunicação:

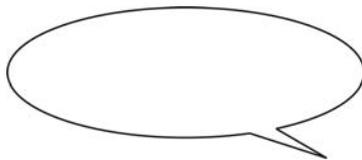
1. o lingüístico, presente nas palavras utilizadas nos elementos narrativos, na expressão dos diversos personagens e na representação dos diversos sons; e
2. o pictórico, constituído pela representação de pessoas, objetos, meio ambiente, idéias abstratas e/ou esotéricas etc. (VERGUEIRO, 2005).

Almeida (1999) argumenta que o autor das HQ utiliza-se de dois tipos de linguagens; a icônica e a verbal. Ambas complementares no processo narrativo da história. Quem conta a história é o próprio narrador, com sua “voz” e os personagens. Ao contrário da linguagem verbal, mais linear, a linguagem icônica aparenta estar mais “solta”, como se fosse um pano de fundo para que os personagens atuem. Mas, à medida que vamos conhecendo mais a estrutura das HQs, percebemos que existe uma articulação entre os discursos enunciados verbal e iconicamente. Quando o narrador está “falando”, por convenção, o seu texto encontra-se na parte superior do quadro. Já o discurso dos personagens, normalmente, está inserido dentro dos balões. O balão primitivo, segundo Eisner (1999) era uma fita (filatélico) que saía da boca do emissor ou chaves, como existiam nos frisos maias, apontando para a boca. Para Bibe-Luyten (1987, p. 12), o balão é uma marca dos quadrinhos.

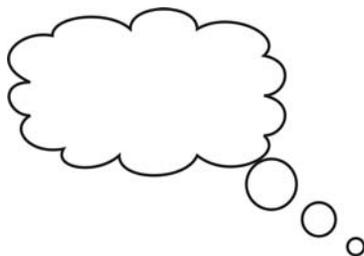
Na sua forma bem-comportada, indica a fala coloquial de seus personagens. No entanto, quando estes mudam de humor, expressando emoções diversas (surpresa, ódio, alegria, medo), os balões acompanham tipologicamente, participando também da imagem.

Os balões apresentam diversos formatos, de acordo com o que ele pretende expressar, Bonayoun (apud RABAÇA; BARBOSA, 2001), por exemplo, aponta que existem em torno de 72 espécies de balão. Dentro do

balão estão as falas e as onomatopéias. Dessa forma, podemos encontrar o **balão-tradicional** ou **balão-fala**, o mais utilizado que apresenta todo o contorno, com o **rabicho** ou **rabinho** (outro elemento dos quadrinhos), que parte do balão para o emissor, indicando a qual personagem a fala pertence.



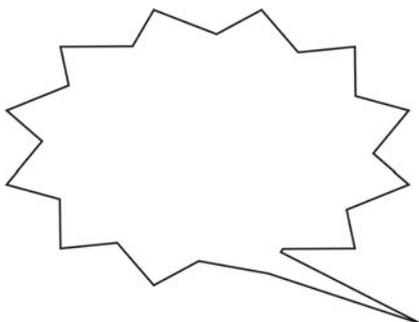
O **balão-pensamento** ou **balão-cochilo** é semelhante a uma nuvem e o seu rabicho apresenta um formato de bolhas. Pode indicar pensamento, sono (assim estará acompanhado de uma onomatopéia) e um sonho de um personagem.



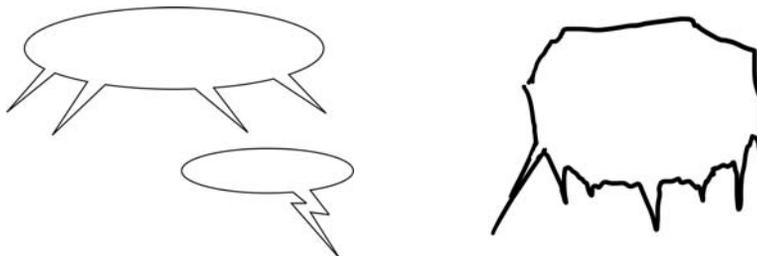
O **balão-sussurro** ou **balão-cochicho** aponta um personagem que pode estar falando em um tom baixo ou contando algum segredo.



Com um contorno irregular, temos o **balão-berro**. Os personagens podem estar expressando irritação, horror, espanto ou o balão que representa o som de algum ruído mais forte. Nesse caso, é comum a presença de onomatopéias ou letras maiores e/ou negritadas.

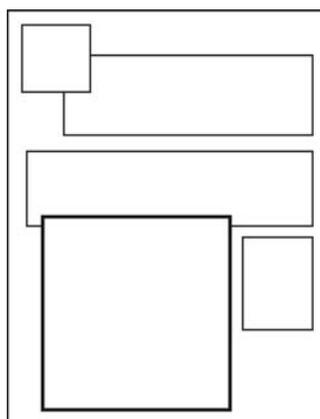


Existem ainda outros tipos de balões que podem expressar o medo, com um formato **trêmulo**, o de **transmissão**, quando quer representar o som de aparelhos elétrico-eletrônicos; o **gelo**, para indicar frieza ou o desprezo de quem está falando e o balão **uníssono** que representa a fala simultânea de vários personagens.



O formato do texto, das letras, tamanho das letras e outros efeitos especiais como, por exemplo, a cor diferenciada do contorno para representar uma característica particular de um personagem, também pode ajudar a modificar e/ou mesmo reforçar a idéia que o artista quer transmitir (LEILA e ROBERTO IANNONE, 2000 apud VALINHA, 2004; EISNER, 2001).

Eisner (2001) aponta outros signos relevantes para os quadrinhos expressarem e caracterizarem suas particularidades: o quadrinho, o requadro, as calhas e as tiras. O **quadrinho** é o elemento que contém uma cena determinada (*box frame*) que apresenta como função conter as idéias, pensamentos, lugar etc., o **requadro** é especificamente o seu contorno, apresentando recursos temporais que reforçam a narrativa. Dessa forma, o tempo presente pode ser exemplificado com um requadro reto; o passado ou um *flashback* pode ser expresso com requadros sinuosos ou ondulados. Os pontiagudos podem significar fúria ou uma cena mais impactante.



Os espaçamentos entre os quadrinhos são denominados de **calhas** ou **corte gráfico** e as **tiras** são o enfileiramento dos quadrinhos, da esquerda para a direita, na página.

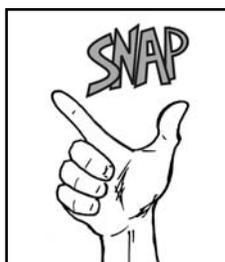


As **onomatopéias** são recursos bastante utilizados pelas HQs e têm sua origem nas histórias de Max e Moritz, de William Busch, que criou determinados sinais gráficos para expressar sons, ruídos, ações e sentimentos narrados pela história. De forte valor plástico e fonético, as onomatopéias servem para sugerir, por imitação, o que estão pretendendo significar para suplantarem o silêncio imposto pelo papel, a partir de um efeito acústico.

Numa comparação com o cinema, os quadrinhos tiveram a primazia de ser falantes desde o início (não se esqueçam de que o cinema foi mudo até a década de 20). Posteriormente, as HQ foram buscar a inspiração sonora nas artes cinematográficas para exprimir os ruídos não contidos nos balões (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 11).

Grande parte das onomatopéias origina-se da língua inglesa, sintética em sua essência. A reprodução de determinados significados nesse idioma são bastante próximos do sentido original. Como exemplo, podemos citar: **SLAM!** que, na HQ, significa porta batendo. A tradução do termo é “bater com força uma porta” ou **GULP!** cuja tradução é “tragar, engolir, devorar, sufocar” e, no quadrinho, significa um engasgo.

A large, stylized, grey onomatopoeic word 'POW!' with a thick outline and a drop shadow effect.



Ao elaborar listas de expressões onomatopaicas encontradas em diferentes revistas de quadrinhos, R. Bonayoun deparou com 103 de língua inglesa e somente 58 francesas. Pesquisas idênticas foram realizadas no Brasil, por Cirne, Moya e Melo. De um levantamento feito no Centro de Pesquisas da Comunicação Social (CPCS) da PUC/SP, [...] foram recolhidas, em 39 revistas de HQ editadas no Brasil, 175 expressões onomatopaicas, das quais pelo menos a metade conserva-se exatamente como no original em inglês (YEEEOWTCH, SWISH, SWAT, BEEP, BOOM, MUMBLE, WHUMP, JOOSH etc.), e a maior parte das restantes é simples adaptação dos sons originais para nossa grafia (IU-U-U, CRASBRAM, TÓIM, AÓI etc.) (RABAÇA; BARBOSA, 2001, p. 524).

CONCLUSÃO

Uma melhor compreensão deste tipo de mídia, com vistas a sua utilização no espaço escolar, deve, necessariamente, considerar os aspectos relacionados à sua trajetória e desenvolvimento e à linguagem que o constitui.

Como qualquer outra narrativa, os quadrinhos se apresentam como formas de expressão de um contexto sociocultural e ideológico. Dessa forma, dominar a sua linguagem e os seus modos de circulação e uso, capacita o futuro professor a efetuar trabalhos mais consistentes e diversificados.

ATIVIDADE FINAL

Elabore uma lista de possíveis usos das HQ. Após a elaboração desse rol, justifique e comente cada um dos itens.

RESPOSTA COMENTADA

Você deve ter percebido que as histórias em quadrinhos além do entretenimento, servem como material de alfabetização e até mesmo como objeto de estudo de análises acadêmicas.

RESUMO

Os quadrinhos, poderosos veículos da indústria de comunicação de massa, se consolidaram no século XX. Mas, para entender seu processo de nascimento, evolução e até mesmo a existência de interferências políticas, ideológicas, artísticas, entre outras, foi necessário conhecer um pouco da história de personagens, artistas e o contexto de inserção das HQs no mundo. Para tal empreendimento não basta ser leitor ou fã das HQs, já que muitos estudiosos têm se dedicado à escrita de sua história. Dentre alguns elementos, é fundamental para sua leitura e análise, a compreensão da sua estrutura, da questão dos diversos suportes, gêneros, códigos e estilos, assim como do seu ciclo de produção.

INFORMAÇÕES PARA A PRÓXIMA AULA

Na próxima aula daremos continuidade à história das HQ situando o Brasil nesse universo. Conversaremos também acerca da relação das histórias em quadrinhos com a censura e como a escola, como instituição, tem abordado a inserção das HQs em sala de aula.

A leitura de diferentes tipos de imagem: os quadrinhos

Meta da aula

Apresentar os quadrinhos, considerando aspectos históricos, conceituais e de produção.

objetivos

Ao final desta aula, o aluno deverá ser capaz de:

- descrever a evolução das histórias em quadrinhos brasileiras;
- perceber como o contexto histórico, político e social redimensiona a percepção dessa temática;
- conhecer a influência que a perseguição ou a caça às bruxas norte-americana teve sobre os quadrinhos no Brasil.

INTRODUÇÃO

Essa aula pretende descrever a evolução das histórias em quadrinhos brasileiras. Abordaremos o panorama histórico e social onde se deflagrou uma perseguição contra esse tipo de produto da cultura de comunicação de massa, tanto no Brasil como nos Estados Unidos.

OS QUADRINHOS NO BRASIL

Angelo Agostini (1843-1910), italiano radicado no Brasil, é considerado um dos precursores das histórias em quadrinhos com *As Aventuras do Nhô Quim* (ou *As impressões de uma viagem à Corte* – História em muitos capítulos), de 1869 e *As Aventuras de Zé Caipora*, de 1883. Publicou seus desenhos nas revistas *O Diabo Coxo*, *O Cabrião*, *O Arlequim*, *Vida Fluminense*, *Dom Quixote*, *O Malho*, *O Mosquito*. Foi também o fundador da *Revista Illustrada*. Cirne (1990) aponta que Agostini não se contentou em ser somente um cartunista político de humor satírico e, por vezes, cáustico, mas, avançando no tempo e no espaço, publicava a primeira história em quadrinhos brasileira em seqüências e marcada por cortes gráficos.

Os defensores dos **comics** decerto torcerão o nariz diante dos quadrinhos de Agostini. É verdade: não encontramos aqui o balão (e sim textos legendados), nem tampouco a onomatopéia, assim como não encontramos a fluidez narrativa dos grandes mestres da “banda desenhada”, em nosso século. Mas é preciso que se afirme: a par de ser o mundo (gráfico e temático) trabalhado por Agostini, *As Aventuras de Nhô Quim* contém os principais elementos sígnicos da narrativa quadrinizada, a começar pelo sentido semiótico de sua narratividade. Além do mais, existe um personagem (a figura de Nhô Quim) que credencia a estória como série em “muitos capítulos” (CIRNE, 1990, p. 18).



Figura 12.1: Angelo Agostini.

Fonte: www.al.sp.gov.br/.../Charges/angelo_agostini.jpg

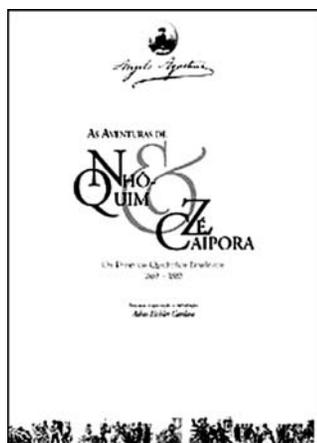


Figura 12.2

Fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/images/almanaque_agostini.jpg

Em 1905, outro marco brasileiro em termos das HQ, é o lançamento da revista *Tico-Tico*, “*jornal ilustrado para criança, no qual colaboram escriptores e desenhistas de nomeada*”, que, entre colunas com informações folclóricas, geográficas e históricas, textos quadrinizados e escritos, abriu espaço para uma série de cartunistas, como: Alfredo Stoni, Miguel Hochman, Cícero Valladares, Nino Borges, Max Yantok, Messias de Melo, Paulo Affonso, Luís Sá e J. Carlos. Idealizada por Manuel Bonfim e Renato de Castro, para *O Malho*, mesmo com um farto material franco-americano, a revista, aos poucos, foi se adequando e apresentando mais material nacional ou adaptando personagens estrangeiros ao gosto do público infantil brasileiro, via de regra, de classe média, e circulou até final dos anos 1950 (CIRNE, 1990).

Observe duas imagens da capa da revista, em épocas diferentes, uma datando de 1912 e a outra de 1953.



Figura 12.3

Fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/imagens/Almanaque_1953.jpg



Figura 12.4

<http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/ticotico.cfm>

A importância da obra de Agostini é tão grande que *Nhô-Quim* passou a ser o símbolo de nossos quadrinhos e o dia 30 de janeiro, a data comemorativa das HQ nacionais. Sempre atuante na florescente imprensa brasileira, ele foi o criador gráfico do logotipo de *O Tico-Tico*, no qual participou também com capas, ilustrações e histórias em quadrinhos, a exemplo de *História do Macaco* e *Chico Caçador*, publicada na nona edição e a *História do Pai João* (<http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/ticotico.cfm>).

J. Carlos (José Carlos de Britto e Cunha), em 1902, deu início a sua carreira como caricaturista, trabalhando em diversos jornais e revistas como *O Malho*, *Careta*, *Leitura para Todos*, *Eu Sei Tudo* etc. e suas charges faziam tanto sucesso quanto seus personagens de quadrinhos. “Nos quadrinhos, J. Carlos manteria a mesma elegância formal: ‘O Talento do Juquinha’ mostrara-o muito bem. E ‘Lamparina’, a pretinha? [...] com o surgimento [...] em 25 de abril de 1928” (CIRNE, 1990, p. 25-26).

Os personagens Reco-Reco, Bolão e Azeitona são publicados no *Tico-Tico* a partir de 8 de abril de 1931, contando, inicialmente, com a colaboração de Galvão de Queiroz Neto. Luiz Sá, com uma tendência caricatural, projetava modelos humorísticos enriquecedores do imaginário infantil. Os “bonecos” arredondados, com um traço aparentemente simplista, vivenciavam histórias e situações, cujas temáticas eram compostas por elementos identificadores de nossa nacionalidade (CIRNE, 1990, p. 27).

Em janeiro de 1911, Alfredo Storni criou o casal Zé Macaco e Faustina, um casal marcado pela feiúra e pela idiotice, que se esforçava para aparentar boa educação, inteligência e por estar na moda.

Outro nome que desponta no cenário editorial brasileiro, em 1934, é o do jornalista Adolfo Aizen que passa a publicar o *Suplemento Juvenil*, inicialmente ligado ao jornal *A Nação*. Mesmo já existindo a veiculação de *comics* estrangeiros tanto pelo *Tico-Tico*, como pelo jornal *A Gazeta*, através do seu suplemento infantil *A Gazetinha*, será o *Suplemento Juvenil* que desencadeará a grande entrada dos quadrinhos estrangeiros no Brasil, ainda que publique, em menor quantidade, material nacional de nomes brasileiros como: Carlos A. Thiré, Fernando Dias da Silva, Max Yantok, Gutemberg Monteiro, Rodolfo Iltzcke, Miguel Hochman,

Antônio Euzébio Neto etc. *O Suplemento* lançou entre nós as séries *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, *Jim das Selvas*, *Tarzan*, *Mandrake*, *Dick Tracy*, *Terry e os Piratas*, *Príncipe Valente* etc. Até os anos de 1940, teremos a entrada maciça dos quadrinhos estrangeiros em terras nacionais por meio de publicações brasileiras: *O Globo Juvenil* (1937), *Mirim* (1937), *O Lobinho* (1938), *Gibi* (1939), *O Guri* (1940) (CIRNE, 1990).



Figura 12.5: *O Guri* – Suplemento semanal em rotogravura # 1 (Empresa Gráfica O Cruzeiro) – Suplemento semanal.

Fonte: www.universohq.com/.../oguri01_rotogravura.jpg



Figura 12.6

Fonte: <http://www.universohq.com/quadrinhos/images/gibi1.jpg>



Figura 12.7

Fonte: www.universohq.com

Os anos 1940 trazem a figura de Millôr Fernandes, que já atuava no *Diário da Noite* em parceria com Carlos Estevão. Na revista *O Cruzeiro*, Millôr assinava sob o pseudônimo de Vão Gogo. Tendo iniciado na imprensa como humorista e cartunista, com o correr dos anos, tornou-se escritor, autor teatral, pintor, artista gráfico e editor. Fundou a publicação de humor *Pif Pafe*, posteriormente, ajudou a construir o jornal *O Pasquim*. Manteve, sempre, uma atividade da imprensa diária e em revistas semanais (CIRNE, 1990; GOIDA, 1990).



Figura 12.8

Fonte: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/imagens/Millor.jpg>



Figura 12.9

Fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/n06042005_05.cfm

Data dessa mesma época, final dos anos 1940, o lançamento da revista *Edição Maravilhosa*, especializada em adaptações de romances com ilustrações em quadrinhos. No ano seguinte, sob a batuta também da EBAL (Editora Brasil-América), surge o *Álbum Gigante*, especializando-se em adaptações nacionais e estrangeiras (CIRNE, 1990).



ATIVIDADE

1. Busque em bibliotecas, bancas de jornais ou livrarias, algumas obras literárias adaptadas para quadrinhos. Faça uma comparação entre esses dois suportes, literatura e quadrinhos, levando em conta o seguinte argumento:

Cada linguagem – seja cinematográfica ou musical, seja a literária ou a dos quadrinhos – fabrica seus discursos próprios, que investem nesta ou naquela especificidade estrutural. A transposição da literatura para o mundo dos quadrinhos, por exemplo, implica uma série de questões ligadas à intersemiotividade das propostas semânticas, estéticas, informacionais. Transpor uma obra literária para os quadrinhos (o cinema, o teatro etc.) significa assumir os códigos de uma outra linguagem. E a funcionalidade criativa de um dado quadrinho não se mede pelos parâmetros estéticos (ou poéticos) da literatura. Ou do teatro, da música, do cinema (embora, aqui, haja muitos pontos em comum), e assim por diante (CIRNE, 1990, p. 31).

Para realizar essa atividade, detenha-se em um capítulo ou item do livro, por exemplo, tendo em vista que ela é muito complexa.

RESPOSTA COMENTADA

Você pode descrever, sempre, em seu caderno de anotações, onde houve acréscimo ou perda de algum elemento. Por exemplo, existem adaptações de obras literárias de fôlego como Casa Grande e Senzala, de Gilberto Freire, de alguns volumes de Em Busca do tempo Perdido, de Proust, e, ainda, da própria Bíblia. Peça ajuda, se for o caso, de colegas seus, dos tutores do pólo, de bibliotecários etc. Mesmo sem um aprofundamento maior, você verá como alguns códigos icônicos e lingüísticos tiveram de ser criados, por exemplo, para que a narrativa quadrinizada fizesse sentido.

Não podemos deixar de citar a presença dos quadrinhos de terror no Brasil. Cirne (1990) aponta que essa presença já remonta ao nosso imaginário infantil, quando ficávamos arrepiados e “mortos de medo” ao escutar histórias do saci, da mula-sem-cabeça e outras. Em 1937, temos o aparecimento de *A garra cinzenta*, de Francisco Armond e Renato Silva, posteriormente, os personagens Zé do Caixão, Chico de Ogum etc. irão se juntar até mesmo ao terror político, como a história *A maldição do AI-5*, de Nani, Reinaldo e Shimamoto (Suplemento Pingente do Pasquim, n.1.28.041.1978).



Figura 12.10

Fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/hq_horror_brasil.cfm



Figura 12.11

Fonte: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/imagens/ameianoite.jpg>

Não somente no Brasil, mas em muitos países, especialmente os Estados Unidos da América, as histórias de terror fizeram muito sucesso. Com o advento do *Comics Code Authority* (código aprovado pelo governo americano, em 1955), que visava coibir a publicação e distribuição de publicações que possuíssem conteúdo considerado nocivo e impróprio para a população, principalmente para crianças e adolescentes, os quadrinhos, de forma geral, e os de terror, especificamente, tiveram de “amenizar” o seu conteúdo. Uma das diretrizes do código enfatizava que “a palavra ‘crime’ não deve aparecer em destaque assim como fica proibida a utilização das palavras ‘horror’ e ‘terror’ nos títulos das histórias em quadrinhos”. Essa onda de moralismo e perseguição dos anos 40 e 50 vai se refletir também no Brasil, quando da criação do Código de Ética brasileiro elaborado por profissionais ligados às editoras responsáveis pelas publicações de HQ no país (VALINHA, 2004).



ATIVIDADE

2. Faça uma visita aos *sites*: <http://www.universohq.com/> www.omelete.com.br e pesquise sobre os quadrinhos de terror brasileiros. Realize uma lista sobre o resultado, leia alguns artigos e notícias de interesse do tema e anote o que for de seu interesse para aprofundamento sobre o assunto. Se possível, busque algumas revistas para conhecê-las.

RESPOSTA COMENTADA

Essa atividade se propõe a fazer com que você amplie o seu conhecimento e interesse acerca da temática discutida e perceba como a produção desse gênero específico é tão rica.

Cabe, também, destacar a importância da produção erótica nessa breve história das HQ brasileiras. Entre os diversos artistas brasileiros que fazem do erótico a sua vertente de expressão, Carlos Zéfiro e seus famosos catecismos devem ser assinalados:

Para quem não sabe do que se trata, os catecismos de Carlos Zéfiro eram HQ pornográficas desenhadas a bico-de-pena e impressas em papel barato, e que nos anos 50 e 60 eram vendidas clandestinamente. Hoje, podem até parecer ingênuos, mas representam bem o espírito de uma época em que era quase uma transgressão adquirir uma obra assim.

Por conta disso, seu autor, o funcionário público Alcides Caminha, só assumiu que era Carlos Zéfiro, em 1991, numa antológica entrevista à revista *Playboy*. A partir daí, se conheceu mais sobre ele, que, inclusive, era bom sambista: foi parceiro em composições de Nelson Cavaquinho (ADJARIC; GUSMAN, 2006).

De acordo com Cirne (1990), o moralismo, em alguns momentos políticos específicos, como a censura, faz surgir como resposta um quadrinho “subterrâneo”, “clandestino” que tenta responder artisticamente a um discurso retrógrado e repressor.

O Brasil foi, em 1951, um pioneiro nas artes quadrinísticas ao realizar a *Primeira Exposição Internacional de História em Quadrinhos*, inaugurada em 18 de junho de 1951, no Centro Cultura e Progresso, no bairro Bom Retiro, em São Paulo. A exposição teve como curadores: Jayme Cortez, Syllas Roberg, Reinaldo de Oliveira, Miguel Pentead, e Álvaro de Moya.

Não era uma simples exposição de desenhos feita por ilustradores ou fãs, mas uma análise de expressão dos quadrinhos. Ou seja, linguagem dos quadrinhos como, no futuro, seria denominada nos estudos modernos de comunicação de massa (MOYA, 2001, p. 11).

Buscando “provar que os quadrinhos eram uma importante forma de expressão”, a exposição, além de apresentar desenhos de quadrinísticas nacionais e estrangeiros, buscou abrir uma frente de defesa contra o período de caça às bruxas do macarthysmo norte-americano. A exposição também apresentava, de forma inovadora, alguns painéis com escritores que estavam ligados aos *comics*, filmes, com projeções abertas ao público. Uma ampla cobertura na imprensa mostrou que essa arte combatida ferozmente, aqui e no exterior, ainda poderia ser reconhecida como tal.

O professor, escritor, jornalista Álvaro de Moya é reconhecido como um grande estudioso de história em quadrinhos. Foi também quadrinista quando, em 1952, a Editora Abril começou a lançar as revistas da Disney no Brasil, fazendo parte de uma equipe “fantasma”. Ilustrou para a EBAL a versão do romance de Afonso Schmidt, *A Marcha*. Adaptou para os quadrinhos *Zumbi* e *Macbeth* (esta adaptação, com arte final de Jayme Cortez). Fez ainda desenhos para livros infantis, charges e cartuns para o jornal *O Tempo*. Publicou as obras: *O Mundo de Disney*, Geração Editorial, São Paulo, 1996; *Shazam!*, Coleção Debates, Editora Perspectiva, São Paulo, 1970. *História das Histórias em Quadrinhos*, Editora Brasiliense, São Paulo, 1993, *Anos 50, 50 Anos: São Paulo 1951/2001 – Edição Comemorativa da Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos*, Editora Opera Graphica, São Paulo, 2001.

Todos nós fomos e ainda somos embalados pela magia dos traços de Ziraldo que, em 1960, começou a editar na revista *O Cruzeiro*, o Pererê que foi até abril de 1964, com a saída do último número, o de 43 da série. Escritor de histórias infantis, cartazista de grandes filmes do cinema nacional, um dos fundadores do *Pasquim*, ganhador de vários prêmios, nacionais e internacionais, Ziraldo é reconhecido, mundialmente, por sua produção.

Considerado um marco nos quadrinhos brasileiros, Pererê e sua turma – a Boneca, Tininim, um índio, e sua namoradinha Tuiuíú, a onça Galileu e seu caçador, o Compadre Tônico, o coelho Geraldinho e o macaco Allan, personagens que habitavam a Mata do Fundão – vão reforçar o espírito de uma cultura brasileira com temas e personagens fundamentalmente nacionais.

sofrer variações de região para região, ou forma de tratamento literário. Por exemplo, em Monteiro Lobato, também iremos encontrar a figura do Saci. Uma outra alternativa consiste em conversar com pessoas mais velhas de sua cidade para recolher lendas acerca do Saci, se é que, na sua região, esse mito existe.

Através do *Jornal do Brasil* e, posteriormente, na revista *Cláudia*, nos divertíamos com os traços do cartunista, apresentando a mãe superprotetora: *The Supermãe*.



Figura 12.13

Fonte: <http://ziraldo.com/livros/supermae.jpg>

A solidariedade e a sensibilidade do personagem Jeremias, o Bom, e a crítica satírica aos super-heróis é encontrada em *Os Zeróis*.

O Menino Maluquinho com sua turma, nas tiras diárias do jornal *O Globo*, nos livros, no cinema, na *web* etc. nos encanta com suas travessuras.



Figura 12.14: Capa de *O Pasquim*, após a prisão (“surto da gripe”) de quase toda a equipe do jornal.

“Enfim, um Pasquim totalmente automático: sem o Ziraldo, sem o Jaguar, sem o Tarso, sem o Francis, sem o Millôr, sem o Flávio, sem o Sérgio, sem o Fortuna, sem o Garcez, sem a redação, sem a contabilidade, sem a gerência e sem caixa.”

O *Pasquim*, nº 73 - Rio, de 11 a 17/11/69.

www.fpa.org.br

“Nos anos 60, o governador do Rio Grande do Sul, Leonel Brizola, tentou um sindicato local, para distribuir nacionalmente quadrinhos pelo Brasil e fracassou. Barbosa Lessa organizou o trabalho de Manoel Víctor Filho, Getulio Delphin, Flavio Colin e outros. Em 1963, uma lei federal obriga a publicação de quadrinhos brasileiros. A lei, ora a lei...” (MOYA, 1986, p. 222).

Em 1959, Mauricio de Sousa, desenhista e criador de mais de 100 personagens, lança Bidu e Franjinha. Em 1960, viria Cebolinha; Piteco é de 1961; Cascão, Horácio, Astronauta e Chico Bento são de 1963; o Penadinho vem em 1964 e Mônica em 1965.

[...] me chamaram atenção pelo fato de eu não ter personagens femininas. E era verdade. Nesse tempo, 1961, morava em Moji das Cruzes. Trabalhava em um pequeno estúdio em casa, cercado pelas filhas, Mariângela, Mônica e Magali. Olhei para os lados, vi a Mônica e fiz uma caricatura plástica e psicológica da menina. Nasceu a personagem... A pequena Mônica, de pouco mais de dois anos, vivia enfrentando até mesmo crianças mais velhas e tentando carregar bonecos e objetos do seu tamanho. Veio daí a idéia da força da Mônica... [...] E a Magali de verdade estava ali, dando seus primeiros passos, toda magrinha e comilona...[...] (Depoimento de Mauricio de Sousa: GOIDA, 1990, p. 230).

Com publicações em tiras diárias, suplementos dominicais, revistas mensais, Mauricio de Sousa, nas palavras de Cirne,

[...] tornou-se um profissional dos quadrinhos no velho estilo norte-americano. Hoje, sua equipe, a mais numerosa do país, conta com um responsável para projetos especiais e *merchandising*, um diretor de arte para o setor de ilustrações, um centro de criação com vários desenhistas, um expressivo quadro de redatores, e assim por diante. Enquanto isso, Mauricio exerce o papel de supervisor geral (CIRNE, 1990, p. 54).

Data dos anos de 1970, o surgimento da revista da Mônica; e a de Cebolinha surge em 1973. Em 1971, o seu talento foi consagrado internacionalmente, ao se tornar o primeiro artista brasileiro a receber o prêmio *Yellow Kid*.



Figura 12.15

Fonte: www.omelete.com.br/...monica1.jpg

[...] o sucesso das revistas abriu muitas portas para Mauricio de Sousa, possibilitando-lhe a utilização de personagens em *merchandising*, produção de filmes e desenhos animados, bem como a exportação de histórias para outros países, como França, Filipinas e Itália, além da incursão em parques temáticos estilo *Disneylandia*, como os Parques da Mônica nas cidades de São Paulo, Curitiba e Rio de Janeiro. Atualmente, ele se desdobra na direção de uma empresa de razoáveis dimensões, a Mauricio de Sousa Produções Artísticas, produzindo histórias em quadrinhos, material de publicidade, cartuns, desenhos animados etc. (VERGUEIRO, 2001).



Figura 12.16

Fonte: www.universohq.com/.../imagens/bloguinho.jpg

Vergueiro (2001) ressalta que Mauricio de Sousa incluirá no cenário da realidade nacional o personagem de Chico Bento “trazendo ao público a vida do povo rural brasileiro e enfocando características específicas de uma comunidade ligada aos valores da terra e da agricultura [...]”.

Cirne (1990, p. 54-55) destaca a criatividade de Mauricio de Sousa manifestada, por exemplo, na criação de personagens como o Louco, que dá mostras de riquezas na cor, nas “situações cômicas absurdas [...] e no aproveitamento de recursos metalingüísticos.”



Figura 12.17

Fonte: www.universohq.com/

ATIVIDADE



4. Mauricio de Sousa já criou dezenas de personagens. Você deve conhecer suas revistas. Relacione o maior número possível desses personagens com suas características principais. Se precisar, visite *sítes* de HQ ou pergunte aos colegas, alunos etc. Não se esqueça de anotar a tarefa em seu caderno, registrando as fontes de consulta, de acordo com as normas da ABNT.

RESPOSTA COMENTADA

Esse tipo de atividade dará a você condições de exercitar sua capacidade de busca, sistematização de dados, percepção de tipos e análise de tipos/personagens em um determinado contexto, ou seja, da própria história narrada e/ou do contexto histórico brasileiro. Posteriormente, você poderá ampliar essa atividade para executá-la junto aos seus alunos. Com certeza, eles vão se divertir bastante!

Falar de quadrinhos brasileiros é colocar Henfil (1944-1987) e sua obra como uma das mais importantes críticas sociais e políticas do Brasil. Infelizmente, nosso país ainda pode ser retratado (e desenhado), assim como vivenciado, na atualidade, pelas tiras da série de Zeferino, Graúna e o Bode Francisco Orelana que, aliás, ainda são publicadas, diariamente, nas páginas do jornal *O Globo*.

Henfil também foi famoso por *best sellers*: *Hiroshima Meu Humor*, *Henfil na China*, *Cartas da Mãe*, *Diário de um Cucaracha* e *Diretas Já*.

Com seus Fradinhos, nas palavras de Goida (1990), Henfil escandalizava a classe média com um humor “sem concessões, amargo, cruel” e tratava de temas como a deficiência física, escatologia, fome, miséria, corrupção, modismos etc. Os Fradinhos circularam na imprensa e depois mereceram uma publicação na revista *Fradim* que teve 31 números, entre 1973 e 1980. Essa revista também apresentava a turma do Capitão Zeferino.

Vista como uma obra que faz do quadrinho um forte suporte crítico, desencadeando questões relacionadas à política e à própria cultura, Cirne (1990, p. 65-66) destaca: “[...] seu humor caligráfico chega a ser corrosivo. E Zeferino, o capitão do cangaço em plena caatinga, ‘curtindo em veneno de cobra’, é a mais criativa das propostas de Henfil.”

Henfil nasceu em 5 de fevereiro de 1944, em Ribeirão das Neves/MG, falecendo em 4 de janeiro de 1988, no Rio de Janeiro, aos 43 anos. Era hemofílico e contraiu Aids numa transfusão de sangue. Antes de se tornar conhecido nacionalmente, a partir de 1969, quando passou a colaborar no *Pasquim* (lançando, em 1970, a revista *Os Fradinhos*), trabalhou como embalador de queijos, boy de agência de publicidade e jornalista, até especializar-se em ilustração e produção de histórias em quadrinhos (<http://www.universohq.com>).

A história das HQ no Brasil não se interrompe aqui, e não é nossa idéia esgotar uma temática tão ampla. Por outro lado, a partir da década de 80, com a abertura política e um maior reconhecimento de nossa produção nacional, o acesso aos diversos desenhistas tornou-se mais simples. Hoje, por meio das bancas de jornais, livrarias, gibitecas, bienais, museus, disciplinas de graduação, cursos de pós-graduação, tv, *sites*, livros, cinema, palestras, cursos de extensão, congressos, exposições e uma quantidade de outras fontes, tomamos conhecimento, diariamente, dessa produção artística que foi durante muitos anos duramente combatida aqui e no exterior.

QUADRINHOS, PERSEGUIÇÃO E CENSURA

Vergueiro (2005) argumenta que, herdeira de folhetins dos séculos XVIII e XIX, a história em quadrinhos – como a caricatura e as charges políticas – inicialmente, propunha-se ao consumo das classes populares e dos imigrantes. O seu tom humorístico e a facilidade de acesso a um tipo

de produção que prescindisse de uma cultura letrada e mesmo de acesso à alfabetização, fizeram com que esse tipo de literatura sofresse, durante décadas, muita resistência por parte da elite mais culta de alguns países.

A primeira cruzada contra os quadrinhos no Brasil partiu da influência da Itália fascista no país. Muitos países, não somente a Itália, creditavam aos *comics* americanos uma influência nefasta que deformava moralmente crianças e jovens e contribuía para a desnacionalização das culturas. Muitos manifestos começam a surgir nos anos de 1930. Tinham como alvo, mais especificamente, as revistas policiais e de sexo (GONÇALO JUNIOR, 2004).

No ano de 1938, o padre carioca Arlindo Vieira começou a combater exclusivamente os quadrinhos, dedicando-se a escrever diversos artigos acusando Marinho e Aizen (editores de revistas e suplementos infantis) de publicarem revistas que conduziam os jovens ao “sexo solitário”, fazendo dos quadrinhos um produto alienante e colonialista. Gonçalo Junior discorreu acerca da defesa que o DIP (Departamento de Imprensa e Propaganda), do governo de Getúlio Vargas, fez dos dois empresários, a ponto de solicitar ao padre que cessasse com os artigos. Também, através do programa a Voz do Brasil, o DIP fez um pronunciamento contundente em defesa das histórias em quadrinhos. Embora o Governo Vargas tenha “flertado” com o nazismo e o fascismo, inspirando-se fortemente no modelo de Mussolini, o DIP não perseguiu as histórias em quadrinhos, como ocorreu na Itália fascista.

Entretanto, a luta contra os quadrinhos não arrefeceu. Em 29 de setembro de 1940, os participantes da Pastoral Coletiva aprovavam um documento intitulado *Defesa da Criança*: “No documento, os religiosos alertavam a comunidade e o governo para a ‘gravidade’ do problema [...]. Os bispos pediam ainda aos padres de todo o país que aderissem à cruzada contra as publicações infantis em suas paróquias” (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 99). O ataque, agora, não era mais relacionado ao antiamericanismo difundido pelos fascistas italianos, mas a favor de valores morais e cristãos “ausentes” das “historietas”.

Na Itália, os *comics* americanos foram atacados tanto pela Igreja quanto pelo governo fascista. A União Soviética também foi acusada de fazer propaganda comunista através de quadrinhos e do cinema e de “desestruturar a sagrada instituição da família” em uma conspiração de ordem internacional. Nos Estados Unidos, os quadrinhos eram vistos

como “estímulo à violência”, culpados pelos “baixos índices de leitura” dos jovens etc. Em 1943, o Comitê do Livro Infantil, da Associação do Estudo da Criança dos Estados Unidos, elaborou uma moção de repúdio “às chamadas ‘más revistas’” (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 100).

Em 1944, o INEP (Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos), do Ministério da Educação e Saúde, publicou estudos realizados por professores e orientadores educacionais acerca da influência dos quadrinhos nos jovens:

Além das teses da dominação cultural e do estímulo à violência promovido pelos quadrinhos, o INEP trouxe uma preocupação a mais aos pais: segundo aquela pesquisa, quem lia quadrinhos ficava com preguiça mental e avesso aos livros.

O Instituto dissecou nove revistas para identificar as “funções” deseducativas nos quadrinhos. O primeiro tema a ser tratado foi o da violência. Os especialistas concluíram que era “alarmante” a porcentagem de cenas de crimes, acidentes ou desastres nas histórias. As histórias traziam “figuras de má conduta” ou de aspecto repelente representadas em cenas de crueldade ou cometendo crimes. Em várias histórias, personagens femininas apareciam também de modo “inconveniente” em publicações destinadas a crianças e jovens (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 114-115).

Se, por um lado, a reação da imprensa e dos professores foi imediata, o mercado de revistas e jornais não sofreu grande abalo, tendo em vista a retração desse segmento frente à escassez de papel, provocada pela Segunda Guerra Mundial. Nos Estados Unidos, a situação para os quadrinhos era favorável já que os *syndicates* e diversas editoras, “em um esforço de guerra”, mandaram seus super-heróis lutarem ao lado dos aliados. Mas, os ataques contra os quadrinhos continuavam e o mito de que eles eram perniciosos persistia.

No pós-guerra, segundo Gonçalo Junior, a imprensa principal figurou no ataque aos quadrinhos. Ganhou reforço por meio de um polêmico jornalista e político, Carlos Lacerda, que, em 1946 no Congresso Brasileiro de Escritores critica a massificação dos meios de comunicação, definindo os quadrinhos como “veneno importado” e declara que, por de trás dessas publicações, diversos escritores “comunistas” estariam infiltrados.

Mas, nos Estados Unidos, com a campanha *anticomics* ganhando força, algumas editoras, ao antecipar restrições governamentais, instituem códigos de autocensura, visando regulamentar o conteúdo das revistas e

agradar pais e educadores. A partir de estudos de um psiquiatra alemão, naturalizado americano, Fredric Wertham, a cruzada contra os quadrinhos tomará proporções preocupantes; esse médico trabalhará em torno de uma tese que relaciona criminalidade e meios de comunicação. Estudos sobre detentos e condenados encomendados pela Justiça de Nova York comprovam um ponto em comum entre criminosos menores de idade: “o hábito de ler quadrinhos” (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 124).

Em 1948, 14 das 31 maiores editoras de quadrinhos norte-americanas criam a Associação Americana das Editoras de revistas de Quadrinhos (ACMP) com o intuito de deflagrar uma “campanha de higienização” do mercado. As editoras que adotaram esse código estampavam na capa das revistas a seguinte expressão:

Autorizado pela ACMP – De acordo com o "Código de revistas". Com um resultado irrisório, a pressão sobre os quadrinhos aumenta e, meses depois, com a votação de uma lei, em Los Angeles prevê punição com prisão ou multa de 5 mil dólares para a venda de quadrinhos de crime e terror para menores de 18 anos; na cidade de Binghamton, no estado de Nova York as primeiras fogueiras públicas são montadas e revistas de quadrinhos são queimadas. Wertham, continua sua campanha junto a outros escritores que, agora, atacavam ferozmente editores e artistas como "degenerados e dignos de ir para a prisão" (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 126).

Esse panorama de acontecimentos nos Estados Unidos é de fundamental importância para o contexto de inserção dos quadrinhos no Brasil, porque aqui, como em muitos outros países, a entrada dos *comics* era enorme e, em tempos de pós-guerra, quando a Guerra Fria insuflava “o perigo comunista”, parte da imprensa, em conjunto com determinadas correntes políticas e religiosas e, fundamentalmente, algumas entidades educacionais, responsabilizavam as HQ por grande parte dos problemas sociais e mudanças de costumes que assolavam o mundo ocidental naquele momento.

Gonçalo Junior, em *A Guerra dos Gibis* (2004), aponta que se ocultava, sob o manto de moralidade, uma luta feroz entre determinados empresários e editores de revista e suplementos juvenis. Nessa época, ocorreu uma acirrada campanha desenvolvida pelo proprietário do *Diário de Notícias*, Orlando Dantas contra Roberto Marinho, de *O Globo*, na disputa pelo mercado de jornais.

O confronto público e declarado dos dois empresários, aliás, tornou-se um divisor de águas na história da censura aos quadrinhos no Brasil. Ao mesmo tempo em que atacou os gibis para atingir Roberto Marinho diretamente e surrupiar-lhe os leitores, Dantas ajudou a difundir uma série de preconceitos ideológicos e morais contra as revistinhas. Sua campanha traria resultados a curto, médio e longo prazo, e marcaria a reputação dos gibis – e, em especial, a de Roberto Marinho – ao longo dos anos 50 e 60. O efeito disso seria devastador para o futuro do mercado de quadrinhos no país (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 130-131).

A celeuma tornou-se cada vez mais acirrada, pois, por um lado, muitos desenhistas brasileiros aproveitaram para entrar na disputa e reivindicar uma reserva de mercado para os quadrinhos nacionais. Por outro lado, com ataques cada vez mais ferozes contra os quadrinhos que chegaram a ocupar manchetes do *Diário de Notícias*, Roberto Marinho, em 27 de julho de 1948, publica um texto que ocupou a parte nobre do jornal *O Globo*, posicionando-se, pessoalmente, na defesa dos quadrinhos. Gonçalves Junior (2004, p. 139) chama a atenção para o caráter do documento que, segundo esse autor, “mais parecia uma nova tese sobre os gibis”.

Um nome que merece destaque na defesa dos quadrinhos, mas fundamentalmente contra a censura e com um olhar mais sereno acerca do problema é do sociólogo Gilberto Freyre. Como deputado, em Pernambuco, Freyre já tinha proposto uma publicação da Constituição Brasileira em forma de quadrinhos. Em discursos, na Câmara, defende os quadrinhos como “ponte para a leitura de livros”, um equívoco “contra um modernismo” etc. A defesa empreendida por Freyre foi acatada pela Câmara de Deputados de Pernambuco nas conclusões do relator efetuadas em 1949 (GONÇALO JUNIOR, 2004).

Na década de 1950, novos ventos sopram tanto favoráveis como contrários às revistinhas. Observam-se o advento de editoras paulistas e uma campanha desferrada por

um barulhento vereador paulistano chamado Jânio Quadros [que] conseguia a primeira vitória na sua campanha para a promulgação de uma lei que autorizava a fiscalização do comércio de livros e revistas para crianças na capital paulista (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 165).

A exploração de um mercado editorial paulista ainda incipiente trata de ampliar e dar uma melhor qualidade editorial a uma série de revistas pouco exploradas pelo mercado carioca (contos policiais, radionovelas ilustradas, revistas de música, humor e fotos de garotas seminuas etc.). A editora La Selva destaca-se como a primeira editora no Brasil a publicar revistas de terror, gênero que irá predominar na produção nacional, entre as décadas de 60 e 80. Não tardou e essa editora, já em 1951, começam a ser alvo de investidas contrárias, agora, contra monstros que povoavam a “baixa literatura” e que “intoxicavam nossas crianças”. Carlos Lacerda, em artigos na *Tribuna da Imprensa*, passa, ainda, a atacar outras publicações da mesma editora, destinadas às moças, como “revistas de xaropadas”.

A luta das revistas e dos desenhistas brasileiros começa a mudar de rumo, quando a *Primeira exposição Didática Internacional de Histórias em Quadrinhos*, em 1951, gera polêmicas na imprensa e entre diversos artistas plásticos e críticos de arte que se negavam a reconhecer as histórias em quadrinhos como “arte”. Como um dos resultados de tal polêmica surge um movimento que resulta na fundação de uma entidade paulista, nos moldes da já existente Associação Brasileira do Desenho (ABD), do Rio de Janeiro, para discussão de reivindicações e temáticas pertinentes às práticas e políticas dos desenhistas de quadrinhos: a Associação de Desenhistas de São Paulo (Adesp), de 1952.

Outros personagens surgem nessa arena de disputa: o jornalista Amaral Neto que, em matérias jornalísticas na década de 50, apelidou as revistas norte-americanas de “publicações licenciosas”, com o reforço do deputado Armando Leite que retomou a sua proposta anterior de censura às revistas infanto-juvenis com emendas à Constituição Federal. Outro personagem que não se retirou dos ataques foi Carlos Lacerda que, além de atacar Roberto Marinho e Adolfo Aizen, responsabilizou Getúlio Vargas pela proliferação dessas “nocivas” revistas. Na disputa por mercados, ainda outro personagem desponta: Samuel Weiner, da Última Hora, que passam a engrossar o coro de ataques aos quadrinhos e à figura de Roberto Marinho como responsável por envenenar “a alma da criança brasileira” (GONÇALO JUNIOR, 2004).

Se, no Brasil, a disputa dos quadrinhos mascarava lutas políticas e econômicas, nos Estados Unidos, a indústria, que ia de vento em popa, é golpeada ferozmente, pela publicação do livro de Fredric Wertham,

Seduction of the Innocent, obra que causa grande impacto, por apresentar conclusões baseadas em pesquisas científicas e que relaciona distúrbio de comportamento e crimes praticados por crianças e adolescentes, já que esses condenados, na maioria das vezes, liam revistas em quadrinhos. A literatura acerca das histórias em quadrinhos aponta que essa obra causou um estrago indiscutível tendo em vista que

o livro de Wertham chega às livrarias num momento em que os Estados Unidos viviam em pleno século XX, o macarhismo, um período de radicalização política e moral que lembrava os tempos da Inquisição. A ameaça do comunismo internacional difundida pela Guerra fria coincidiu com a exploração do rádio e do cinema, a chegada da televisão e a modernização da imprensa. (...) Em todos os setores da vida cultural americana, enfrentava-se um dos momentos mais difíceis e sombrios de sua história, com a ameaça constante de uma caça às bruxas para livrar o país do comunismo (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 236-237).

A história da caça às bruxas, nos Estados Unidos, em relação aos quadrinhos teve como desdobramento, além dos interrogatórios, perseguições e medo instaurado, a fundação da CMMA (*Comics Magazine Association of American*), que tinha como tarefa urgente implementar um “padrão moral” que assegurasse a qualidade das revistas para pais e leitores. O Código de Ética dessa Associação elaborou uma série de itens divididos em blocos distintos. O primeiro apresentava disposições gerais com restrições a temas polêmicos, como casamento, religião, costumes e sexo e o segundo bloco trazia nove artigos sobre uma série de proibições referentes à publicidade, veiculadas nas revistas. Além disso, uma série de revistas foram proscritas dos lares americanos e relacionadas aos distribuidores e jornalheiros para que não fossem mais distribuídas e vendidas (GONÇALO JUNIOR, 2004). Algumas editoras sucumbiram, outras mudaram de gênero e/ou se adequaram à nova realidade de forma criativa (mudando o formato e o gênero da revista, por exemplo).

Esse clima só veio a aumentar os problemas existentes no Brasil, não somente porque o país distribuía muitos gibis norte-americanos, mas porque a criação de códigos de ética americanos permitiu que o Brasil também instituisse o seu (diga-se de passagem, esse código, que foi elaborado pela EBAL, funcionou como uma salvaguarda aos

editores e desenhistas da instituição). Por outro lado, a possibilidade de aproveitamento de muitos desenhistas frente à restrição de material estrangeiro fez com que o mercado de quadrinhos nacionais avançasse. Como uma estratégia surpreendente, a EBAL passou a ilustrar e quadrinizar histórias da literatura, ciência, religião etc. Mas a pressão contra os quadrinhos era maior que as iniciativas de editores.

No governo de Jânio Quadros, a antiga reivindicação dos desenhistas para a nacionalização dos quadrinhos começou a ser discutida, mas com o corte de subsídios governamentais ao papel de imprensa, e, posteriormente, com sua renúncia, o panorama para os quadrinistas e editores nacionais novamente tornou-se problemático. A ameaça da lei de Jânio, a cruzada contra os quadrinhos, que não dava trégua, fez com que o distribuidor, Alfredo Machado, da Record, tomasse a frente em defesa dos editores, de “forma mais enérgica”. Mas, os editores brasileiros buscaram o mesmo caminho que os norte-americanos e criaram um código de ética ou de auto-regulamentação para os quadrinhos. Com a subida de João Goulart ao poder e sem a pressão dos artistas, os editores sequer criaram uma instituição que aplicasse o uso do código e do seu selo (GONÇALO JUNIOR, 2004).

Com a subida dos militares ao poder, os desenhistas que lutaram pela reserva de cotas dos quadrinhos nacionais passam a ser vistos pelo Governo militar como suspeitos de subversão e comunismo. Dentre eles, Gonçalo Junior cita Ziraldo, que teve a publicação do *Pererê* suspensa. Mauricio de Sousa tornou-se mais comedido na sua defesa a favor da nacionalização dos quadrinhos e Júlio Shimamoto e Flávio Colin, por exemplo, passaram anos afastados dos quadrinhos.

A história de perseguição e censura tomou, contudo, outro caminho. A força da censura passou às mãos do poder instituído. Como disse Gonçalo Junior (2004) e todos aqueles que viveram de perto esse período pós-1964, foram tempos difíceis, de delação, terrorismo e intimidação. Uma nova história das histórias em quadrinhos começou a ser escrita.

ATIVIDADE FINAL

Na aula anterior, você já fez um levantamento de diversas HQ. Retome as suas anotações e faça, agora, um mapeamento dos principais artistas brasileiros que foram tratados ou não nessas aulas. Elabore uma pequena biografia. Busque as revistas, as imagens nos jornais, os seus personagens etc. Descreva, em seu caderno de anotações, as características narrativas e icônicas das histórias.

RESPOSTA COMENTADA

Você deve ter percebido que a produção quadrinística é extensa e muito variada. As formas narrativas também apresentam peculiaridades, não somente de acordo com cada traço, mas em função do período histórico e do tipo de linguagem utilizada pelo artista.

RESUMO

Abordamos a história dos quadrinhos no Brasil e discutimos aspectos históricos, sociológicos, políticos e econômicos que interferiram na produção artística e editorial dos quadrinhos no Brasil. Apresentamos alguns fatos acerca da história das perseguições e da censura, da busca pela nacionalização dos quadrinhos brasileiros e a influência da perseguição norte-americana aos quadrinhos no Brasil. Concluímos que novos tempos, ainda mais difíceis, surgiram com o advento do golpe militar.

A leitura de diferentes tipos de imagem: a fotografia e o texto

AULA

13

Meta da aula

Apresentar a relação do texto com a fotografia, considerando aspectos históricos, conceituais e de produção.

objetivos

Ao final desta aula, você deverá ser capaz de:

- descrever alguns aspectos das relações entre textos e imagens impressas;
- identificar as relações existentes entre textos e imagens impressas em diferentes veículos suporte.

INTRODUÇÃO

Nos jornais, nas revistas, nas diferentes formas de folheto, desde os *santinhos* de propaganda eleitoral até os grandes painéis (*outdoor*) utilizamos linguagem verbal escrita e elementos pictóricos e gráficos no mesmo espaço textual, que também poderíamos chamar mesma página. Porém, nem sempre as narrativas contidas nesse espaço se fizeram a partir do texto escrito e com imagens. Segundo Chartier (1999), a partir do advento da imprensa até o século XIX, no mundo ocidental, a imagem impressa esteve fora do texto, em páginas separadas, pois a técnica de impressão do texto era diferente da técnica de impressão de imagem.

Somente com o desenvolvimento de novas técnicas de impressão as imagens puderam ser impressas com os textos e, dessa maneira, possibilitar diferentes formas de leitura. Há, também, relações entre texto e imagens que dependem do suporte de comunicação. Ilustrar um texto de jornal é diferente de desenhar uma história em quadrinhos. Da mesma forma, as leituras de diferentes textos-imagens são distintas e ocorrem em níveis diferenciados (MANGUEL, 1997).

O SURGIMENTO DA FOTOGRAFIA NOS JORNAIS E NAS REVISTAS ILUSTRADAS

A introdução da foto na impressão é um fenômeno de capital importância, pois modificou a visão das massas. Até então, o homem comum só podia visualizar os acontecimentos que ocorriam em sua proximidade, em sua rua ou em seu povoado. Com a fotografia, abre-se uma janela para o mundo (FREUND, 1976 apud GONTIJO, 2001).

Desde o final do século XIX, algumas revistas ilustradas faziam uso de fotografias. Contudo, o início da relação estabelecida entre a imprensa e a fotografia, nos jornais diários, data de 1904, quando o jornal inglês *Daily Mirror* estampou, junto a uma matéria, a primeira imagem fotográfica. Esse fato é de importância significativa, tendo em vista que o público leitor cada vez mais demandava a visualidade como um elemento ilustrativo e documental do evento narrado.

No entanto, foi somente após os anos 30 do século XX que a fotorreportagem ganhou um estatuto e uma credibilidade como os existentes nos tempos atuais. Na Alemanha, com a figura de Eric Salomon, dois fatores proporcionaram o reconhecimento desse profissional e a devida importância das imagens diárias tratadas com mais rigor técnico e distribuídas por agências para o mundo inteiro: primeiro, a narrativa

que se construiu com base na relação entre a palavra escrita e as imagens reproduzidas; em segundo, o papel do fotógrafo como testemunha ocular que se coloca como alguém despercebido. Também na Alemanha, a partir de um grande impulso conferido à indústria química e aos artefatos óticos, as primeiras câmeras portáteis foram utilizadas, contribuindo para um melhor relacionamento entre o fotógrafo, o seu equipamento e, conseqüentemente, o fato documentado (COSTA, 1993; MAUAD, 2005).

A geração de fotógrafos que se formou a partir da década de 1930 atuou no momento em que a imprensa era o meio por excelência para se ter acesso ao mundo e aos acontecimentos. Tal geração de fotógrafos exerceu uma forte influência na forma como a história passou a ser contada. As *concerned photographs*, fotografias de forte apelo social, produzidas a partir do estreito contato com a diversidade social, conformaram o gênero também denominado documentação social (MAUAD, 2005).

Tendo que superar inúmeros obstáculos para documentar o fato “ao vivo”, como o peso das chapas de vidro, o tamanho das câmeras, o esforço na preparação e na revelação das fotos, dentre outros, os fotógrafos, inicialmente, registravam os fatos, diariamente. Tinham como pressuposto que a documentação dos acontecimentos deveria pautar-se, segundo Costa (1993), no interesse da coletividade. A partir desse instante, abre-se um novo leque de opções em termos de repertório de imagens fotográficas além dos retratos e das paisagens.

No Brasil, o jornalismo ganhava as ruas. A fotografia usada para ilustrar uma matéria funcionava como prova, um testemunho da veracidade daquela informação. Além disso, num país onde 90% da população era analfabeta, quanto mais ilustrado fosse um jornal ou uma revista, maior sua penetração. A fotografia que circulava num grupo restrito passou a ser vista por multidões (GONTIJO, 2001).

No entanto, antes da fotografia, as revistas e os jornais tinham nas gravuras e litografias o recurso de ilustração. Jussara Quadros (p. 565, 2005) nos mostra que, na primeira metade do século XIX, já existia um espaço de circulação e consumo de imagens nas páginas impressas dos periódicos. Como exemplo temos *O Museu Universal: Jornal das famílias brasileiras*, magazine editado por Junes Villeneuve, em 1837, que chegou a apresentar mais de duzentas gravuras em seu primeiro ano de publicação.



Figura 13.1: Revista *Fon-Fon* de 12 de outubro de 1912.

Fonte: <http://studium.lar.unicamp.br/15/06.html?studium=>

No Brasil, a imagem fotográfica, em substituição às demais técnicas, pode ser exemplificada com a publicação da *Revista da Semana* (1900-1959). Magalhães e Peregrino (2004) apontam a Guerra do Paraguai como o evento inaugural da fotorreportagem no Brasil. Mas é a revista *O Cruzeiro* que irá, efetivamente, obrigar as outras publicações como *Fon-Fon* (1907-1958), *Careta* (1908-1960) e *Revista da Semana*, dentre outras, a se adequarem a uma nova tendência “que associava texto e imagem na elaboração de uma nova forma de fotografar: o fotojornalismo” (MAUAD, 2005).



Figura 13.2: Revista *Careta*, edição de 6 de junho de 1908.



Figura 13.3.a: Revista Careta, edição de 6 de junho de 1908.



Figura 13.3.b: No detalhe, foto de Luiz Bergmann, o primeiro voluntário que, em virtude da lei do sorteio, vestiu a honrosa farda do soldado brasileiro. É muito jovem ainda e pertence a uma ilustre família, o distinto patricio que acaba de dar tão elevada prova de seu patriotismo.
Fonte: <http://memoriaviva.digi.com.br/careta/>

Com essa revista, vê-se a valorização da fotografia, colocando a informação textual em segundo plano e abandonando o clichê de que foto era uma mera ilustração. Esse movimento de renovação editorial ocorreu graças a Jean Mazon, que chega ao Brasil durante a Segunda Guerra Mundial e imprime na revista

uma marca de visualidade européia [...] páginas inteiras de fotos, mescladas às legendas, se alternavam em meio a um vasto repertório temático com a formalização de um novo tipo de edição. As seqüências narrativas, entremeadas de fotos, abriram espaço para a valorização do repórter fotográfico, que pode apresentar ensaios muito mais articulados e fundamentados do que aqueles feitos para a imprensa diária (MAGALHÃES; PEREGRINO, 2004, p. 55-56).

Magalhães e Peregrino afirmam que também em *O Cruzeiro* foi possível acompanhar a formação de um novo ideário nacional, alimentando o imaginário coletivo com os trabalhos produzidos por Jean Mazon e José Medeiros nas reportagens sobre os afro-brasileiros, de Pierre Verger; o candomblé de José Medeiros; os heróis da Força Expedicionária Brasileira, cujo papel na Segunda Guerra Mundial é reforçado e enaltecido etc.

No mesmo contexto de expansão, destaca-se, ainda nos anos 50, a revista *Manchete*, criada em abril de 1952 por Adolpho Bloch, que abrigou ilustres fotógrafos como Walter Firmo, Gervásio Batista, Claus Meyer, Carlos Humberto, entre outros. A revista *Realidade* (1966-1973), inaugurando um jornalismo mais crítico e inventivo, antecipou a revolução de costumes, criticando e desmitificando os concursos de misses, por exemplo, e agregou repórteres renomados como José Hamilton Ribeiro, Luiz Fernando Mercadante e os fotógrafos Cláudia Andujar, Maureen Bisilliat, Roger Bester, entre outros. Nas palavras de Magalhães e Peregrino (2004), além de reiterar a cor como uma linguagem predominante, a revista conseguiu tornar-se uma das mais importantes escolas de fotojornalismo do país.

**ATIVIDADE**

1. Você irá buscar nas bibliotecas existentes em seu município, em sua casa ou de amigos e familiares algumas das revistas citadas. Observe qual o papel dessas fotografias e recupere o nome de fotógrafos da época. Se conhecer algum fotógrafo ou jornalista, peça a ele para comentar o papel dessas revistas em épocas passadas. Faça um relato acerca dessa experiência.

COMENTÁRIO

Você irá verificar nessa atividade como algumas revistas narravam determinados acontecimentos com o uso intensivo de fotografias. Algumas revistas contemporâneas também se utilizam de representações desse mesmo estilo. Você, por exemplo, tem em mãos alguma dessas?

A RELAÇÃO TEXTO E IMAGEM

Para iniciar nossa incursão às relações entre texto e imagem, trazemos algumas considerações do semiólogo Roland Barthes. Ao abordar a questão da mensagem fotográfica, ele segue um caminho que envolve as formas de produção da fotografia e que resulta em:

- a. mensagem denotada: relacionada ao aspecto analógico da fotografia, ou seja, à capacidade que a fotografia possui de ser um análogo perfeito da cena que retrata;
- b. mensagem conotada: relacionada à forma e aos modos como a sociedade se deixa representar, podendo ser construída a partir de uma simbologia universal, por uma forma de expressar as idéias por gestos e imagens que marcaram uma época e uma civilização, em suma, por uma reserva de estereótipos (esquemas, cores, expressões, grafismos, gestos, agrupamentos de elementos etc.).

No que tange, especificamente, às formas ou aos métodos de conotação da imagem, ou seja, “à imposição de um sentido segundo a mensagem fotográfica propriamente dita” (1990, p. 15), temos:

- a. truncagem: caracteriza-se por intervir na imagem fotográfica;
- b. pose: quando as pessoas fotografadas se posicionam de acordo com o sentido que se pretende passar. Como exemplo, temos fotografias nas quais o indivíduo aparece em sua biblioteca particular cercado de livros, o que deixa uma imagem de caráter intelectual;
- c. objetos: quando os objetos são adequadamente arrumados, arranjados e organizados para produzir um determinado sentido;
- d. fotogenia: utilização de técnicas como iluminação, para embelezar os seres ou objetos fotografados. Recurso muito utilizado com atrizes de cinema;
- e. estetismo: quando a fotografia é feita de modo a assemelhar-se a uma pintura;
- f. sintaxe: um conjunto de fotografias, encadeadas em função do evento que estão narrando, coloca o significado na seqüência e não em cada um dos elementos.

Além desses procedimentos de conotação, Barthes acrescenta o texto que acompanha a fotografia. Cabe ressaltar que o teórico está abordando o caso da fotografia jornalística, o que, porém, não nos impossibilita de pensar tais relações em outros espaços textuais. São três as observações que Barthes faz com relação ao binômio texto-imagem:

1. O texto funciona como uma “mensagem parasita”, ou seja, acompanha a imagem para atribuir-lhe um sentido específico. Para ele, trata-se de uma inversão, já que houve um momento em que, tradicionalmente, a imagem estava presente para esclarecer ou ilustrar a mensagem do texto. Com essa nova situação, a palavra acompanha a imagem para tentar limitar o seu caráter polissêmico.

2. O efeito provocado por essa tentativa de “impor” um sentido à imagem é diferenciado, conforme o modo de apresentação da palavra: quanto mais próxima a legenda/texto está de uma imagem, menos parece querer “controlar” o seu sentido. “...devorada, de uma certa forma, pela mensagem iconográfica, a mensagem verbal parece participar de sua objetividade” (1990, p. 20). Ele ainda diferencia os efeitos provocados pela legenda, pela manchete ou título e pelo artigo: enquanto a legenda, pela proximidade e sua extensão limitada parece “participar do sentido da imagem”, a manchete e o artigo se separam da imagem, a primeira pela posição de destaque, que necessariamente precisa ter, e a segunda pela distância, não desempenhando, dessa forma, a mesma função que a legenda.
3. Como consequência, pode-se perceber que há um duplo movimento: na maior parte das vezes, o texto limita-se a ampliar os sentidos já presentes na imagem, porém, por vezes, pode produzir um sentido novo.

A FUNÇÃO DA ESCRITA

Não são poucos os teóricos que abordam as funções da linguagem verbal em relação à linguagem imagética. Dentre as questões apontadas, destaca-se aquela que trata das limitações ou direcionamentos que a linguagem verbal, materializada em legendas explicativas, opera sobre o sentido da imagem. Essa é caracteristicamente polissêmica, e a legenda vem para dizer ao leitor como a imagem deve ser compreendida. Entre a legenda explicativa, que acompanha as figuras em um livro didático, por exemplo, e aquelas que vêm junto à imagem em um jornal, há diferenças.

No caso do jornal, o texto que acompanha a ilustração apresenta algumas características:

- a. deve ser uma frase curta, com a finalidade de indicar ou ampliar a significação da imagem;
- b. deve ajudar o leitor a compreender a imagem e a apreciá-la, chamando a sua atenção para pequenos detalhes interessantes;

c. o texto deve explicar a foto, podendo ser criativo, irônico, humorístico etc.

Faria (2001, p. 109), a partir do *Manual Geral de Redação da Folha de S. Paulo*, destaca que as legendas em fotojornalismo precisam, dentre outros fatores, atender à curiosidade do leitor sobre *quem é? O que é? Onde foi tirada? O que significa?*

CONCLUSÃO

Procuramos, nesta aula, abordar a relação entre o texto e a imagem, indicando que a natureza diferenciada das duas linguagens influencia tal vinculação. O texto, cuja centralidade em nossa civilização é marcante, age sobre a imagem de forma a direcionar e ou estabelecer o sentido definitivo de uma ilustração. Dessa forma, nas análises dos livros, periódicos e jornais, por exemplo, é necessário ter em vista, além do contexto de produção da imagem, o contexto no qual as imagens são inseridas.

ATIVIDADES FINAIS

1. Observe a imagem a seguir. Elabore para uma legenda explicativa.



Figura 13.4

2. A seguir, apresentamos a mesma imagem. Dando continuidade à atividade, apresentamos a mesma imagem em seu contexto e com a reprodução da sua legenda. Apesar de não termos acesso ao conteúdo da reportagem exibido no interior do caderno, compare a legenda que você elaborou com a legenda e observe o contexto no qual a fotografia foi publicada.

Cidade

6

JORNAL DO BRASIL

SEXTA-FEIRA
28 DE ABRIL DE 2006
cidade@jb.com.br

JOGO DOS SETE ERROS ■ Rio Cidade do Leblon chega



Figura 13.5: A fotografia dos meninos de rua está junto a outras em uma reportagem que fala do péssimo estado das ruas e praças do bairro do Leblon. A legenda original da foto afirma que "as praças do Rio continuam lindas, mas cheias de mendigos e meninos de rua".

3. Selecione, no jornal de sua cidade três imagens de seções diferenciadas. Recorte-as com as legendas e cole-as no caderno de anotações. Faça comentários com base no que foi explicado, nesta aula, sobre a relação entre imagem e texto.

RESPOSTA COMENTADA

Sobre as Atividades 1 e 2 não há comentários a serem feitos, pois a elaboração de uma legenda diferente da original é livre. É importante, porém, que você observe a relação da legenda com a imagem e o tom com o qual foram escritas.

A resposta da Atividade 3 deve incluir comentários sobre a legenda: de que tipo é (humorístico, criativo ou simplesmente informativo); se identifica quem ou o que está retratado; se procura direcionar o sentido ou não.

RESUMO

A introdução da foto na impressão é um fenômeno de grande importância, pois a fotografia usada para ilustrar uma matéria funcionava como prova, testemunho da veracidade daquela informação. Antes do recurso da imagem fotográfica, as revistas e jornais tinham nas gravuras e litografias o recurso de ilustração. Sobre essa relação, algumas questões apontadas, dentre as quais se destaca aquela que trata das limitações ou direcionamentos que a linguagem verbal, materializada em legendas explicativas, opera sobre o sentido da imagem. Dessa forma, nos livros, periódicos e jornais, por exemplo, é necessário ter em vista que, agora, além do contexto de produção da imagem, é fundamental perceber o contexto no qual as imagens são inseridas.

A leitura de diferentes tipos de imagem: a imagem no livro didático

AULA 14

Meta da aula

Apresentar a imagem no livro didático, considerando aspectos históricos, conceituais e de produção.

objetivos

Ao final desta aula, o aluno deverá ser capaz de:

- compreender como evolui o uso da imagem no livro didático;
- analisar imagens nos livros didáticos.

INTRODUÇÃO

Na aula anterior, iniciamos uma abordagem centrada na relação entre imagem e texto, tendo o fotojornalismo como contexto. Nesta aula, damos continuidade a essa questão e, tendo o livro didático como foco, apresentamos algumas questões relacionadas à evolução do uso da imagem e às funções que a imagem desempenha nesse veículo.

O DIÁLOGO ENTRE TEXTO E IMAGEM

Dando continuidade à questão iniciada na aula anterior, devemos chamar a atenção para alguns pontos relevantes na relação entre texto e imagem.

O primeiro ponto diz respeito às linguagens envolvidas no material que é ilustrado. Com nos diz Azevedo (1997), um livro ilustrado é composto de, pelo menos, três sistemas narrativos:

- a. o texto: sua forma, seus estilos, seus temas etc.;
- b. as ilustrações: considerando os tipos, ou seja, desenho, colagem, fotografia, pintura, forma, estilo etc.;
- c. o projeto gráfico: capa; diagramação do texto, disposição das ilustrações, formato etc.

O segundo ponto diz respeito ao fato de que toda e qualquer ilustração interfere na produção de sentidos que será efetuada pelo leitor, durante a leitura do texto. Por isso, Azevedo aponta para a necessidade de se considerar a real importância e pertinência de uma ilustração. Os dois exemplos que ele nos traz são extremamente significativos:

Vamos agora imaginar a seguinte situação: o carro quebra numa noite escura. O leitor acende a luzinha do teto, vasculha o portaulvas e acha o manual de instruções do veículo. Descobre que o manual não tem imagens mostrando as partes do painel, o motor, os pneus, nada. Todas as informações vieram por escrito e ainda por cima em corpo 8, ou seja, num tamanho de letra bem miúdo! Eis um exemplo em que a linguagem visual ganha força. Uma descrição escrita do painel, por remeter à abstração, é incomparavelmente mais complicada do que um simples desenho esquemático com umas setinhas.

Agora, suponhamos que a companhia telefônica decidiu fazer uma lista diferente: no lugar do convencional texto com nomes e endereços, optou por colocar a foto do rosto e da casa de cada assinante. Imagine a confusão: Fulano não usava barba? Antes

ela era tão magrinha! Será que esse careca de bigode é ele? Mas a casa dela não tinha uma árvore na frente? Fora isso, as listas ficariam imensas.

Eis um caso em que a linguagem visual, concreta e direta, pode ser bastante inadequada.

Tudo isso importa quando pensamos em ilustração de livros.

O que gostaríamos de destacar a partir dos dois exemplos que o autor nos apresenta? Dentre vários aspectos, em determinados textos, precisamos identificar as situações que devem ou não ser ilustradas.

Para explorar as questões relativas ao livro didático como espaço de inserção de imagens e a relação desta com o texto, apoiamo-nos em dois estudos: o de Celia Abicalil Belmiro e o de Isabel Martins, Guaracira Gouvêa e Cláudia Piccinini.

O USO DE IMAGENS EM LIVROS DIDÁTICOS: UM PANORAMA

O foco das investigações de Célia Belmiro é o uso de imagens em livros didáticos de Português. Ela nos mostra que, dentre alguns aspectos, a imagem, em tais materiais pedagógicos, funciona como “um meio de trazer para dentro da sala de aula linguagens renovadas que circulam na cotidianidade das populações” (BELMIRO, 2000).

A questão que guia tais considerações é a de que a imagem tem uma função social, por ser um elemento que está mais próximo aos diferentes atores sociais, além de “cristalizar” determinados sentidos que circulam dentro de determinada cultura.

Em aulas anteriores, já destacamos essa característica da imagem, em face do contexto cultural. O que Belmiro nos traz é um panorama das mudanças paradigmáticas no campo da Educação, como pano de fundo para o uso das imagens nos livros didáticos.

Nas décadas de 1960 e 1970, a autora nos mostra como vários aspectos relacionados ao processo ensino-aprendizagem passaram por alterações: o quadro passou a ser denominado “quadro-de-giz” (e não mais quadro-negro, sendo então de cor verde); desaparece o estrado que destacava a figura do professor e a relação de poder; desaparecem, também, os mapas, os bichos empalhados e as borboletas envidraçadas (p. 17). Ao mesmo tempo, é o período em que se inicia a ampliação de vagas para as crianças de camadas populares.

Ao lado dessas mudanças no ambiente escolar, o livro didático também passa por alterações. Leia atentamente o que nos diz a autora sobre esse período:

O livro didático abandona a limitação do preto-e-branco, isto é, a folha branca como espaço vazio para a chegada do texto em preto, e toma cor. (...) Mas não é assim rapidamente, e nem facilmente, que os manuais didáticos se transformam. Nos fins dos anos 60, é possível verificar, nos livros analisados, uma tendência tênue para a cor, talvez tímida, talvez insegura. (...) Assim, podemos ver o tom terra, um pouco amarronzado, um pouco alaranjado, avermelhado, em algumas imagens, acompanhando o preto ou sendo por ele delimitado. Também surge a cor nas letras de subtítulos, no sublinhado das palavras, das frases, ou mesmo, num rasgo de intensidade, como uma mancha de fundo para destacar definições, conceitos, quadros sinóticos.

(...)

Um aspecto que será intensamente (mal ou bem) explorado nas décadas seguintes, e que já indica a procura de um lugar definitivo nesse tipo de suporte, é a ilustração (p. 17-18).

No que diz respeito, especificamente, aos livros didáticos de Português, a autora nos diz que, nessa fase inicial de incorporação de ilustrações, o processo assemelhava-se ao uso de imagens em livros de literatura infantil e juvenil. Assim, como nesses livros as ilustrações ou desenhos da personagem situavam-se no início de cada capítulo da estória, “muitas vezes colocado sobre um cenário construído como fundo para as ações do protagonista”, a página inicial da unidade do livro didático apresentava ilustrações que tendiam a organizar (direcionar) o olhar do leitor em sua aproximação do texto (BELMIRO, 2000, p. 18).

Nesse período, a imagem é meio de motivação para a leitura dos alunos, tem como finalidade modernizar o objeto livro. Se o assunto é uma menina estudiosa, a ilustração é uma menina sentada à mesa de estudos; se é um passeio de trem, imagem de pessoas descontraídas sentadas dentro do trem (idem).

Percebe-se, a partir do que nos diz a autora, que, nesse momento, as imagens funcionam, unicamente, para ilustrar uma situação narrada.

É interessante o que ela nos mostra acerca de um livro analisado, datado de 1972, no qual há o exercício de vocabulário e expressões. Nele, solicita-se ao aluno que ele escreva o nome dos animais desenhados e que

são citados no texto trabalhado. Segundo Belmiro, o exercício requer que o aluno saiba reconhecer os animais, “uma vez que não são tão comumente vistos (anta, caititu, capivara, veado). Dessa forma, o desenho não facilitará o enriquecimento do vocabulário e das expressões (...)” (p. 18) Nesse sentido, podemos entender que a ilustração funciona para mostrar ao aluno como seriam esses animais; mas ele, aluno, deveria saber como é o animal antes, pois ao olhar a imagem já deveria saber identificá-lo.

Belmiro identifica uma grande mudança nos anos de 1970:

Ao longo da década de 70, aí sim, espelha-se toda a pujança dos anos rebeldes: cores, fotografias, desenhos, histórias em quadrinhos, e tantos outros instrumentos que possam contribuir para a absorção de teorias da comunicação que influenciam a produção do conhecimento lingüístico e dos livros didáticos. Do mesmo modo, é como se as cores e formas rompessem o espaço em branco da folha para anunciar a existência de outros códigos de comunicação e novas formas de sociabilidade no interior da escola (p. 19).

A pesquisadora nos traz um posicionamento interessante de Osman Lins. O autor afirma que, sem dúvida, algumas disciplinas não podem prescindir do uso de ilustração para melhor trabalhar seu conteúdo. A Biologia é um exemplo. Imagine uma disciplina como Biologia Celular sem imagens! E o que dizer de nossa disciplina, então?! No entanto, outras podem demandar uma quantidade menor de imagens, como, por exemplo, Comunicação e Expressão.

Na análise dos livros desse período, Belmiro reconhece que vários usaram e abusaram de cores fortes, desenhos, recortes de jornal e fotografias, de forma que ficou difícil entender quais os objetivos didáticos de tal profusão de imagens. Belmiro identifica algumas diferenças na análise dos livros desse período:

Nessas circunstâncias, as ilustrações nos livros didáticos, a partir dos anos 70, passam a conviver com os textos verbais de forma completamente diferente da usual até então. Muitas vezes, substituem o texto, encurtam-no, revelam um modo de selecionar a realidade, de enquadrá-la, de dizê-la. E de induzir suas possibilidades interpretativas (BELMIRO, 2000, p. 21).



ATIVIDADE

1. Explique como foi a evolução do papel da imagem no livro didático, conforme o exposto pela pesquisadora Célia Abicalil Belmiro.

COMENTÁRIO

Sua resposta deve abordar, prioritariamente, como a ilustração funcionava inicialmente, como elemento que “modernizava” o livro didático, e depois, nos anos 70, a partir do seu uso indiscriminado.

Os anos de 1990 vão apresentar uma evolução nessa relação entre texto e imagem em dois aspectos: o primeiro diz respeito ao aspecto tecnológico, que permitiu um refinamento gráfico no tratamento das imagens, aumentando o arsenal de material visual; o segundo refere-se a uma maior seletividade no uso de imagens, em contraposição ao que ocorreu nas décadas anteriores, nas quais a poluição visual era grande. Houve, nesse sentido, uma importante contribuição do MEC, que reconheceu a existência e a importância da imagem em manuais didáticos. Além disso, incorporou um tópico sobre aspectos visuais, nos critérios de avaliação de livros didáticos, que compõe o Plano Nacional do Livro Didático/99.

O reconhecimento de que a ilustração faz parte do conteúdo desses livros e que, por assim ser considerada, deve também ser avaliada, aponta para uma situação que desenha os anos 90: aprender a ler imagens humaniza o homem, a alfabetização pela imagem é um meio de construir cidadania. Para isso, o aluno deve saber apreciar a imagem dos livros didáticos como arte, reconhecê-la e interpretá-la (e não somente criá-la, como se pontificava nos anos 60) (p. 22).



Figura 14.1: Selo comemorativo do Programa Nacional do Livro Didático.

Fonte: http://www.correios.com.br/selos/imagens/arq_5d3.jpg

A marca desse período é o novo olhar sobre a imagem que, ironicamente, é anterior à escrita e nos acompanha desde que começamos a andar eretos.

Termos como *alfabetização do olhar* caracterizam uma postura diferenciada frente a essa linguagem que, com a contemporaneidade, deixa-nos imersos em um universo de imagens de diferente naturezas.

PROPOSTA DE ANÁLISE

Sem dúvida, esse novo contexto demandou dos autores e dos professores novas formas de uso e abordagem da imagem associada ao texto. Dessa forma, propomos que haja um procedimento que possibilite ao professor, minimamente, um olhar crítico sobre o material que utiliza com seus alunos.

A partir de suas análises, Célia Abicalil propõe algumas categorias de análise de ilustração, tendo em vista os diferentes usos que dela se faz:

- a. como ornamento: para deixar bonita a página;
- b. como elucidação: tabelas, desenhos científicos etc.;
- c. como comentário: desenhos que dialogam com o conteúdo do texto;
- d. como documento: privilégio para fotografias, que registram, documentalmente, acontecimentos, personagens e eventos.

No mesmo sentido, para efeitos de leitura e análise, é importante perceber que a imagem, como ilustração, tem diferentes funções, quando inserida no livro didático:

- a. permite a visualização agradável da página;
- b. ajuda a quebrar o ritmo cansativo da leitura, quando os textos são muito longos;
- c. pode sugerir leituras e apoiá-las, do ponto de vista do enredo;
- d. pode compor, com o texto verbal, um horizonte de leitura.

Belmiro percebeu que a suposição inicial de complementaridade na relação texto e imagem nem sempre se confirma. Em muitos casos, a ilustração ultrapassa, atrapalha, ou mesmo nada acrescenta ao texto. E, na pior das hipóteses, essa relação continua apenas indicando um aspecto da modernidade na elaboração do livro didático, “sem lidar com as possibilidades de sensibilização para leituras de mundo” (p. 23).

ATIVIDADE



2.1. Descreva o tipo de função que a **Figura 14.1** desta aula está desempenhando neste texto.

2.2. Descreva o que os elementos que compõem a ilustração parecem indicar. Considere os níveis de leitura pré-iconográfico e iconográfico apresentados na Aula 6 desta disciplina.

RESPOSTA COMENTADA

2.1. Podemos entender a **Figura 14.1** como meramente ornamental. No entanto, ela também procura levá-lo a visualizar a forma como, em nível nacional, o Programa é representado.

2.2. São percebidos na imagem, os três meios de transporte existentes e um grupo de crianças segurando livros, ambos tendo como imagem de fundo o mapa do Brasil. Esses elementos indicam a referência à abrangência nacional do Programa, o significado de seu impacto sobre a população em idade escolar e, também, a riqueza étnica do nosso país.

APRENDENDO COM IMAGENS EM CIÊNCIAS

Como nos dizem Isabel Martins, Guaracira Gouvêa e Cláudia Piccinini, “as imagens são importantes recursos para a comunicação de idéias científicas” (p. 1).

Em suas pesquisas sobre Educação em Ciências, foram exploradas questões relativas à natureza híbrida da linguagem em textos científicos. Nesta aula, estamos trazendo algumas considerações decorrentes das análises de livros didáticos em Ciências e da verificação de várias estratégias de leitura realizadas pelos jovens, a partir de textos científicos.

As pesquisadoras fizeram as seguintes constatações quanto ao primeiro aspecto, a análise dos livros didáticos em Ciências, especificamente:

- a. nas primeiras séries são encontradas imagens do tipo naturalista e realista, ou seja, aquelas que remetem o leitor a cenários familiares do cotidiano. Nos livros de primeiro e segundo ciclos, por exemplo, destaca-se a construção de habilidades relacionadas à observação de fenômenos;
- b. nas séries finais, além desses tipos de imagem, tem-se as representações abstratas e ilustrações esquemáticas de situações microscópicas.

Outras observações são de nosso interesse:

Vale destacar que, nas últimas séries, passa a ser mais evidente a manipulação de elementos composicionais, tais como cor e escala, e a conseqüente necessidade de seu entendimento para significação das entidades representadas. Os livros dessas séries também passam a incluir localidades e tempos remotos, alguns sem correspondência no cotidiano do aluno. Essa necessidade de ampliação da noção de tempo e espaço por parte do estudante é acompanhada por uma ampliação do poder explicativo da ciência, do exemplo para a generalização, do local para o global, do particular para o geral, no sentido de construir um caráter mais universal para o conhecimento científico (MARTINS; GOUVÊA; PICCININI, 2004).

Com relação às estratégias de leitura desenvolvidas pelos alunos, foram realizadas as seguintes observações:

- a. fazem leituras descritivas, especialmente de aspectos comuns e cotidianos das imagens, revelando dificuldades para identificar elementos abstratos e que não possuem uma representatividade em seu universo mais próximo;
- b. necessitam de um tempo para a observação e a significação da imagem. Imagens com maior quantidade de informação remeteram a uma necessidade de pausa para pensar e analisar as possibilidades descritivas;
- c. estabelecem intertextos com outras imagens. Imagens que remetem a outras imagens, a outros contextos interpretativos, aumentam a possibilidade de entendimentos;

- d. comparam imagens distintas. Atribuíram novos significados às imagens a partir de exercícios de comparação;
- e. realizam uma leitura seletiva. Destacaram apenas um aspecto presente na imagem;
- f. nem sempre fazem uma leitura da imagem, no contexto do texto ao redor. O texto ao redor da imagem é ignorado. Em alguns momentos, os alunos atribuem facilidade à leitura da imagem e acreditam que o texto não é necessário para o entendimento da mesma;
- g. lêem o texto ao redor. Nesse caso, apresentam dificuldade de compreensão da imagem, quando não há leitura dos textos anexos e indicam ser importante o papel pedagógico da legenda;
- h. dão atenção aos aspectos composicionais das imagens; aquelas que são mais nítidas favorecem o entendimento.

Dentre as considerações das pesquisadoras, destaca-se a importância de se considerar as condições sociais de produção e leitura das imagens. O primeiro aspecto diz respeito à tecnologia que permite a sua produção e circulação; o segundo refere-se, em síntese, à trajetória cultural do leitor, que possibilita as ligações intertextuais e os significados que ele pode efetuar.

ATIVIDADE



3. Observe as figuras a seguir e classifique-as de acordo com as funções indicadas por Belmiro (ornamento; elucidação; comentário; documento). Faça comentários sobre a natureza delas, conforme Gouvêa e Piccinini; ou seja, se elas são do tipo naturalista/realista ou abstrata. Faça outras observações que achar pertinentes, a partir das observações realizadas pelas pesquisadoras e apresentadas nesta aula.

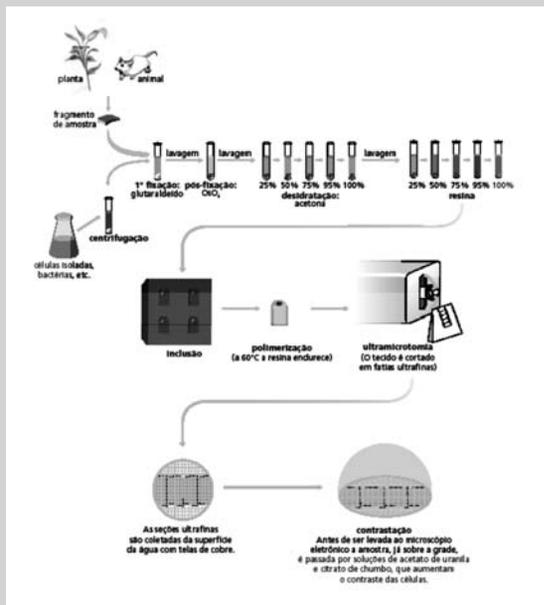


Figura 14.2: Figura da Aula 2 de Biologia Celular do curso de licenciatura em Biologia do CEDERJ.



Figura 14.3: Figura da Aula 3 de Introdução à Zoologia do curso de licenciatura em Biologia do CEDERJ.



ERNEST MAYR

Zoólogo e evolucionista americano, um dos principais nomes do denominado Neodarwinismo. Elucidou a natureza da variação geográfica e da especiação, incorporando princípios genéticos estabelecidos apenas no século XX. Como sistemata, foi um dos maiores expoentes da Escola Evolutiva ou Gradista.

Figura 14.4: Figura da Aula 2 de Introdução à Zoologia do curso de licenciatura em Biologia do CEDERJ.

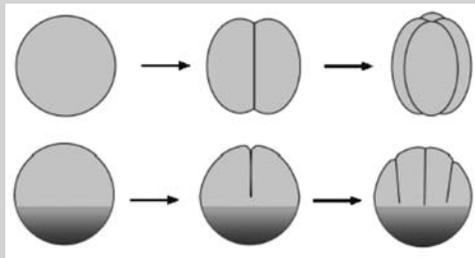


Figura 14.5: Figura da Aula 16 de Introdução à Zoologia do curso de licenciatura em Biologia do CEDERJ.

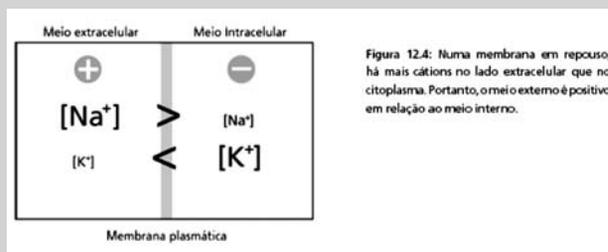


Figura 14.6: Figura da Aula 12 de Biologia Celular do curso de Licenciatura em Biologia do CEDERJ.



Figura 14.7: Ilustração presente na Aula 1 de Matemática na Educação, do curso de Pedagogia do CEDERJ.



Figura 14.8: Ilustração presente na Aula 4 de Matemática na Educação, do curso de Pedagogia do CEDERJ.

RESPOSTA COMENTADA

Conforme a seqüência de figuras apresentadas, temos:

14.2. *Elucidação, pois apresenta um esquema de preparação de uma amostra para uso em microscópio; trata-se de uma imagem tipo ilustração esquemática, já que dá forma a um processo que não se apresenta de forma concreta.*

14.3. *Ornamento ou documento, conforme o entendimento que você tiver, pois são ilustrações de animais conhecidos pela maioria das pessoas; são do tipo realista.*

14.4. *Documento, pois apresenta uma figura ilustre na área da Biologia; é do tipo realista.*

14.5. *Elucidação, já que dá forma a um processo de clivagem, com vistas à melhor compreensão do conteúdo; é do tipo abstrato, ilustração esquemática de situação microscópica.*

14.6. *Elucidação, já que procura dar visualização ao processo de troca de substâncias através da membrana celular, com vistas à melhor compreensão do conteúdo; é do tipo abstrato, ilustração esquemática de situação microscópica.*

14.7. *Comentário/ornamento, já que, além de dialogar com o que está sendo dito no texto que está no seu entorno, a ilustração também não deixa de ornamentar a página e tornar a leitura mais leve.*

14.8. *Comentário/ornamento, pelos mesmos motivos do anterior.*

Para finalizar, você poderá ter feito algumas observações sobre a função das legendas, diferenciado-as conforme a área: como elas se apresentam nas disciplinas de Ciências e na de Matemática na Educação? No primeiro caso, elas são explicativas, e no segundo, elas não existem, deixando que a ilustração “converse” diretamente com o texto da aula. Explore tais questões e envie suas observações ao tutor.

CONCLUSÃO

As pesquisas que apresentamos nesta aula apontam para diferentes aspectos relativos ao diálogo de imagem e texto no livro didático.

Se, por um lado, Belmiro nos traz questões relativas ao contexto de produção e uso da imagem, Martins, Gouvêa e Piccinini focalizam, além desse aspecto, o contexto de leitura e produção de sentidos.

De ambos os casos, podemos destacar dois pontos relevantes, quando a discussão é texto e imagem nos materiais didáticos:

- a. a ilustração não deve mais ser considerada um simples acessório, já que ela vem desempenhando diferentes funções ao ser inserida no texto didático;
- b. o professor deve, nesse sentido, realizar escolhas que considerem um tipo de análise dessas diferentes funções da linguagem imagética.

ATIVIDADE FINAL

Esta atividade é para ser realizada em grupos de quatro estudantes. Cada grupo deve selecionar dois livros de uma mesma disciplina, de editoras diferentes e de séries diferentes. Por exemplo, Ciências, 3ª série da Editora X e Ciências 8ª série da Editora Y.

- a. Para cada livro, o grupo deve caracterizar as imagens representadas na capa, contracapa, apresentação das unidades, desenvolvimento do texto, segundo os itens:

contexto de produção – cor; tipo de produção (foto, pintura, desenho etc.); técnica utilizada para a construção da imagem (computação gráfica; tinta a óleo; desenho a mão livre etc.);

formas de representação – realistas (representativas); analógicas (implicam similaridade com o objeto representado) e lógicas (diagramas, gráficos e tabelas).

uso de cores;

elementos representados nas imagens (máquinas, natureza, situações cotidianas, experimentos, gráficos, esquemas, pessoas...)

relação texto-imagem;

- b. Selecione, para os dois livros, as imagens que circulam somente nos livros desta disciplina e as que podem circular em livros de outras disciplinas.
- c. Das imagens apresentadas nos livros, quais circulam em outras mídias, (por exemplo, jornais, revistas, vídeos e televisão)? Em que situações?

COMENTÁRIO

Os livros didáticos podem ser escolhidos livremente por vocês. A análise deve ser feita de acordo com as propostas desta aula e, complementarmente, você pode se apoiar nas demais aulas, quando isso for pertinente. O envio desta atividade ao pólo, de acordo com orientação da Coordenação, possibilitará que você tenha uma avaliação sobre ela.

RESUMO

Nesta aula, procuramos orientá-lo quanto a uma questão muito afeita à sua prática: o uso do livro didático. No nosso caso específico, esse tipo de material é abordado a partir da relação entre as imagens utilizadas e os textos científicos divulgados nos livros didáticos. Dessa forma, observamos que, a partir de duas pesquisas realizadas sobre materiais de Comunicação e Expressão/Língua Portuguesa e Ciências, as imagens podem exercer diferentes funções; que as formas como elas foram incorporadas aos livros didáticos sofreram modificações; que as estratégias de leitura dos jovens deste tipo de material devem ser consideradas.

AULA 15

O aparecimento da comunicação de massa

Meta da aula

Apresentar a comunicação de massa como característica constituinte da modernidade.

objetivos

Esperamos que, após o estudo do conteúdo desta aula, você seja capaz de:

- reconhecer algumas implicações históricas presentes na modernidade e que marcam o advento da comunicação de massa;
- avaliar a presença fundamental das tecnologias de comunicação e das novas tecnologias de comunicação e informação no estabelecimento de uma cultura de massa;
- descrever os conceitos de cultura de massa e de comunicação de massa a partir de determinados marcos teóricos.

INTRODUÇÃO

Você já deve ter ouvido falar que vivemos em uma sociedade de massa ou em uma cultura de massa. Quem sabe até tenha lido algo a respeito da massificação e da indústria cultural. Você, certamente, assiste a programas de tevê e vê filmes (nos cinemas, em DVD e/ou VHS), seleciona as programações das rádios, escuta CDs de músicas, lê jornais e revistas impressos e, por fim, ainda cursa uma graduação a distância que combina tanto material impresso quanto de internet. Mais do que ter ouvido falar, você está totalmente mergulhado na cultura de massa.

Já parou para pensar que o mundo nem sempre teve as feições que apresenta hoje? Seus tataravós e bisavós viveram em tempos muito diferentes dos atuais, mas talvez algum deles tenha conhecido ao menos uma dessas produções. Com certeza, seus parentes, que viveram até a metade do século XIX, não conheceram nenhuma delas. Nem sabiam o que era uma cidade grande, pois também a metrópole é um dos frutos da sociedade moderna e apareceu, pela primeira vez, na segunda metade do século XIX. Podemos falar de uma cultura de massa porque há a "massa" – aglomerado de inúmeras pessoas (milhares, milhões) que vivem numa região urbana, marcada pela dimensão industrial, em meio ao anonimato. Você, por exemplo, ou mora numa cidade grande ou mora próximo de uma. A "massa" habita a cidade grande.

O mundo era realmente outro, porque não estava estabelecida uma sociedade de massa, que será o pano de fundo de nossas discussões, uma vez que oferece o cenário onde apareceu e se desenvolveu a comunicação de massa.

Neste módulo, você tem estudado sobre a imagem na fotografia, no cinema, na tevê e nas histórias em quadrinhos. Em todas as discussões anteriores, você foi apresentado a aspectos da situação histórica que marcam a invenção e/ou o desenvolvimento destas produções. Nesta aula, vamos discutir, especialmente, algumas implicações histórico-filosóficas fundamentais, presentes no contexto dos séculos XIX e XX, que têm promovido a cultura de massa.

ANTECEDENTES: O SÉCULO XIX E A SEGUNDA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Na Europa do século XIX, ocorreu a **SEGUNDA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL** e, graças a ela, temos hoje produtos que marcam a nossa vida diária, tais como o papel higiênico, a pasta dental, o carro, o avião, os transatlânticos, as indústrias, as vacinas, a penicilina, os antibióticos, a fotografia, o cinema, o telégrafo, a pasteurização, a eletricidade e a cidade grande, dentre outros. Como você vê, no bojo da Segunda Revolução

Industrial, houve descobrimentos científicos e invenções que tornaram possíveis o prolongamento da vida humana, o crescimento demográfico e a cultura de massa, fruto do processo de massificação.

REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Por analogia às revoluções políticas do século XVIII, foi dado esse nome ao processo histórico, contendo diferentes acontecimentos, que provocou uma transformação radical no sistema econômico, especialmente a partir de 1750. A utilização de máquinas nas fábricas e posteriormente nas indústrias é, provavelmente, a faceta mais visível da Revolução Industrial, mas esta não se esgota na mecanização industrial. Outro aspecto essencial é a divisão de trabalho, que implica um novo modo de organizar a atividade produtiva e que substituiu a atividade artesanal. No sistema doméstico artesanal, o artesão, seus familiares e agregados realizavam o trabalho integralmente. A divisão do trabalho fez com que os trabalhadores fossem reunidos em apenas um local e as diferentes partes do trabalho fossem distribuídas entre eles. Essa nova forma de organização da atividade produtiva fez com que a produtividade e a racionalização empregada no trabalho aumentassem, além de permitir um maior controle do tempo do trabalhador por seu empregador, o que promoveu um ritmo maior de produção. Assim, o trabalho deixou de ter o caráter de “arte de um ofício” e passou a ser, basicamente, a forma de se obter um salário/remuneração. Em geral, considera-se a Revolução Industrial dividida em três fases: Primeira Revolução Industrial (1750-1840, aproximadamente), marcada pela força mecânica das máquinas a vapor; Segunda Revolução Industrial (1850-1950, aproximadamente), marcada pela força motriz da eletricidade; Terceira Revolução Industrial (a partir dos anos de 1960), marcada pela revolução eletrônica.

Hoje, podemos falar de massificação, porque esse processo diz respeito, em última instância, ao aparecimento das massas (multidões), tendo como palco a metrópole moderna (a cidade grande). Os fenômenos das multidões e da metrópole ocorreram no interior do capitalismo, a partir da Primeira (século XVIII) e da Segunda (século XIX) Revoluções Industriais, que promoveram:

- a. o aparecimento das grandes concentrações urbanas e industriais;
- b. a lenta dissolução da sociedade tradicional agrária do Antigo Regime e de suas relações sociais (grupos tradicionais);
- c. as novas relações sociais, notadamente de caráter fragmentário e impessoal, características da cidade grande, que substituíram as relações sociais típicas das sociedades tradicionais (famílias, corporações de ofício, comunidades rurais).

O ideário político liberal burguês, que implementou o Estado-nação democrático, e o ideário econômico liberal burguês, que desenvolveu o capitalismo, ocorreram simultaneamente ao aparecimento e ao desenvolvimento da sociedade de massa.

Antigo Regime

Nome que designa a sociedade anterior à Revolução Francesa. Na França, desde a Idade Média, o rei podia convocar os Estados Gerais, uma antiga instituição da monarquia que reunia representantes dos três “Estados” (clero, nobreza e o “terceiro”, que abrangia os que não participavam do clero e da nobreza).

Em 1789, o rei convocou os Estados Gerais para, numa assembléia, aprovarem uma reforma tributária. O terceiro “Estado”, que teve apoio de uma parte da nobreza e do clero, rompeu com esse sistema de representação política, e foi declarada a Assembléia Nacional Constituinte. Nas ruas, a população, que também participava desse momento histórico, em 14 de julho invadiu a Bastilha, prisão onde estavam os adversários do rei. A Constituinte começou a desarticular a estrutura do Antigo Regime ao extinguir os três “Estados” que dividiam a sociedade e os privilégios da nobreza e do clero. O regime monárquico foi mantido, mas o monarca precisava se submeter à Constituição, tal como havia ocorrido na Inglaterra em 1688.

A Constituição foi promulgada em 1791, e foram convocadas eleições para a Assembléia Legislativa. Os adversários dessa nova situação política, inclusive o rei, não a aceitaram. Em meio aos acontecimentos da Revolução Francesa, Luís XVI foi julgado como traidor e guilhotinado em 1793. A República foi, então, proclamada, e as várias fases da Revolução Francesa se sucederam. Em 1799, o general Napoleão Bonaparte, por meio de um golpe, assumiu o poder e, quatro anos depois, coroou-se imperador, pondo fim a essa evolução. Mas o ideário político liberal burguês já estava em fase de consolidação. A Revolução Francesa, cronologicamente, foi a terceira que implementou este ideário.

A primeira foi a Revolução Gloriosa Inglesa (1688), que instituiu a monarquia constitucional na Inglaterra; a segunda foi a Revolução Norte-americana, de 1776 (a independência dos EUA).



Para **ANTHONY GIDDENS**, a modernidade seria uma forma de organização social surgida na Europa do século XVII, cuja influência se tornou, posteriormente, mundial. Três elementos separariam a ordenação social moderna das sociedades tradicionais:

- a. as mudanças são extremamente rápidas (ritmo da mudança);
- b. as transformações sociais atingem, virtualmente, qualquer local do planeta, pois suas regiões estão, cada vez mais, interconectadas;
- c. a natureza das instituições modernas: o Estado-nação, a metrópole, a dependência de fontes energéticas inanimadas e a transformação dos produtos e do trabalho assalariado em mercadoria são instituições particulares à Modernidade.

ANTHONY GIDDENS

Nascido em 1938, foi principal ideólogo do “Novo Trabalhismo”, de Tony Blair (primeiro-ministro britânico pertencente ao Partido Trabalhista) e da Terceira Via. Ele se inscreve na tradição do intelectual político, tal como Karl Marx, Bertrand Russel, Thomas Humphrey Marshall, dentre outros. É considerado o principal sociólogo inglês da atualidade. Não totalmente marxista ou liberal, em termos políticos, tampouco funcionalista, em termos sociológicos, seu pensamento tem pontos comuns aos de Marx, especialmente os relativos à mudança social, mas essa proximidade não evitou que fosse também influenciado por Weber e Durkheim, entre os sociólogos clássicos.

Desde 1970, Giddens vem afirmando a necessidade de uma revisão da Sociologia, a fim de dar conta dos desafios da modernidade. Diferencia a modernidade e a sociedade capitalista das sociedades anteriores, nas quais a sociedade consegue realizar o intercâmbio com a natureza de modo mais independente das classes dominantes e do Estado, sendo que a essas cabe a esfera do político. A sociedade capitalista é vista como uma “sociedade de classe”, onde os mecanismos de vigilância estão articulados à propriedade privada, os direitos no processo produtivo são diferentes e a esfera pública é ampliada. Nela, o conflito é estruturante da vida social. Para Giddens, a análise do capitalismo não deve se limitar àquela proposta pela teoria marxista e alguns de seus traços característicos, tais como a rápida mudança tecnológica, a propriedade privada, a mercantilização das relações sociais, por exemplo; para ele, o capitalismo é a única ordem que é e tem um “modo de produção”, o que significa que a economia tem parte destacada. Tais aspectos do capitalismo somente vigoram graças aos mecanismos de vigilância e de “pacificação” interna da sociedade.



Giddens defende, ainda, a hipótese de que a modernidade é multidimensional, no âmbito das instituições. Por isso, não é possível investigá-la a partir de um único viés, tal como os pensadores clássicos da Sociologia fizeram. Na análise de Marx, o capitalismo seria a força transformadora e moldadora do mundo. Em Durkheim, a modernidade seria explicada pelo impacto do industrialismo; assim, viveríamos numa ordem industrial e não capitalista. Já Weber abordou o capitalismo por meio da burocracia presente na racionalização da tecnologia e na organização das atividades humanas.

As análises de Marx (1818-1883) e Engels (1820-1895), conhecidas como Materialismo Histórico, desnudaram um dos maiores elementos característicos do mundo moderno, o capitalismo. Este foi definido como o empreendimento histórico-econômico no qual a realidade social, em que acontece a divisão do trabalho, ocorre fundamentalmente a partir da divisão entre os proprietários dos meios de produção (os “capitalistas”) e aqueles que somente têm sua força de trabalho (os “trabalhadores”), que é vendida aos primeiros em troca do salário. Para eles, ainda, o capitalismo tendia a se expandir com um alcance nunca antes atingido por uma outra ordem produtiva, como a feudal, por exemplo; e a sociedade moderna era o ápice do processo de expansão das forças produtivas (concepção evolucionista). Para o Materialismo Histórico, o Estado tradicional (sociedades diferentes da sociedade moderna, como a feudal, a romana, a egípcia, as indígenas, dentre outras) e o Estado moderno (Estado-nação) surgem atrelados, necessariamente, ao desenvolvimento material, que Giddens chama de "recursos materiais". Uma vez que Marx e Engels centraram suas análises na dimensão econômica, fazendo dela a base estrutural da sociedade, o capitalismo, como o modo de produção da sociedade moderna, foi o norteador da reflexão desses autores sobre a modernidade. Isso significa que, na sociedade moderna, foi desenvolvido um modo de produção centrado na divisão entre proprietários e não-proprietários dos meios de produção no qual o capital, por intermédio do trabalho assalariado, produz mais-valia (lucro), que, por sua vez, é transformada em capital acumulado. Portanto, o capitalismo é a força transformadora e modeladora do mundo moderno.



Karl Marx



Friedrich Engels

Materialismo histórico é a perspectiva analítica das sociedades criada por Karl Marx e Friedrich Engels no século XIX. Sinteticamente, ela está construída sobre as seguintes noções:

- a. não existe uma natureza humana (ou essência humana) realizada “fora” da circunstância histórica em que os seres humanos vivem;
- b. o ser humano é sempre historicamente condicionado por suas relações com outros homens e com a natureza e pelas relações do trabalho produtivo;
- c. essas relações condicionam o ser humano e também são condicionadas por ele, uma vez que os indivíduos as desenvolvem e/ou transformam;
- d. o ser humano é um ser social;
- e. a história é feita por homens/mulheres concretos, isto é, que vivem em certas condições materiais de vida, nas quais produzem e reproduzem suas vidas;
- f. a estrutura econômica é a base real da sociedade, e sobre ela está estabelecida a superestrutura jurídica e política, que corresponde, sempre, a uma determinada forma de consciência social;
- g. a divisão do trabalho ocorre entre os que detêm e os que não detêm os meios de produção;
- h. o que o trabalhador produz não lhe pertence, por isso seu trabalho lhe figura como algo exterior, alheio e estranho. Esse estranhamento é a alienação, tal como aparece nos Manuscritos Econômico-Filosóficos, como sendo resultante de um trabalho convertido em objeto, em algo exterior ao trabalhador;
- i. o produto do trabalho aparece na forma de mercadoria; e também o próprio trabalhador se converte em mercadoria, cujo preço é o salário. Assim, o trabalho não apenas produz mercadorias, mas também o próprio trabalhador, enquanto mais uma mercadoria. Contudo, o trabalhador é uma mercadoria diferenciada, pois produz valor, isto é, outras mercadorias, que serão vendidas com um sobrevalor (a mais-valia) lançado sobre o que elas valem e que fica para o patrão como o seu lucro.



De acordo com Durkheim, a natureza da modernidade é explicada a partir do impacto do industrialismo. A transformação social presente na modernidade não se deve ao capitalismo, mas ao

(...) impulso energizante de uma complexa divisão de trabalho, aproveitando a produção para as necessidades humanas através da exploração industrial da natureza. Vivemos numa ordem que não é capitalista, mas industrial (GIDDENS, 1991, p. 20).

Ele acreditava que o desenvolvimento posterior do industrialismo conduziria a uma vida social harmoniosa e gratificante, marcada pela combinação da divisão de trabalho e do individualismo moral.

!
ÉMILE DURKHEIM (1858-1917)

Para ele, o objeto da Sociologia era o *fato social*, entendido como qualquer forma de fazer, fixada ou não, e que exerce uma coação exterior sobre o indivíduo. Assim, as formas de conduta e de pensamento são exteriores ao indivíduo e exercem sua força coercitiva e imperativa sobre os indivíduos.

Em toda sociedade existe uma *consciência coletiva* – conjunto de crenças e sentimentos da média de seus membros – que se manifesta nas consciências individuais, mas é exterior e independente a elas, pois se impõe aos indivíduos e ainda sobrevive a eles. Fatos sociais são gerados por outros fatos sociais, que devem ser buscados no interior do modo de estruturação de uma dada sociedade. A primeira regra do método sociológico é ir aos fatos sociais e considerá-los, em vez de se considerar as idéias elaboradas sobre elas.



Max Weber abordou o capitalismo mediante o conceito de "racionalidade", formado, inclusive, pelos mecanismos econômicos apresentados por Marx e Engels, como, por exemplo, a transformação do salário em mercadoria. Entretanto, em Weber, o termo "capitalismo" não é usado no mesmo sentido empregado por Marx e Engels. A tônica weberiana é a burocracia, presente na racionalização da tecnologia e na organização das atividades humanas.

O conceito de "racionalidade" designa todo um contexto em que há a forma da atividade econômica capitalista, a dominação burocrática e a sociedade regida pelo direito privado burguês. Em tal contexto ocorreu a ampliação da organização racional da vida cotidiana, isto é, houve o aumento do quantitativo de dimensões sociais submetidas às decisões racionais dirigidas por um certo tipo de racionalidade (o agir-racional-que-visa-fins). Como nos informa Bárbara Freitag (p. 90), "*racional* [é] toda ação que se baseia no cálculo, na adequação de meios a fins, procurando obter com um mínimo de dispêndio um máximo de efeitos desejados, evitando-se ou minimizando-se todos os efeitos colaterais indesejados". Esse processo está intimamente ligado à industrialização do trabalho social, à mecanização industrial e ao moderno progresso científico e técnico. Isso significa que, nas sociedades pré-modernas (Estados tradicionais), a vida comunitária dos indivíduos (o Mundo das Normas Sociais, como diz Jürgen Habermas) era dirigida por valores diferentes da racionalidade técnico-instrumental.

A racionalidade da sociedade moderna implicou o transbordamento dos valores da racionalidade técnico-instrumental – a calculabilidade e a previsibilidade – que regem, por exemplo, os fins do aumento da produtividade e a eficácia no processo da produção mediante a racionalização da divisão do trabalho, para outros setores e atividades humanas. Assim, os diferentes setores da sociedade capitalista racionalizada e burocratizada passaram a ser regidos por uma razão técnica.

Weber mostrou que a racionalidade técnico-instrumental (ou razão instrumental ou agir-racional-que-visa-fins) foi institucionalizada na sociedade capitalista, o que significou, no nível econômico, a ação calculada dos empresários e, no nível político, a atuação competente da administração estatal (burocracia e burocratas). Poderíamos dizer, também, que, no nível de nossa vida cotidiana (Mundo das Normas Sociais), estamos, cada vez mais, tendo como orientadores os valores da razão instrumental: o cálculo das nossas metas (fins) e dos meios a serem utilizados, a eficácia, a previsibilidade.



Max Weber, com Durkheim, Marx e Engels, é considerado um dos elementos da trinca fundamental da Sociologia. Em sua obra clássica, *A ética protestante e o espírito do capitalismo* (1904-1905), apresentou as relações existentes entre o puritanismo protestante e a moderna economia burguesa, pois o ascetismo protestante era compatível e estimulador da racional e sistemática aplicação do homem ao trabalho. Sua concepção de Estado o afirma como aquela instância que detém os meios da violência física em determinado território, podendo aplicá-los aos que vivem nesse limite.

A comunicação de massa teve, portanto, como circunstância histórica, o processo de desenvolvimento marcado pelo capitalismo, pelo industrialismo, pela racionalidade e pela burocratização, pelo progresso técnico-científico e pelas revoluções industriais – aspectos que estão na origem do advento de uma cultura de massa.

ATIVIDADE



1. Você viu, no início desta aula, algumas abordagens que explicam a origem e o desenvolvimento da modernidade. Redija um texto no qual você apresente duas delas.

RESPOSTA COMENTADA

Certamente, você fez a escolha entre a Massificação, o Materialismo Histórico, o Industrialismo, a racionalidade burocrática e a interpretação de Anthony Giddens, e apresentou algumas implicações presentes nessas abordagens. Discuta sua resposta com seus colegas e seu tutor, no pólo.

O SÉCULO XX, A SOCIEDADE DE MASSA E A CULTURA DE MASSA

O termo *cultura de massa* apareceu, inicialmente, no contexto da Sociologia norte-americana da primeira metade do século XX e está na base dos Mass Communication Research, estudos realizados por teóricos norte-americanos sobre a comunicação de massa. De acordo com Morin, a cultura de massa é aquela

(...) produzida segundo as normas maciças da fabricação industrial; propaganda (sic) pelas técnicas de difusão maciça (que um estranho neologismo anglo-latino chama de mass media); destinando-se a um aglomerado gigantesco de indivíduos compreendidos aquém e além das estruturas internas da sociedade (classes, família etc.) (2005, p. 14).

Não é possível pensar esse tipo de cultura fora da sociedade de massa. Esta, por sua vez, somente pôde se realizar dentro das condições antes descritas. Ao longo do século XX, houve a extensão do capitalismo, do industrialismo, da racionalização e da burocratização da sociedade moderna por vastíssimas áreas do globo terrestre, basicamente como decorrência do processo de neocolonialismo (século XIX) e, ainda, do fenômeno que Morin designou como “industrialização do espírito”, o qual transcorreu no bojo do processo de massificação.

A “industrialização do espírito” foi estabelecida por Edgar Morin como o evento em que temos um segundo tipo de industrialização, a do espírito, e um outro modo de colonização, a da alma. Esses fenômenos foram possíveis graças a

(...) esse progresso ininterrupto da técnica, não mais unicamente voltado à organização exterior, mas penetrando no domínio interior do homem e aí derramando mercadorias culturais. Não há dúvida de que já o livro, o jornal, eram mercadorias, mas a cultura e a vida privada nunca haviam entrado a tal ponto no circuito comercial e industrial, nunca os murmúrios do mundo – antigamente suspiros de fantasmas, cochichos de fadas, anões e duendes, palavras de gênios e deuses, hoje em dia músicas, palavras, filmes levados através de ondas – não haviam sido ao mesmo tempo fabricados industrialmente e vendidos comercialmente (...) (2005, p. 13).

Um aspecto essencial da cultura de massa é a produção industrial dos bens culturais e sua transformação em mercadoria. Por isso, podemos falar de uma indústria da cultura. Isto significa que também a cultura passou a ser, maciçamente, produto a ser comercializado no contexto capitalista, o que é algo completamente novo na história humana. (Estamos, neste momento, apenas indicando o processo de industrialização e a produção cultural em série – serialização –, e não nos remetendo ao conceito de *Indústria Cultural*, da Escola de Frankfurt, que veremos no decorrer desta aula.)

A produção industrial da cultura se desenvolveu tanto no nível da iniciativa privada como no do Estado e, ainda, nos regimes capitalista e socialista. Ela se faz de acordo com o modelo industrial (técnico-econômico). No âmbito da iniciativa privada, temos a concentração técnico-industrial nas mãos daqueles que detêm a posse dos conglomerados e/ou grandes grupos de imprensa, dos meios audiovisuais (televisão, rádio, cinema e, mais recentemente, a internet). No âmbito estatal, o Estado agencia a concentração técnico-industrial.

A essa concentração corresponde uma concentração racional-burocrática (lembre-se de perspectiva weberiana). Assim, o contexto produtivo dos bens culturais – como, por exemplo, um jornal, uma emissora de rádio ou de tevê, um estúdio cinematográfico ou a produção independente de um filme – está marcado pela divisão do trabalho, pelos valores da racionalidade técnica e pela busca do lucro. Entre a idéia criadora e o produto final que chega ao público consumidor há diferentes instâncias pelas quais o bem cultural passa: o produtor, o escritor, o redator-chefe, os (quase) infindáveis e diferentes técnicos responsáveis, seja pelo som, imagem, maquiagem, cenário, figurino, revisão de um texto, desenhos, efeitos especiais, dentre outros. Também entre a idéia criadora e o produto final os valores da calculabilidade e da previsibilidade se interpõem.

Assim, em cada bem cultural produzido industrialmente estão presentes as questões relativas aos fins que serão atingidos pelos meios técnicos, a previsão de lucros, os gastos, o preço do produto, a época do lançamento e a rentabilidade, por exemplo. Portanto, todo produto da cultura de massa está caracterizado pelo poder técnico e pelo poder burocrático. Por isso, Morin concluiu que

(...) a concentração técnico-burocrática pesa universalmente sobre a produção cultural de massa. Donde a tendência à despersonalização da criação, à predominância da organização racional de produção (técnica, comercial e política) sobre a invenção, à desintegração do poder cultural (...) (2005, p. 25).

Podemos definir cultura de massa como o conjunto dos produtos culturais industrialmente produzidos que serão consumidos pelos diferentes segmentos sociais. Ela é o resultado da conjugação do desenvolvimento técnico-industrial com a transformação de toda realidade em mercadoria empreendida pelo capitalismo. Por isso, é a modalidade por excelência da cultura moderna, segundo Edgar Morin.



Na cultura de massa, encontramos, por um lado, todo um aparato tecnológico que proporciona a comunicação industrial, formada por uma rede de *mass media* ou Meios de Comunicação de Massa (MCM). Por outro, essa rede se enquadra grandemente dentro de um sistema de propriedade privada dos meios de comunicação, o que problematiza, dificulta e/ou impede a realização de produtos culturais que não gerem a margem de lucro necessária às empresas privadas, detentoras da posse dos Meios de Comunicação de Massa (MCM).

DESENVOLVIMENTO DAS TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO, CULTURA DE MASSA E MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSA

No mundo moderno houve um intenso desenvolvimento da técnica, que promoveu e também foi promovido pelo avanço do capitalismo e do industrialismo e pela racionalidade burocrática. Por isso, facilmente você reconhece a sociedade moderna como capitalista, industrial e tecnológica. Sem tecnologia, não estaríamos vivendo em uma cultura de massa, ligada cada vez mais pelos MCM, pois o suporte técnico acha-se na raiz do surgimento e/ou da renovação de meios técnicos massivos de comunicação e informação, conhecidos como Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Mais recentemente, com o advento da Terceira Revolução Industrial, as Novas Tecnologias de Comunicação e Informação (NTCI) passaram a integrar a cultura de massa.

Os MCM, desde o século XIX, foram o instrumental usado para a internacionalização da comunicação. Isto significou uma liberação crescente dos “fluxos informacionais”, isto é, com base no ideal iluminista da “liberdade de pensamento e de opinião”, um dos direitos civis do cidadão; foram criados meios técnicos que permitiam que as informações chegassem às massas, atravessando, inclusive, as fronteiras dos Estados-nação. Por outro lado, não podemos esquecer que esses meios técnicos de comunicação massiva estavam (e ainda estão) nas mãos da iniciativa privada e/ou do Estado, o que implica os diversos tipos de controle da informação (por exemplo, a censura como elemento de segurança do Estado, os conteúdos que têm dificuldade de ser vendidos) e, ainda, a “criação” de conteúdos informacionais (por exemplo, as campanhas estatais nazistas defendendo a supremacia da raça ariana, a inferioridade dos ciganos, dos judeus, dos homossexuais; a criação de crises governamentais e até de guerras pela mídia, que vendem jornais, revistas, programas televisivos). Mesmo com todo esse paradoxo, o certo é que houve a massificação e a internacionalização da comunicação.

Apresentamos a você alguns marcos históricos do desenvolvimento desse processo e das tecnologias de comunicação:

- Os irmãos Chappe inventam o telégrafo de tipo visual, e a primeira linha de transmissão dos sinais é inaugurada em 1794 – infelizmente a “linguagem de sinais telegráficos” tornou-se, por longo tempo, segredo de Estado, sendo somente usada para fins militares.

- O telégrafo elétrico é criado em 1837 – seu uso civil somente foi permitido quinze anos depois.
- Por volta de 1830-1840, são definidos os primeiros gêneros da cultura de massa, que, à época, ficaram conhecidos como "literatura industrial", porque era produzida em série. O folhetim, nascido na Europa, é o grande exemplo de uma literatura melodramática voltada para o grande público, e que foi o veículo de uma “internacionalização do sentimento”: “(...) Traduzido em várias línguas, seu original é adaptado à mentalidade dos leitores dos países onde é publicado. A cristalização do gênero está ligada à história da imprensa, pois ele nasce de seu seio como meio de elevar as tiragens (...) (MATTELART, 2002, p. 53). Outro importante gênero são os *comics* (tipo de história em quadrinho), surgidos nos EUA e que, inicialmente, circularam nos suplementos cotidianos dos jornais.
- Em 1851, é criado o primeiro cabo submarino (a Primeira Exposição, realizada no Crystal Palace de Londres, inaugurou o cabo que ligava Calais a Douvres e Paris à praça financeira de Londres).
- É criada, em 1865, a União Telegráfica Internacional.
- Surge o primeiro cabo transatlântico, em 1866.
- O telefone é patenteado por Edison, em 1876 – “(...) a primeira transmissão entre Paris e Bruxelas ocorreu em 1887, e a Londres três anos mais tarde. O telefone adquire dimensão realmente mundial somente em setembro de 1956, com a inauguração do primeiro cabo telefônico submarino transatlântico, pouco antes do lançamento do primeiro satélite artificial (...)” (MATTELART, 2002, p. 34).
- Edison apresenta o fonógrafo em 1877, inaugurando a “era fonográfica” dos “discos” (vinis), antecessores dos CDs. Em 1902, o magnífico cantor de ópera Enrico Caruso realiza a primeira gravação bem-sucedida. Em 1904, um de seus discos, gravado em Milão, ultrapassa a vendagem de um milhão de cópias.
- Realiza-se a Primeira Exposição Internacional da Eletricidade, em Paris, em 1881.
- Em 1865, os irmãos Lumière projetam o primeiro filme, que marca o início da “era do cinema”. Em 1896, o cinema chega ao Brasil.

A Pathé Frères se firma na Europa como a grande produtora e distribuidora de filmes e aparelhos. Nos EUA, em 1913, surge Hollywood. A Primeira Guerra Mundial praticamente acabou com a emergente indústria cinematográfica européia e abriu as portas do mundo para o cinema norte-americano, à exceção do caso alemão, única indústria cinematográfica européia que manteve alguma força. Mas a Segunda Guerra praticamente a liquidou. Já em 1919, 90% dos filmes exibidos na Europa vinham dos EUA.

- A "era das radiocomunicações" é inaugurada em 1901 com Guglielmo Marconi, que irradia pelo Atlântico os sinais correspondentes à letra s: "abre-se a livre concorrência no interior do seletor dos proprietários de patentes de uma tecnologia que será de uso exclusivamente militar até o final da Primeira Guerra" (MATTELART, 2002, p. 33).
- "O século XIX inventa o *news* e, com ela, o ideal da informação instantânea. Entre 1830 e 1850 criam-se as grandes agências. A partir de 1875, começam a formar-se os grupos de imprensa. Surgem os primeiros gêneros escritos da produção cultural de massa. Antes mesmo da Primeira Guerra, as indústrias do cinema e da música revelam seu potencial de exportação" (MATTELART, 2002, p. 47).



News e os agentes da news

News são as notícias, e seus agentes são as "Agências de Notícias". Você já deve ter reparado, por exemplo, nos nomes Reuters e AFP (Agence France Presse) em jornais ou na internet. São agências de notícias que, desde o século XIX, têm a função de coletar e difundir notícias pelo mundo. Atualmente, há, no máximo, cinco grandes agências de notícias no mundo. Isto significa que parte considerável da informação que você recebe diariamente sobre o que ocorre no planeta é produzida nos escritórios dessas agências e retransmitida pelas cadeias de rádio, televisão, revistas, jornais, internet. Segundo Mattelart (2002, p. 48), desde 1870 vêm ocorrendo alianças e também fusões entre as agências, que dividem "o mundo em 'territórios' ou esfera de influência. (isto foi a) eclosão de um mercado da informação pensado em âmbito mundial orientado por interesses geopolíticos. Todas se comprometem a não divulgar notícias no 'território' alheio".



News value ou *human interest*, segundo Mattelart (2002), é um gênero da literatura jornalística desenvolvido nos EUA no século XIX e que chegou à Europa no final deste século, especialmente com a edição européia do *New York Herald*, jornal de Nova York. O gênero se caracteriza pela "informação pontual, rápida, concisa como uma mensagem telegráfica, útil, que trata de generalidades" (MATTELART, 2002, p. 33).

Com a terceira Revolução Científica, tornou-se possível falar das Novas Tecnologias de Comunicação e Informação (NTCI). Elas, de acordo com Aluizio Trinta e Ilana Polistchuk (2003, p. 43),

[nomeiam...] todos os aparatos, instrumentos, apetrechos e elementos (de natureza material e de ordem técnica) que permitem coletar e armazenar dados, reproduzir programas, fazer circular, à escala do planeta, grandes quantidades de informação, bem como introduzir e operar mudanças quantitativas e qualitativas em processos de produção. (...) o que se tem buscado são meios de se obter a maior acumulação possível de informação – bem supremo na nossa época –, no menor espaço, ao mais baixo custo e da forma mais suscetível de circular e se propagar com a maior rapidez.

(...) dizem respeito aos aparelhos de produção e de transmissão de imagens (meios audiovisuais de comunicação), bem como aos aparatos próprios à rápida transmissão de informações e dados (...). Sua imediata incorporação aos domínios da informática (que dispõe sobre os modos de tratamento automático da informação) e das telecomunicações (com a utilização de fibras óticas e de satélites para o envio de informação sonora ou visual por meio de ondas de sinais) é prova maior de procedência e de sua aguardada serventia (...).

Esses autores ainda as dividem em:

- a. "Tecnologias de Consumo": telefone móvel (dito celular), videocassete, televisão de alta definição DAT (*digital audio tape*), MD (minidisco digital óptico, videodisco (DVD) e videogames, dentre outros.
- b. "Tecnologias de Difusão" (de sinais): satélites, fibra óptica, antenas parabólicas, tevê a cabo e redes digitais, por exemplo.

A CULTURA DE MASSA E OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSA (MCM)

No campo das mídias, a massificação diz respeito ao aparecimento, sobretudo, das emissões radiofônicas, das apresentações cinematográficas e da circulação da imprensa impressa, na segunda metade do século XIX. Ela consiste na capacidade de os meios de comunicação atingirem a todos os membros de uma audiência com uma mesma mensagem, em meio à tendência à homogeneização do público pela indústria da cultura.

A partir desse contexto foi possível o conceito de comunicação de massa, que seria aquele dirigido a um grande, heterogêneo e anônimo público, por meios técnicos, sustentado pela economia de mercado e

a partir de uma fonte organizada de modo complexo (recorde-se da divisão do trabalho de modo racionalizado e burocratizado). À medida que essa fonte implica uma extensa rede de profissionais e de divisão de trabalho, torna-se bastante onerosa, o que faz com que as organizações de comunicação de massa dependam, com fins de sobrevivência e/ou de expansão, dos imperativos do consumo.

Também é aceito o fato de, em primeiro lugar, os meios de comunicação de massa serem caracterizados pela mediação da comunicação por máquinas – aparelhos e dispositivos mecânicos, elétricos e eletrônicos – que permitem o registro e a difusão de mensagens impressas e gravadas em milhões de cópias; a produção, a transmissão e a recepção de mensagens audiovisuais para milhões de aparelhos receptores; a produção e a difusão de mensagens em filmes cinematográficos, por exemplo.

Em segundo lugar, os meios de comunicação de massa alcançam uma vastíssima audiência, que, em algumas situações, costuma ser de centenas de milhares e/ou milhões de telespectadores, ouvintes, leitores. Essa heterogênea audiência, para a fonte, é constituída por indivíduos anônimos e dispersos geograficamente, mesmo que a mensagem seja voltada para um público específico (um gênero sexual, uma faixa etária etc.).

Você já deve ter percebido que falar da cultura de massa implica falar da comunicação de massa. São fenômenos absolutamente interligados. A seguir, serão apresentadas algumas posições teóricas acerca deles.

ATIVIDADE



2. Discuta a presença das Tecnologias de Comunicação e das Novas Tecnologias de Comunicação e Informação no estabelecimento de uma cultura de massa, considerando os seguintes aspectos:

- a. a importância do aparato tecnológico para a massificação e internacionalização da comunicação de massa;
- b. o conceito de comunicação de massa.

RESPOSTA COMENTADA

a. Em sua argumentação, você deve ter relacionado os temas das Revoluções Industriais e o desenvolvimento técnico, assim como o desenvolvimento e a criação de um aparato tecnológico voltado para a comunicação de massa e a importância dele para a internacionalização dessa forma de comunicação.

b. Você deve ter conceituado a comunicação de massa, relacionando-a à mediação comunicacional feita pela máquina e ao alcance da audiência.

USOS E IMPLICAÇÕES DO TERMO CULTURA DE MASSA (MASS CULTURE)

No processo de desenvolvimento do capitalismo, vimos surgir a massa, a dissolução dos sistemas tradicionais de classe e da cultura de massa. O significado dessa cultura tem sido pensado sob diversas perspectivas. Algumas delas serão aqui apresentadas:

Os professores da Universidade de Columbia (EUA) **PAUL LAZARSFELD** (1901-1976) e **ROBERT MERTON** (nascido em 1910), em seu modelo teórico de comunicação, conceberam a comunicação de massa como tendo funções e disfunções (resultados indesejáveis). Uma primeira função seria a de atrair prestígio, pois a posição social de pessoas e de grupos é prestigiada e ganha atenção quando consegue aparecer nas mídias. Dentre as outras funções podemos destacar a do entretenimento e a de reforçar normas e comportamentos sociais explícitos e implícitos. As funções contribuem para a adaptação ou para o ajuste das pessoas ao sistema social. A disfunção seria o "efeito narcotizante" da mídia. Na medida em que esta acarreta, por um lado, um excesso de informação e que é disseminada sem nenhuma hierarquização, e, por outro, o entretenimento veiculado na forma espetacular e ruidosa, os meios de comunicação de massa tendem a entorpecer a sensibilidade do público, o que contribuiria, em parte, para a diminuição da participação política dos indivíduos em ações sociais devido ao desinteresse (apatia política das grandes massas). Isto significa que há tanta informação sendo jogada sobre o receptor que ele não consegue dar conta de tudo, ou seja, não consegue ler, ver, ouvir tudo e, por isso, fica perdido, entorpecido.

PAUL F. LAZARSFELD

Psicólogo austríaco, com formação em pesquisa experimental, emigrou para os EUA em 1935. Em 1941, fundou o Bureau of Applied Social Research, da Universidade de Columbia. De acordo com Mattelart (2001, p. 43), ele assumiu a responsabilidade do Princeton Radio Project, financiado pelo "psicólogo e diretor de pesquisa da rede radiofônica CBS Frank Stanton (que na era da televisão se torna seu presidente e diretor geral). Esse projeto de pesquisa administrativa inaugurou uma linha de estudos quantitativos sobre audiências. A colaboração entre os dois homens resulta, igualmente, no aperfeiçoamento do 'analisador de programa' (*program analyser*) ou 'máquina de perfis' (*profile machine*), encarregado de registrar as reações do ouvinte em termos de aprovação, aversão ou indiferença. O ouvinte exprime sua satisfação apertando o botão verde, à esquerda. Deixar de apertar os botões equivale à indiferença. Os botões ligam-se a um medidor onde agulhas registram, sobre o cilindro rotativo de papel, os altos e baixos da reação do ouvinte. Batizado de 'analisador Lazarsfeld-Stanton', o processo, criado para o rádio, logo é aproveitado pelos especialistas de análise das reações do público de cinema".



ROBERT MERTON

Sociólogo norte-americano e teórico do método sociológico e da sociologia das ciências. Defendeu uma Sociologia de inspiração funcionalista em sua obra clássica *Social Theory and Social Structure*. Junto com Lasswell, Kurt Lewin e Carl Hovland, é considerado um dos pais da Mass Communication Research, escola teórica norte-americana de investigações da comunicação de massa.



Na Europa do período entre guerras, teve início a formação de uma importante corrente teórica de análise da sociedade moderna, a Teoria Crítica, que nomeia a reflexão realizada por sucessivas gerações de teóricos reunidos, desde a década de 1960, sob o nome "Escola de Frankfurt".



Escola de Frankfurt

Sua origem foi o Instituto para a Pesquisa Social, fundado em 1923, em Frankfurt, por um grupo de jovens intelectuais de esquerda com o objetivo de ampliar as análises marxistas ao englobar o tema da cultura. Sob a direção de Max Horkheimer, por volta de 1931, o Instituto passou a se tornar mais influente e a procurar elaborar sínteses que reunissem "a filosofia clássica e as ciências humanas, (...) o marxismo e certa vanguarda do pensamento burguês, corporificadas à época, principalmente pela sociologia weberiana e pela psicanálise freudiana" (DUARTE, 2004, p. 12).

O Instituto desenvolveu um programa de pesquisa social interdisciplinar que serviu de base para uma teoria crítica da sociedade. Se por um lado não se pode esquecer que este nome comum reúne diferentes pensadores, portadores de "sensíveis diferenças entre si, tanto em sua postura epistemológica quanto em suas estratégias políticas", por outro, "o que caracteriza a sua atuação conjunta é a sua capacidade intelectual e crítica, sua reflexão dialética, sua competência dialógica ou aquilo que Habermas viria a chamar de 'discurso', ou seja, o questionamento radical dos pressupostos de cada posição e teorização adotada" (FREITAG, 1990, p. 33-34).

Segundo Rüdiger (1999, p. 13-14), a Teoria Crítica teve três momentos:

- Materialismo interdisciplinar (primeiro período): marcado pela análise dos problemas a partir de uma teoria social fundada na crítica da economia política.
- Segundo período (entre 1945/51): as pesquisas foram desenvolvidas histórico-filosoficamente e os problemas investigados sob a ótica de uma *crítica da razão moderna*.
- Terceiro e último momento: assinalado, dentre outros aspectos, pelo retorno ao projeto original por meio de “uma *ciência social crítica*, cujo ponto de partida remonta ao ensaio *Teoria crítica e teoria tradicional*” (HORKHEIMER, 1937).

A Teoria Crítica desenvolveu o conceito de *Indústria Cultural*, uma de suas noções mais conhecidas e usadas até fora do circuito acadêmico. A expressão apareceu na *Dialética do esclarecimento* (1947), de Adorno e Horkheimer, apesar deste último já tê-la usado, em 1941, na obra *Arte moderna e cultura de massa*. Eles assistiram, impressionados, ao surgimento e ao desenvolvimento das indústrias fonográfica e cinematográfica, que, com o fonógrafo e o cinematógrafo, provocaram uma completa mudança nos setores ligados ao som e à imagem. Ao discordarem do uso do termo “cultura de massa”, muito usado pelos norte-americanos, porque acreditavam que essa expressão podia indicar, erroneamente, uma cultura surgida *espontaneamente* das massas, sugeriram o emprego do conceito de Indústria Cultural.

Esse conceito passou a nomear o processo histórico-filosófico em que a cultura foi transformada em bem de consumo, ou seja, em mercadoria, porque as relações mercantis, instauradas no capitalismo, se estenderam também à vida social, tornando-se, pois, hegemônicas. Assim, essa expressão designa a estrutura e o significado das transformações sociais ocorridas na modernidade, por meio das quais o modo de produção capitalista tornou-se também produtor de uma cultura industrial voltada para as massas. Os fundamentos da Indústria Cultural são os mesmos do dispositivo da moderna sociedade industrial: “uso crescente da máquina, submissão do ritmo humano ao ritmo da máquina, divisão do trabalho, alienação do trabalho (...)” (SILVA, 1987, p. 217).

É inegável que o mercado de bens culturais favoreceu a circulação e a distribuição desses bens, para além dos limites tradicionais da aristocracia e do mecenato. Mas não podemos esquecer, como nos avisa Habermas, que os valores mercantis acabaram ultrapassando o mero nível das trocas (compra/venda) e alcançaram o princípio da constituição das obras:

(...) as leis do mercado já penetraram na substância das obras, tornando-se iminentes a elas como leis estruturais. Não mais apenas a difusão e a escolha, a apresentação e a embalagem das obras – mas a própria criação delas enquanto tais se orientam, nos setores amplos da cultura dos consumidores, conforme pontos de vista da estratégia de vendas no mercado (HABERMAS, 1984, p. 195).

Por conseguinte, a Escola de Frankfurt defende a posição que a Indústria Cultural aliena o ser humano, à medida que cada um de nós, massacrado pela ação dos Meios de Comunicação de Massa, tenderia a perder, paulatinamente, a capacidade de reflexão sobre si e o contexto social, e a ser transformado em mera engrenagem (em mero produto) de manutenção do sistema. Os que defendem essa postura afirmam, ainda, que a produção da indústria cultural, ao ser dirigida pelos interesses do mercado, acaba por conduzir ao sacrifício da qualidade dos bens culturais, porque somente terá vez e valor o que for ao encontro dos valores mercadológicos e der lucro satisfatório aos produtores. Assim, cairíamos na perpétua oposição qualidade x quantidade; elegância x grosseria; estética x mercadoria; consciência x ignorância; cultura x divertimento.



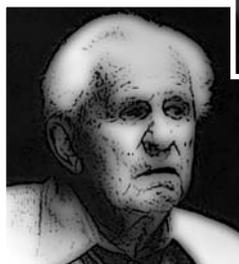
Theodor Adorno



Max Horkheimer



Erich Fromm



Herbert Marcuse



Jürgen Habermas



Walter Benjamin

Umberto Eco reuniu argumentos a favor e contra a comunicação de massa. Em geral, as posições desfavoráveis tendem a acentuar o caráter conformista dos meios de comunicação de massa, uma vez que eles acarretam uma postura acrítica e passiva, veiculam e difundem uma cultura homogênea, estão submetidos à lei da oferta e da procura da economia baseada no consumo e na influência persuasiva da publicidade, homologam somente o que já for assimilado, e são, enfim, superficiais. Os argumentos favoráveis à comunicação de massa percebem nela instrumentos democráticos que proporcionam mais meios de expressão e de oportunidades aos indivíduos e que por isso os libertam, oferecem ao menos alguma cultura ao homem "médio", como em nenhuma outra época, difundem um quantitativo enorme de obras culturais a baixo preço, podem pôr a nu a corrupção e proporcionam entretenimento.

Para Eco, é um pseudoproblema questionar se a existência da cultura de massa é boa ou má. A questão está em perguntar qual ação cultural permitirá que os meios de comunicação de massa veiculem valores culturais.



Umberto Eco

CONCLUSÃO

Ao longo desta aula, estudamos as implicações históricas, presentes na constituição da sociedade moderna, por meio das seguintes abordagens: o Materialismo Histórico de Marx e Engels e sua análise do capitalismo; a perspectiva de Durkheim e sua leitura do industrialismo; a interpretação weberiana da racionalização burocrática; a perspectiva de Anthony Giddens, que busca contemplar a junção desses elementos em sua análise. Esse percurso foi necessário para explicar a sociedade moderna como o lugar do aparecimento da cultura de massa e da comunicação de massa, que foi discutida a partir de alguns marcos teóricos (Lazarsfeld e Merton, Escola de Frankfurt e Umberto Eco).

ATIVIDADE FINAL

Comente duas perspectivas teóricas que discutem o conceito de comunicação de massa.

COMENTÁRIO

Ao elaborar sua argumentação, você escolheu entre as perspectivas de Lazarsfeld e Merton (função e disfunção da mídia), da Escola de Frankfurt (Indústria Cultural e a alienação do receptor/consumidor) e a de Umberto Eco (aspectos positivos e negativos da comunicação de massa e sua pergunta básica).

RESUMO

As condições históricas que marcaram o aparecimento de uma cultura de massa, no século XIX, podem ser entendidas a partir de algumas abordagens como a massificação, o materialismo histórico, o industrialismo e a racionalidade-burocrática. Dessa forma, a compreensão plena do significado do surgimento da cultura de massa e seu conceito, assim como sua ligação com os meios de comunicação, devem ter como base algumas perspectivas teóricas que analisam a relevância do desenvolvimento técnico para massificação e internacionalização dos processos comunicativos.

AULA 16

A imagem e as tecnologias: televisão

Meta da aula

Apresentar a televisão, considerando aspectos históricos, conceituais e de produção.

objetivos

Esperamos que, após o estudo do conteúdo desta aula, você seja capaz de:

- descrever alguns aspectos históricos da trajetória da televisão, no que diz respeito ao desenvolvimento de uma forma própria de produção televisiva;
- avaliar o processo comunicativo em televisão, a partir da concepção de promessa;
- analisar a função do gênero televisivo nesse processo comunicativo.

INTRODUÇÃO

Na Aula 3, abordamos a trajetória da imagem no século XX, lembrando que a tecnologia que permitiu a fotografia, o cinema e a televisão teve suas raízes no século XIX.

Somente para lembrar, as primeiras transmissões de televisão datam dos anos de 1930: na Inglaterra, em 1935; nos Estados Unidos, em 1939.

Após a resolução de algumas questões relacionadas aos sistemas de transmissão de sinais, a televisão espalhou-se pelo mundo. No entanto, apesar das previsões de que com sua propagação o cinema estaria fadado à extinção, tal não ocorreu. Essa discussão, aliás, sempre acompanhou o surgimento dos aparatos tecnológicos imagéticos: o surgimento do vídeo também pareceu “sentenciar” o cinema; a televisão e o vídeo incorporados ao fazer pedagógico levaram a que se pensasse na substituição do professor... Bem, atualmente sabemos que essas previsões não ocorreram e as tecnologias devem ser abordadas tendo em vista o seu potencial para a Educação.

Nesse sentido, é importante compreendermos os mecanismos da linguagem televisiva e isso, como nos diz Elizabeth Duarte,

exige movimentos em diferentes direções: 1) aos modelos teóricos de compreensão dos processos comunicativos nos quais a comunicação televisiva se insere; 2) ao contexto de grandes transformações tecnológicas ocorridas nos últimos cem anos, do qual a própria televisão faz parte, igualmente responsável pelos sentidos produzidos; 3) à construção de metodologias que possam servir de instrumento seguro para a análise dos produtos televisivos (DUARTE, 2004, p. 69).

DAS ORIGENS, COM OS PRIMEIROS PROGRAMAS, À CONSTITUIÇÃO DE UM FORMATO PRÓPRIO

A linguagem televisiva, assim como a cinematográfica, levou algum tempo para se formar. Isso significa que o formato dos programas televisivos que hoje conhecemos demorou a ser encontrado. Inicialmente, a estrutura dos programas e as formas de relação com o público seguiram os padrões de outra mídia: o rádio.

[...] Herdando dele, ao mesmo tempo, a programação, os profissionais e a popularidade junto ao público – o que a fez ser conhecida como um “rádio com imagens” – a TV promoveu um processo de identificação cultural nunca experimentado antes na nossa história, esta sempre tão regionalista e fragmentária (COSTA, 2005, p. 128).

Não se tratou de um fenômeno nacional; nos Estados Unidos, o mesmo processo ocorreu. Como nos dizem Straubhaar e LaRose (2004), os programas televisivos norte-americanos que foram ao ar, logo no início, vieram do rádio: muitos *westerns*, comédias. No caso dos *shows* de variedades, além do rádio, muito veio do teatro de **VAUDEVILLE**. Não eram somente os modelos; também os profissionais de rádio e teatro foram trabalhar nas emissoras de televisão.

Ainda segundo esses autores, a indústria cinematográfica lutou, inicialmente, contra o sistema televisivo. Os filmes posteriores a 1948, por exemplo tinham uma cláusula em seus contratos de produção impedindo que fossem liberados para a TV. Nos anos de 1950, a indústria cinematográfica foi obrigada, pelo governo, a sair ao menos de uma das fases do negócio de cinema, que incluíam a produção, a distribuição ou a exibição. Dessa forma, os estúdios foram obrigados a abrir mão das salas de cinema que controlavam pelo país. Com isso, eles começaram a repensar a forma de relação com a televisão: já que não podiam combatê-la, o melhor seria unir-se a ela. Os estúdios Disney foram os primeiros a produzir programas para a televisão, em 1954; e a partir de 1961, o boicote de filmes para a TV terminou.

Curiosa foi a mudança temática que ocorreu nas produções fílmicas a partir desse período. Segundo Straubhaar e LaRose (2004), o público, assim que adotou a televisão como diversão caseira, começou a demandar algo diferente do cinema. Hollywood pôde colocar, nos seus filmes, mais material controverso do que poderia pôr na TV, como sexo, por exemplo. Passou, também, a abordar questões da juventude e sociais. No entanto, o que parece ficar claro é que a televisão pode não ter acabado com o cinema, mas este acabou sofrendo um declínio, por esta ou por outras razões. E, a partir da década de 1960, a indústria cinematográfica passou por redimensionamentos: os estúdios passaram a investir na produção de séries televisivas. A era dos grandes estúdios acabou.

A televisão não apresenta uma programação única. Ela é heterogênea, pois dispõe de condições estruturais para o desenvolvimento de uma programação variada. No Brasil, isso foi claramente perceptível nos primeiros programas dos anos de 1950.

O primeiro nome de destaque na história da televisão brasileira é o de Assis Chateaubriand, que trouxe a TV para o Brasil. Já em setembro de 1950, foi ao ar uma transmissão da TV Tupi (ainda em

VAUDEVILLE

Era um *show* de palco com atos variados, tais como canções, danças, comédia e acrobacias.

fase experimental) de um filme em que Getúlio Vargas falava sobre seu retorno à vida política (CHAVES, 2005).

Nos primeiros anos, nossa programação era provida pelas séries norte-americanas – *westerns* como *Bonanza*, *Gunsmoke* ou aventuras como *Lassie* e *Rin-Tin-Tin* – e por produções nacionais, como o famoso *Vigilante rodoviário*. Além, é claro, do *Repórter Esso*.



Figura 16.1: Cena do seriado *Vigilante rodoviário*.

Fonte: <http://www.vigilanterodoviario.com>



Figura 16.2: Cena do seriado *Vigilante rodoviário*.

Fonte: <http://www.vigilanterodoviario.com>

Segundo Costa (2005), ainda na década de 1950, foi ao ar o nosso primeiro programa televisivo, denominado *Show da Taba*, apresentando música, ficção e humor. Contava com a participação de Homero Silva e Lolita Rodrigues e era transmitido pela TV Tupi de São Paulo. De acordo com a autora,

[...] Depois de uma década de improvisação e aproveitamento da bem-sucedida experiência radiofônica, a televisão começa a amadurecer e a lançar um cast novo já formado diante das câmeras, com aquela extroversão e fotogenia que consagrou inúmeros atores, atrizes e apresentadores (p. 127).

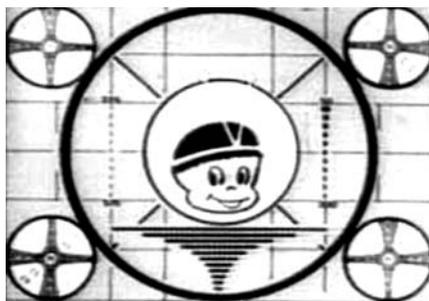


Figura 16.3: Marca da TV Tupi.

Fonte: <http://www.tvgazeta.com.br/historia/50.php>

Em 20 de janeiro de 1951, Assis Chateaubriand inaugura a filial carioca da TV Tupi, que começou a apresentar, em 1º de abril de 1952, o *Repórter Esso*, que já era um grande sucesso no rádio. Criado em agosto de 1941, foi inspirado no modelo norte-americano com notícias procedentes da United Press International (UPI).

Depois, outras emissoras foram inauguradas: a TV Record, em 1953, e a TV Rio, em 1955, cujo destaque eram programas humorísticos. Em 1957, estréia na TV Tupi do Rio de Janeiro aquele que é considerado um dos maiores nomes da comunicação televisiva brasileira: Abelardo Barbosa, o Chacrinha.

Em 14 de fevereiro de 1958, o papa Pio XII declarou Santa Clara como a padroeira da TV. Segundo a lenda, em 1252, muito doente e em casa, Santa Clara teve visões perfeitas da missa de Natal, como se assistisse pela televisão, e por isso foi a escolhida pelo papa.



Figura 16.4: Chacrinha em programa no ano de 1961.

Fonte: <http://cienciahoje.uol.com.br/controlPanel/materia/view/2268>



Figura 16.5: Chacrinha, em outro momento.

Fonte: http://geocities.yahoo.com.br/tevebrasil/chacrinha/chacrinha_fotos.htm



Figura 16.6: *Repórter Esso*.

Fonte: <http://netpropaganda.terra.com.br/materia/?id=391>

Na década de 1960, profissionais do teatro e do cinema – roteiristas, câmeras etc. – migraram para a televisão, dando uma enorme contribuição para o estabelecimento do seu formato e da sua linguagem. A televisão, ao menos em nosso país, assumiu rapidamente a posição de maior entretenimento nacional, tornando-se, também, uma das fontes de identidade e integração nacional.



ATIVIDADE

1. Descreva, com suas palavras, como se desenvolveu a televisão nos primeiros anos, no que diz respeito aos tipos de programas produzidos e a influência de outras mídias.

RESPOSTA COMENTADA

Na sua resposta, devem estar presentes os seguintes pontos: a influência do rádio e o formato dos programas no período inicial da televisão; as comédias, os westerns e os programas de variedade, que também eram influenciados pelos musicais do vaudeville.

O PROCESSO COMUNICATIVO DA TELEVISÃO

Com a TV, o homem foi inserido no processo histórico do seu mundo como testemunha ocular de um sem-número de acontecimentos. Uma das características da transmissão televisiva, principalmente de fatos ao vivo, é colocar o indivíduo em relação com eventos que ocorrem em outro lugar, como se ele lá estivesse, como testemunha, mas não como ator participante.

Um fato muito citado pelos estudos mais recentes sobre a mídia televisiva e seus processos é o atentado terrorista nos Estados Unidos, quando dois aviões se chocaram contra as Torres Gêmeas em Nova York, em 11 de setembro de 2001. A cobertura televisiva fez com que milhões de pessoas no mundo inteiro acompanhassem, com aqueles que estavam presentes ao local, o choque do segundo avião. Especialistas afirmam que os terroristas tinham conhecimento suficiente dos processos televisivos, para marcar o intervalo entre os choques dos dois aviões de forma a garantir a cobertura dos fatos. Se os dois aviões se chocassem com pouco intervalo de tempo, não haveria transmissão ao vivo, para todo o planeta, do impacto causado pelo segundo avião. Tal intervalo – de cerca de 15 minutos – foi o suficiente para que a logística da cobertura televisiva chegasse ao local, mas insuficiente para a defesa norte-americana realizar qualquer iniciativa (DUARTE, 2004).

Tais observações são importantes para pensarmos na potencialidade que a televisão tem de nos “colocar no meio dos acontecimentos”

quando estamos no meio de nossa sala. Além disso, devemos observar criticamente, também, a potencialidade que ela tem de dar *tons de veracidade* a fatos ficcionais.

Para melhor compreender os processos de comunicação televisiva, vamos apresentar dois tipos de modelos que se diferenciam conforme a perspectiva da relação emissor e telespectador.

Os estudos que abordam a comunicação televisiva, comumente, apresentam o *modelo de contrato* como o mais adequado para se compreender como ela estabelece a ligação entre os atores envolvidos nesse processo. Esse modelo pressupõe um acordo no qual o emissor e o receptor reconhecem que se comunicam e o fazem por razões partilhadas, ou seja, os motivos, para produzir e para assistir, são comuns entre aqueles que estão envolvidos na transmissão e na recepção dos programas. No entanto, esse modelo não é unanimidade. Casati, por exemplo, indaga sobre como emissor e receptor podem compartilhar razões para assistir a um programa. A televisão produz um programa tendo em vista a sua audiência, e se não houver compartilhamento de razões, o que restará ao receptor? Mudar de canal? Reclamar através de cartas e telefonemas? (CASATI apud JOST, 2004). Os adeptos do modelo do contrato afirmam que este pacto está dentro do texto, ou seja, o programa é produzido tendo já uma idéia prévia do público e dos seus interesses.



FRANÇOIS JOST

É professor de Ciência da Informação e da Comunicação da Universidade de Sorbonne Nova, Paris III. Ele também é diretor do Centro de Estudos das Imagens e dos Sons Midiáticos (Centre d'études des images et des sons médiatiques – CEISME) em Paris.

Posicionamentos interessantes ou alternativas a esta concepção podem ser encontradas, por exemplo, nos trabalhos de **FRANÇOIS JOST**. Para ele, a comunicação televisiva não é recíproca, por isso ele defende o *modelo de promessa* como o mais adequado para se compreender os processos pelos quais ela se desenvolve.

[...] Longe de circular sozinho como na época pré-televisual, todo produto televisivo vem hoje acompanhado de uma multiplicidade de entrevistas com autores e atores, de comunicados feitos pela imprensa etc. Em razão de todos esses peritextos, esses paratextos, esses epitextos são também promessas sobre o benefício do prazer simbólico que o telespectador vai usufruir (JOST, 2004, p. 27).

Dessa forma, o que o teórico designa como peritextos, paratextos e epitextos, ou seja, textos e mensagens que são veiculados antes e durante o lançamento de algo, constituem elementos de elaborado mecanismo que objetiva criar e manter expectativas junto ao telespectador.

Jost destaca que, nesse sentido, o papel do gênero televisivo é extremamente importante, já que ele:

- a. permite à televisão agir sobre o telespectador a partir de um conjunto de traços ou elementos que dão sentido a determinado tipo de narrativa, caracterizando-a. Por exemplo, no Brasil, o que se chama de *reality show* (como o *Big brother*) é denominado, na França, *tele-realidade*. Esse termo, tele-realidade, remete para uma “leitura da realidade”. A supressão da palavra *show* na denominação francesa implica retirar o sentido de espetáculo desse tipo de gênero. Dessa forma, não somente os moldes do programa mudam, como também as expectativas da audiência, já que eles não verão um *show*, mas lerão uma realidade;
- b. contém, em sua denominação, o poder de informar ao telespectador sobre seu conteúdo. O exemplo acima também funciona para entender essa capacidade do gênero.

Para Jost, o gênero “repousa na promessa de uma relação com o mundo” (2004, p. 33). Assim, se por um lado, todo documento, escrito ou audiovisual, é produzido tendo em vista um tipo de expectativa ou crença daquele que será o leitor ou espectador, por outro, ele só poderá ser interpretado por aquele que possuir um conhecimento prévio das informações que ligam este documento à realidade que o produziu. Vejamos um exemplo dessa noção de promessa como cumprimento de uma expectativa. O riso, no caso, é a promessa do gênero comédia. E tal promessa, para se cumprir, necessita de conhecimentos e leituras de mundo comuns. Comédias que brincam com a situação política atual só produzem seu efeito – provocar riso – se o que está sendo objeto de piada for do conhecimento da audiência, que fará as produções de sentido.

Outras questões são pertinentes ao gênero, e talvez a mais instigante, e mais inquietante também, seja a de identificar se o que está sendo visto é um objeto existente ou entidade fictícia. O exemplo do atentado de 11 de setembro é significativo nesse caso. Jost relata que um amigo havia comentado que no dia estava vendo televisão e ao passar por um canal, viu as cenas do avião chocando-se com o prédio. Inicialmente, ele pensou estar diante de um filme-catástrofe para adolescentes. Ao mudar de canal, reparou que a mesma cena passava em outros e pensou

se tratar de uma greve ou qualquer outra coisa. Somente aqueles que ouviam o rádio souberam de início do que se tratava. Para aqueles que viam as cenas pela televisão, elas eram tão horríveis quanto quaisquer outras que eram veiculadas por alguns programas; o horror só aumentou quanto se soube que elas provinham do mundo real, ou seja, aquilo estava acontecendo naquele momento, e era realidade. Por isso, para Jost, é muito importante compreender a “fronteira que nós traçamos entre as imagens que remetem ao mundo e aquelas que representam o mundo eventualmente parecido com o nosso” (2004, p. 34).

Podemos, então, considerar que a função do gênero é prometer algo ao telespectador, ao mesmo tempo que determina, para esse telespectador, o grau de existência (que vai do real ao ficcional) do “mundo” que é apresentado no programa.

No que diz respeito à realidade ou ficção, os programas podem indicar se os objetos que estão sendo representados (apresentados) existem no nosso mundo ou se fazem referência à pura ilusão. Essa é a pretensão dos documentários cinematográficos e dos programas ao vivo ou diretos que transmitem o acontecimento no momento em que ele está ocorrendo. Por isso, “as transmissões diretas, quaisquer que sejam os seus objetos (acontecimentos da atualidade, concerto, espetáculo etc.) têm assim um caráter de autenticidade” (2004, p. 36). Nesse rol, devemos incluir as transmissões dos jogos da seleção brasileira, evento que nos é tão caro! Mas eles também podem ter a liberdade para a invenção, como no caso das ficções, que no caso não tem nada a ver com a mentira. A ficção relaciona-se com a capacidade inventiva de um autor, de transformar o que já existe em nosso mundo real em material para sua história. As regras são por ele criadas e sua narrativa se desenvolve dentro de uma lógica denominada ficcional. Tomemos as histórias do Sítio do picapau amarelo. O mundo ficcional trabalha com bonecas de pano e bonecos de espiga de milho que falam, e com as figuras míticas da nossa tradição, como o Saci e a Cuca. No entanto, não dizemos que se trata de uma mentira, mas sim que é uma história de ficção que traz elementos existentes em nosso mundo, pois até mesmo o Saci e a Cuca existem como representações em nossas lendas. O importante é que a narrativa respeite a coerência do universo ficcional criado.

Alguns programas ficam entre o real e o ficcional, como no caso dos programas que incluem jogos e brincadeiras com os participantes,

onde não há compromisso com a transmissão da informação que toma o mundo real como referente, nem com a criação de um mundo ficcional. Jost assinala que o aspecto mais importante nesses gêneros é o lúdico.

Os gêneros televisivos apresentam um grau de complexidade e hibridismo maior do que as produções cinematográficas, em virtude de a possibilidade da “mistura” ser muito grande: há telejornais com quadros humorísticos e desenhos (como as charges animadas do *Jornal nacional*); novelas com cenas de programas de entrevista e jornalismo (criando um tom de veracidade, como recentemente trouxe a novela *América* com o tema dos portadores de necessidades especiais).

ATIVIDADE



2. Qual a diferença entre o modelo de contrato e o modelo de promessa, utilizados para explicar a relação entre emissor e espectador no processo de comunicação televisiva?

RESPOSTA COMENTADA

Para responder a esta questão, você deve compreender bem o que caracteriza cada modelo. Eles procuram explicar, de modos diferentes, como as emissoras procuram construir seus programas e garantir a audiência televisiva.

OS GÊNEROS TELEVISIVOS

Usualmente, os gêneros em TV são classificados em (COSTA, 2005):

1. telejornais: programas que têm a notícia e a informação como sua principal finalidade. Há diferentes tipos, como os boletins que trazem notícias ao vivo, as entrevistas com algum especialista sobre determinado assunto em pauta; documentários etc.
2. teleficção: programas que narram obras de ficção criadas ou adaptadas para a TV, como as novelas ou minisséries;

3. variedades: são os programas que têm como base um apresentador – como Chacrinha, Silvio Santos, Faustão etc.
4. humor: como o nome já diz, são programas que têm como função principal o humor;
5. esportes: neste tipo de programa tem-se a apresentação de jogos e comentários esportivos;
6. comerciais: também denominados interprogramas, eles veiculam propagandas de produtos e serviços, em geral dos patrocinadores do programa.

TELEVISÃO E EDUCAÇÃO: UMA RELAÇÃO POSSÍVEL?

A discussão sobre o uso da televisão em processos educativos insere-se no contexto das tecnologias de comunicação e informação e seu papel como recurso pedagógico. Uma questão deve ser considerada quando o tópico é televisão: o seu poder de penetração e abrangência. Cristina Costa, a partir de uma pesquisa acerca do consumo midiático dos professores, nos diz que:

1. a televisão é o veículo de comunicação mais utilizado pelos professores;
2. o programa mais assistido é o que fornece informações;
3. a televisão é fonte de informação;
4. é necessário discutir a televisão.

O que esta pesquisa parece indicar é a necessidade de discutir e debater, ainda, a importância da televisão como mídia, mostrando seu papel como veículo de informação e sistema gerador de um sem-número de programas que adentram os lares e as vidas das pessoas com um grande potencial de estabelecimento de valores e hábitos.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento da mídia televisiva foi – e continua sendo – objeto de pesquisas que procuram entender seu desenvolvimento, influência e expansão globais. Nesse processo, a educação sempre foi discutida tendo em vista a potencialidade da TV como veículo de programas especificamente educativos e a percepção de que os demais programas poderiam ser negativamente influentes. Burke nos diz que os primeiros defensores da televisão advogavam que o objetivo principal não era ou não deveria ser o entretenimento, e sim a educação (2004, p. 258). A discussão passou a ser, então, se deveria haver canais educativos diferenciados daqueles de entretenimento e as respostas encontradas foram várias. Na Grã-Bretanha, os programas educativos eram incorporados à programação geral; nos Estados Unidos, em 1953, houve a reserva de duas centenas de canais de televisão para fins educacionais; no Japão, em 1957, foi criado um canal exclusivamente dedicado à educação. Ainda segundo Burke, a discussão acerca de um acesso à melhor educação, nas décadas de 1950 e 1960, foi coincidente à emergência da televisão como mídia. O surgimento de instituições de ensino superior a distância – como a Universidade Aberta da Grã-Bretanha – também contribuíram para a incorporação das mídias aos processos educativos. A televisão teve um importante papel nesse processo.

ATIVIDADE FINAL

No que diz respeito à televisão, é certo que, do México à Patagônia argentina, essa mídia convoca hoje as pessoas, como nenhuma outra, mas o rosto de nossos países que aparece na televisão é um rosto contrafeito e deformado pela trama dos interesses econômicos e políticos, que sustentam e amoldam essa mídia. Ainda assim, a televisão constitui um âmbito decisivo do reconhecimento sociocultural, do desfazer-se e do refazer-se das identidades coletivas, tanto as dos povos como as de grupos. A melhor demonstração desses cruzamentos entre memória e formato, entre lógicas de globalização e dinâmica culturais, é constituída, sem dúvida, pela telenovela: essa narrativa televisiva, que representa o maior sucesso de audiência, dentro e fora da América Latina, de um gênero que catalisa o desenvolvimento da indústria audiovisual latino-americana, justamente ao mesclar os avanços tecnológicos da mídia com as velharias e anacronismos narrativos, que fazem parte da vida cultural desses povos (MARTIN-BARBERO, 2001, p. 114-115).

A afirmação de Martín-Barbero é feita com base na cultura televisiva da América Latina e apresenta sua relação com as questões culturais da região e o contexto global. Comente-a, fazendo uma relação com o que foi apresentado sobre gênero televisivo e sobre o modelo de promessa de François Jost.

RESPOSTA COMENTADA

Na afirmativa de Martín-Barbero, a telenovela apresenta-se como o gênero característico da cultura latino-americana. Esse aspecto deve ser salientado, considerando a afirmação de Jost no que tange ao papel dos gêneros como elementos centrais do modelo de promessa. Cada tipo de gênero apresenta elementos característicos que dão o formato aos programas e cuja ação garante “a promessa”: o programa de humor garante o riso; o telejornal garante a informação etc. A telenovela como elemento cultural pode ser discutida, tendo em vista a promessa que seu tipo de gênero procura garantir. Além disso, seu comentário deve considerar a força de propagação da mídia televisiva e seu uso e controle por determinados segmentos sociais.

RESUMO

O desenvolvimento da televisão tem suas raízes no século XIX, mas, apesar de ter sido concebido e construído ainda no início do século XX, o aparelho de TV começou a ser comercializado em fins de 1940. Inicialmente, o formato dos programas era pautado naqueles da mídia radiofônica e os primeiros profissionais de televisão vieram do rádio e do teatro. Em pouco tempo, porém, a estrutura dos programas amadureceu e o desenvolvimento dos gêneros pareceu sustentar o modo como a comunicação televisiva funcionava. O potencial educativo da televisão deve considerar a sua força comunicativo-informacional e seu potencial integrador e globalizante.

Imagem e as tecnologias: o computador e as mídias digitais

AULA

17

Meta da aula

Apresentar algumas questões relativas à circulação das imagens digitais na contemporaneidade.

objetivos

Ao final desta aula, você deverá ser capaz de:

- identificar a diferença entre linguagem analógica e digital;
- compreender a questão da representação no caso das imagens digitais.

INTRODUÇÃO

A questão das tecnologias e mídias digitais foi apresentada, inicialmente, na Aula 3 desta disciplina, no item *O computador e o desenvolvimento da linguagem digital*, e retomada em alguns momentos da Aula 15, quando vimos que, na contemporaneidade, assistimos ao advento das Novas Tecnologias de Comunicação e Informação (NTCI), que abrangem as “Tecnologias de Consumo” e as “Tecnologias de Difusão”. Esses termos são utilizados para nomear os instrumentos ou aparatos de natureza material que permitem coletar, acumular, organizar e fazer circular dados que gerarão informação.

A nossa temática está relacionada à imagem e, nesse sentido, procuraremos levá-lo a perceber como o progresso tecnológico, que possibilitou o computador e as mídias digitais, afetou a produção, a circulação e o uso da imagem.

AS LINGUAGENS ANALÓGICA E DIGITAL

Provavelmente, o maior indicador da importância e influência das NTCI na sociedade contemporânea é a internet, que tem promovido a interconexão global em redes, causando impactos imediatos em nossa vida cotidiana, em alguns casos modificando-a completamente.

Uma tecnologia não é apenas um meio neutro. Um dos mais eminentes teóricos da Comunicação, o professor canadense **MARSHALL McLUHAN**, na década de 1960, já havia mostrado que as tecnologias e os ambientes que elas criam não são meros instrumentos e envoltórios neutros e passivos e sim processos ativos. Por isso, ele pôde afirmar que “o meio é a mensagem”, ou seja, as tecnologias interferem ativamente no modo como as pessoas vivem (em seu padrão de vida), porque os meios técnicos são extensões dos nossos sentidos: desenvolvemos esses aparatos para podermos realizar tarefas que, sem eles, não conseguimos. Assim, as NTCI constituem importantes elementos que contribuem para a transformação que vem ocorrendo em nossa época.

Uma importante mutação está acontecendo na codificação da linguagem usada pelos meios de comunicação, pois estamos vivendo a passagem da linguagem analógica para a digital. Em toda mensagem, há um *conteúdo* enviado pelo emissor ao destinatário e um *código* por meio do qual esse conteúdo é enviado. Por exemplo, na música, há os “códigos musicais”; temos também os diferentes códigos da escrita e da imagem. Devido à confluência tecnológica proporcionada pela *Terceira Revolução Industrial*, tema abordado na Aula 15, hoje, presenciamos uma importante transformação em nosso modo de comunicar, baseado no processo de digitalização.

HERBERT MARSHALL McLUHAN

Nasceu no Canadá em 1911 e morreu em 1980. Doutorou-se em Literatura Inglesa na Universidade de Cambridge, Inglaterra. Atuou em diversas universidades e publicou alguns marcos fundamentais para os estudos nas áreas de Comunicação, Informação e Cultura, como *A Galáxia Gutemberg* (1962) e *Os meios são as mensagens* (1967). Em seu livro *Para entender os meios de comunicação*, McLuhan lança o termo *aldeia global*.

Há dois tipos conhecidos de codificação que atuam nos códigos das mensagens: o analógico e o digital. Uma mensagem é considerada analógica

[...] sempre que introduzir uma medida, a qual, por analogia, poderá ser designativa da existência [de uma] representação. Tradicionalmente, a representação analógica de um som se realizava nos sulcos gravados de um disco (de vinil ou acetato), passando estes a ser sua medida. Eram sinais elétricos análogos ou proporcionais aos sons de origem. O fato de um sinal de fita de áudio variar, “em contínuo, de um instante a outro, significa que uma representação analógica se deixa definir por essa observável continuidade. Toda *analogia* tem seus fundamentos em relações de similitude, em medidas contínuas de fenômenos fisicamente distintos. Assim, a linguagem analógica dirá respeito a um sistema de registro e transmissão no qual a informação comunicada se traduza por seguidas variações de uma grandeza física (POLISTCHUCK, TRINTA, 2003, p. 51).

Os termos analógico e digital têm, ainda, provocado algumas confusões. O vocábulo analógico é um adjetivo que significa “ter relação de semelhança”. Por exemplo: se dois carros são análogos, isto significa que eles têm uma relação de semelhança em vários aspectos.

Já o termo digital está relacionado, em sua origem, ao vocábulo dígito, que tanto pode significar *algarismo* quanto *dedos*. Quando falamos de impressões digitais estamos nos referindo às marcas deixadas pelas pequenas linhas circulares dos nossos dedos e que são únicas em cada indivíduo. No entanto, quando falamos em mídias digitais, estamos nos referindo àquelas que trabalham com a codificação/transformação da informação ou mensagem em algarismos.

A linguagem digital pressupõe a existência de uma outra tecnologia, a computacional, que transforma as mensagens em números. Por conseguinte, há a *numerização* ou *digitalização* do conteúdo da mensagem, ou seja, ocorre a transformação do analógico em uma seqüência de informações numéricas, digitais. Uma foto é uma imagem analógica, porque guarda uma similitude com aquilo que foi fotografado. Você pode riscar as feições ou mesmo suprimir alguém de uma foto, mas não pode modificar, essencialmente, uma fotografia analógica. Essa mesma foto, se tirada por uma máquina digital ou modificada pelo processo de digitalização, poderá sofrer interferências essenciais.

Você pode suprimir alguém da foto sem deixar “marcas” de seu ato; também pode modificar o cenário da foto, acrescentar pessoas e retocar a imagem, por exemplo. Isto se deve ao fato de, tecnicamente, a fotografia digital obedecer a um processo diferente do analógico. Você pode até pensar que o processo técnico envolvido numa câmera digital é o mesmo de uma não-digital, porque ambas tiram fotos. Entretanto, as tecnologias presentes nas duas não são iguais, fato que se torna um pouco mais visível, porque é possível dar um tratamento diferenciado a uma fotografia digital.

O processo de digitalização (numerização) de uma imagem permite: a. a modificação infinita das formas imagéticas; b. sua imaterialidade ou virtualidade: o que faz com que seja transmitida sem a materialidade de um suporte, porque ela viaja pela internet, virtualmente, podendo ou não ser impressa. Isso permite que a imagem tenha uma existência ‘material’; c. sua instantaneidade: ela pode ser armazenada e recuperada instantaneamente de onde está arquivada.

Um pequenino exemplo dessa mudança se deu, anteriormente, nos relógios: hoje as pessoas têm usado muito o relógio digital. Podemos, também, citar outros exemplos, no campo dos meios de comunicação: hoje, os programas de rádio e de tv estão em processo de digitalização, bem como acervos de imagens e discos; personagens de filmes são construídos digitalmente (*Golem – de O Senhor dos Anéis*), cenários do cinema eletrônico-digital são elaborados digitalmente (como o do filme *Capitão Sky*), novos personagens e cenários são acrescentados a filmes já existentes (George Lucas fez isso em sua saga *Guerra nas Estrelas* ao utilizar o processo de digitalização) e fotografias podem ser retocadas digitalmente (em geral, as fotografias de mulheres para as revistas masculinas passam por esse processo). Encontramos imagens digitais na fotografia computadorizada, no vídeo, no videotexto (textos computadorizados), DVD, televisão de alta definição, cinema de efeitos especiais eletrônico-digitais.



ATIVIDADE

1. Selecione, do seu cotidiano, um conjunto de cinco a dez imagens de diversas naturezas. Coloque-as em seu caderno de registro e descreva-as, conforme orientações já apresentadas nas aulas anteriores, como a Aula 3, por exemplo. Após esse registro e descrição, indique se são de natureza analógica ou digital.

COMENTÁRIO

A resposta dependerá, naturalmente, das imagens selecionadas. Observe, nas aulas anteriores, como as diferentes imagens eram descritas e/ou analisadas.

AS MÍDIAS DIGITAIS E A QUESTÃO DA REPRESENTAÇÃO

Sem dúvida, você já deve ter lido e ouvido dizer que estamos imersos em um mundo de imagens. Nesta disciplina, estamos chamando sua atenção constantemente, para esse fato. As tecnologias que possibilitaram o desenvolvimento da linguagem digital lançaram as imagens nessa dinâmica de produção e circulação informacional, trazendo, para o centro da discussão, questões relacionadas ao uso e às potencialidades de mídias, como o computador, e de espaços como a internet.

Uma dessas questões é a da representação, que implica, sempre, uma dosagem de semelhança e dessemelhança, maior ou menor, com o algo a ser representado. Por exemplo, a fotografia de seu pai ou de sua mãe guarda uma relação de semelhança muito alta com as pessoas representadas.

Phillipe Dubois é um teórico da imagem que aponta para um distanciamento dessa relação de semelhança, quando se trata das mídias digitais. Isso porque, para ele, um dos pressupostos é que a imagem é fruto de uma relação do sujeito com sua realidade; uma imagem simbólica, por exemplo, é consequência do sistema simbólico-cultural da sociedade ou grupo que a criou e por ela procura expressar um valor ou idéia. Ou seja, a realidade está sempre servindo de parâmetro para a construção dessas imagens.

Com as imagens informáticas ou digitais, o que é representado é gerado pelo programa, não existindo fora dele. A imagem de síntese (como a denominamos), de uma certa maneira, não existe: a síntese é apenas uma possibilidade permitida pelo programa de computador e que podemos ver no monitor de vídeo, por exemplo. Muitas dessas imagens

não têm referência na realidade. O próprio conceito de representação perde seu sentido, já que pressupõe uma relação entre o objeto e sua figuração. As imagens de fractais são um exemplo disso.

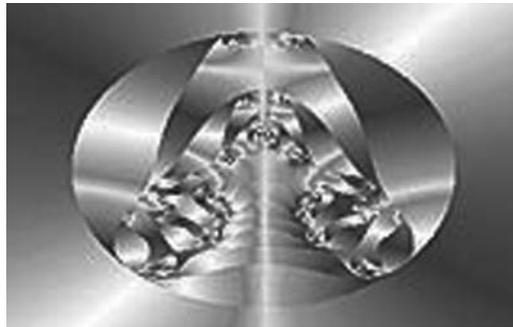


Figura 17.1: Fractal.

Fonte: <http://www.insite.com.br/rodrigo/misc/fractal/>

Um fractal é um objeto geométrico que pode ser dividido em partes, sendo que cada uma destas partes é semelhante ao objeto original. Diz-se que os fractais têm infinitos detalhes, são geralmente auto-similares e independem das medidas que apresentam.

O termo foi cunhado em 1975, por Benoît Mandelbrot, matemático francês nascido na Polônia, que descobriu a geometria fractal, na década de 1970, a partir do adjetivo latino *fractus*, do verbo *frangere*, que significa quebrar. A *geometria fractal* é o ramo da matemática que estuda as propriedades e o comportamento dos fractais. Descreve muitas situações que não podem ser explicadas facilmente pela geometria clássica, e foram aplicadas em ciência, tecnologia e arte gerada por computador. As raízes conceituais dos fractais remontam a tentativas de medir o tamanho de objetos para os quais as definições tradicionais, baseadas na geometria euclidiana, falham. Vários tipos de fractais foram originalmente estudados como objetos matemáticos.



Visite o site <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fractal>. Além de apreciar alguns exemplos de fractais, você poderá conhecer curiosidades sobre a geometria fractal.

Temos, então, graças às tecnologias digitais, as condições de tornar possíveis imagens que não têm mais referência analógica com o real, chegando à pura abstração.

AS IMAGENS DIGITAIS NO COTIDIANO E NA EDUCAÇÃO

Desde a Revolução Industrial, as questões técnicas e tecnológicas passaram a ocupar destaque na trajetória do trabalho científico e econômico. O homem passou a depender, cada vez mais, do avanço nesse campo para o desenvolvimento em outros campos de atuação. Nesse contexto, dois tipos de consequências nos interessam, especialmente, nessa disciplina: uma, relacionada à circulação das imagens, (explorada ao longo das aulas) e a outra vinculada ao campo educacional.

A Educação tem como foco o homem, que, num contexto de mudanças aceleradas e em nível global, necessita adequar-se rapidamente a novas situações. Se, no âmbito doméstico, ele ainda consegue manter um relativo controle sobre as relações que se estabelecem, no âmbito profissional, principalmente, parece estar sendo levado por um fluxo de acontecimentos, cuja dinâmica, muitas vezes, não compreende. A Educação surge, nesse momento, como aquela que possibilita ao homem tornar-se mais capaz de acompanhar os processos. Para isso, então, ela mesma deve tornar-se capaz de problematizar esses processos; pensá-los criticamente.

As discussões que se estabeleceram, nos últimos anos do século XX, sobre o uso de computadores (instrumento majoritário na produção e circulação das imagens digitais), nas escolas parece um indicador de como as questões sobre o uso da tecnologia não estão sendo acompanhadas com a devida importância por todos os setores públicos. Assim, termos como *alfabetização digital* e *exclusão digital* emergem em meio a políticas públicas que ainda não conseguiram resolver os impasses da *alfabetização* básica e da *exclusão social* em leitura e escrita.

Contudo, não podemos negar que, para muitas camadas da população brasileira, ainda é na escola, fundamentalmente, que o aluno terá contato com este tipo de tecnologia. Como, então, trabalhar com tais situações?

Em um primeiro momento, devemos entender que esse novo contexto está demandando outras soluções, já que o volume de informações textuais e imagéticas em circulação deixa o homem em contato com universos culturais diferenciados. Assim, ler o mundo, nesse início do século XXI, envolve experiências com outras culturas que “invadem” o universo do sujeito a cada dia. Aqueles que trabalham na área de Educação estão comprometidos em desenvolver práticas sustentadas

por bases teóricas sólidas, que conduzam os seus alunos no sentido de compreenderem e se aperfeiçoarem na leitura crítica do mundo.

Segundo Eduardo Chaves, professor da área de Educação da Unicamp, as críticas sérias sobre a utilização de computadores nas escolas no Brasil, podem ser divididas em três grupos principais, cujas teses centrais são:

- a. o computador não terá muito efeito sobre a Educação e sua importância tem sido superdimensionada;
- b. o computador poderá ter um efeito poderoso sobre a Educação, mas tal efeito ainda não consegue ser previsto e talvez seja desastroso;
- c. o computador poderá ter um efeito positivo sobre o processo educacional, mas em um país com as condições socioeconômicas como as do Brasil, sua introdução é prematura.

Dessa forma, os críticos da última posição afirmam que há, em nosso país, outras prioridades, como melhores condições de trabalho, maior número de professores etc. No entanto, como lembra Chaves, discutir o que é ou não prioritário torna-se muito difícil. Por isso, ele sugere que se pense em algumas questões, quando a discussão for a utilização/introdução do computador na escola:

1ª. O processo de informatização da sociedade já atinge o Brasil e tem avançado com extrema rapidez. Logo, a escola pública deve oportunizar as melhores condições possíveis aos seus alunos para que venham a viver e trabalhar em uma sociedade informatizada.

2ª. O Poder Público não pode ignorar o fato de que as escolas particulares perceberam as mudanças aceleradas e já introduziram o uso do computador.

3ª. O Poder Público tem uma parcela de responsabilidade no desenvolvimento da autonomia cultural e tecnológica da nação. Nesse sentido, projetos que focalizem a utilização do computador no processo de aprendizagem respondem como iniciativas que poderão garantir, dentre

vários aspectos, a diminuição do espaço que separa o Brasil dos países mais desenvolvidos.

4ª. As evidências disponíveis demonstram que “o contato regrado e orientado da criança com o computador em situação de ensino-aprendizagem contribui positivamente para o aceleração de seu desenvolvimento cognitivo e intelectual, em especial no que esse desenvolvimento diz respeito ao raciocínio lógico e formal, à capacidade de pensar com rigor e sistematicidade” (CHAVES, 2005).

Tais observações são sustentadas por uma visão de Educação que compreende o potencial que os meios tecnológicos têm para os processos educacionais e seus efeitos culturais mais amplos.

No campo da crítica, as dificuldades econômicas são as primeiras a serem destacadas, seguidas por aquelas que nos informam sobre as formas deficientes de apropriação dos meios. A subutilização do computador como instrumento reside numa prática em que os modos tradicionais de se abordar o conteúdo são levados, sem transformação, para a linguagem do novo meio. Não são poucas as investigações que mostram que os velhos paradigmas educacionais estão sendo “transportados” para o novo meio, resultando em experiências que travestem o antigo nas novas linguagens midiáticas.

CONCLUSÃO

No que se refere, especificamente, à leitura das imagens, a dinâmica do uso dos computadores para o trabalho em rede, além de possibilitar a ligação de pessoas entre pontos distantes do planeta, faz surgir questões críticas relacionadas às competências do usuário para compreender os significados das imagens circulantes. Além disso, no campo educacional, a proliferação de *softwares* educativos demandou um movimento de avaliação e pesquisa a respeito das formas adequadas de utilização do potencial midiático do computador, assim como da circulação e produção de imagens digitais.

ATIVIDADE FINAL

Discuta a questão da representação, conforme apresentada nesta aula, no que se refere à **Figura 2.1** (Aula 2), **Figura 6.2** (Aula 6) e **Figura 17.1** (nesta aula).

RESPOSTA COMENTADA

A sua resposta deve considerar o fato de que:

- a. na **Figura 2.1**, temos uma imagem de um afresco, ou seja, uma imagem de uma imagem; ambas de natureza diferenciada;
- b. na **Figura 6.2**, temos uma fotografia de um acontecimento, ou seja, como “um recorte” de um determinado momento da realidade;
- c. na **Figura 17.1**, temos uma imagem de um fractal que não apresenta correspondência analógica com um acontecimento ou objeto concreto real.

RESUMO

A produção e a circulação de imagens atingiram um nível muito alto em função dos avanços tecnológicos do século passado. O desenvolvimento da linguagem digital possibilitou inúmeros recursos no que concerne à compreensão e disseminação da informação, inclusive a imagética. Nesse sentido, o computador, meio adequado a essa dinâmica de produção e circulação, começa a ser problematizado em virtude, dentre outros fatores, do seu uso e potencialidade no campo educacional.

INFORMAÇÕES SOBRE A PRÓXIMA AULA

Na próxima aula, você será apresentado às questões imagéticas no campo da arte. Nesse sentido, conceitos como polissemia e representação serão de extrema importância.

A leitura de diferentes tipos de imagem: imagens nas Artes Plásticas – Parte 1

AULA 18

Meta da aula

Apresentar o conceito de imagem nas Artes Plásticas, considerando os aspectos relacionados à leitura e à produção nos períodos da Pré-História e da Antigüidade Oriental e Clássica.

objetivos

Esperamos que, após o estudo do conteúdo desta aula, você seja capaz de:

- identificar as formas artísticas que caracterizam os períodos da Pré-História e da Antigüidade Oriental e Clássica;
- diferenciar, nas imagens artísticas, a produção de cada período estudado;
- definir as relações entre o imaginário social, a imaginação do artista e a imagem representada, em cada um dos períodos estudados.

Pré-requisito

Para que você encontre mais facilidade na compreensão dessa aula, é importante que procure nas aulas anteriores o que foi explicado sobre imagem e leia textos simples de História sobre a Pré-História e a Antigüidade Oriental e Ocidental que o ajudarão a situar-se no tempo e no espaço.

INTRODUÇÃO

Você já se perguntou como e quando as imagens nas Artes Plásticas surgiram e se desenvolveram? Que transformações sofreram?

Pintura, escultura e arquitetura são as formas que compõem as artes plásticas, permitindo o estudo da história da humanidade, por meio da investigação da produção artística elaborada no decorrer dos tempos.

Arquitetura, escultura e pintura são consideradas artes maiores contrapondo-se às chamadas artes menores ou decorativas, hoje, conhecidas como artes aplicadas.

Nossa proposta inicial consiste em um exercício que requer muita, mas muita atenção. Observe todos os detalhes das figuras:

A PARTIR DO TEMA MULHER...UMA SURPRESA...



Figura 18.1: *Retrato de uma dama*, Gustav Klimt (1917-18), séc. XIX. Óleo s/tela. Oliveira, Jô; Garcez, Lucília: *Explicando arte*.

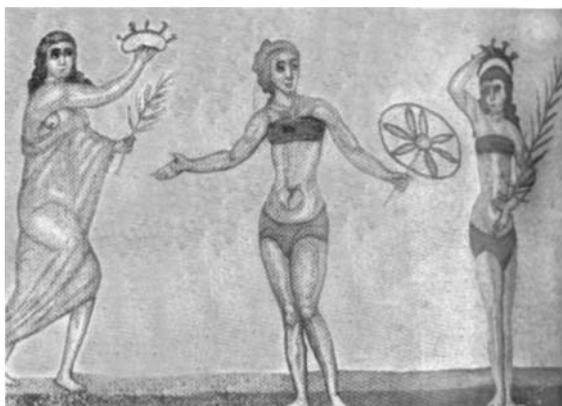


Figura 18.2: *Mulheres atletas* (mosaico romano, séc. IV/V a.C.). *Ibidem*.



Figura 18.3: *Vênus de Willendorf* (2500-2000 a.C.). Museu de História Natural de Viena. Pedra esculpida. Oliveira, Jô; Garcez, Lucília: *Explicando arte*.



Figura 18.4: *A lista verde* (Mme. Matisse), 1905. Statens Museum fur Kunst, Copenhagen, séc. XX. *Ibidem*.



Figura 18.5: *Nefertiti*, c.1360 a.C. Museu Egípcio de Berlim. Busto em pedra calcárea. Ibidem.



Figura 18.6: *Casamento místico de Sta Catarina*. Museu Histórico de Viena, c.1144. Tapeçaria. *Como reconhecer el arte del Gotico*.



Figura 18.7: *Mona Lisa*, Leonardo da Vinci (1503-1507). Galeria dos Ofícios. Óleo s/ madeira. Garcez, Lucília. *Explicando arte*.



Figura 18.8: *Banhista sentada*, Pablo Picasso. Década de 1930, MOMA, séc. XX. Óleo s/tela. *Pablo Picasso: a retrospective*. MOMA, 1972.



Figura 18.9: *Criada na cozinha*, Vermeer. c.1658. Rijksmuseum, séc. XVII. Óleo s/tela. *Obra completa de pintura Taschen*, 1997.



Figura 18.10: *Uma estudante*, Anita Malfatti (1915-16, séc. XX). Óleo s/tela. Ibidem.

NOSSA!! COMO AS MULHERES MUDARAM!!!

Você percebeu como as representações femininas se modificaram nos diferentes períodos da História? As imagens da arte são capazes de expressar as transformações do imaginário social, das técnicas, das formas artísticas, dos modos de ver e das interpretações decorrentes.

Existe uma grande diferença de forma entre a figura da Vênus de Willendorf (**Figura 18.3**) e as demais figuras femininas. Esta é uma escultura com formas avantajadas que evidenciam os seios, a barriga, os quadris e a genitália, ou seja, os caracteres sexuais secundários, de forte impressão naturalista, opondo-se ao tratamento esquemático dos braços. Também não possui rosto, portanto, não é identificada, insere-se no gênero mulher. A figura está, simbolicamente, representando dois atributos exclusivos do gênero feminino: a possibilidade de reproduzir e nutrir.

A figura da Vênus de Willendorf de formas opulentas, representada na estatueta de pedra calcárea de 14,45 cm de altura, com vestígios de tinta vermelha, é um amuleto de fertilidade. Mas ela representaria o ideal feminino da Pré-História? É provável, pois, numa época de grande mortalidade, era preciso que o número de nascimentos fosse igual ou superior ao de mortes. Era necessário haver número suficiente de caçadores e de coletores de raízes garantindo a subsistência do grupo. Por outro lado, como a pedra era um dos materiais disponíveis e nossos ancestrais desenvolveram a habilidade de talhá-la com artefatos líticos (feitos de pedra), essa estatueta torna-se representativa da arte da Pré-História.

A figura pintada por Pablo Picasso (**Figura 18.8**) está centrada na tela tornando-se reconhecível como feminina pela representação dos seios. A partir do título *Banhista sentada*, depreendemos que a mulher pintada encontra-se numa praia e, pelas cores, identificamos sua localização: o ocre claro indica que a mulher está sentada na areia; o azul indica o mar as suas costas, portanto, ela está de frente para o observador do quadro. Observe as partes vazias do seu corpo através das quais podemos ver o mar atrás. Essa figura parece ter sido concebida como uma sólida estrutura óssea, sugerindo a evocação de um esqueleto humano. Sua cabeça, assemelhando-se a de um louva-deus, empresta-lhe um aspecto ameaçador e fantástico, realçado pelas diferentes tonalidades de ocre da figura. A fêmea do louva-deus costuma devorar seu parceiro durante o acasalamento, e foi o símbolo favorito do movimento surrealista.

No início do século XX, a mulher é duplamente identificada, ora com as figuras bíblicas de Eva ou de Salomé, sedutora e devoradora de homens, capaz de conduzi-lo à ruína, por infectá-los com doenças transmissíveis sexualmente, como a sífilis – o flagelo da época –, ou por levá-los à falência financeira ou derrocada moral; ora com a figura da mãe, dedicada à educação dos filhos e ao bem-estar do marido e da família, submissa, e sem luz própria, figura exponencial da filosofia de Auguste Comte, dominante da época. O artista soube, com maestria, utilizar-se de sua imaginação para representar o imaginário social sobre a sexualidade feminina e o seu duplo papel definido na e pela sociedade: o primeiro, legitimado pela ciência médica, o segundo, pela Igreja e pelo discurso filosófico.

PRÉ-HISTÓRIA: A AURORA DA ARTE

A arte “nasceu” na caverna de Lascaux, no vale do Vézère, há cerca de 15 mil anos. As pinturas da fauna – bisões, veados, cavalos, mamutes e javalis, trespassados por flechas –, representada nas paredes situadas longe da entrada da caverna indicavam uma função mágica propiciatória de boa caçada. Por outro lado, podemos interpretar esse fazer como um incipiente início da comunicação dos espíritos, legando à posteridade o que a humanidade representava para nossos ancestrais. Mensagem que representa o primeiro signo sensível da presença do homem no universo. Deixando sua marca, esse homem estava, simultaneamente, dizendo: “Eu existo e este é o espaço que ocupo”. Aprendia o mundo, fazendo-o seu, tal como a criança que rabisca a parede de sua casa.

Adquiria-se o colorido nos torrões de óxido de ferro (vermelho) e óxido de manganês (ocre) triturados e transformados em pó que, misturados à gordura animal, tornavam-se “tinta”, aplicada com pincéis feitos de pêlo de animal, gravetos amassados com os dentes ou soprados através de um canudo de osso. Diluía-se o pigmento na gordura ou no soro do sangue dos animais, abatidos para sua subsistência. O suporte dessa pintura eram as rochas da caverna. Observe a (Figura 18.11). O nosso ancestral também não tinha noção de tempo nem de espaço, as imagens espalhavam-se ou amontoavam-se nas paredes, sem organização visual (Figura 18.12).



Veja a figura colorida após as referências bibliográficas.



Figura 18.11: Dois bisões. Paleolítico superior. Caverna de Lascaux.



Figura 18.12: Lascaux. Três pequenos cervos. Bataille, George. *La peinture pré-historique*.

Na Pré-História, o nosso ancestral reproduzia a figura do animal tal como era visto. A imagem aproximava-se bastante do real, tornando-se, portanto, uma representação realista: o homem apodera-se do animal pela sua imagem, que se torna o duplo do animal (Figura 18.11). Como você pode perceber, para o homem dessa época não havia distinção entre a imagem e o real, seu pensamento era, portanto, monista. Ao representá-lo atravessado por flechas o homem acreditava tê-lo caçado. Esse caráter mágico da imagem está presente no culto antilhano do Vodou. Um boneco representando algum desafeto, atravessado por alfinetes, pode significar, por exemplo, no futuro, a morte do inimigo, ou, quando após uma briga, o namorado/a rasga o retrato do/a outro/a, concretizando a separação, por meio de uma ação. Também a imagem do retrato torna-se o duplo do outro.

Os primeiros aldeamentos agrários do período Neolítico surgiram com a domesticação dos animais e com a agricultura. O nosso ancestral estabeleceu-se às margens dos grandes rios Nilo, Tigre e Eufrates, Hindu e Amarelo, em busca de terra fértil. Ele passou a ter noção de tempo e espaço (tempo de plantar, tempo de colher, dividir a terra para o plantio, com espaço para as raízes crescerem) e a acreditar na existência de espíritos que controlam a natureza, cultuando-os e concretizando-os na forma de objetos. O homem torna-se animista.

O homem pré-histórico é *monista*, ou seja, não diferencia a imagem do real. No Neolítico, o homem diferencia a imagem do real, é capaz de simbolizar. O símbolo representa a imagem do real, pode mesmo até ser verossímilhante. É a idéia do espírito que habita o símbolo, o homem torna-se animista.

IMPÉRIOS AGRÁRIOS

Originários dos aldeamentos neolíticos, os primeiros impérios agrários aparecem como sociedades organizadas, às quais a arte servirá, transmitindo à humanidade não só um rico legado artístico, como também maior compreensão de cada cultura, por meio da imagem artística produzida.

MESOPOTÂMIA: ARTE COMO EXPRESSÃO DE PODER

Na **MESOPOTÂMIA**, o berço do mundo, surgiram os primeiros arquitetos urbanistas. Aproveitando a matéria-prima abundante na região, a argila, utilizaram o tijolos de adobe – argila e palha – colocados em moldes de madeira retangulares, secos ao sol, como módulo-padrão, desenvolvendo uma arquitetura modulada, e complexos urbanos, verdadeiras cidadelas, protegidas por muralhas.

Cidadelas são complexos urbanos constituídos de oficinas, armazéns e zonas residenciais, e um santuário fechado, o Zíurate, torre piramidal de sete patamares, pois 7 é o número sagrado e cabalístico, corporificando a crença nos deuses (Figura 18.14). Esses complexos urbanos promovem a integração entre o profano e o sagrado. As paredes dos edifícios públicos eram cobertas de tijolos vitrificados policromados que as embelezavam e as protegiam da umidade.

PINTURA E ESCULTURA

O *Estandarte de Ur* (Figura 18.13) representa, em três superfícies paralelas, denominadas de registros, cenas de guerra e vitória. No último registro, observamos o inimigo, esmagado pelos carros de combate. Nos registros superiores, há cenas de rendição e festa do triunfo com filas de portadores trazendo tributos aos vencedores. As figuras estão representadas em mosaicos, de perfil e, embora algumas sejam repetitivas, alguns detalhes, como atitudes indicando o papel desempenhado pelos personagens, permitem que se estabeleçam diferenças entre elas, na medida do possível. O fundo azul-escuro é constituído por plaquetas de lápis-lázuli, material precioso. Nas figuras, os materiais utilizados foram conchas e areia. As imagens constituem uma narrativa que enfatiza o aspecto belicista das civilizações que habitaram a região mesopotâmica. O mosaico em placas de argila vitrificada colorida era uma forma de proteção contra a umidade e ornamentação. O painel é documental dos hábitos, costumes e atitudes de uma sociedade imperial e guerreira.

A REGIÃO DA MESOPOTÂMIA

Terra entre rios – Tigre e Eufrates –, era rica em húmus perfeita para a agricultura.

Os povos que habitaram esta região desenvolveram um perfeito sistema de irrigação e drenagem.

Aprenderam a arte da vitrificação, que conservava o tijolo de argila da umidade e a técnica de elevar paredes de tijolos articuladas em reenâncias e saliências que conservam a solidez e esteticamente diminuem a uniformidade.

!
Veja a figura colorida após as referências bibliográficas.

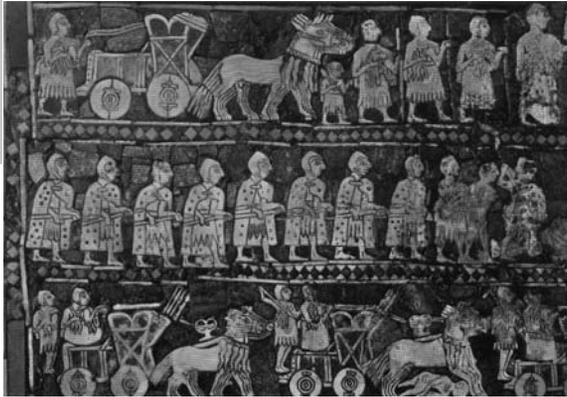


Figura 18.13: *Estandarte real de Ur*, III milênio a.C. Reprodução a bico. Museu Britânico. *Mosaico. Ediciones del Prado, Pintura I.*

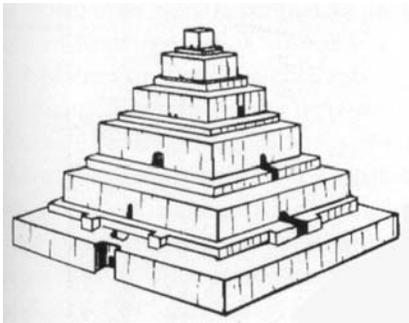


Figura 18.14: *Zigurate de pena*. Strickland, Carol. *Arte Comentada*. Ediouro, 2004.



Figura 18.15: *A leoa ferida*. Baixo relevo em pedra. c. 650 a.C. Museu Britânico. *Ediciones del Prado, Escultura I.*



Figura 18.16: *Diagrama da estátua Lagash. Como reconhecer a arte mesopotâmica.* Martins Fontes.



Figura 18.17: *Governador Gudea de Lagash*, séc. XXI a.C. Museu do Louvre. *Ediciones del Prado, Escultura I.*



Figura 18.18: Estela de Naramsin de Susa. 2.300 a.C.
Como reconhecer el arte mesopotámico.

O **baixo-relevo**, *A leoa ferida* (Figura 18.15), é um excelente exemplo de arte assíria, pertencente ao conjunto de caçadas de Assurbanipal. Refere-se às caçadas do rei e à demonstração de sua coragem, um dos temas preferidos dos escultores, em que os criados incitavam os animais à fúria soltando-os enfurecidos da jaula para que o rei os matasse. As cenas de caça compõem a categoria de grandes obras pelo tratamento que os artistas/artesãos davam aos animais. Nesse baixo relevo das três flechas cravadas no corpo da leoa, uma parece ter quebrado a coluna, imobilizando as patas traseiras. Observe que a fera arrasta-se mediante grande esforço de seus membros inferiores, inertes. O artista/artesão, a despeito da posição correta, incorre na ignorância de representar os membros inertes como dotados de tensão muscular. Impressiona as orelhas baixas e para trás, a cabeça levemente levantada, os músculos contraídos e a boca entreaberta, num rugido de dor, que transmitem a agonia da morte em tom convincente. A imaginação do artista/artesão foi capaz de reproduzir sua observação dos animais e representar o imaginário social do grandioso e unificador Império Assírio, fundado sob a violência, o terror, e a coragem de seu mandatário. Os escultores assírios desenvolveram sua habilidade, utilizando a pedra, que, ao norte da Mesopotâmia, era material abundante.

Escultura é o nome genérico para um tipo de técnica artística. Essa técnica pode ser realizada em pedra, como o mármore, a argila e em metais, como o bronze. A escultura divide-se em: estatuária, baixo-relevo e alto-relevo. A estatuária é o único tipo de arte que permite uma visão de 180°. É a única arte verdadeiramente tridimensional. No baixo-relevo, a cena fica até 1/3 para fora da superfície da placa e, no alto-relevo, mais que 1/3.

ESTELAS

São na terminologia arqueológica e no uso corrente uma placa vertical cuja superfície esculpida ou incisa é de ordem funerária, comemorativa e votiva.

As **ESTELAS** de relevo monumental realizam a função narrativa porque combinam figuras e cenas capazes de evocar os grandes acontecimentos da sociedade de cunho político ou religioso.

O baixo-relevo *Estela de Naramsin*, (Figura 18.18) é comemorativo de vitórias alcançadas pelo rei, neto de Sargão I. O material utilizado é pedra calcárea. Seu formato ligeiramente triangular servirá à estruturação da cena ascendente. Mais da metade inferior da cena é composta por guerreiros que sobem por um terreno montanhoso. A perna flexionada de cada guerreiro se apóia sobre uma ondulação do terreno mais acima. Essa ação de subir é acompanhada pelo vestuário que cobre o corpo de cada guerreiro; a posição em ângulo do braço esquerdo destaca a musculatura e complementa o movimento das pernas, sugerindo o esforço da subida. As cabeças voltadas para cima, a postura vertical das lanças, sustentadas com a mão, e o braço direito pelos soldados, têm um efeito de contraponto ao propósito dinâmico, concentrando a atenção do observador no triângulo superior da cena, na qual a figura de Naramsin reproduz a posição e o gesto de seus homens. Seu corpo seminu revela-o forte, e sua figura é a de tamanho maior. O casquete divino com dois pares de chifre exalta seu poder e autoridade. Ao seu lado, está o inimigo vencido, ferido de morte e, logo atrás, um outro pede clemência. Pela concepção hierárquica da cena e a forma triangular da peça, o olhar do observador dirige-se para o alto. O artista/artesão soube explorar os recursos para ressaltar o grande protagonista da *estela* e a quem pretendia exaltar: o rei. Duas linhas sutis que orientam o olhar do observador – a lança vertical do soldado situado logo abaixo de Naramsin e a lança que atravessa obliquamente o monarca inimigo moribundo –, prolongam-se oticamente para um ponto imaginário, situado na interseção dos chifres da coroa régia. A figura do rei encontra-se encerrada e destacada num triângulo situado abaixo da proteção divina. A estela representa, de fato, o momento mais significativo da batalha, segundo a fórmula narrativa da cena culminante: a derrota e a submissão do inimigo.

A estatuária é a categoria artística pela qual o mundo mesopotâmico se faz conhecer. Seus deuses, soberanos, altos funcionários, são os protagonistas desse mundo de poder e crença do qual a arte emana e é expressão. A carência de pedra contribuiu para as pequenas dimensões das estátuas cuja finalidade é a representação de indivíduos. Uma tendência à idealização, confere à estátua espiritualidade e dignidade próprias de um governante. Ao processo de idealização, contribuem duas leis: da frontalidade, a figura concebida sobre um eixo vertical que divide, simétrica e igualmente, todos os seus componentes, produzindo uma visão especular, ou seja, a cada parte do corpo corresponde a outra, do outro lado, como uma imagem refletida num espelho; e do geometrismo, a disposição da figura num esquema geométrico, um cilindro (Figura 18.16), explicando a posição dos braços aderidos ao corpo. Essas leis refletem uma construção racional da imagem, que não exclui uma tendência realista.

A estátua substitui a pessoa, a individualiza por uma série de meios, dos quais a inscrição é o mais eficaz. Assegurada a certeza da identidade da personagem retratada, não existia nem a exigência de fidelidade ao modelo, tampouco preocupação com as dimensões.

Na estátua do *Gudea de Lagash* (Figura 18.17), o tocado que cobre sua cabeça define a hierarquia da personagem, e a trama geométrica sugere um material encaracolado, provavelmente, lã de carneiro. O rosto é bem modelado, com perfis nítidos, olhos grandes, destacados pelas pálpebras ligeiramente salientes e pelas sobrancelhas simétricas, o queixo bem delineado e os lábios modelados; são detalhes que conferem um certo realismo, revelando um artesão observador e experiente, capaz de plasmar, por meio da qualidade técnica, o convencionalismo ditado pela escassez do material, pelas exigências religiosas ou etiqueta palaciana. O manto que cai em pregas estilizadas envolvendo a figura evidencia o corpo que lhe serve de suporte, deixando descoberto o ombro direito, as mãos e os pés. O tratamento adequado da superfície do material, o diorito, sugere a musculatura do braço nu. O artesão é cuidadoso no lavrado dos pés e mãos, embora exagere no comprimento dos dedos, e na insinuação dos tendões. A figura de mãos cruzadas sobre o peito, postura de respeitosa religiosidade revela, segundo documentação da época, um governante que reconstruiu templos e exerceu um governo de virtude e justiça. A estátua do *Gudea de Lagash* é a expressão de uma arte severa, simples e formal, que transmite uma extraordinária sensação de solidez.

EGITO: ARTE COMO EXPRESSÃO DA IMORTALIDADE

O Egito fascinava Napoleão Bonaparte que, ao invadi-lo, em 1799, levou consigo além de 38 mil soldados, 175 estudiosos entre lingüistas, antiquários e artistas.

Jean François Champollion, ao decodificar os hieróglifos – escrita egípcia – tornou possível o conhecimento dessa civilização, que permaneceu imutável por três mil anos, contagiando, nos diversos níveis, sua produção artística. Essa permanência se deve à essência de sua crença na imortalidade do espírito ou força vital – Ka.

Para que a alma – Ba – pudesse retornar ao corpo do morto, os egípcios embalsamavam-no mantendo-o intacto. Para o caso de profanação ou deterioração do corpo mumificado, uma estátua – imagem que recria a figura do defunto – seria a alternativa de hospedagem do Ka. O Ka e o Ba eram potencializados pelo sopro divino – *Ksut*.

No Egito, a arquitetura funerária era importante, pois guardava a múmia, a estátua imagética do morto, seus bens terrenos e, nas paredes, as imagens das pinturas e os hieróglifos inventariavam a sua vida e as atividades diárias que exercia.

A mumificação iniciava-se com a extração do cérebro pelas narinas, com um gancho de metal, as vísceras (fígado, pulmões, estômago e intestinos) eram removidas e preservadas em urnas separadas. O restante ficava imerso em salmoura por um mês, e, depois, o cadáver em conserva era estendido e posto a secar. O corpo enrugado era recheado, os seios estofados, e o cadáver era, finalmente, envolto em camadas de ataduras e colocado num caixão e num sarcófago de pedra. O clima seco, a ausência de bactérias nas areias e no ar foram fatores adicionais contribuintes ao tratamento químico de preservação do corpo. A múmia de Ramsés II, exposta no Museu do Cairo, tem a pele ressecada, dentes e cabelos intactos. Quando foi transferida para o Cairo um inspetor da alfândega a rotulou, imagine só, de ... “peixe seco”!!!

As pirâmides de Quéops, Quéfren e Miquerinos (**Figura 18.20**) estão localizadas na bissetriz do delta do Nilo. Existe, sem sombra de dúvida, um forte simbolismo subjacente ao sólido representado pela pirâmide, que, ainda hoje, transparece em algumas crenças como o *Seichi no ie*.

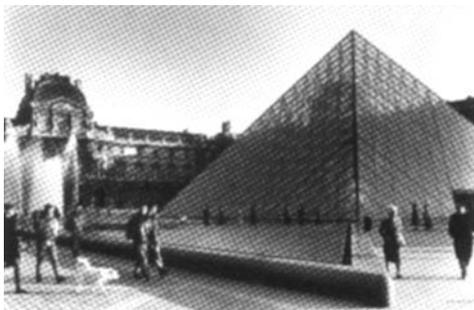


Figura 18.19: Forma piramidal: Pirâmide de vidro. Museu do Louvre. I.M.Pei.



Figura 18.20: Pirâmides da necrópole de Gisé, Quéops, Quéfren e Miquerinos.

Na pintura afresco e nos relevos realizados no interior dos monumentos funerários, a cor é uma necessidade fundamental, estando presente até nos objetos menores. As regras da representação pictórica são bem definidas e seus princípios fundamentais teriam sido ditados “nos tempos dos deuses”, época mítica da origem do mundo egípcio. O corpo feminino será, sempre, amarelo-claro ou rosa, e o masculino, vermelho-escuro. A estilização do corpo humano foi a base dessa regra. O rosto se apresenta de **perfil**, com o olho visto frontalmente (para olhar o observador e seu mundo). O tronco, desde os ombros até os quadris, apresenta-se na posição frontal e, as pernas, de perfil. A figura é desenhada como contemplada, simultaneamente, de diferentes pontos de observação, mas o resultado é equilibrado e harmonioso. Será que o artesão egípcio não sabia representar o que via? Sabia, entretanto, esta é uma construção racional, originada da faculdade de abstração: representava-se o que era conhecido e diferencial. Esse tipo de representação é chamado de “realismo conceitual” (**Figura 18.22**). Retrata-se o que se conhece, não o que é visto. A criança costuma utilizar esse tipo de representação, ao desenhar o que conhece. As pinturas possuem três ou quatro registros: o inferior indica proximidade e o último indica afastamento. Não existe, portanto, a noção de perspectiva desenhada, apenas na abstração. Na arte egípcia, a pintura estava a serviço da religião e das castas dominantes; já o hieratismo e a rigidez das suas representações refletem a implacável hierarquização social.

Nas pirâmides (**Figuras 18.19 e 18.20**), os quatro ângulos da base quadrada eram voltados para os pontos cardeais, o triângulo isósceles da face, dividido pela bissetriz/mediatriz, transforma-se em um triângulo retângulo, no qual a hipotenusa, dividida em cinco partes representa Horus, o cateto maior dividido em quatro partes simboliza Ísis, e o menor, tripartido, se traduz em Horus. Portanto, a relação 3/4/5 (trino=tríade) possuía um simbolismo recorrente: a tríade egípcia Osíris, Ísis e Horus. As câmaras mortuárias eram escondidas por um labirinto de corredores e portas falsas para dificultar a descoberta da múmia e possível violação.



O perfil é característico em cada um, é a relação entre o mento e o osso occipital do crânio. O olhar é singular em cada ser humano, também a distância entre os ombros é outra relação diferencial entre os humanos; os pés de uma mesma pessoa são diferentes entre eles próprios e entre pessoas diversas.



Figura 18.21: *Miquerinos entre Hathor e nomo de Cinópolis* (IV dinastia).



Figura 18.22: *Pintura da Tumba de Beni Hasan Tebas – XIX a.C. Como reconhecer el arte egipcio.*

A estatuária egípcia está estreitamente ligada à arquitetura funerária. A estátua colocada no interior da edificação funerária representa o defunto de forma ideal, e possui um duplo sentido: **religioso e político**.

O grupo escultórico *Miquerinos entre Hathor e o nomo de Cinópolis* (**Figura 18.21**) simboliza o poder real sobre o país. Cinópolis, uma província egípcia, anuncia o casamento divino com a deusa Hathor no mundo dos mortos. A necessidade de uma identificação precisa do indivíduo representado era, em parte, satisfeita, ao colocar-se o seu nome e títulos inscritos na base da escultura. Mas para que o Ka aceitasse a estátua como alternativa do corpo mumificado, a imagem do duplo do morto deveria estar suficientemente parecida com a do modelo. A solução encontrada foi o artesão reproduzir as características da etnia na conformação do crânio, na silhueta nasal ou delineação do

olho. Como se vê, a cabeça é a parte mais significativa do corpo, pois nela encontram-se as diferenças que caracterizam e personalizam a figura. No rosto, centram-se toda a atenção e esforço, destacando-se os pontos mais expressivos: nariz, queixo e, especialmente, os olhos, realçados por incrustações ou pintura. A força expressiva e o poder da representação são obtidos, na estatuária, pela forma sintética e estilizada pertencente à **LEI DA FRONTALIDADE** que se impôs no Egito como uma norma permanente, ao longo da sua evolução. As estátuas são concebidas em função de um eixo vertical que, passando pelo nariz e entre as duas pernas, divide o corpo em duas metades idênticas; por conseguinte, a imagem responde, quase perfeitamente, à simetria axial. Observe a estátua do Faraó Miquerinos, pertencente ao grupo escultórico (**Figura 18.21**). Os traços expressivos realçados nos olhos, nariz, boca e “bochechas” o individualizam, mas o tronco nu, de ombros largos e o quadril estreito, para permitir a colocação dos braços dentro de uma estrutura cúbica, o tórax e o abdômen, simplificados, não escondem o conhecimento anatômico exato dos artesãos, que não ficam alheias às práticas da mumificação. A lei da frontalidade a que a estátua obedece caracteriza-se pela idealização e pela imobilidade, atributos que lhe fornecem o caráter áulico e clássico, convertendo a representação da figura humana a determinadas considerações que conjugam um cânon de proporções: altura, juventude, beleza, serenidade e posição social como identidade.

A arte egípcia permaneceu obcecada pela perenidade da imagem reproduzida. Suas criações estão estreitamente entrelaçadas ao culto da imortalidade e ao estado teocrático.



Sentido político: como instrumento de propaganda, exalta o poder constituído e uma ordem social. Traduz a confiança e o otimismo que o egípcio encontra em seu monarca como garantia de uma ordem universal e segurança. Sentido religioso: quando encarna o triunfo diário de *Ra* – nascer, sobre o horizonte –, garantia a sucessão das noites e dos dias; as enchentes periódicas e férteis do Nilo, provas irrefutáveis da ação benéfica do faraó, cuja imortalidade sintetiza o mito de Osíris.

LEI DA FRONTALIDADE

As estátuas não eram idealizadas e elaboradas para serem observadas de outros ângulos, somente de frente, e, assim, devem olhar diretamente para seus observadores, postados diante delas. Muitas sequer foram terminadas na parte posterior, ou esboçam apenas as costas e a cintura, ou agregam-se ao bloco de material que protege a imagem.

ATIVIDADE



1. Olhe e observe, com muita atenção, as imagens (a, b, c, d, e). Tente reconhecê-las, segundo as formas características que apresentam, identificando de quais civilizações são produtos artísticos. Procure relacioná-las com o imaginário social ao qual pertencem.



Figura 18.23



b

Figura 18.24



Figura 18.25



d

Figura 18.26



e

Figura 18.27

RESPOSTA COMENTADA

Os mesopotâmicos deram vida a uma visão do mundo orgânica e completa, expressa na escrita cuneiforme e em uma arte que reflete concepções bem definidas e com características bem evidentes. Não se importavam com a morte e, em decorrência disso, não dispensavam maiores cuidados com os mortos. Sua crença não tinha conteúdo espiritual e ético: os homens só eram beneficiados pelos deuses na forma de colheitas abundantes e bons negócios. Eram guerreiros e cruéis com os derrotados. Mantinham os povos vencidos sob o jugo do terror. Sua arte era sintoma de sua civilização, possuindo características diferenciadas, como já foi exemplificado nos relevos e na estatuária.

As **Figuras 18.24, 18.26 e 18.27** são imagens que concretizam e evidenciam as características da civilização mesopotâmica.

A civilização egípcia desenvolveu uma concepção de governo teocrática. O faraó era divinizado, filho de Rá, o deus sol. Sua autoridade era limitada e não estava isento dos árduos serviços em prol do bem público. A imortalidade da essência do ser e a idéia de perenidade dirigiam a vida egípcia, tornando-se obsessões, concretizadas pela escolha de um material duradouro como a pedra, e pela idealização da figura. A arte egípcia reflete essas duas características básicas, como já foi demonstrado no decorrer do conteúdo. Observe que as **Figuras 18.23 e 18.25** descrevem, pela imagem, a visão de mundo da civilização egípcia.

A ARTE EM ROMA E NA GRÉCIA

| Gregos | Romanos |
|------------------------------------|--------------------------------|
| criativos | adaptadores |
| pensamento especulativo | pensamento pragmático |
| poetas inspirados | políticos por excelência |
| culto ao atleta /busca da harmonia | culto ao soldado /imperialismo |
| exaltação da Pólis | exaltação da Urbe |

Diferenças que transparecem na arte de cada cultura

Pólis (cidade-estado grega ou sistema de regras que respeitam a direção dos negócios públicos).

Urbe: (cidade).

GRÉCIA

Dois conceitos dominam a arquitetura grega: o da medida e o da proporção, fundamento de toda harmonia. Os templos gregos eram a morada dos deuses; deviam, portanto, atingir a harmonia (perfeição), o princípio do belo, ao qual chegavam por meio de um sistema de proporções entre as partes, e das partes com o todo, as chamadas **ORDENS** Dórica, Jônica e Coríntia (**Figura 18.28**).

ORDEM

É a articulação, segundo normas fixas dos elementos da base do suporte e do entablamento de uma edificação. Na ordem dórica, a altura da coluna é cinco vezes o seu diâmetro médio; na coríntia, a altura da coluna é 8/10 vezes o seu diâmetro.

Para que a visão do templo fosse perfeita, os gregos utilizaram desvios imperceptíveis das linhas retas, engrossando o meio da coluna (*entasis*), arqueando o entablamento e o envasamento, e inclinando as colunas laterais ligeiramente para dentro. Esses recursos eram chamados de refinamentos e corrigiam o olhar humano.

O templo grego pode ser considerado a edificação paradigmática da arquitetura grega.

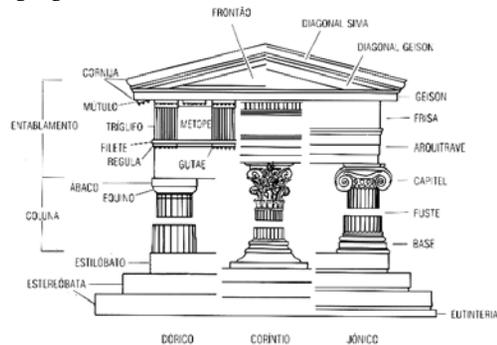


Figura 18.28: Esquema das ordens. *Arte comentada*.

HORÁCIO

Poeta latino nasceu em Roma em 8 a.C. e morreu em Apúlia, em 65. Sua obra, *Arte poética*, resume os conceitos principais sobre o classicismo, na poesia.

VIRGÍLIO

Publio Virgílio Marão nasceu em Pietole, em c. 19 a.C. e morreu em Brindisi, em 70. *Eneida* é uma epopéia nacional romana que não chegou a completar. Escreveu também *Bucólicas*, *Geórgicas*.

MARCO VITRUVIO POLION

Arquiteto romano, viveu no século I. Influenciou a arquitetura do Renascimento, e, posteriormente, do Classicismo do século XIX.

ROMA

HORÁCIO observou: “A Grécia conquistada conquistou seu brutal conquistador.”

VIRGÍLIO afirmava: “...romano, sua arte repousará em governar as nações, conservar a paz verdadeira, em poupar o humilde e esmagar o orgulhoso” (*Eneida*, livro IV).

Ao romano, organizador e eficiente administrador, importava os edifícios públicos. A arquitetura romana é presidida pelos princípios da utilidade, racionalidade e da ordem, teorizados no tratado *De Architectura*, por **VITRUVIO**, e que, ainda hoje, constitui-se em fonte de inspiração para os arquitetos.

Empreendedores, desenvolveram o arco, a abóbada, a cúpula, e foram os primeiros a utilizarem o cimento (*pozzolana*+pedra miúda+água), introduzindo nova técnica de construir. Foram excelentes urbanistas em função da política imperialista que desenvolveram. Introduziram o traçado da malha urbana determinada pelos quatro pontos cardeais. Partindo de dois eixos principais: *Cardo*, na direção norte/sul, e *Decumanus*, na direção leste/oeste. No encontro dos dois eixos, localizava-se o Fórum com suas construções de ordem

administrativa. Outras construções foram: anfiteatros, basílicas, circos, teatros, aquedutos, pontes, monumentos honoríficos, como o Arco do Triunfo e as colunas comemorativas.



Figura 18.29: Parthenon: obra de Fídias, Ictinos Calicrates (448-432 a.C.). Templo dedicado a Palas Atenea. *Arte comentada*. Ediouro.



Figura 18.30: Panteão (118-125 d.C.). Agripa/ Adriano. Nova definição e exaltação do espaço interno. *Arquitetura Comentada*. Ediouro.



Figura 18.31: Anfiteatro Flavio (Coliseu, 70-82 d.C.) *Ediciones del Prado*. Arquitetura I.



Figura 18.32: Aqueduto de Segóvia (século I). *Ediciones del Prado*. Arquitetura I.

ARQUITETURA

O Parthenon (Figura 18.29), idealizado e construído por FÍDIAS, Ictino e Calicrates, em homenagem a deusa Palas Atenea, deusa da sabedoria e protetora da cidade de Atenas, localiza-se na Acrópole (local mais alto) da cidade. O templo dórico mede 60m de comprimento por 30m de largura. Sofreu uma explosão em 1687, quando transformado em depósito de pólvora pelos turcos. Nele, podem ser observadas uma indelével unidade construtiva e a perfeita adaptação dos relevos ao espaço que ocupam. O edifício-tipo legítima, por suas dimensões, o pensamento humanista presente na filosofia. Diferentemente dos templos egípcios monumentais, os gregos são dimensionados pelo indivíduo.

O arquiteto romano usa as ordens gregas somente como elemento decorativo, como observamos na Figura 18.30 e na Figura 18.31. No Panteão (Figura 18.30), na fachada principal, imponente, nos deparamos

O escultor grego FÍDIAS (490-431) foi encarregado por Péricles de construir e decorar o Parthenon. Ictino e Calicrates arquitetos gregos (c. século V), trabalharam no Parthenon sob as ordens de Fídias.

com um pórtico de oito colunas de granito, encimado por um frontão. Esses elementos estruturais do templo grego inserem o templo no espaço circundante. O corpo da edificação ilustra a capacidade romana de criação de espaços livres e monumentais, a partir de correspondências mensuráveis (o diâmetro do edifício e a sua altura são iguais). O Coliseu (**Figura 18.31**) é o melhor exemplo de anfiteatro monumental. A fachada apresenta três fileiras sobrepostas de 80 arcos cada, contendo três ordens arquitetônicas diferentes, com função ornamental (dórica/jônica/coríntia). Nessa construção, a definição dos valores estéticos através das estruturas de suporte tem importância primordial. O arco, nascido de exigência prática, foi aperfeiçoado e tornado acessível pelo aprimoramento técnico, transformando-se em elemento decorativo que se insere, com coerência, na articulação curva da arquitetura romana. A planta elíptica do anfiteatro permitia a visão das lutas de gladiadores de qualquer ângulo. É um edifício projetado para uma multidão, tal qual o estádio do Maracanã que possui a mesma divisão.

O aqueduto de Segóvia (**Figura 18.32**) é um impressionante documento da engenharia romana e exemplo da utilização dos arcos como estrutura. Apresenta uma sábia utilização do material de construção que evidencia as relações de força, fornecendo-lhe valor estético. Esse aqueduto, até hoje, conduz a água do degelo dos Apeninos aos jardins árabes da cidade de Segóvia.

ESCULTURA

A estatuária grega criada para honrar os deuses, concebidos à imagem e semelhança do homem, apresenta, portanto, a forma humana. O **ANTROPOMORFISMO** torna-se uma característica dominante da estatuária. Os escultores gregos realizaram suas obras partindo da observação, recorrendo a uma técnica perfeita, fundamentando-as no princípio do belo como harmonia e equilíbrio, organizado por seu intelecto. A estátua não representa um indivíduo; antes, representa um tipo. O grego enfatiza a idealização do homem, interessando-lhe o tipo ideal, corporificado no atleta. O perfeito equilíbrio (princípio do belo = *Kalokagathia*) entre o físico, a ética e a mente é obtido pela *areté* (aptidão física e disciplina militar) e pela *sofrosine* (autodomínio e moderação).

ANTROPOMORFISMO

Aplicação dos atributos humanos à divindade. Doutrina que concebe a divindade à imagem do homem.

A estatuária romana, por outro lado, enfatiza a reprodução exata, acentuando as características da natureza, apontando os traços deixados pela vida no contorno do modelo. É o retrato de característica verista (Figura 18.33). Observe a calva da frente, o cenho franzido, a ruga entre os olhos, a boca carnuda, o nariz e o queixo ossudo.

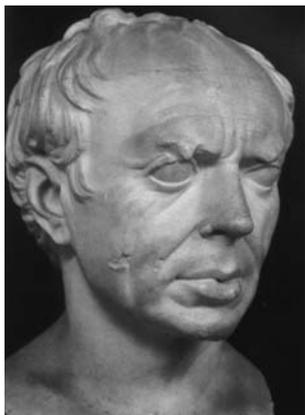


Figura 18.33: Caio Mario, século III a.C. Museu do Vaticano.



Figura 18.34: Apoxyomenos Lisipo. Museu do Vaticano (século IV a.C.).

A força e a tenacidade de Caio Mario (Figura 18.33), vencedor de Giurguta, dos Cimbrós e Teutões, estão expressas no retrato, nos traços salientes do seu rosto, opondo-se à figura do atleta que, após o exercício, passa unguento no corpo e mostra uma expressão tranquila (Figura 18.34).

O escultor grego Policleto, tenaz e fiel na procura da perfeição, foi o criador dos homens. Escreveu um tratado técnico e estético; *Cânon*, onde afirmava que a beleza dependia da “simetria de todas as partes do corpo, da relação destas partes entre elas e de cada uma com o todo”. Tomou o *dáctylo* – o dedo – como módulo.

É necessário que a cabeça seja a 7ª parte da altura total da figura, o pé três vezes o comprimento da palma da mão; enquanto que a perna, do pé ao joelho, deverá medir 6 palmos, a mesma medida deverá existir entre o joelho e o centro do abdômen. A face deverá ter a mesma medida do palmo, que estará dividida em três partes iguais à distância da testa (*Cânon*, fac-símile).

Policleto demonstrou a exatidão do *Cânon* na escultura do atleta – Doríforo – o portador de lança (Figura 18.34). O escultor introduziu na estatuária um ritmo escultural que satisfaz às leis do equilíbrio e às exigências da vida. A pose da estátua é uma atitude rítmica e artificial, intermediária entre a ação e a imobilidade, fortemente delineada pelo **ESCORSO** da figura. Um movimento de potência = movimento

ESCORSO

É um recurso técnico criado pelos gregos para dar maior liberdade de movimentos de uma figura, segundo o qual várias partes do corpo são dispostas assimetricamente, em oposição umas às outras e em torno de um eixo, com uma distribuição muito cuidadosa de peso.

deambulatório. O olhar fixo no horizonte não estabelece vínculo com o observador nem demonstra qualquer emoção. A imagem do atleta confunde-se com o ideal do perfeito equilíbrio, a *Kalokagathia*.

A estátua do Imperador Augusto (Figura 18.36), exemplo de retrato público, ilustra a escolha do Doríforo (Figura 18.35) como paradigma. O ar de serenidade e a dignidade da pose foram referência para a representação do imperador que deveria transmitir respeito, autoridade e admiração pela elegância e comedimento. A cabeça do atleta grego foi modificada, as feições do imperador foram esculpidas e embelezadas para refletirem a pureza das formas do Doríforo. O modelo estava nu, como costumavam ser as representações de atletas, já o imperador romano, guardião das virtudes, do decoro e da sobriedade, foi coberto pela túnica, e pela capa.

A couraça (louriga) foi esculpida ajustando-se à anatomia do torso. A capa, vigorosamente esculpida nas dobras, possui função decorativa. Como o imperador, contrapondo-se ao atleta, devia dirigir-se e dominar seus súditos, sua cabeça foi erguida, ligeiramente virada à esquerda, o olhar fita direto, e o braço esquerdo foi levantado em posição de comando. O imperador, pela posição da cabeça, pelo olhar, pelo gesto e pela personalidade controla o espaço a sua frente. Este é um exemplo da estátua *Thorocatae* – com armadura, traje de guerra. Na couraça, um novo foco de atenção: a representação da devolução dos estandartes perdidos, obtidos pelo imperador, por via diplomática, anunciando uma nova realidade histórica. Outro tipo de estátua-retrato é *Togatae* – com a toga, traje de paz. Obra significativa que representa o imperador com a toga da *juris* (Figura 18.36). Podemos deduzir que as estátuas representam, simultaneamente, o imperador Augusto e o Estado Romano, e sua estrutura, a *civilis* e a *juris*. A primeira executa e a segunda julga. A imagem do homem confunde-se com a imagem do império.



Figura 18.35: O Doríforo. Museu de Nápoles (réplica c. 440 a.C.) *Histoire de L'Art*. Flammarion.



Figura 18.36: Estátua-retrato Augusto de Prima Porta, século I a.C. *Como reconhecer a arte romana*. Martins Fontes.



Figura 18.37: Ano 12 d.C. *Como reconhecer a arte romana*. Museu Nacional Romano. Roma.



Figura 18.38: Estátua eqüestre de Marco Aurélio. Praça do Campidoglio. Roma. *Ibidem*.

COMO RECONHECER A ARTE ROMANA

O gênero do chefe a cavalo é grego na origem. Na estátua eqüestre, representando o imperador Marco Aurélio (Figura 18.38), nosso olhar é atraído pelo contraste entre o corpo maciço do animal e a movimentação da sua cabeça e patas que dão a sensação de movimento. A figura do imperador encontra-se imóvel, somente o braço direito ensaia um movimento sublinhado pelo da pata levantada. Alguns pormenores realísticos e a incisiva expressividade do rosto fornecem uma ponta de

humanidade à figura. Se o tipo físico lembra o grego, a pose é tipicamente romana. Essa estátua tornou-se o paradigma para as estátuas eqüestres posteriores.



Para o romano, o retrato de corpo inteiro só tem valor se relacionado à função prática de representar uma determinada pessoa. Portanto, nas estátuas-retrato, a atenção incide sobre a cabeça da personagem, sobre o seu olhar e a expressão da sua personalidade. Essa é a característica particular dos retratos públicos, que, ainda hoje, possuem uma intenção idealizadora.

ATIVIDADES



2. Na Grécia, predomina o racionalismo, o amor à beleza, compreendida como suprema harmonia entre as coisas, e o interesse pelo homem, essa criatura que “é a medida de todas as coisas”. A arte grega adota atitudes características do seu imaginário social: a concentração do interesse sobre poucas tipologias, o aperfeiçoamento dos resultados, mediante sucessivas experiências e regras fixas. Procure exemplificar, na estatuária ou na arquitetura, essas características que norteiam o homem grego.

RESPOSTA COMENTADA

A Grécia concebeu a beleza como uma realidade espiritual, um ideal de que todo artista devia se aproximar. Ao transformar a beleza em uma verdade absoluta, a Grécia colocava-a no plano universal, conduzindo o homem a descobrir o que nele havia de universal e permutável – a razão. A partir da racionalidade e do pensamento especulativo, o grego desenvolveu a concepção intelectual, a representação mental ou a idéia – representação mental que o espírito forma. Duas vertentes de pensar o belo se desenvolveram: uma interpreta a idéia como Ideos = imagem do belo = perfeição nunca alcançada, origem do idealismo; concretizada na estátua do Doríforo, outra interpreta a idéia formatada na mimesis, princípio da verossimilhança, origem do realismo que introduz a idéia do feio na arte e que aparece na arte da época helenística, ao final da civilização grega, quando o retrato faz sua aparição e o homem grego deixa de ser um tipo, individualizando-se. A arte grega transmite, sempre, na forma, as características de um pensamento humanista.

3. A contínua e recíproca permuta de gostos e interferências entre a metrópole (Roma) e as cidades periféricas do império foi acompanhada de um processo de uniformização que conferiu à arte romana seu caráter e peso. A *pax romana*, imposta no século IV a.C. e à época de Augusto, encorajou o tráfico de artistas e obras artísticas. Podemos afirmar, portanto, que o romano foi um adaptador de talento e um amante da arte. Procure exemplos que corporifiquem o exposto, seja na arquitetura, seja na escultura, ou em outras formas de arte romana.

RESPOSTA COMENTADA

A apreciação global de vida do romano consistia no seu interesse na subordinação do indivíduo às finalidades dominantes do Estado. Soube, como bom adaptador, aproveitar e fundir as melhores características das artes etrusca e grega, às quais amalgamaram-se influências posteriores das províncias conquistadas, em uma arte que serviria aos propósitos da res=coisa; pública=do povo. Na arquitetura romana, a funcionalidade ditava as regras; na escultura, pontificavam o realismo e a narrativa a serviço do Estado e, na pintura, o decorativismo.

RESUMO

Por meio das imagens, é possível salientar as características formais que fundamentam a arte desenvolvida na Pré-História, na Antigüidade Oriental e Clássica. Analisando a organização social, política, econômica e religiosa desses períodos é possível buscar as prováveis causas que teriam contribuído para as diferentes características e especificidades da arte de cada época, examinadas à luz das técnicas, dos materiais, dos gêneros, das formas, da simbologia e da significação.

ATIVIDADE FINAL

Redija um texto no qual você demonstre as causas responsáveis pelas modificações formais encontradas na arte de cada período analisado. Tente reconhecer, identificar e diferenciar as modificações, considerando o esquema de pensamento de cada civilização.

RESPOSTA COMENTADA

Analisando o desenvolvimento do ser humano, observamos que, na aurora da arte, a representação era exatamente a visualização verossimilhante do mundo que o cercava. No ser sedentário, o intelecto desenvolve a capacidade de abstração e sua aplicação no cotidiano. Nas civilizações agrárias, observamos o desenvolvimento de uma sociedade mais complexa, fundamentada, no Egito, na teocracia e, na Mesopotâmia, na autocracia, as quais a arte servirá, nos gêneros artísticos, por meio de suas formas, cores, materiais e técnicas. Na Antigüidade Clássica, os gregos desenvolveram o humanismo, o racionalismo e o pensamento especulativo que transparecem na arte como princípio do belo ideal e da mimesis. Os romanos desenvolveram a idéia da res=coisa pública=povo. Sua arte foi desenvolvida para servir ao imperialismo, ao povo e ao Estado.

CONCLUSÃO

Observamos que a humanidade sofreu modificações pontuais acerca da maneira de pensar. Do pensamento monista do nômade, alcançou o pensamento animista do agricultor, desenvolveu o intelecto pela necessidade de compreender a natureza, base de sua subsistência, e pela necessidade de entender a si mesmo – o homem; a partir de agrupamentos, organizou-se em clãs e, depois, estruturou-se em diferentes tipos de sociedades, desenvolvendo-as e sofisticando-as. De caçador líder, alcançou o *status* de xamã; depois, de rei-sacerdote, desenvolvendo novas formas de governo, gradativamente mais complexas. Cada uma dessas transformações foi corporificada na arte em expressões artísticas que se apresentam sob formas, técnicas, materiais e significações diversas. Cabe-nos identificá-las através das imagens que as representam.

INFORMAÇÕES SOBRE A PRÓXIMA AULA

Gostaria que você lesse algum livro básico de História Geral que discorra sobre a Idade Média, o Renascimento, e a civilização ocidental moderna. Recomendo: *História da Civilização Ocidental*, de Edward McNall Burns (2 volumes), que fornece uma visão ampla sobre a cultura de cada período; *História* (2 volumes) de José Jobson de Arruda também fornece um excelente texto acompanhado por excertos de documentos pertinentes.

Na próxima aula, abordaremos aspectos da arte que abrangem a Idade Média, comparando suas características com as do período Renascentista e Barroco, enfatizando as diferenças oriundas das diversidades de pensamento.

A leitura de diferentes tipos de imagem: imagens nas Artes Plásticas – Parte 2

AULA 19

Meta da aula

Apresentar a imagem nas Artes Plásticas, considerando os aspectos relacionados à leitura e a produção: Idade Média e Modernidade.

objetivos

Esperamos que, após o estudo do conteúdo desta aula, você seja capaz de:

- identificar os elementos que compõem a gramática pictórica;
- reconhecer as formas artísticas que caracterizam a Idade Média, o Renascimento e a Modernidade;
- diferenciar, nas imagens artísticas, a produção de cada período estudado;
- definir as relações entre o imaginário social, a imaginação do artista e a imagem representada em cada um dos períodos estudados.

Pré-requisito

Para que você encontre maior facilidade na compreensão dessa aula, é importante que: você procure, na aula anterior, o que foi explicado sobre a arte dos períodos que antecederam o que, agora, vamos estudar; você também deve ler textos simples de História sobre Idade Média, Renascimento e séculos XVII, XVIII que o ajudarão a situar-se no tempo e no espaço.

INTRODUÇÃO

Você já viu como e quando as Artes Plásticas se iniciaram e as razões que conduziram nossos ancestrais a criarem objetos com os materiais existentes. Esses objetos os ajudavam na sobrevivência. Vimos como as Artes Plásticas desenvolveram-se, nos diversos períodos históricos abordados, em função das diferentes necessidades de ordem religiosa, econômica e social; apreciamos as transformações das formas para que estivessem aptas a concretizar o imaginário social, a imaginação e o imaginário do artista e examinamos as leituras possíveis das imagens que compõem essas produções artísticas pelo observador. Vamos continuar a nossa conversa, agora que já compreendemos que, a partir do pensamento especulativo grego, o homem, pela primeira vez, pensou o Humanismo e teorizou sobre a idéia do Belo (absoluto e universal em Platão, através da catarse, expressão das emoções, em Aristóteles). Com o advento do **MONOTEÍSMO** presente nas doutrinas judaico-cristã e islâmica, como serão transpostas para as imagens essas novas idéias? Que visualidade atenderá ao novo pensamento religioso? Haverá semelhanças e diferenças entre essa produção artística e a anterior?

Monoteísmo

Crença em um só Deus. As três religiões monoteístas são: o Judaísmo, o Cristianismo e o Islamismo.

O **Judaísmo** foi a primeira doutrina monoteísta da Antiguidade. Iavé (Deus) fez uma aliança com o povo, após este ser conduzido por Abraão à terra prometida, Canaã ou Palestina. Em troca da proteção divina, o povo judeu devia obedecer ao Decálogo (os dez mandamentos) gravado nas Tábuas da Lei, a Torah. A doutrina judaica é extremamente política, moral e ética. Ao judeu é proibido escrever ou pronunciar o nome de Deus, pela sua natureza divina.

O **Islã** designa o mundo dos crentes, **islamita** significa submetido a Alá (Deus). A doutrina islâmica prega a obediência ao livro sagrado *Alcorão*, e a seu único profeta Maomé. Ela é moral, ética e influenciada pelos costumes e usos dos árabes. Existe também outro livro *Suna*, reunindo outros ensinamentos e fatos da vida de Maomé, entre os xiitas e os sunitas. Os xiitas seguem o *Alcorão* e os sunitas, o *Suna*, o que explica, a rivalidade entre as duas facções religiosas.

O **Cristianismo** surgiu a partir dos ensinamentos de Jesus de Nazaré, judeu pertencente à seita dos essênios, famosos pela austeridade e obediência às escrituras. Os Evangelhos, pertencentes ao Novo Testamento, deixam claro alguns ensinamentos básicos pregados por Jesus. Seus apóstolos, ampliaram a doutrina dotando-a de uma teologia mais apurada, acentuando a idéia de Jesus como Cristo.

Arte Medieval X Arte do Renascimento

Espiritualidade X Antropocentrismo

Fé ↔ dogma ↔ Razão ↔ Humanismo ↔ Cientificismo

"São Francisco de Assis ao ver um pássaro voar via nele uma criatura de Deus, Leonardo da Vinci procurava entender como batia as asas para manter-se no ar!" Essa frase de Jean Cassous explicita, de maneira simples e direta, a diferença do pensamento medieval e o renascentista.

O advento do Cristianismo proporcionou modificações profundas à humanidade. O Cristianismo primitivo pregava a espiritualidade, marcando uma nítida distinção entre o mundo e o espírito, entre a carne pecadora do homem e a vontade divina, que se cristalizariam em dois dogmas: regeneração espiritual pela fé e a salvação da alma. Atendendo esses preceitos, surgem os ascetas eremitas, que viviam solitários, se autoflagelando, alimentando-se do que encontravam na natureza ou lhe era dado pela caridade alheia, dormindo em cavernas ou ao ar livre, mortificando a carne em função da salvação da alma. Alguns cristãos ascetas mais práticos compreenderam que a vida solitária do eremita não fazia bem à alma. Muitos enlouqueciam. Devia haver uma maneira mais adequada de atender aos preceitos da espiritualidade. A idéia da vida monástica surge, então, com o bispo da Capadócia, S. Basílio. Os monges prestavam voto de pobreza e de humildade, expendiam muitas horas do dia em silenciosa meditação e outras tantas no trabalho útil. No século VI, da era cristã, S. Bento estabeleceu a regra beneditina, na qual, os monges faziam os votos de pobreza, humildade, obediência, trabalho e devoção (*ora et labora*). Para o desenvolvimento das artes, os mosteiros foram importantes, pois encomendavam e ensinavam a práxis artística (construção, tecelagem, entalhe em madeira e marfim, fabricação de vidro, trabalho em metais, conhecimentos de ervas medicinais, e se encarregavam das cópias de manuscritos e das iluminuras).

A arte medieval abrange o período do século I (*anno domini*) ao século XV. Divide-se em: Arte primitiva cristã (séculos I–V); Pré-Românica (séculos V–XI); Românica (séculos XI–XII); Gótica (séculos XII–XV).

Os primeiros séculos são de formação da iconografia cristã; nos seguintes as imagens representativas das doutrinas dos teólogos *Santo Agostinho* (Filho de Sta. Mônica, nasceu na Argélia em 354, morrendo, em Hipona, na Numídia, em 430. Depois de uma juventude agitada foi atraído para a vida religiosa pela prédicas de Santo Ambrósio, tornou-se um dos mais célebres religiosos da Igreja Latina. Foi Bispo de Hipona, teólogo, filósofo moralista procurou conciliar o platonismo e o dogma

cristão, a inteligência e a fé. Deixou as obras: *A cidade de Deus*; *As confissões* e o tratado *Da Graça*) e São Tomás de Aquino (Tomás de Aquino nasceu no Castelo de Roccasecca, em 1225, e morreu em Fossanova, em 1274. Frade dominicano, mestre em Teologia (1256), ensinou em Paris. Doutor da Igreja, a essência de seu ensinamento encontra-se na *Suma teológica* e desenvolve-se em torno do tema central de uma harmonia entre fé e razão. Seu legado tornou-se paradigma do pensamento cristão).

A teologia de Santo Agostinho salientava a onipotência de Deus e negava a liberdade da vontade, limitando o livre-arbítrio. Deus destinava uma parte do gênero humano para a salvação, porque somente pela graça divina o homem deprimido por natureza se salvaria, Deus conhecia aqueles que desejariam ser salvos. Essa doutrina que dominou o pensamento religioso por oito séculos (séculos V ao XII), coincidindo com o período de culminância da arte românica, encontra-se na obra *A cidade de Deus*. São Tomás de Aquino desenvolveu suas idéias doutrinárias na *Suma teológica*, cujos objetivos fundamentais eram: demonstrar a racionalidade do universo e estabelecer a primazia da razão. O tomismo implica uma confiança na capacidade do ser humano para conhecer e compreender o mundo. Face à religião, sua atitude era intelectual: o conhecimento de Deus nesta vida é atingido pela razão e só será realizado à perfeição na vida futura. Nessa nova doutrina, a vida é importante e o ser humano contém uma partícula divina, não é totalmente deprimido, pois cooperando com Deus pode salvar sua alma. A máxima do tomismo é: *Fé e Razão não se contradizem*.

Características gerais

Arquitetura

| Arte Românica | Arte Gótica |
|---------------------------------|--------------------------------|
| Igreja Românica=fortaleza de fé | Catedral Gótica =caixas de luz |
| Abóboda de berço | Abóboda de nervura |
| Paredes grossas | Paredes delgadas |
| Janelas vasadas | Vitrais |
| Contrafortes | Arco botante |
| Pilares pesados | Feixes de colunatas |
| Pouca iluminação | Iluminação farta |
| Torre lanterna | Torres sineiras |
| Solidez | Fragilidade |
| Impressão de peso | Impressão de leveza |
| Exterior severo | Ricamente decorado |
| Altura modesta | Muito alta |
| Óculo | Rosácea |
| Horizontalismo | Verticalismo |
| Planta cruciforme partimentada | Planta cruciforme unificada |

Escultura

| Arte Românica | Arte Gótica |
|--------------------------------|--------------------------------|
| Presa à lei do plano | Liberação da lei do plano |
| Predomínio do relevo rígido | Relevo com movimento |
| Figura humana esquemática | Proporção alongada |
| Caráter arquitetônico estático | Tendência ao realismo |
| Gráfica menos plástica | Volumetria espacial |
| Didática e decorativa | Didática decorativa |
| Vestimenta prega estilizada | Vestimenta pregas naturalistas |

NA CATEDRAL GÓTICA, A PINTURA MURAL, AFRESCO DA IGREJA ROMÂNICA, É SUBSTITUÍDA PELOS VITRAIS



! Veja a figura colorida após as Referências Bibliográficas.

Figura 19.1: *Mulher de véu – Orante.* Século III. Catacumba Priscila. Pintura mural.



Figura 19.2: *A pesca milagrosa e a vocação de S. Pedro.* Mosaico. Século VI. Santo Apolinario Novo. Ravena.

! Veja a figura colorida após as Referências Bibliográficas.



Figura 19.3: *Madona do pintassilgo.* Rafael Sanzio. Século XVI. Galeria Uffizi. Florença.



Figura 19.4: *Cristo entronizado ou em majestade.* Capela São Miguel de Tahull, Catalunha. Espanha.



Figura 19.5: *As muito ricas horas do Duque de Berry.* Século XV. Museu Condé, Castelo de Chantilly. França. *Livro de horas* – Irmãos Limburgo.



Figura 19.6: *Descida da Cruz.* Rogier Vander Weyden. c.1435. Século XV. Museu do Prado, Madri.



Figura 19.7: *Tríptico da última ceia.* Dieric Bouts. c. 1420-1475. Igreja de S. Pedro. Louvain.

Você reparou? Somente em quatro imagens os nomes dos artistas são enunciados. As outras obras são anônimas. As obras cujos artistas conhecemos foram realizadas a partir do século XIII, quando ocorre a emancipação do pensamento e o retorno do racionalismo, existindo um renascimento paralelo das artes e da literatura, graças à criação da Universidade de Paris, em 1200, origem de uma elite intelectual laica que se liberta do ensino de inspiração clerical dos mosteiros e das escolas episcopais. A arte será encomendada com a finalidade de atender as necessidades dos alunos e mestres, dos mecenas burgueses enriquecidos graças ao comércio de têxteis, em Flandres, pela aristocracia, atender o desejo dos seus apreciadores, e pelo puro prazer de fruição.

Observe uma tendência aos tratamentos naturalista e realista nas **Figura 19.5, 19.6 e 19.7**. A **Figura 19.5** pertence a um *Livro de horas*, ou seja, um livro ilustrado (manuscrito iluminado = *iluminura*) (Iluminura – manuscritos ilustrados que eram feitos pelos monges nos mosteiros) destinado às orações. Compõe-se de um calendário no qual encontram-se escritos os nomes dos santos a serem honrados cada dia. A cena ocupa toda a página e compõe-se de, na parte superior, um semicírculo azul e dourado onde se inscrevem os signos do zodíaco e as fases da lua referente ao mês representado; no centro desse, um carro e os cavalos do sol; abaixo, num retângulo, uma cena do mês está pintada. Diante do castelo, com suas oito torres e o *donjon* (Donjon ou torre de menagem, origem da moradia do senhor do castelo), detalhes ainda existentes e reconhecíveis no castelo de Dourdan. À frente, no relvado primaveril, um casamento tem lugar. Observe a suntuosidade e o refinamento no detalhamento das texturas dos tecidos das roupas, dos tocados das cabeças, as cores harmoniosas que compõem a cena, a maestria da composição equilibrada, a profundidade da cena espelhada na dimensão do castelo, das árvores e do espelho d'água e a leveza das atitudes das diferentes personagens. É a representação de uma cena da corte, uma cena laica que ilustra excertos dos evangelhos, e as orações devotadas à Virgem, à Cruz, ao Santo Espírito, e à Paixão, acompanhados da recitação dos Salmos de Davi. Veja a relação do laico com o religioso.

Na **Figura 19.2**, que pertence à iconografia cristã da Idade de Ouro Bizantina, expressão do Cristianismo triunfante, o mosaico foi a técnica escolhida pelo brilho do material utilizado e pelas cores vivas, que espelham a luz que o Verbo asperge sobre os fiéis, ideal para transmitir a essência da fé espiritualizada. As cenas tornam-se narrativas, representam os evangelhos, as figuras, rígidas, frontais, sem preocupação com a proporção, são reconhecíveis atendendo a necessidade de ensinar ao povo as Sagradas Escrituras por meio da imagem. Os mosaicos integram o gênero de arte monumental, tomando conta das paredes laterais e dos tetos das basílicas. Envolvem o fiel com sua iconografia didática, cuja composição simples e direta é de fácil apreensão, pois, o objetivo é impressionar e atingir as almas dos fiéis através da arte.



ATIVIDADE

1. Observe, com muita atenção, as imagens e procure considerá-las segundo sua gramática pictórica: cores; linhas; texturas; temática. Selecione duas imagens.

Descreva as cenas tentando comentar as razões das diferenças que encontrar.

RESPOSTA COMENTADA

Na **Figura 19.1** notamos que a personagem se encontra rígida e estática como se estivesse chapada na superfície. Observe o desprendimento da forma. As cores não apresentam vivacidade, a figura apresenta-se plana, frontal e rígida sobre fundo abstrato. Repare no desenho esquemático dessa figura indicando desprezo pela matéria e ausência de dramaticidade. Este afresco é do início do Cristianismo, quando a salvação da alma é o objetivo da existência, o corpo, e a carne, ou o que é comprometido com a matéria, é de somenos importância. A figura da Orante, uma das primeiras iconografias cristãs, representa a evocação ideal das preces cristãs, a imaterialidade da alma e a sua espiritualidade.

A **Figura 19.3** representa o retorno ao humanismo e ao antropocentrismo, característicos do pensamento greco-romano. O tema, da “Virgem e o menino” foi explorado por pintores do Renascimento, como Rafael. Procure traçar mentalmente um triângulo que insira as três figuras. A isso se chama composição piramidal, que fornece estabilidade e acentua a plasticidade do grupo no espaço pictórico, princípio do idealismo, característica básica do Renascimento do século XVI. As figuras encontram-se representados num espaço ao ar livre destacando-se da linha do horizonte e fornecendo profundidade à cena. A figura da Virgem parece ser um retrato de uma jovem mulher, graciosa, encantadora, que olha ternamente para seu filho e o amigo. Rafael, ao conquistar a beleza plástica perfeita, introduz nas imagens um valor material, exigido pela plástica, e um sentido seguro de sua existência terrena. Podemos dizer que Rafael transformou em beleza a graça das figuras de Leonardo. O uso do chiaroscuro é o recurso utilizado pelo pintor para dar volume às vestes da Virgem, e de maneira sutil, indicar a volumetria

dos corpos das duas crianças que afagam um pintassilgo, cena naturalista e talvez até um pouco ingênua. Da observação da imagem podemos perceber as diferenças que traduzem as várias formas artísticas, pelos principais elementos pictóricos que caracterizam a produção desses períodos estudados.

Arte do Renascimento X Arte do Barroco X Arte do Rococó
 séculos XV-XVI século XVII século XVIII

"Eu não lhe dei, Adão, nem um lugar predeterminado, nem um aspecto particular, nem quaisquer prerrogativas, a fim de que você possa tomá-los e possuí-los através de sua própria decisão e de sua escolha" (Pico della Mirandola. *Oração sobre a dignidade do homem*).

Caracterizam o Renascimento o racionalismo, o espírito crítico, o individualismo, o antropocentrismo; o cientificismo e o mecenato.

O espírito crítico está bem explicitado na citação acima que se encontra no livro *Oração sobre a dignidade do homem*, de Pico della Mirandola (Giovanni Pico della Mirandola, humanista italiano, 1463-1491, destacou-se pela extensão de seus conhecimentos, pela audácia de suas teses filosóficas e teológicas através da tentativa de provar a convergência desses sistemas para o cristianismo). O individualismo se traduz na liberdade e na capacidade humana de atuar sobre o mundo. Ele é o fundamento do Humanismo. Na arte, através da liberdade criativa, no ensino teórico-prático, através da concepção científica de arte. O antropocentrismo se revela por meio da cultura polivalente do homem universal, do valor espiritual e virtude moral. "O homem é o seu próprio educador, seu próprio mestre com total liberdade" (Picco della Mirandola). O cientificismo evidenciado no melhor conhecimento da natureza, nos estudos da Antiguidade Clássica, nos tratados teóricos da arte, e na práxis através da aplicação da perspectiva, da geometria, do *chiaroscuro* (conceito da passagem gradual da luz para a sombra sobre uma superfície desenhada, pintada ou escultórica. Idéia da meia-luz), do *sfumato* (modo e efeito da graduação delicada, cuidadosa do *chiaroscuro*). O *mecenato* (proteção dispensada às artes por pessoas ricas que as apreciam) era praticado pela Igreja, para sua glória, pela aristocracia e pelos burgueses que, para atender seus desejos de fruir os objetos de arte, se tornam ou colecionadores, ou protetores dos artistas.

O mecenato é um campo onde a cultura confunde-se amiúde com o poder (cultura como instrumento de mando), com o gosto pelo luxo e pela ostentação (aumento de riqueza), com os negócios (objetos artísticos examinados sob a ótica dos valores venais).

"O Barroco é mais que um estilo. É uma posição política. É todo um sistema, uma atitude anticlássica permanente" (Oscar Niemeyer).

Caracterizam o Barroco os movimentos da Reforma e da Contra-Reforma, o triunfo do absolutismo, a cultura burguesa, o racionalismo cartesiano, a idéia do progresso.

A Reforma: Martinho Lutero pregava a volta da Igreja Católica aos princípios básicos do Cristianismo, rompendo, por conseguinte, com o Papado, afastado desses princípios e bastante secularizado. A Contra-Reforma: a Igreja Católica por meio do Concílio de Trento e de uma nova ordem religiosa, A Companhia de Jesus, cujo fundador, Inácio de Loyola, ardente de zelo na defesa da Cristandade, proclama: *He venido a traer el fuego sobre la Tierra e Id y prended el fuego sobre el mundo.*

Os jesuítas consideravam-se soldados de Deus, protetores do Papado, cujo modelo da dogmática restrita e sua disciplina eclesiástica rígida encarnavam a idéia totalitária. Dedicaram-se à educação e à catequese, exercendo um grande poder.

O Concílio de Trento propunha a restauração do catolicismo pela autoridade e pela força, foi hostil aos humanistas do alto clero, pregavam um novo ascetismo e aceitação de novos santos. Nas questões de arte, também a Santa Madre Igreja impôs sua autoridade ao determinar que a produção artística executada para atender as finalidades da Igreja fosse supervisionada por teólogos. O artista devia curvar-se à forma canônica das histórias bíblicas e à interpretação oficial das questões do dogma. A representação do nu foi proibida. A proposta foi apelo aos sentidos, à emoção, incrementar a arte religiosa para fins didáticos, doutrinários e meio de propaganda da fé, tornar mais agradáveis as formas do serviço divino, transformar o espaço físico da Igreja num centro resplandecente e atrativo para a comunidade, e nessas tarefas o Barroco mostrou-se capaz de fazer justiça. A vitória do absolutismo revela uma cultura barroca palaciana e autoritária, a corte é a autoridade nas questões de gosto. A intervenção do Estado se fazia sentir em todos os gêneros de arte. O ideal artístico se apresenta regular, lúcido e racional regido pela disciplina e pelas regras. A Academia de Arte é tribunal e instrumento

a serviço do Estado, o ensino artístico torna-se prerrogativa da Academia, e o gosto passa a ser ditado pela Academia. Os Salões são o exemplo categórico do sistema que, sem dúvida vigoraria até o século XIX, e talvez ainda vigore enfraquecido. Esse autoritarismo eclesiástico e palaciano exercido sobre a concepção artística provocou um conflito com o gosto dos artistas, entre a arte oficial e não oficial que atinge a Academia sob a forma da oposição entre a linearidade clássica de *Nicolas Poussin* (Figura 19.28) (pintor francês, nasceu em 1594, Villiers, morreu em 1665, Roma. Foi presidente da Academia de Belas Artes de Paris e Roma) e a tendência pictórica, de *Piet Paul Rubens* (Figura 19.25) (Pintor flamengo. Nasceu em Siegen, 1577, morreu na Antuérpia, 1640, no seu atelier. Trabalhou para os Gonzaga, Maria de Medicis, Felipe IV e Carlos I. Deixou a marca de sua personalidade na pintura. Pelo uso adequado do vermelho, diz-se que algo é rubente quando tem cor avermelhada). A cultura burguesa se traduz na temática do cotidiano, no realismo, na espontaneidade e na pincelada solta e plástica.

Quadro Comparativo

| Renascimento | Barroco |
|------------------------|----------------------------------|
| racionalismo | emoção |
| simplicidade | decorativismo |
| clareza e lógica | exagero de elementos/obscuridade |
| planos bem articulados | desarticulação, retorcimento |
| equilíbrio de massas | desequilíbrio |
| simetria, unidade | assimetria, contrastes |
| ideal | real, popular |
| estático | dinâmico |

“A arte é feita para mostrar o sentido escondido das coisas.”
(Aristóteles)

Caracterizam o Rococó, a graça, a elegância, o requinte, a alegria, e também, o exótico, o pitoresco, o afetado, o exuberante. Procura o *bellum*, ou seja, o agradável, o desenvolto o sutilmente sensual. É um gênero de arte sem compromisso a não ser com o prazer. É uma arte essencialmente decorativa, essencialmente feminina, intimista e delicada de traços, própria para ambientes de pequena dimensão. O Rococó valoriza as artes aplicadas que conheceram, nesta época, seu período áureo.

| Arquitetura | Escultura | Pintura | Artes aplicadas |
|-------------------------------|----------------|----------------|-----------------|
| la convenance= o apropriado | linha maleável | fantasia | tapeçarias |
| espaço e forma função | graciosidade | erotismo | têxteis |
| hotel Particulier= residência | arabescos | mundanidade | porcelanas |
| elementos ornamentais | chinesices | aristocratismo | móveis |

ATIVIDADE



2. Após a leitura cuidadosa dos quadros comparativos, observe as imagens da arquitetura e escultura e tente identificar as características que as determinam como gótica ou românica.



Figura 19.8: Os profetas. Portal da Glória. Santiago de Compostela.



Figura 19.9: A visitação. Catedral de Reims.

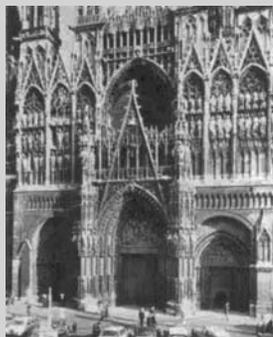


Figura 19.10: Portal da catedral de Amiens, França.



Figura 19.11: Catedral de Strasbourg.

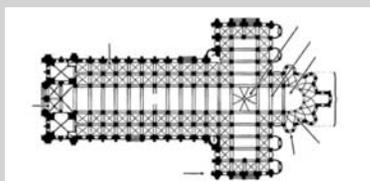


Figura 19.12: Planta de Saint Sernin.



Figura 19.13: Igreja de Saint Sernin, Paris.



Figura 19.14: Nave Central, S. Sernin.



Figura 19.15: Catedral de N. S., Paris.



Figura 19.16: Nave de Notre Dame.

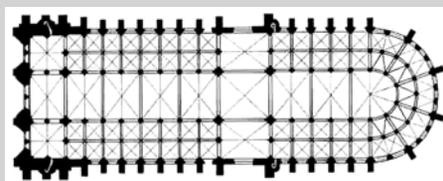


Figura 19.17: Planta da Catedral de N.S., Paris.



Figura 19.18: David. Donatello. Século XV, Florença.



Figura 19.19: Capela Cornaro, Sta Maria della Vittoria. *Êxtase de Sta. Teresa*. Bernini.

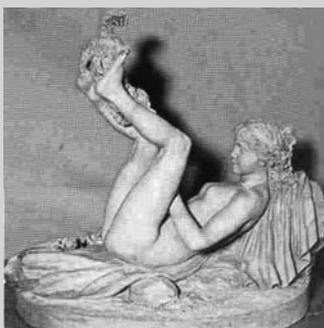


Figura 19.20: *La Gimbelette*. Clodion. Museu do Louvre.



Figura 19.21: Detalhe do *Êxtase de Sta Teresa*.



Figura 19.22: Beata Ludovica Albertoni. Bernini. São Francisco a Ripa. Roma. 1674.



Figura 19.23: Santa Maria Novella. Leon Batista Alberti, 1458, século XV. Florença.



Figura 19.24: San Carlo alle Quattro Fontane. Borromini, século XVII – 1665-67. Roma.



Figura 19.25: Descida da Cruz. Rubens. 1612. Catedral N.S. Amberes.

!
Veja a figura colorida após as Referências Bibliográficas.



Figura 19.26: O Tributo. Masaccio. Igreja Del Carmine, Capela Brancacci. Florença. 1427.



Figura 19.27: O trunfo de Flora Nicolas, 1631. Poussin. Staaliche Kunstsammlungen, Dresden.



Figura 19.28: Pompadour. François Boucher, século XVIII. Museu do Louvre, Paris.

!
Veja a figura colorida após as Referências Bibliográficas.

ANÁLISE DAS IMAGENS ESCULTÓRICAS (Figuras 19.8 e 19.9)

Examinando as imagens de escultura apresentadas pela **Figura 19.8** nota-se o predomínio da lei do plano e a rigidez das figuras. Chama atenção o contraste entre o hieratismo dos corpos das figuras dos apóstolos e as extremidades cabeças e pés que ensaiam um movimento, testemunhando uma tênue evolução para o gótico. Nas pregas das vestes, em alguns momentos, também podem ser percebidos um ligeiro movimento e algum volume. A impressão que causam é de abarrotamento do espaço disponível. É possível ler nos pergaminhos (fotografados de perto) que os profetas têm nas mãos os nomes Isaías e Daniel corroborando o aspecto didático atribuído às figuras que, entretanto, são vistas a uma distância razoável.

O Portal da Glória, ao qual pertencem essas esculturas, é obra de Mestre Mateu, escultor catalão e foi iniciada em 1168 e colocada em 1188.

Na representação da **Figura 19.9**, a visitação abre o caminho da grande estatuária gótica. Os escultores recorrem à tradição clássica, greco-romana, no tratamento das pregas das vestes e no realismo da representação. Podemos perguntar até que ponto a Virgem nos recorda uma patrícia romana? Entretanto, não existe na figura a personalização do verismo que se impunha na estatuária romana, o gesto, o olhar e o sorriso ligeiro, a delicadeza dos traços que o escultor imprime na figura, a distância de uma figura real ainda é uma figura idealizada da Virgem. O realismo está mais presente na outra figura de rosto mais marcado pela idade, representa a parenta Elizabeth. Seria o legado da matrona romana?

ATIVIDADE



3. Observe com atenção as formas arquitetônicas do Portal da Catedral de Strasbourg (**Figura 19.11**) e o portal da Catedral de Amiens (**Figura 19.10**). Descreva as duas, identifique-as e analise a razão das diferenças encontradas.

A planta baixa (**Figura 19.12**) ou o programa cruciforme da Igreja de S. Sernin (**Figura 19.13**) nos indica ser essa uma Igreja de peregrinação. Naves laterais cercam todo o edifício margeando a nave central e o transepto para o ambulatório da abside. As capelas radiais, ao longo do ambulatório, atrás do altar-mor, continham objetos adicionais do santo da devoção e constituía-se em paradas para os peregrinos sem interferir com o clero que conduzia o povo pela nave. A planta rigidamente geométrica, e o interior segmentado assim como as abóbadas de berço (**Figura 19.14**) são características da arquitetura românica. A peregrinação foi o resultado da exacerbação religiosa alimentada pela Igreja Católica através da doutrina teológica agostiniana, e um fenômeno de massa. Milhares de pessoas seguindo o caminho de uma igreja a outra prestavam homenagem às relíquias dos santos (mecha de cabelo, fragmento de osso, fragmento da Cruz). Na França foram construídas 80 catedrais, 600 igrejas e dezenas de milhares de igrejas paroquiais.

RESPOSTA COMENTADA

*A Catedral de Notre Dame de Paris, chamada por Victor Hugo de "sinfonia de pedra", foi construída de 1163 a 1250 (**Figura 19.15**). É considerada, a primeira catedral de escala colossal, e protótipo para as que a seguiram, sua abóbada da nave tem 35 metros de altura (**Figura 19.16**). Foi projetada numa planta compacta (**Figura 19.17**) como um espaço imenso com o transepto cujos braços não ultrapassam as naves laterais. O equilíbrio entre as linhas horizontais e verticais produz um todo harmonioso. Foi a primeira catedral a fazer uso dos arcos botantes que ocupam 15 metros do exterior da igreja permitindo o adelgaçamento das paredes e a utilização dos vitrais coloridos. As igrejas góticas eram construídas pelos mestres e obreiros das diferentes corporações de ofício.*

As corporações de ofício ou guildas eram as oficinas cujo proprietário eram os mestres que, auxiliados pelos oficiais, realizavam o trabalho e ensinavam aos aprendizes.

*Os teólogos acreditavam que a beleza das igrejas inspirava a fé dos fiéis, mas elas também eram símbolo de orgulho cívico. Nada era mais ofensivo que um invasor derrubar a torre de uma catedral! Se compararmos a catedral gótica a uma igreja do renascimento, (**Figura 19.24**) observamos que essa tem dimensão humana.*

LEITURAS DAS IMAGENS DE ARQUITETURA

Tracemos um paralelo entre as Figuras 19.24 e 19.25 que são produções artísticas de épocas diferentes.

Na Figura 19.24, observamos unidade e simetria na fachada da igreja. O projeto de Alberti baseou-se, em sua concepção das formas perfeitas, círculos e quadrados. A fachada toda cabe dentro de um quadrado de altura e largura iguais. Alberti criou o modelo para as igrejas renascentistas, fundamentado no arco romano e no templo grego. A fachada inferior é constituída, ao centro, por um arco maior, que determina a entrada principal, ladeado, simetricamente, por arcos menores, a superior imita o pórtico de um templo composto de pilares e frontão. As duas partes da fachada estão unidas por volutas laterais. Matemática, geometria e elementos clássicos determinaram a forma da fachada, corporificando o espírito renascentista.

A arquitetura renascentista era intelectual, fundamentada na geometria, na lógica e na simplicidade. A arquitetura barroca era populista, atraente a uma vasta audiência pelas emoções fortes e efeitos especiais de multimídia. Ambas utilizaram-se do repertório clássico greco-romano. O arquiteto renascentista para enfatizar a estabilidade e o equilíbrio, o arquiteto barroco colocava os elementos clássicos em movimento, retorcendo colunas, quebrando frontões. As fachadas renascentistas pareciam achatadas, com superfícies planas e baixas, os exteriores barrocos pareciam fluidos, com movimentos ondulantes. É a diferença entre um cubo de gelo e uma queda d'água.

Na Figura 19.24 o arquiteto Francesco Borromini, excêntrico solteirão, foi considerado demente após seu suicídio. Sua arquitetura era dinâmica e fantasiosa. A imagem da fachada mostra que Borromini moldou a pedra como se fosse argila. Utilizou-se de elementos clássicos adaptando-os a um plano oval, eliminando os cantos arquitetônicos. Desarticulando as massas e ondulando a fachada, transforma-a num conjunto plástico, de efeito similar ao esculpido. Borromini corporifica a intenção cenográfica, teatral, movimentada e extravagante do barroco.

Um dos recursos utilizados pelos pintores do Renascimento foi representar sobre uma superfície plana, criar a ilusão de profundidade como pode ser observado na pintura de Masaccio (Figura 19.26). Este recurso chamado perspectiva permitiu uma nova construção do espaço pictórico. Nesse afresco, o pintor, utiliza-se do método medieval de representar vários episódios de uma mesma história, numa única

composição. Masaccio modificou, substancialmente, a técnica da narrativa. Não coloca os diferentes momentos, consecutivamente, no espaço, mas situa o ato essencial no centro e em primeiro plano, indicando os outros como consequência desse. O pintor introduziu um elemento hierárquico a partir do qual constrói a unidade da narrativa. O sentido da história condensa-se nos gestos consecutivos do soldado que, de costas, reclama o tributo na ordem de Cristo à Pedro por meio do braço esticado, gesto que Pedro repete, conduzindo o observador ao segundo momento da narrativa: a obtenção da seqüência final, o milagre – São Pedro paga o tributo com a moeda retirada do peixe. O afresco sintetiza os elementos que caracterizam a arte do Renascimento.

ATIVIDADE



4. Após a leitura cuidadosa dos textos e dos quadros comparativos, observe as imagens da arquitetura, escultura e pintura dos períodos do Renascimento, Barroco e Rococó e procure, identificando suas características, diferenciar a produção artística de cada período estudado.

RESPOSTA COMENTADA

Na **Figura 19.18**, vemos representada a personagem bíblica de Davi. A estátua possui 128 cm de altura e representa a figura masculina de um jovem quase imberbe como é descrito na Bíblia. Inferimos então uma das características da escultura do Renascimento, a busca pela verossimilhança. Este Davi apresenta o movimento sinuoso do “contraposto” (posição usada por pintores e escultores pela qual suas figuras têm uma pose retorcida, por exemplo, o tórax e o quadril em eixos diferentes) maior da escultura com as formas de outra característica da escultura renascentista, o artista busca uma aproximação cada vez maior da escultura com as formas do corpo humano, é o princípio do naturalismo.

A estatuária ganhou autonomia, desprende-se da arquitetura, tornou-se uma produção expressiva em si. Donatello ousou representar o corpo nu e, provavelmente, os modelos para essa estátua foram os jovens que se banhavam nus no rio Arno. Lembremos que a extrema importância do humanismo renascentista pode estar concretizada nesta pequena figura que, pela inteligência, pelo racionalismo e sagacidade, foi capaz de vencer a força bruta concretizada bíblicamente pelo gigante Golias.

A **Figura 19.19** nos apresenta a Capela Cornaro, na Igreja de Santa Maria Vitória, onde se localiza o grupo estatuário do Êxtase de Santa Teresa, de Lorenzo Bernini. A estátua encontra-se num teatro em miniatura com frontão triangular que se curva à frente. A estátua de Santa Teresa destaca-se em função da luminosidade que entra por uma janela oculta atrás do frontão triangular. Essa torrente de luz parece estender-se em direção ao céu por raios dourados entalhados. Um afresco na abóbada inclui nuvens e anjos de estuque em alto-relevo. O escultor Bernini, nas paredes laterais, entalhou no mármore, em relevo, imagens de uma platéia em camarotes e instalou molduras de colunas em ângulos oblíquos para aperfeiçoar as linhas de visão. Esse “quadro vivo” sintetiza o domínio do efeito cênico, das ilusões de ótica, da iluminação e das perspectivas manipuladas pelo artista. Sem dúvida, a fusão da pintura, escultura, cenografia e arquitetura, estabeleceu o modelo para o estilo barroco caracterizado pela dramaticidade, teatralidade, dinamismo e ambigüidade.

Na **Figura 19.20** o escultor francês, Claude Michel, o Clodion, presenteia o observador com uma figura feminina graciosa que, despida, brinca com seu pequeno cachorro. A jovem figura feminina encontra-se numa pose jocosa, reclinada com as pernas elevadas, joelhos dobrados e segura entre os pés o cachorrinho. A sinuosidade da pose, a nudez e a juventude da figura comungam com a graça e a sensualidade que se desprende da figura. Atende ao espírito ligeiro e alegre, com o caráter sutilmente erótico da época. Essa estatueta representa o espírito da época do Rococó, a fragilidade do momento que irá terminar na Revolução Francesa.

Os cônsules da Guilda da Lã planejavam ter uma estátua e chamaram Donatello, famoso e excelente escultor. Donatello pediu 50 ducados, uma quantia considerada excessiva pelos cônsules. Estes decidiram entregar a encomenda a um rival de Donatello, um escultor medíocre, chamado Giovanni. Estátua concluída, Giovanni, cobrou 70 ducados. Os cônsules assustados reclamaram, afinal, o grande Donatello cobrara 50 ducados! Sem conseguir chegar a um acordo com Giovanni, eles recorreram ao próprio Donatello. Ele estabeleceu que os cônsules pagassem os 70 ducados devidos. Os cônsules indignados o lembraram que cobrara 50 ducados, ao que Donatello respondeu: “É verdade, eu tinha motivos para me satisfazer com tal quantia. Com a minha experiência teria feito a estátua em menos de um mês; mas este pobre homem, que mal poderia ser meu aprendiz, levou seis meses para fazê-la.”

Ops! “grandes mançadas” de arquitetos

A arquitetura conheceu alguns desacertos. Catedral de São Pedro, Bauvais. O bispo da cidade de Bauvais cometia o pecado do orgulho. Pretendia construir a mais alta nave da cristandade que superasse a da Catedral de Amiens. Com 48 metros de altura, as abóbadas do coro da catedral de Bauvais são as mais altas de todas as catedrais góticas. Entretanto, os contrafortes exteriores, não resistindo à força dos ventos, se curvaram em 1284 e a cobertura veio abaixo. Cinquenta anos mais tarde, as abóbadas foram restauradas com pilares extras e vigas atravessadas para sustentação. Depois que os transeptos foram acrescentados, uma agulha de pedra de 153 metros foi colocada sobre o cruzeiro em 1569. Ops! outro erro! Deveria ter sido usada madeira mais leve, coberta de chumbo. Os pilares que suportavam essa enorme carga estavam alguns centímetros fora do prumo... Quatro anos depois, a torre desabou...

CONCLUSÃO

O conteúdo do trabalho foi capaz de mostrar as características que diferenciam as produções artísticas da Idade Média, Renascimento, Barroco e Rococó. Procuramos mostrar como o desenvolvimento do pensamento, da cultura, da política e, mesmo da economia, influenciaram a produção artística. Por meio da leitura das imagens orientamos sua interpretação e compreensão da sociedade e de como seu sintoma transparece na arte. Na Idade Média, fomos capazes de diferenciar, na arte, os pensamentos teológicos e doutrinários dos doutores da Igreja: Sto Agostinho e S. Tomás de Aquino. Na arte do Renascimento captamos, por meio da forma artística, o pensamento humanista dominante. A produção artística do século XVII apresentou-se rica e diferenciada, na forma, no tema e na técnica, dependendo dos países, do esquema político e econômico, do sistema social. Finalmente, a expressão artística do século XVIII concretizou a futilidade e a superficialidade da nobreza.

ATIVIDADE FINAL

Releia o texto da aula e as atividades anteriores, examine cuidadosamente as imagens reproduzidas nas **Figuras 19.20, 19.22, 19.25 e 19.28**. Observe-as e procure montar um texto no qual você estabeleça as relações entre o imaginário social e a imaginação do artista.

COMENTÁRIO

Não esqueça de “olhar com olhos de ver” ou seja, observar atentamente os aspectos formais que constituem as imagens identificando as diferenças ou semelhanças que as caracterizam como pertencente às épocas nas quais foram produzidas. Você perceberá que existe uma magia no olhar que faz com que descubramos que somos capazes de atentar para coisas inimagináveis através de uma imagem. Eis um desafio e uma pesquisa que vale a pena fazer.

RESUMO

No desenvolvimento do trabalho foi possível, por meio das imagens, identificar os elementos pictóricos, reconhecer as características formais e as modificações sofridas ao longo dos períodos entre a Idade Média e o século XVIII, diferenciando-as segundo cada período e definindo as relações existentes entre a imagem, o imaginário social e a imaginação do artista.

INFORMAÇÕES SOBRE A PRÓXIMA AULA

Gostaria que você procurasse na internet *sítes* que desenvolvam pesquisas sobre arte moderna. Seria interessante que você lesse nos livros de História já citados os textos sobre os séculos XIX e XX para que você se familiarize com as descobertas realizadas e com o avanço tecnológico. Abordaremos aspectos da arte moderna a partir do século XIX até a contemporaneidade, examinando suas relações com as ciências e o seu desenvolvimento.

A leitura de diferentes tipos de imagem: imagens nas Artes Plásticas

AULA 20

Meta da aula

Apresentar a imagem nas Artes Plásticas, considerando os aspectos relacionados a sua leitura e produção, nos séculos XIX e XX.

objetivos

Esperamos que, após o estudo do conteúdo desta aula, você seja capaz de:

- identificar as formas artísticas e os meios de produção que caracterizam os séculos XIX e XX;
- diferenciar os movimentos da arte;
- listar os recursos tecnológicos utilizados nas imagens artísticas que caracterizam esses dois séculos;
- definir as relações entre o imaginário social, a imaginação do artista e a imagem representada nos movimentos artísticos estudados.

Pré-requisito

Procure, na aula anterior, o que foi explicado sobre a arte dos períodos que antecederam o que, agora, vamos estudar. Você deve, também, ler textos de História sobre os séculos XIX e XX, que o ajudarão a entender o contexto em que se deu a criação artística nessa época.

INTRODUÇÃO

PANORAMA DO SÉCULO XIX

Podemos relacionar o período entre 1800 e 1900 à idéia de liberdade. Nessa época, o poder da Igreja diminuiu, as monarquias enfraqueceram e as colônias americanas lutavam pela independência. O sentimento nacionalista conduziu a Itália ao **RISORGIMENTO** e à unificação. Na Alemanha, esse mesmo sentimento nacionalista aliado ao **PANGERMANISMO** latente, consolidaram a unificação do Estado alemão.

RISORGIMENTO

A ressurreição do espírito italiano que restauraria a nação à posição do domínio glorioso que havia desfrutado na Antiguidade e na Renascença.

PANGERMANISMO

Ideologia e movimento que visa agrupar num único Estado os povos de origem germânica.

| | | |
|-----------------------------|---|---|
| Charles Darwin (1808-1882) | Teoria da Seleção Natural. | Revolucionou o pensamento moderno. |
| Theodor Schwann (1810-1882) | Teoria da divisão celular. | Revolucionou a ciência biológica. |
| Louis Pasteur (1822-1895) | Método de pasteurização. Descobriu o estafilococos. | Revolucionou a bioquímica. Vacina da raiva. Criação do Instituto Pasteur. |
| Robert Koch (1843-1910) | Teoria microbiana. | Desenvolveu soros e antitoxinas e descoberta do bacilo da tuberculose. |

A expansão da Revolução Industrial originou grandes avanços tecnológicos, a dinamização da indústria, o desenvolvimento do comércio internacional e a especialização mundial da produção. A indústria necessitava de matéria-prima, de novos mercados consumidores e de locais onde o excedente populacional pudesse estabelecer-se. Esses fatores conjugados foram a causa da nova expansão colonialista.

As numerosas conquistas científicas, principalmente de 1830 a 1914, devassaram o segredo das coisas e revelaram a natureza do mundo e do homem.



Conquistas científicas que revolucionaram o mundo.

Nos Estados Unidos, num julgamento de um professor, o advogado Clarence Darrow, tornou-se famoso ao defender o ensino da teoria de Darwin, contra o Criacionismo.

Nas Ciências Físicas, as diversas pesquisas conduziram à conclusão de que a luz, a eletricidade, os raios X e demais formas de energia são, essencialmente, a mesma coisa, induzindo a uma revisão do conceito de matéria.

Nessa época, a Psicologia, a Antropologia, a Sociologia e a Psicanálise encontraram campo fértil para se desenvolver, pois o homem desejava conhecer-se melhor. Saber mais sobre seus ancestrais, compreender suas relações e comportamentos sociais e aprofundar-se no entendimento de sua mente, contribuíam para a melhor compreensão de si.

| | | |
|--------------------------------|---|---|
| Albert Einstein (1879-1955) | Teoria da relatividade. Elaborou o conceito de fótons e o contínuo espaço-tempo. | Revolucionou a ciência moderna com o conceito de quatro dimensões: altura, largura, espessura e espaço. |
| Jorge Santayana (1863-1952) | Filosofia cética/materialista. | Desilusão como início da sabedoria. |

A teoria evolucionista contagiou a Filosofia, e alguns filósofos passaram a conceber o homem como vítima indefesa de forças cegas e irresistíveis. O consolo poderia ser encontrado num louvor sábio e perspicaz à beleza. Se nem todos podiam ser artistas, a maioria poderia aprender a viver artisticamente. A sabedoria está em assumir o papel do artista e fruir, com desprendimento, todo o colorido e a poesia que o mundo tem para oferecer.

PANORAMA DO SÉCULO XX

Se, uma parte dos aspectos distintivos do século XX tivera sua origem na Guerra Mundial de 1914-1918, nessa terrível guerra terminaria a era de ciência, da democracia e da reforma social. Esse conflito transtornou o equilíbrio econômico das nações industrializadas, alimentou a inflação, e abriu caminho para crises e depressões. A paz e a vitória aliadas, embora tenham encorajado a democracia, geraram insatisfação e descontentamento pelas condições impostas às nações derrotadas. O resultado foi, ao longo do tempo, a ascensão de ditadores ao poder dessas nações. Os ressentimentos acumulados depois da Primeira Guerra Mundial foram o estopim, em 1939, de uma nova guerra mundial, cujas conseqüências ainda não podemos avaliar totalmente.

O século XX testemunhou três grandes formas de despotismo: o comunismo russo, o fascismo italiano e espanhol e o nazismo alemão. Democracia, liberalismo, racionalismo e individualismo quase sucumbiram frente a uma onda devastadora da barbárie (Holocausto). As diretrizes culturais, nessa época, foram sintomáticas; a filosofia, a literatura e as artes caracterizavam-se pelo pessimismo, pela desorientação, pelo desespero ou pela intensa procura de uma via de escape. As guerras trouxeram o desenvolvimento dos gases venenosos, da metralhadora, do lança-chamas, causando morte e sofrimento. Entretanto, as mesmas causas trouxeram avanços na área da medicina, minorando as dores e fornecendo conforto.

Os físicos alemães Otto Hahn e Strassmann, ao desintegrarem átomos de urânio, liberando grande quantidade de energia, favoreceram a concepção da mais devastadora arma: a bomba atômica. Por outro lado, houve um notável progresso nas ciências biológicas que permitiu a prevenção, pelas vacinas, e a cura, pelos antibióticos, de doenças temíveis, como a varíola, o tifo, o sarampo, a paralisia infantil, a febre amarela, a tuberculose e a *influenza*. O uso dos isótopos radioativos deu origem à medicina nuclear, indicada para algumas doenças, e o desenvolvimento da tecnologia de ponta, incentivou o uso da imagem na busca de um diagnóstico preciso.

O século XX foi dominado pelos paradoxos:

| | |
|---|--|
| Guerra (morte/destruição). | Avanço da medicina (esperança/vida). |
| Filosofia existencialista (pessimismo/ liberdade individual fonte de angústia). | Filosofia otimista (fé no progresso, crença na razão. Deus amoroso). |
| Humanismo (confiança no intelecto, na razão e na experiência, crença na igualdade e na Educação do homem). | Filosofias anti-racionalistas e antidemocratas (desprezo pelas massas, antiintelectualismo, preconceito). |

A PRODUÇÃO ARTÍSTICA NOS SÉCULOS XIX E XX. A GRANDE REFLEXÃO SOBRE O HOMEM, AS ARTES E A CIÊNCIA

A arte, como sintoma das numerosas descobertas científicas e desenvolvimentos sociais e políticos, sofre alterações estilísticas que nomeiam os movimentos característicos da época. Veja o quadro a seguir e observe os períodos e as características de cada estilo artístico.

Movimentos artísticos do século XIX

| Neoclacissismo (1780-1830) | Romantismo (1820-1850) | Realismo (1850-1890) |
|---|---|--|
| Palavra-chave: profissão de fé política. Prega e exalta o caráter heróico da Revolução Francesa. | Palavras-chave: emoção, individualismo e evasão no tempo e espaço. | Palavras-chave: ciência, progresso e objetividade. Sintoma da Revolução Industrial. |
| A arte figurativa, moralista, de moldes acadêmicos agrada a classe burguesa desejosa de privilégios. | Negação do modelo de homem burguês. Negação ao materialismo burguês. | A Filosofia positivista propõe objetividade, progresso e humanismo. Avanços sociais. |
| Temática: história greco-romana, Sagradas Escrituras e Mitologia. | Temática: temas históricos e literários, exóticos, mórbidos, patéticos e contemporâneos. | Temática: denúncia social, temas cotidianos, retratos de trabalhadores, paisagens. |
| Estética fundamentada na proposta de Winckelmann: “calma grandeza e nobre simplicidade” (princípio de beleza grega), nas viagens dos eruditos à Grécia, inspiração na Antigüidade clássica, a descoberta de Herculano e Pompéia. | Estética: apoiada na arte pela arte, isenta de conteúdos sociais, evasão no espaço: orientalismo no tempo: literatura trágica, preservação do passado, sentimento nacionalista, panteísmo. | Estética: realista, proposta por Hippolyte Taine – Belo é a verdade. A obra artística interpreta a natureza com a objetividade da investigação científica. O artista engajado nas lutas sociais e políticas. |
| Características: harmonia de proporções, simetria na composição, serenidade de expressão, figura humana, regularidade das formas, racionalidade e estudo aprofundado do tema. | Características: composição dinâmica, cores vibrantes, domínio das massas, passado nacional, realismo, evocação de modelos do passado, retratos, emoção exarcebada. | Características: realismo de espírito racional e prático, verismo, objetividade social e política, autenticidade, expressividade, reprodução das relações reais entre forma/cor/luz/sombra. |
| Técnica: execução cuidadosa, o bom desenho como indispensável, pinceladas lisas, excelente fatura, conhecimento de anatomia perfeito. | Técnica: pinceladas pastosas, cores vibrantes, execução cuidada e livre. | Técnica: quebra da hierarquia acadêmica, pincelada vigorosa, união com expressão, Forma/ Função = uso adequado de novos materiais. |

Observe como diminuiu a diferença de tempo entre os movimentos/ estilos. Na Grécia podemos falar do século de Péricles (século V a.C.), quando nos referimos ao período clássico grego. Falamos da era dos Antoninos (de 96 a 192 a.C.) ao nos referirmos ao período clássico da arte romana. O período do *Quattrocento* do Renascimento corresponde ao intervalo entre 1400 e 1500. No século XIX, observamos três movimentos distintos, entre 1780 e 1890, ou seja, somente em um intervalo de 110 anos!

Movimentos artísticos dos séculos XIX e XX (continuação)

| Impressionismo (1875-1900) | Simbolismo (1885-1903) | Art Nouveau (1895-1905) |
|---|--|--|
| Palavras-chave: modernidade, transitório. Nova visão plástica do mundo. Ruptura. | Palavras-chave: evocação, indefinível. Solução de fuga ao cientificismo. | Palavras-chave: elegante, decorativa. O movimento foi uma reação ao estilo <i>Kitch</i> ou <i>Cursi</i> . |
| Propunha fornecer uma imagem do mundo tão exata quanto possível. Ao reproduzir fielmente o que o olho vê, libertou a arte para as audácias do século XX. | Propunha fornecer uma solução evocando o indefinível. Conservar o mundo exterior refletindo o sentir do observador. | Reação aos objetos cópias de estilos passados que não atendiam aos princípios da Revolução Industrial. Surge o movimento da Arts & Crafts propondo um retorno às guildas (oficinas) medievais. |
| Temática: temas do cotidiano urbano e citadino, variação da luz. | Temática: alegorias, morte, loucura, angústia, elementos satânicos, visão simbolista da mulher, elementos oníricos. | Temática: artes industriais. Temas vegetais, animais, geométricos e figura feminina, decorativismo. |
| Estética: fundamentada nos estudos sobre a luz. O elemento pictórico principal está baseado na decomposição da cor, no uso das cores primárias e complementares. A mistura ótica se faz na retina do observador. | Estética: espírito criador da época, evocando o indefinível. Levar as emoções ao paroxismo. O Simbolismo foi uma expressão mental. A fonte de inspiração foi o escritor EDGARD ALLAN POE . | Estética: pensada para agradar a burguesia. Prescreve modulações lineares, sejam com movimento ou rigorosamente geométricas. |
| Contágios: Fotografia: revelou novos ângulos, a decomposição do movimento, instantaneidade. Japonismo: revelou o uso da cor preta como valor, a perspectiva aérea em novo uso de planos, cores planas. | Contágios: ocultismo, exotismo, filosofia oriental – Teosofista. Cada um de seus artistas interpretou a estética simbolista de maneira diferente. | Contágios: Rococó: linha fluida, movimento, dinâmica. Celta: forma pura, geométrica. |
| Características: Realista, científica, eminentemente visual, concepção dinâmica do universo. | Características: imagens oníricas, alegorias, dor, sofrimento. | Características: desenho maleável, linha fluida, musical, assimétrica e ornamental. Linha geométrica, sem aparato decorativo. |

EDGARD ALLAN POE

Escritor norte-americano (1809-1849), gênio atormentado, de imaginário estranho, publicou, além de uma coletânea de poemas (*O corvo e outras poesias*, 1845), contos e novelas. É precursor do conto policial (*O assassinato da rua Morgue*).

Antes de prosseguirmos, gostaria que você fixasse seu olhar por algum tempo nas imagens. Depois, leia com atenção as análises sobre os quadros procurando relacioná-los ao quadro sinóptico.



! Veja as figuras coloridas após as Referências Bibliográficas.



Figura 20.2: *A morte de Marat* (1793), de Jacques Louis David. Museu Real de Belas Artes, Bruxelas.



! Veja a figura colorida após as Referências Bibliográficas.

Figura 20.3: *A matança de Quios* (1824), de Eugène Delacroix.



Figura 20.4: *O sono* (1868), de Gustave Courbet. Museu D'Orsay.

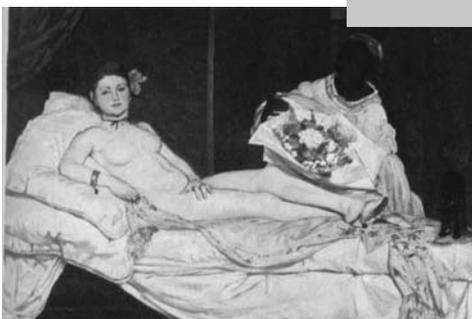


Figura 20.5: *Olimpia* (1863), de Edouard Manet. Museu D'Orsay.

! Veja a figura colorida após as Referências Bibliográficas.



Figura 20.6: *Le Moulin de la Galette*, de Auguste Renoir. Museu D'Orsay, 1876.



Figura 20.7: *Salomé*, de Gustave Moreau (detalhe, 1876). Museu Gustave Moreau.



Figura 20.8: Ilustração para a peça teatral de Aubrey Beardsley, *Salomé*, de Oscar Wilde.



Figura 20.9: *Casas de Estaque* (1908), de Georges Braque. Coleção da Fundação Hermann Rufé Kunstmuseum, Berna, Suíça.

NEOCLASSICISMO — MUNDO, IDEALISMO FORMAL, PROFISSÃO DE FÉ POLÍTICA

A primeira imagem (Figura 20.1) retrata um nu feminino ao gosto do Classicismo de 1800. O paradigma das figuras femininas, de Jean Dominique Ingres (1780-1867) foi, sem dúvida, a tela *A Fornarina*, de Rafael. Ingres acreditava ser o desenho fundamental para alcançar um bom resultado. *A Banhista de Valpinçon* (Figura 20.1) traduz a síntese do ideal renascentista, que se manifesta na composição equilibrada, no desenho perfeito, ou seja, na perfeita integração entre a forma ideal e sensual e a luminosidade difusa e envolvente que se tornaria a expressão artística característica de sua obra. Observe, atentamente, a linha que sobe pelas costas e termina no pescoço da mulher. Existe algo mais sensual e erótico do que a curva do pescoço ou a curva da orelha? Existe um

perfeito equilíbrio entre o pano torcido sobre o cotovelo esquerdo e o pano que lhe cobre os cabelos. Pelo tratamento da pincelada, sente-se a maciez da tez e a tessitura do veludo.

A lentidão de Ingres era conhecida. Jamais começava a pintar uma tela antes de estudá-la minuciosamente por meio de desenhos. Corrigia, modificava, e até mesmo destruía a obra feita na véspera. Mas se a preparação era lenta e laboriosa, a execução material era bastante rápida. Dizia o pintor: "quando se conhece bem o ofício e aprende-se bem a imitar a natureza, o mais demorado é pensar o quadro inteiro, tê-lo, por assim dizer, na mente, a fim de executá-lo, em seguida, com entusiasmo e alegria"... desenhar não é simplesmente reproduzir os contornos, o desenho não consiste somente no traço, é mais expressão, a forma interior, o modelado.

Ingres parou na esquina das ruas Assas e Vavin. Observou fixamente o gesto de um pintor de paredes que, num movimento regular e rítmico, mergulhava uma brocha larga numa tinta amarronzada, e a seguir pintava a fachada de madeira de um armazém. Um colega que passava perguntou intrigado: Caro mestre, o que está fazendo? Ingres respondeu, apontando o trabalhador: Olhe para ele, veja como é admirável, ele está retirando, do balde, apenas o que precisa!". (Boyer d'Agen, *Ingres, d'après une correspondance inédite*, 1909.)

Jacques-Louis David (1748-1825) foi partidário ardoroso da Revolução Francesa. Votou a favor da guilhotina que decepou a cabeça do rei Louis XVI, Maria Antonieta e outros membros da corte. Era amigo do radical **ROBESPIERRE** (1758-1794) e de **JEAN-PAUL MARAT** (1743-1793).

A arte de David foi panfletária e de propaganda da República. Tinha a intenção de eletrificar, plantar sementes da glória e da devoção para a terra pátria. O retrato do líder e amigo assassinado é uma obra prima (**Figura 20.2**). David, que enxergava em Marat o modelo da verdadeira virtude antiga, foi convidado a tratar da cerimônia do funeral e a fazer um retrato de Marat, tarefas acolhidas com entusiasmo. Entretanto, como o corpo de Marat se encontrava em decomposição, era impossível uma representação fiel da vítima, fato que, aliado ao estado emocional de David, resultou na criação de uma imagem idealizada. A imagem mostra que Marat está morrendo, suas pálpebras estão semifechadas, a cabeça pende pesada sobre o seu ombro, e o braço direito escorrega para o chão segurando a pena entre os dedos. O fundo escuro valoriza a cabeça e o braço iluminados. A virtude é representada pela mesa, um simples caixote, símbolo da pobreza; o bilhete, solicitando ajuda à viúva é o símbolo da caridade, encontra-se sobre o caixote, junto ao tinteiro e à pena. Marat ainda retém na mão a carta que permitiu a entrada de Charlotte, onde aparece nitidamente o nome da assassina. A faca ensangüentada repousa no chão, e o pintor dá ênfase ao lençol manchado de sangue.

MAXIMILIEN DE ROBESPIERRE

Advogado, político, membro da Convenção, foi instigador do Terror, eliminou muitos partidários da Revolução, como Danton. Terminou executado em 27 de julho de 1794.

JEAN-PAUL MARAT

Físico, e político, foi instigador das matanças da Revolução. Deputado na Convenção tomou posição violenta contra o rei. Foi redator do jornal *O amigo do povo*. Morreu assassinado por Charlotte Corday.

Marat sofria de psoríase, doença contraída quando se escondia nos esgotos de Paris. Somente o banho medicinal o aliviava. Costumava despachar ofícios mergulhado na banheira. Em 13 de junho de 1794, uma jovem realista, Charlotte Corday, é recebida como portadora de uma carta solicitando auxílio para uma viúva com cinco filhos, cujo marido morrera defendendo a Revolução. Essa jovem o esfaqueia matando-o.

Baudelaire escreveu sobre a tela da morte de Marat, enaltecendo-a:

Isto é o alimento do forte e o triunfo do espiritualismo; tão cruel como a natureza, essa pintura está perfumada pelo Ideal. O que, então, era aquela feiúra que a Sagrada Morte depressa apagou com a ponta das suas asas? Marat pode desde então desafiar Apolo, a morte o beijou com seus lábios amorosos na tranqüilidade de sua metamorfose. Existe, nessa obra, algo afetuosamente pungente; no ar frio desse cômodo, nessas paredes frias, ao redor dessa fria e funérea banheira, uma alma flutua...

ROMANTISMO — MUNDO, EMOÇÃO, NACIONALISMO

A tela *Cenas do massacre de Quíos* (Figura 20.3) é a representação de um trágico episódio da luta pela independência da Grécia. A guerra travada pelos gregos contra os turcos, em 1820, emocionou toda a Europa, numerosos foram os artistas, entre pintores e escritores, que se envolveram à favor da Grécia oprimida. O poeta inglês **LORD BYRON** perdeu a vida lutando pela Grécia. Você imaginaria algo mais romântico?

Uma geração de artistas, nostálgica do brilho dos impérios, encontrara para seus pincéis uma grande causa, igualmente ideológica, na qual podemos ler, livremente, a luta entre a civilização e a barbárie. O episódio pintado por Eugène Delacroix (1798-1830) provocou horror no mundo ocidental. A tela inspirou-se em um acontecimento contemporâneo: o massacre da população da ilha de Scio pelos turcos, em abril de 1822. Delacroix apoiou-se nos relatos do coronel Voutier, autor de *Memórias sobre a guerra atual dos gregos* (1823).

A ambição histórica dessa tela, seu formato monumental, o tratamento inovador — o título do quadro que não indica nenhuma ação precisa, recusando a tradicional unidade de ação, tão cara aos neoclássicos — a própria atualidade do tema concorreu para torná-la audaciosa. Quando foi apresentada no Salão de 1824, transformou Delacroix em porta-bandeira do Romantismo. Essa obra evoca e exhibe o horror de uma morte que nada resgata. Sua imagem é coletiva, não há nenhum herói capaz

GEORGE GORDON BYRON (1788-1824)

Poeta inglês, escreveu *Peregrinações de Childe Harold e Manfred*, é o protótipo do herói e escritor romântico. Participou da insurreição grega contra o domínio turco morrendo em Missolonghi, de febre.

de monopolizar o sentido do desastre. A pintura evoca cenas de batalha por apresentar, em primeiro plano, uma jovem mãe morta e seu filho sobre seu corpo; a figura de uma velha mulher de rosto expressivo, marcado pelo sofrimento ou, em segundo plano, a figura retorcida de um corpo feminino, todos iluminados, realçando a idéia da morte e da escravidão. A profundidade é dada pelo uso apropriado da cor e da luminosidade, que destaca o cavalo do turco e a figura masculina desalentada, de bigode, à direita. A tela constrói pelos contrastes violentos de claro e escuro, pelas tonalidades que realçam a carnadura e as expressões, a dramaticidade necessária à descrição do episódio. Essa obra, pela maneira nova e decididamente livre de exprimir-se pela cor, pela luz e pela atmosfera, marca uma profunda modificação na arte do século XIX.

Delacroix escreveu em seu diário “O belo é fruto de uma inspiração perseverante que é tão somente uma seqüência de trabalhos obstinados”. Delacroix foi o pintor de domínios inacessíveis, de fascinações entrevistas e recusadas. Ele assume, lucidamente, sua incapacidade, mas toda sua sabedoria não vai ao desinteresse. Inclinou-se sobre o abismo da tristeza e da nostalgia. Foi nessa ausência, nesse êxtase de um imenso desejo reprimido ou insatisfeito, que encontrou sua linguagem própria. Baudelaire escreveu sobre o artista: “Há algo de misterioso que Delacroix, para glória de nosso século, melhor traduziu do que qualquer outro”, e ainda, “...é o invisível, é o impalpável, é o sonho, são os nervos, é a alma”. O observador não esquece, a não ser diante de qualquer estudo da Natureza, que se encontra na presença de produtos do imaginário. A obra usa temas da literatura, e suas composições teatrais; ela mobiliza a memória cultural através de uma malha fechada de alusões e citações. A cor contribui poderosamente a essa sensação de estranhamento, e, desde Baudelaire, o poeta busca definir essa magia que desperta ao redor da imagem um halo de devaneios, ansiedade e inquietação.

REALISMO — MUNDO, CONCRETUDE, VERDADE

Na tela intitulada *O Sono*, (Figura 20.4), Gustave Courbet parece nos dizer: — se é para mostrar a realidade, ela aí está em toda plenitude. Courbet é considerado o chefe do movimento realista. A palavra realismo foi cunhada pela pena do crítico literário Gustave Planche, que, influenciado por **HONORÉ DE BALZAC**, enxergava nesse movimento uma possibilidade de regeneração da arte. Se existe realismo em Courbet, é no sentido exato do entendimento subjetivo do artista, que não corresponde à idéia de uma simples representação objetiva da realidade. O verdadeiro realismo de Courbet está situado nos nus femininos que apaixonarão Pablo Picasso e Georges Braque, quando, em 1912, procuram evadir-se do cubismo.

A tela *O Sono* foi pintada por encomenda para o antigo embaixador da Turquia em S. Petersburgo, o rico oriental, Khalil-Bey, que tinha um salão na Rue Taitbout e era um colecionador, amante de pintura, principalmente a de inclinação erótica. A tela, também chamada de *Indolência e Luxúria*, resgata os nus suntuosos e sensuais de Ticiano e Fragonard. O pintor dá

HONORÉ DE BALZAC (1799-1850)

Escritor francês, autor da *Comédia humana*, é considerado o pai do realismo na literatura mundial. Descreve a sociedade burguesa, suas misérias e seus sucessos.

vida aos corpos, à forte presença carnal dessas jovens nuas, voluptuosas, entrelaçadas, uma loura, outra morena, num contraste evidente entre a carnadura morena e rija de uma e a carnadura rosada e frágil da outra. Evoca, também, os sonhos presentes no abandono da pose. Estamos seguros de que se trata de uma casa fechada, onde as pensionistas mantinham, com frequência, relações lésbicas. O grande realista Courbet não hesita em introduzir alegorias, mais ou menos esotéricas, para pontuar seu tema. O colar de pérolas que sai do cálice de cristal seria uma alusão simbólica ao remorso ou à absolvição; pode ser comparado ao veneno do pecado, que, nas antigas imagens populares consultadas pelo pintor, aparece corporificado pelo réptil que surge da taça envenenada de São João. Por outro lado, a pérola é símbolo lunar, ligado à mulher. Pode ser emblema do amor, da sublimação dos instintos à espiritualização da matéria. Sobre a cama, o enfeite de cabelo e os brincos de pérola, induzem à interpretação de que uma relação amorosa teve lugar e que apenas restou o sono e o abandono do prazer.

Courbet adotou o termo realismo, na exposição pessoal de 1855, organizada pelo mecenas Alfred Bruyas. No catálogo, consta uma profissão de fé: “o título de realismo me foi imposto, como o de romantismo foi imposto, aos homens de 1830”. A pintura de Courbet não recusa totalmente o ideal na arte, mas propõe uma nova definição desse ideal. Ele afirma: “...somos obrigados a racionalizar mesmo na arte e jamais deixar o sentimento vencer a lógica. A razão deve ser dominante no homem” E conclui: “...negando o ideal alcança-se a emancipação do indivíduo e à democracia. O realismo é na essência a arte democrática”.

IMPRESSIONISMO — MUNDO, PROGRESSO, FUGACIDADE

Escândalo público! Uma obra que apresenta uma jovem esbelta, nua, recostada, com uma flor vermelha no cabelo ruivo, o pescoço enfeitado com uma fita de veludo preto, recebendo, indiferente, um buquê de flores de uma negra. Interpretação de um crítico: uma cocote — o mesmo que meretriz — aceitando a homenagem de um de seus amantes. As pessoas se aglomeravam na frente da tela que representava a jovem; Edouard Manet também pintara um gato negro, que, por alguma razão desconhecida, tornou-se objeto de escândalo e de mofa. Leia e reflita sobre o juízo de valor emitido por alguns críticos. Jules Claretie, escreveu:

Que odalisca é essa de ventre jovem, modelo amarfanhado de qualquer local que representa Olímpia. Que Olímpia? Uma cortesã, sem dúvida. Não repreendamos o Sr. Manet por idealizar virgens tolas, mas por fazer virgens obscenas.

Theophile Gautier, outro crítico da época, escreveria:

O Sr. Manet tem a honra de ser um perigo. O perigo passou. Olímpia não se explica por nenhum ponto de vista, mesmo que a tomemos pelo que é, um modelo definhado estendido sobre um pano. A tonalidade da tez é desprezível, o modelo é nenhum...

O pintor Courbet, também chocado, opinou: "É plano, liso e falta-lhe o modelado, diríamos ser a Rainha da lança saindo do banho", ao que Manet respondeu: "a noção de rotundidade, segundo Courbet é uma bola de bilhar". Como você percebeu, o novo sempre causa insegurança.

A tela *Olímpia* (Figura 20.5) de Edouard Manet resgata a idéia e a pose de dois quadros venezianos renascentistas, a *Vênus adormecida* de Giorgione e a *Vênus de Urbino*, de Ticiano. O grande escândalo consistiu em apresentá-la com um olhar audacioso, como se interpelasse o observador, exibindo-a individualizada, sem a capa de Vênus, como uma mulher viva e presente. Manet foi hábil e sutil ao realçar, por linhas, o erotismo presente no corpo nu, contrapondo-o à sensualidade do cetim das almofadas e a seda do xale. Completa a figura com os atributos dos cabelos ruivos com a flor vermelha, a fita de veludo no pescoço, a pulseira dourada e... o chinelo de salto. Ao colocar a figura em contraste com um fundo neutro, consegue realçá-la, torná-la viva, uma mulher atraente. A negra que lhe traz o buquê talvez seja uma recordação das negras de ganho que vira na sua viagem na fragata Guadaloupe, ao Rio de Janeiro e que, segundo as cartas enviadas à família, muito o impressionaram. O gato, ah, o gato! Nada mais sensual do que um gato que arqueia o dorso quando é acariciado, já reparou como o pêlo do bichano costuma ser sedoso? Seria mais uma chamada para a sensualidade, ou lembraria o poema "O gato", de CHARLES BAUDELAIRE? Manet representara uma prostituta, o cabelo ruivo, o laço ao pescoço, a chinela de salto, atributos que a define como tal, ao dar o nome de Olímpia reforçara sua intenção, Olímpia era o nome de guerra das prostitutas de Paris!

O gato

Quando meus dedos cobrem de carícias
Tua cabeça e o dócil torso
E minha mão se embriaga nas delícias
De afagar-te o elétrico dorso,

As Flores do Mal (trad. Ivan Junqueira).

CHARLES BAUDELAIRE (1821-1867)

Escritor francês, crítico de arte, exprimiu, simultaneamente, a tragédia do destino humano e uma visão mística do universo. Seus livros de poemas *Flores do mal*, *Pequenos poemas em prosa*, e sua obra crítica *A arte romântica*, são a fonte da poesia e prosa modernas.

Outro pintor exponencial do movimento impressionista foi Pierre-Auguste Renoir, para quem a pintura deveria ser uma coisa amigável, alegre e bela, muito bela, porque, na vida, já existem coisas suficientemente problemáticas para que se inventem outras.

No *Moulin de la Galette* (Figura 20.5), um café popular ao ar livre, as preocupações e a miséria permaneciam à porta do baile. A sala sempre repleta por uma multidão jovem e alegre, animada pela dança, oferecia um espetáculo risonho que Renoir sonhava representar em uma tela importante.

Auguste Renoir concebeu pintar sobre o tema do *Moulin de la Galette*, uma grande tela que englobaria a pista de dança, os balcões, a orquestra e os dançarinos. O artista pintou muitos quadros sobre esse tema utilizando como modelos seus amigos. Tornou-se uma personalidade local e ajudou a organizar, no Moulin, um baile à fantasia, onde angariava fundos para os garotos que vagavam pelas ruas do bairro.

No alto da Butte de Montmartre ficava (existe ainda hoje) o Moulin de la Galette. Algumas fotos guardam a lembrança do *Moulin* como era, um local rústico, popular, charmoso, numa Paris que não cessava de crescer sem atrativos singulares. Foram, justamente, as características de ingenuidade e disposição de baile campestre do local que encantaram Renoir. Pintado há quase um século é, doravante, a entrada no “museu imaginário” de cada um. Com seus amigos Lamy, Goeneutte e Georges Rivière, Renoir tornou-se um assíduo freqüentador do Moulin, onde trabalhava, à tarde, na grande composição sobre o Moulin. Leve e livre, toda a tela parece transformar-se: penumbras azuladas e luzes rosas, vão e vêm, escondendo ou desvelando os rostos, a folhagem, as roupas das jovens. Refletem-se também no chão, que se transforma num mosaico instável de rosa e azul. O tema escolhido era urbano e moderno, e Renoir usou o conhecimento das cores complementares para alcançar a leveza que transparece na tela. As sombras são coloridas e fornecem a característica mutante e fugaz do momento representado. Renoir foi o artista que melhor compreendeu o espírito do movimento impressionista, desfragmentando a forma em pinceladas curtas.

Degas gostava de divertir-se com a fama de artistas que, no desenvolvimento dos fatos, certamente desapareceria na outra semana. Um dia, estava Renoir num ônibus e Degas atravessou a rua, gritando para o amigo, agitando as mãos, para que não deixasse de ver a exposição do Conde Lepic. Renoir foi e procurou, conscienciosamente, por alguma coisa interessante. Ao encontrar-se depois com Degas, perguntou-lhe o que achava da exposição, ao que Degas respondeu tê-la achado muito boa de talento, mas, na realidade, de um João ninguém na arte!

SIMBOLISMO — MUNDO, SUBJETIVIDADE, EXPRESSÃO DA IDÉIA

A arte, no Simbolismo, pretende o ideal da expressão e exprime-se em formas constituídas por símbolos ou signos. É sintética nas formas sensíveis e subjetiva nos símbolos, pois o objeto será um meio personalizado de significar a idéia concebida pelo observador que o contempla, apropriando-se do mesmo.

Gustave Moreau compreendeu a necessidade de uma nova linguagem visual. Substituiu o uso plano e sistemático da cor pela investigação da própria superfície da pintura. O artista desejava um método de pintura equivalente ao uso rico e evocativo das metáforas. A superfície de suas telas era espessa, incrustada de cor, permitindo que as pinceladas fossem vistas.

O tema de *Salomé* tornara-se o símbolo central da época. Ao mesmo tempo, perversa e inocente, exótica e sensual, sedutora, mas perigosa, ela exemplificava a visão simbolista da mulher.

Salomé (Figura 20.7), de Moreau, ocupa lugar de honra em sua coleção de obras.

A figura de Salomé emerge do fundo como uma figura simultaneamente fantástica e onírica; é a corporificação da idéia do mito literário bíblico, uma criação do século XIX. A figura ataviada da tela encarna o arquétipo da mulher fatal, adorada e execrada, fascinante e terrível, uma deusa de grande beleza e luxúria.

Moreau soube dotar a dançarina de um caráter hierático e sagrado ao apresentá-la coberta de jóias, com o último véu retirado. Exalta a força erótica dessa mulher fatal, fálica e castradora, evocação lasciva que, tal como Eva, leva o homem à perdição.

O episódio bíblico revisitado tornou-se o mito do eterno combate entre homem e mulher, a carne e o espírito, o irracional e o intelecto, a beleza e o pensamento; o amor e a morte fazem dessa forma um

intercâmbio de seus atributos. O orientalismo, então em voga, enfeita essa Salomé com todas as seduções do exotismo sensual.

A figura bíblica de Salomé, musa dos oitocentos, desenvolveu-se por associações de idéias, na ambivalência e ambigüidade do onírico. O tema Salomé foi recorrente nas artes plásticas e na literatura, e nessa época encarnou o eterno-feminino. Inspirou o escritor francês Gustave Flaubert (1821-1880) na obra *Heródias*, em *Trois Contes*. O escritor foi um prosador zeloso da perfeição do estilo que quis dar a seus romances uma imagem objetiva da realidade, mas guarda traços da imaginação romântica. Gabrielle d'Annunzio (1863-1938), escritor italiano, no soneto "Herodides", em *Intermezzo*, retoma o tema do eterno feminino. D'Annunzio foi autor de poemas, peças teatrais e romances, que mesclam o culto à beleza e o requinte simbolista. O poeta francês de estilo impressionista e um dos criadores dos versos livres, Jules Laforgue (1860-1887), na obra *Salomé*, no livro *As moralidades legendárias*, deixou-se seduzir pela musa. O poeta simbolista francês Guillaume Apollinaire (1880-1918) dedicou-se à mulher fatal em *Salomé*, em *Alcools* e, finalmente, na música, o regente e compositor alemão Richard Strauss (1864-1949) compôs, entre outras óperas e poemas sinfônicos, a ópera *Salomé*, de exuberante colorido tonal.

ART-NOUVEAU — MUNDO, ELEGÂNCIA E DECORATIVISMO

O movimento Art-Nouveau (Arte Nova) repensou o conceito da forma, deslocando a ênfase do tema para a cor e a linha. O desenho deveria brotar naturalmente da função e o caráter plano do estilo deveria ser aplicável a esquemas decorativos que buscavam inspiração na Natureza. A cor e a forma estavam libertas de qualquer função descritiva.

A rica sociedade burguesa da Revolução Industrial desenvolveu e tornou moda a idéia de viver esteticamente, ou seja, cercada de objetos necessários ou apenas ornamentais, mas agradáveis ao olhar. Pela primeira vez, o centro da atenção de estilistas e teóricos se voltou para as artes industriais. As paredes das residências dos burgueses endinheirados foram recobertas por papéis idealizados por artistas e recheadas com produtos formais e estéticos, como vasos de vidro policromado, móveis, e luminárias. As damas enfeitavam-se com jóias, pentes de cabelo ou alfinetes de chapéu, também desenhados por estilistas da época.

O Art-Nouveau foi um movimento que se prestou muito bem à reprodução gráfica, porque as áreas de cor plana são a essência da técnica gráfica. Os desenhos são bastante lineares, decorativos e tendem à abstração.

A Fundação Calouste Gulbenkian, em Portugal, possui a coleção de jóias desenhadas por joalheiros famosos, como René Lalique (1860-1945). Elas pertenceram à excepcional atriz francesa Sarah Bernhardt (1884-1923), a Divina Sarah, segundo Victor Hugo (escritor francês, 1802-1885). Sarah Bernhardt foi amante de Calouste.



Leia com atenção o monólogo de Salomé transcrito da peça teatral de Oscar Wilde.

Tu não quiseste que te beijasse a tua boca, Iokanaann. Pois vou beijá-la agora! Hei de mordê-la como os meus dentes como se morde um fruto verde. Vou beijar tua boca, Iokanaann! Não te tinha dito? Mas por que não me olhas? Os teus olhos terríveis, cheios de raiva e desprezo cerraram-se. Por que fechaste os olhos? Abre-os, abre os olhos, descerra as pálpebras, Iokanaann! Por que não me olhas? Terás medo de mim? (...) A tua língua, que parecia uma serpe rubra secretando veneno, não se move mais; e nem mais uma palavra diz, Iokanaann, essa víbora vermelha que tanto veneno trazia! Como está agora essa serpe rubra que não se move mais? Não me quiseste, Iokanaann. Desprezaste-me. Disseste-me más palavras. Disseste bem junto de mim, que eu era a lascívia e a baixeza; a mim, Salomé, filha de Herodias, Princesa da Judéia! Eu estou viva e tu morto! Pertence-me tua cabeça. Posso fazer dela o que quiser, dá-la ao cães e às aves do ar. Ah! Iokanaann! Iokanaann! Fostes o único homem que amei. A todos odiei e só por ti tive amor porque eras belo! Teu corpo lembrava uma coluna de marfim cuja base fosse de prata, um jardim cheio de pombos e de lírios argênteos, uma torre coberta de broquéis ebúrneos. Não havia no mundo nada mais branco que teu corpo, nada mais negro que os teus cabelos, nada mais vermelho que a tua boca. Da tua voz se desprendiam perfumes de estranhos incensários e quando em ti meus olhos repousavam era como se ouvisse uma estranha música. (...) Oh! Como te amei! Amo-te loucamente ainda, Iokanaann, a ti só. (...) Tenho sede da tua beleza, tenho fome do teu corpo e nem o vinho nem os frutos podem alterar ou acalmar o meu desejo! Que farei agora, Iokanaann? (...) Era uma princesa, e desprezaste-me; era virgem e tomaste minha virgindade: era casta, e lançaste-me nas veias o fogo do amor (...) Ah! Ah! por que não me olhastes? Ter-me-ias amado! Bem sei que terias querido (...) O mistério do Amor é muito maior que o mistério da morte (WILDE, 1989).

OSCAR WILDE

Escritor irlandês, (1854-1900), adepto do esteticismo – arte pela arte – foi escritor célebre e sofisticado, tanto por sua personalidade – *dandy* – como por suas obras.

A peça teatral *Salomé* foi escrita em francês (língua dos romances licenciosos, segundo a Inglaterra vitoriana), por **OSCAR WILDE**, para Mme Sarah Bernhardt interpretar a virgem da Judéia. A atriz desistiu do papel, quando um infame processo apagou, para sempre, o brilho da luminosa estrela do autor. *Salomé*, de Wilde, é a mais famosa peça literária, graças ao escândalo suscitado pelos costumes de Wilde (o escritor era homossexual, e viveu numa Inglaterra vitoriana!). A peça publicada tinha ilustrações sarcásticas de Audrey Beardsley. A ópera *Salomé*, de Richard Strauss, baseia seu libreto na peça de Wilde.

Nessa peça, a paixão erótica de *Salomé* e o episódio do beijo necrófilo na cabeça decepada são expressos de forma surpreendente, como você pôde observar no monólogo transcrito anteriormente.

A imagem escolhida foi uma ilustração de Beardsley para o monólogo necroficamente erótico de *Salomé*. Após receber a cabeça de João Batista numa bandeja, ela toma a cabeça nas mãos e, após lhe confessar seu grande amor, dá lhe um beijo.

Na imagem, o ilustrador (**Figura 20.8**) representa a figura da *Salomé* levitando (ah! a vingança, às vezes, tem o sabor de sonho), como se estivesse em estado onírico, e acima de um espelho d'água, que reflete a sua perversidade. A figura de *Salomé* segura a cabeça de Iokanaann (João Batista), próxima ao seu rosto, olhando-o intensa e apaixonadamente. João Batista é representado de olhos fechados, o sangue pingando e escorrendo da cabeça decepada sobre o espelho d'água, de onde surge um lírio e a cauda de uma cobra. No lírio, a metáfora da pureza de *Salomé*: *era casta, e lançaste-me nas veias o fogo do amor*, na cauda da cobra a perversidade da mulher desprezada. A ilustração é em preto e branco, em superfícies planas, com realce da linha, que ora divide as superfícies, ora acentua as expressões dos rostos e delinea as figuras. Essa ilustração é um exemplo típico da produção gráfica do Art-Nouveau.



ATIVIDADE

1. A partir dos exemplos que você acabou de ver, e da leitura atenta dos quadros sinóticos, observe as imagens das **Figuras 20.10, 20.11 e 20.12** e defina as relações possíveis entre o imaginário social e a imaginação do artista, nos movimentos neoclássico, romântico e impressionista.

RESPOSTA COMENTADA

Observe que na **Figura 20.10**, Juramento dos Horácios, obra de Jacques-Louis David, de imediato, percebe-se a representação dos dois grupos de figuras. À direita da tela, três figuras prestam juramento de braços esticados em direção à espada de uma terceira personagem e, à esquerda, vê-se três imagens femininas.

Na **Figura 20.11**, Morte de Sardanapalo, obra de Eugène Delacroix, observamos que a cena não se apresenta de forma clara, sendo necessário observar com mais atenção para perceber a existência de diferentes personagens: a que se encontra recostada, as figuras femininas de corpos retorcidos, o negro, o cavalo e a riqueza representada. Essa diferença de percepção indica que uma obra, pela unidade da cena, é representativa do Neoclassicismo, enquanto a outra, pela fragmentação da cena, pertence ao movimento romântico. Na tela O Juramento dos Horácios, observa-se que a linha predomina sobre a cor e a cena possui algum movimento na posição das cabeças das figuras femininas. Já em Morte de Sardanapalo, a cor sobrepõe a linha e o movimento se faz intenso. Você percebeu que a cor vermelha é uma parte importante na construção das duas cenas? Em O Juramento dos Horácios, enfatiza a figura do pai a quem os Horácios prestam juramento. Em Sardanapalo, serve como fundo para a dramaticidade da cena que se desenrola. Os artistas David e Delacroix trabalham os seus imaginários para descrever o imaginário social. David utiliza-se da História Romana para representar a obrigação dos cidadãos para com os princípios da Revolução Francesa. Os irmãos Horácios juram lutar até a morte contra os irmãos Curiáceos para a salvação de Roma. As mulheres simbolizam o sentimento de patriotismo,

pois uma é casada com um Curiáceo e é irmã de um dos Horácios e irmã de um Curiáceo. Portanto, eis o lado perverso de um fato glorioso. Sardanapalo era um lendário soberano assírio, um príncipe devasso e libidinoso que teria perecido numa fogueira com suas mulheres e riquezas, Delacroix, através de seu imaginário, parece representar os momentos que precederam o final. As mulheres sendo mortas, súditos suicidando-se e o príncipe alheio a tudo o que acontecia ao seu redor. Quanto à tela de Claude Monet, *Impressão ao pôr-do-sol*, a preocupação do pintor era com o momento, a sua luminosidade, a evanescência da atmosfera, o cromatismo da transparência e a luminosidade das sombras. Você percebeu a total anulação dos contornos, e os reflexos. O imaginário do artista se traduz pela pincelada livre, rápida, quase um borrão, como se a obra não estivesse acabada, mas fosse apenas um estudo. Certamente, você observou que o imaginário social articula-se ao cotidiano urbano.



Figura 20.10: *Juramento dos Horácios* (1784), de Jacques-Louis David (1748-1825). Museu do Louvre, Paris.



Figura 20.11: *Morte em Sardanapalo* (1827), de Eugène Delacroix (1798-1805). Museu do Louvre, Paris.

! Veja a figura colorida após as Referências Bibliográficas.



Figura 20.12: *Impressão com pôr-do-sol* (1872), de Claude Monet (1840-1926). Museu Marmottan.



Figura 20.13: *Natureza morta violino e jarro* (1908), de Gorges Braque.

MOVIMENTOS ARTÍSTICOS DO SÉCULO XX

| Cubismo (1908-14) | Abstracionismo (1910) | Surrealismo (1928-39) | Arte pop (1956-66) |
|---|--|--|---|
| Palavras-chave: geometria Reestruturação da forma. | Palavras-chave: sensibilidade espiritualidade. | Palavras-chave: onírico psiquismo. | Palavra-chave: contemporâneo. |
| Proposta: reação intelectual, disciplinadora do emocionalismo, expressionista e do instintivismo colorista. | Proposta: a abstração das realidades exteriores. Voltar-se para as realidades interiores é comum ao ser humano. Substituição da realidade objetiva por símbolos. | Proposta: objeto que explora e unifica áreas do psique humano. Sonho e inconsciente. | Proposta: utilização de imagens populares criadas pela cultura de massa. |
| Temática: observação da natureza Elementos. figurativos como ângulos repetidos criando ritmos clássicos sem relação com o real. | Temática: não ter a idéia de reprodução das aparências do real, da natureza. | Temática: Inconsciente como fonte de inspiração. Representação das interpretações do imaginário, dos sonhos e do inconsciente, | Temática: raízes no meio ambiente urbano. Objetos comuns, imagens de propaganda, bens de consumo, alimentos etc. |
| Estética: criação de um novo conceito de espaço, simplificando e geometrizando as formas da Natureza : a faceta. | Estética: formas e cores exprimem impulsos profundos de sensibilidade possuem beleza e expressões próprias. Abstracionismo informal : cores e formas arbitrários. | Estética: atividade crítica paranóica – Dali Frotage/gratage Max Ernst. Realidade objetiva como moldura para quadro onírico, Paul Delvaux. Diálogo com o mundo, Magritte. | Estética: representação literal e escandalosa do cotidiano urbano. |
| Contágios: Paul Cézanne, pintor francês, precursor do cubismo. Afirmava: o mundo deve ser visto através de cubo/cilindro e esfera. | Contágios: tendência reacionária, exacerbação individualista. Expressão simbólica da sensibilidade. | Contágios: teoria psicanalítica. | Contágios: raízes no Dadaísmo, Realismo. |
| Características: decomposição em diferentes planos, representação da totalidade do objeto, sensação temporal. | Características: ritmo por meio das formas e do colorido. | Características: <i>objets trouvés</i> , ou seja, encontrados no cotidiano, funcionando simbolicamente. Realismo visual, composição ilógica, poético e lírico. | Características: uso de imagens conhecidas ou reconhecidas pela obviedade. |

HENRI MATISSE

Pintor francês, 1869-1954. Sua arte se caracteriza pelo uso da cor como elemento plástico e pelo desenho elegante. Foi o principal representante do movimento fovista.

CUBISMO — O MUNDO FACETADO

A palavra Cubismo foi usada pela primeira vez por **HENRI MATISSE**, em 1908, diante do quadro de Georges Braque (1882-1963), *Casas em Estaque*. (Figura 20.9). O Cubismo foi essencialmente formal e teve uma forte coerência estilística. Pablo Picasso definiu esse movimento como uma arte que trata primordialmente de formas que, quando realizadas, adquirem vida própria. Foi nas paisagens pintadas em 1908, em Estaque, que Braque cristalizou as qualidades essenciais do Cubismo. Evitando as diagonais, os escorsos, e outros expedientes da perspectiva, foi capaz de ver e inventar modelos nos quais objetos em três dimensões e planos diferentes podiam ser equilibrados em duas dimensões.

As facetas representam a chave do Cubismo. Elas podem variar de tamanho e forma, mas sempre atendem a três princípios: são pintadas como se estivessem num ângulo (jamais reto) com a superfície vertical da tela; sobrepõem-se e lançam sombras umas sobre as outras, de maneira inconsistente; suas bordas se diluem permitindo que seu conteúdo se derrame umas sobre as outras. A tela *Natureza morta violino e jarra*, de Braque (Figura 20.9), instrumentaliza a visualização dos atributos da faceta.

O historiador e crítico de arte Herbert Read propôs a divisão do Cubismo em duas fases; Cubismo analítico (1908-1911) (Figura 20.14) e Cubismo sintético (1912-1914), (Figura 20.15) são pouco apropriadas, pois, na realidade, não existe uma distinção estética, mas um estilo em evolução. Na técnica, os cubistas inovaram, utilizando colagens, constituem-se de elementos estranhos aos materiais e técnicas de pintura, como pedaços de papel, madeiras, vidros colados; texturas, com a utilização de tintas pastosas, rugosas, granuladas e misturadas à areia ou gesso e letras, por meio do uso de caracteres tipográficos ou palavras inteiras para efeitos plásticos.

Picasso, em 1923, salientando a artificialidade da arte, comentou: "A arte é uma mentira que nos faz ter consciência da verdade. Fala-se de naturalismo em oposição à pintura moderna. Gostaria de saber se alguém já viu uma obra de arte natural!" e acrescenta que Velázquez e Rubens pintaram Felipe IV, da Espanha, mas só acreditamos no Felipe de Velázquez!.

No Cubismo analítico, a decomposição da estrutura dos objetos se faz minuciosamente, numa verdadeira fragmentação. Desfragmentando a forma, desintelectualizando as cores, tomam feições decorativas. Nesse ponto, abandonam o Cubismo analítico e voltam-se para o cubismo sintético, restaurando a imagem visual.

ABSTRACIONISMO — O MUNDO, RITMO MUSICAL, ORDEM E ESSÊNCIA

O Abstracionismo se define como formas e cores que não possuem qualquer relação com as imagens ou aparências da realidade do exterior. Forma e cor exprimem o sentimento, possuem beleza e expressões próprias e independem do conteúdo.

O grande estudioso do Abstracionismo, Vassily Kandinsky, em seu livro, *Do espiritual na arte*, fez inúmeras observações interessantes. Kandinsky afirma que uma forma e uma cor vermelha, reproduzindo o telhado de uma casa ou a saia de uma camponesa, despertam ou comunicam as mesmas sensações e sentimentos da mesma forma e uma cor vermelha, isentas de conteúdo, definindo a diferença entre representar e expressar. Tanto num caso como no outro podem sugerir sentimentos de movimento ou imobilidade, calma ou agitação. Por outro lado, formas e cores dirigem-se mais à nossa percepção sensível do que intelectual, portanto, é sentida por qualquer pessoa, independentemente de nível cultural, etnia ou qualquer outra diferença. Por conseguinte, a pintura abstrata desperta sentimentos, reações e associações de idéias livres, variadas e múltiplas, transformando-se em uma linguagem universal de comunicação. É possível sentir e não entender.

No Abstracionismo informal, as formas e as cores são criadas no livre curso da emoção. O pintor não representa uma figura ou imagem criada ou composta intelectualmente (Figura 20.16).

Nada melhor do que a definição de arte pelo próprio artista Kandinsky que, embora tosca, é clara: “Uma obra de arte consiste em dois elementos, o interior e o exterior. O interior é a emoção na alma do artista; que tem a capacidade de evocar sentimentos semelhantes no observador. Estando ligada ao corpo, a alma é afetada através dos sentidos — o sensório. Assim, o sensório é a ponte, a relação física entre o imaterial (a emoção do artista) e o material, que resulta numa obra de arte. A seqüência é: emoção (artista)? o sensório? a obra de arte? o sensório? a emoção (observador). As duas emoções serão semelhantes e equivalentes caso a obra de arte seja bem-sucedida. O elemento interno, a emoção, deve existir, senão a obra de arte é um impostura. O elemento interno determina a forma de arte” (KANDINSKY, 1911).

No chamado Abstracionismo geométrico, as cores e as formas são submetidas à disciplina geométrica. Em vez de expressar emoções, expressam estados e valores intelectuais. Se o Abstracionismo informal é lírico, impulsivo e emocional, insurgindo-se contra a precisão, e o rigor lógico dos processos mecânicos da civilização industrial, o Abstracionismo geométrico tornou-se a sublimação da nova sensibilidade humana criada pela mecanização. A sua mais rigorosa e completa expressão foi o Neoplasticismo, criado pelo holandês Piet Mondrian. O Neoplasticismo consistiu em estabelecer relações de posição, dimensão e proporção, simples e gerais, suscetíveis de aplicação nas demais artes, da arquitetura à paginação de um jornal. O acessório (não essencial) e universal foi descartado, e desse modo, as relações de composição estabelecidas possuiriam e sugeririam a vitalidade da própria Natureza, contrariando a velha convicção de que o equilíbrio só era possível por meio da simetria. Para Mondrian, as linhas verticais e horizontais exprimiam uma harmonia perfeita e continham todas as outras relações. A pintura era um modelo de harmonia universal ou verdadeira beleza (Figura 20.17).

Para melhor entender a produção de um artista, nada melhor que ouvi-lo. Em 1919, Mondrian disse: "O artista verdadeiramente moderno tem consciência de abstração numa emoção de beleza; é consciente do fato que a emoção da beleza é cósmica, universal... A nova idéia plástica não pode, portanto, tomar a forma de uma representação natural ou concreta... Essa nova idéia plástica tem de ignorar os pormenores de aparência, ou seja, forma e cor. Pelo contrário, encontrará a sua expressão na abstração da forma e da cor, isto é, na linha reta e na cor primária claramente definida...". "Pensamos que na natureza todas as relações são dominadas por uma só relação primordial, definida pela oposição de dois extremos. O plasticismo abstrato representa essa relação primordial de maneira precisa por meio das duas posições que formam um ângulo reto. Essa relação de posição é a mais equilibrada de todas, pois exprime numa harmonia perfeita a relação entre dois extremos, que contém todas as outras relações".

SURREALISMO — MUNDO, FANTASIA, E O PSIQUISMO

O movimento surrealista entendeu o desejo da compreensão do inconsciente humano, o desejo de um novo conceito do homem. A arte do movimento surrealista tornou-se um meio de registrar as configurações visíveis das imagens existentes no inconsciente. Os surrealistas revolucionaram a arte pelos motivos representados e a coerência estilística, ambos não convencionais e mesmo fantásticos.

Na proposta do Manifesto Surrealista, de **ANDRÉ BRETON**, o artista, por meio do “automatismo psíquico”, exprimiria a verdadeira função do pensamento na ausência de qualquer controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral.

Embalados pela teoria psicanalítica de **SIGMUND FREUD**, de quem Breton foi aluno, o movimento Surrealista utiliza as imagens oníricas. Freud, cauteloso, escreveu na antologia surrealista:

a mera compilação de sonhos, sem as associações do sonhador, e sem o conhecimento das circunstâncias em que ocorreram, não me diz absolutamente nada, e acho difícil que possa dizer alguma coisa a alguém.

Os artistas do movimento utilizaram-se do método de forma diferente.

René Magritte escolheu dialogar com o mundo, ora questionando a realidade dos fenômenos reais e sua relação com a imagem pintada, ora apelando para a ruptura com a escala dos objetos, transformando objetos inofensivos em entidades ameaçadoras ou paradoxais.

Magritte escreveu o Manifesto em 1949, *A verdadeira arte da pintura* no qual explicava o seu conceito da verdadeira função da pintura em oposição ao seu rival — o cinema. Segundo ele "a arte de pintar é uma arte de pensar, cuja existência sublinha a importância do papel desempenhado na vida pelos olhos humanos. A genuína arte da pintura está em conceber e realizar quadros capazes de comunicar ao expectador uma percepção puramente visual do mundo exterior". A partir desses dois conceitos, você percebe que, para Magritte, a pintura retrata uma imagem visual, e que é a partir dessa visualidade que o homem pode criar. Quando pinta um cachimbo e abaixo escreve "isso não é um cachimbo", quer dizer que o desenho ou a imagem de um cachimbo não é um cachimbo, mas o mistério mundano: nem a linguagem escrita (palavra) nem a imagética (imagem) do objeto garantem que o objeto existe! (Figura 20.18) Você percebeu? O artista acha que nem o estatuto da imagem é capaz de "legitimar" o objeto. A pintura de uma maçã, de forma tentadora e ilusória, continua a ser uma pintura sobre um fundo. A palavra maçã não constitui o fruto, é apenas uma descrição, que, em última análise, é arbitrária por natureza. Magritte reafirma o conceito de que a realidade só existe nela mesma. Imagens apenas (re)apresentam a realidade, atribuindo-lhe nova interpretação.

ANDRÉ BRETON

Escritor francês (1896-1966) prega o não-conformismo e propõe a fórmula de criação chamada de "automatismo psíquico". Escreveu dois Manifestos Surrealistas (1928 e 1930).

SIGMUND FREUD

Psiquiatra austríaco (1856-1939), é o fundador da Psicanálise, método de investigação psicológica usada no tratamento das neuroses através da busca, por meio da análise, de tendências e influências reprimidas no inconsciente. Deixou vasta obra sobre seu método.

O criador Salvador Dali foi um pesquisador incansável e um trabalhador infatigável. Em seu Diário (aliás, vale a pena ler, pois, além de instigante e divertido, nos permite compreender melhor o gênio daliniano), escreve que, aquele que se recusa a estudar as ciências da anatomia, da matemática, e da estética das cores é mais um signo da preguiça do que do gênio. Em Dali, prevaleceu o culto à imagem pela imagem, ou melhor, uma nova imagem de natureza, viva e renovada. Ainda em seu Diário, escreveu que precisava da exploração sistemática de seus fantasmas mais secretos, portanto, dos mais imperiosos (a morte, o erotismo, a infância, o espaço, o tempo, a matéria e a ciência). Em uma época em que muitos artistas dissimulavam suas fraquezas sob esta ou aquela "escola", Dali extraía de si o máximo da pulsão criativa. O método chamado "método da atividade crítico-paranóica" consiste num processo espontâneo, de conhecimento irracional, baseado na associação crítico-interpretativa dos fenômenos do delírio. "A atividade crítico-paranóica descobre novos e objetivos significados no irracional. Transfere o mundo do delírio para o plano tangível da realidade". Os fenômenos paranóicos são imagens comuns de dupla figuração. O objeto pode ser lido pelo que é e também como outro objeto inteiramente diferente. Dali apresenta imagens oníricas, cujo conteúdo se torna evidente. Freud percebeu que o artista se propunha a fazer não era o inconsciente que o artista procurava na sua pintura, mas o consciente. Portanto, os sonhos surrealistas, apenas válidos pelo conteúdo poético, em Dali, eram perturbadores, pois, revelavam, deliberadamente, o interior do homem Salvador Dali, sua fixação/obsessão em Gala, mulher que o pintor "roubou" do poeta Paul Éluard, e pela sua querida Catalunha, Por-Lligat (Figura 20.23).

Dali escreve em seu Diário:

o olho é algo miraculoso, deve-se saber usá-lo como eu fiz com o meu, transformando-o num verdadeiro aparelho fotográfico mudo e psico-especular. Posso provocá-lo a fazer matrizes de visões de minha mente. Aquele que é capaz de provocá-lo à vontade ignora a tristeza da realidade cotidiana e pode dar livre curso à magia paranóica de suas alucinações. Jamais me droguei, desde que eu sou a droga. Eu não relato minhas alucinações eu as provoço. Eu sou a droga, eu sou alucinógeno.

Dali suscita indagações problemáticas sobre a possibilidade da representação onírica na tela e, obviamente, sobre a função simbólica da imagem.

Dali se considerava o mais surrealista de todos os pintores surrealistas. O conteúdo poético e visionário de suas telas possui uma densidade e uma força explosiva excepcionais. Em suas telas, percebe-se uma maestria luminosa da linha, da cor e da perspectiva.

Paradoxalmente, o mais delirante dos pintores jamais realizou qualquer coisa que não tivesse o suporte de alguma idéia cuidadosamente elaborada. Não existe qualquer tela sua que não possua uma ordem e um sentido precisos no contexto geral de sua obra.

POP-ART — O MUNDO, CONTEMPORANEIDADE, CULTURA DE MASSA

Pop-art = *popular art*, termo criado pelo crítico Lawrence Alloway, em 1954, para definir a arte popular criada pela cultura de massa — um produto da Revolução Industrial — moda, política e democracia. Em 1962, o termo foi estendido a artistas que usavam a imagem popular no contexto das Belas-Artes. São características da Pop, que a distingue de outros movimentos do século XX: ser figurativa e realista, como as obras de Courbet; encontrar-se enraizada no ambiente urbano, contemplando aspectos singulares dessa sociedade em temas, que diríamos, impróprios para que fossem expressos pela arte; dar um tratamento muito especial aos temas, seja uma lata de sopa ou um *comics*, são uma desculpa ou motivo para a pintura, como fora a maçã para Cézanne; combinar qualidades fortemente formais e abstratas com imagens familiares, reconhecíveis de imediato.

Courbet escreveu em 1861 para o *Courier de Dimanche* “fazer com que suas faculdades se refiram às idéias e objetos do período em que vivem” e, em 1885, num catálogo “saber com o propósito de fazer, esse foi meu pensamento. Estar em situação de representar os costumes, as idéias, as aparências de meu tempo... em uma palavra fazer uma arte viva, esse é o meu objetivo”. Essa idéia de que o artista deve tratar seu mundo contemporâneo, sua vida na sua arte é a base da *Art Pop*. Para Roy Lichtenstein, artista pop, “lá fora está o mundo. A arte Pop tende a olhar o mundo”.

Não só o motivo era novo, mas também sua representação foi, principalmente em Roy Lichtenstein e Andy Warhol (Figura 20.19), extremamente literal: se parecia com o objeto real como nunca havia acontecido na arte. O resultado foi um tipo de arte que combinava o abstrato e o figurativo, de forma bastante nova: era realismo, com total conhecimento de tudo o que ocorrera na arte moderna desde os tempos de Courbet.

A Pop-Art opõe-se à idéia de uma produção artística que visualiza o interior, a irrealidade aviltada pela exploração comercial. Aceitando a lógica que o cerca, o artista pop justificaria sua obra, colocando a sua produção artística em estreito contacto com o mundo e a vida, e na busca de temas que lhe assegurassem esse propósito.

Anedotas artísticas

Picasso afirmou, certa vez, com uma pitada de amargura, que diziam que desenhava melhor que Rafael, concluindo que talvez tivessem razão. Certamente, desenhava melhor, mas se pudesse desenhar tão bem quanto Rafael, ele deveria ter, pelo menos, o direito de escolher sua maneira e, por certo deveriam reconhecê-la.

Jed Johnson perguntou, certa vez, a Andy Warhol o que pedia quando rezava, e Andy respondeu: "Dinheiro." Pensei que ele rezasse pela saúde, pois, sempre me afirmava que se não se tem saúde, nada se tem, eu sei. Ledo engano!



Figura 20.14: *Ambroise Vollard*, de Pablo Picasso (1909-1910). Museu Pushkin, Moscou.

! Veja as figuras coloridas após as Referências Bibliográficas.



Figura 20.15: *Ofuscado* (1914), de Juan Gris (1887-1927). Papel colado em tela, realce em carvão. Tate Gallery, Londres.

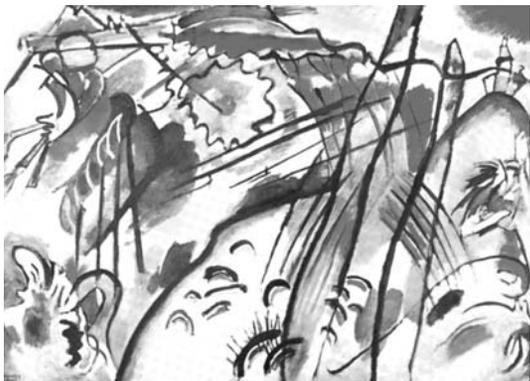


Figura 20.16: Aquarela *Improvisação 28* (1910), de Vassily Kandinsky (1866-1944). Salomom Guggeheim.

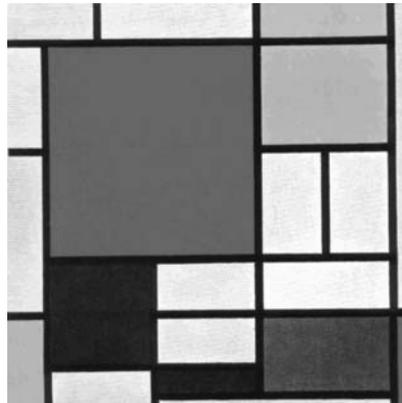


Figura 20.17: *Composição em amarelo vermelho azul e preto* (1921), de Piet Mondrian (1872-1944). Gemeentemuseum, Haia.

! Veja a figura colorida após as Referências Bibliográficas.



Figura 20.18: *Os dois mistérios* (1966), de René Magritte (1898-1967). Courtesy Galerie Tsy Bracho.



Figura 20.19: Roy Lichtenstein (1923-) Roto Broil, coleção particular. Wilson Simon. El arte Pop.

ATIVIDADE



2. Após ler as explicações e observar as imagens que as exemplificam, sobre a arte desenvolvida no século XX, analise as **Figuras 20.20, 20.23, 20.19 e 20.14** e procure diferenciar, nas imagens, os movimentos de arte e recursos tecnológicos usados.

RESPOSTA COMENTADA

No retrato do marchand de arte Ambroise Vollard, feito por Picasso, torna-se claro ao observador a utilização das facetas que caracterizam o Cubismo. Observe que, apesar de a figura se apresentar fragmentada, é perfeitamente possível reconhecer as feições do retratado. Essa tela é a quintessência do Cubismo analítico. Picasso analisa cada parte do busto de Vollard, quebra o modelo numa estrutura cristalina de facetas interligadas em tonalidades monocromáticas. Na tela Ofuscado, Juan Gris utiliza-se do Cubismo sintético. Serve-se de objetos estranhos à pintura, como papel colado, no qual pode ser lida a palavra socialiste, e também faz uso do carvão para realce.

À tela que representa dois cachimbos, René Magritte deu-lhe o título de Os dois mistérios. Por quê? Ora já foi dito que, para Magritte, a pintura retrata uma imagem visual, e que, somente a partir dessa visualidade, o homem é capaz de criar. Ao representar um cachimbo, Magritte, na realidade, representa o mistério do mundo que nem a linguagem escrita nem a imagem visual dão conta. O cachimbo existe apenas e somente nele próprio. A imagem visual é uma ilusão do objeto, é um objeto virtual, a palavra é uma descrição, um código que varia a cada idioma. Torna-se necessário, portanto, escrever, abaixo da pintura da forma de um cachimbo: isso não é um cachimbo. Magritte reafirma o conceito de que a realidade só existe nela mesma. Podemos incluir Magritte no Surrealismo? Sim, Magritte transcende o real, como pudemos constatar, ao analisarmos o conceito de imagem em sua obra.

Esse trabalho de Roy Lichtenstein revela uma surpreendente habilidade para organizar desenhos comuns em estruturas orgânicas coerentes e formais, mantendo suas fontes sempre reconhecíveis ao observador, tais como os anúncios de publicidade e quadrinhos. No Roto Broil, o artista seguiu seu procedimento de trabalho: localizou a imagem que lhe serviria de modelo e fez um esboço deles. Lichtenstein era capaz de combinar dois a três modelos. Nesse momento, coloca a imagem na tela através de um epidiascópio, desenhando-a e retendo as qualidades do objeto a ser representado. No Roto Broil, a mesma utilização aplicada simetricamente contra a superfície vermelha uniforme foi tratada com terminações de massas simples e vigorosas de preto e branco. Surpreende a singular execução dos furos da peneira da fritadeira como discos pretos com vida própria como se fossem elementos de uma pintura abstrata. A simetria da composição encontra-se

deliberadamente direcionada pelas linhas pretas, aplicadas no lado direito da fritadeira, que, paradoxalmente, indicam toques de luz, e pela alça protuberante da fritadeira, no mesmo lado. O artista retrata um objeto comum de uso cotidiano, sob a forma artística de uma pintura.

CONCLUSÃO

O conteúdo desta aula mostrou que a arte acompanhou o ritmo acelerado das transformações que a sociedade sofreu e vem sofrendo. A arte é sempre um sismógrafo sensível dos impactos aos quais o homem e a sociedade estão sujeitos. Acompanhamos as modificações ocorridas no início do século XIX, através da pintura histórica e idealista do Neoclassicismo. Já o Romantismo, pela efervescência das formas e das cores, indica a insatisfação do homem perante o mundo industrializado. O Realismo é a conformação com a rudeza e a realidade social da Revolução Industrial. A busca da elegância do Art-Nouveau e o Simbolismo são sintomas de uma burguesia rica, acomodada e enfasiada, que aceita, sem escrúpulos, a sociedade industrializada. A busca de novas formas na arte coincide com a busca de um apaziguamento e aceitação dos valores novos impostos pela sociedade industrial, pela seriação dos produtos fabricados, pelo desejo de consumo e pelo aniquilamento do ser individualista, senhor de seu destino, agora transformado em mais um ser dentre muitos outros.

ATIVIDADE FINAL

A partir das observações das imagens abaixo, redija um texto no qual você identifique as formas artísticas que caracterizam os movimentos aos quais pertencem. Defina, também, as relações existentes entre o imaginário social, a imaginação do artista e a composição das obras.

Observe as telas nº 20 de Mel Ramos e a nº 21 de Ingres. A pose é a mesma, portanto, onde está a diferença? Ela existe? O que significa?

Pode estar no nome, a primeira *Ode to Angie*, a segunda *A fonte*. A primeira foi pintada em 1963, a segunda, em 1856, portanto, *Ode to Angie* pertence à Pop-Art e *A fonte* ao período neoclássico. Você pode inferir que Mel Ramos inspirou-se ou apropriou-se da imagem pintada por Ingres, fornecendo-lhe a identidade de seu imaginário. Ao final da década de 60, Mel Ramos namora os tipos dos mitos clássicos que incendiaram o imaginário dos antigos mestres, e os transfere para o território explícito dos museus. Foi quando Ramos defrontou-se com uma ontológica longa lista de pinturas dos grandes mestres pertencentes à História da Arte. Nesta obra, Ramos utiliza-se do jogo favorito entre a arte pop e a arte tradicional. A pintura de Ingres é equilibrada, a pincelada é lisa, a fisionomia da figura é serena, lembrando a imagem da Vênus Diadomene. A figura feminina de Ramos em nada lembra a Vênus. Representa uma mulher de carne e osso, cujo corpo nu se mostra bronzeado e traz a marca do biquíni. Seu rosto sorridente e olhos expressivos parecem dizer: olhe para mim, aprecie-me pois sou uma bela mulher! E figura de propaganda.

Você pode ver que um mesmo tema, uma mesma figura, uma mesma pose, dependendo do imaginário social, do imaginário do artista, e do tratamento dispensado, possuem significados diferentes e pertencem a movimentos artísticos diferenciados. A visualidade é capaz de indicar os caminhos que nosso olhar deve percorrer para dissecando a obra, sermos capazes de determinar em que época foi realizada.



Figura 20.20: *Ode to Angie* (1963), de Mel Ramos (1935-). Dusseldorf, coleção particular.



Figura 20.21: *A fonte* (1856), de J. D. Ingres. Museu do Louvre.



Figura 20.22: *A fonte* (1868), de Courbet. Museu d'Orsay.



Figura 20.23: *A madona de Port Lligat* (1950), de Salvador Dalí (1904-1989). Coleção Lady J. Dunn Quebec, Canadá, 1961.

! Veja a figura colorida após as Referências Bibliográficas.

RESUMO

Esta aula demonstrou as diferenças estilísticas ocorridas em espaço de tempo bem mais exíguo. Enquanto houve um século de arte grega clássica, no século XIX, no período de cerca de 110 anos, os movimentos se sucederam, rapidamente. No século XX, mostramos apenas os movimentos mais importantes que contagiaram e ainda contagiam as formas, provocando mudanças estilísticas. O estudo desenvolvido é a chave para a melhor compreensão da arte como sintoma das mudanças da sociedade e do ser humano.

INFORMAÇÕES PARA A PRÓXIMA AULA

Na próxima aula, você estará realizando a aplicação prática dos nossos estudos sobre leitura de imagem. Releia as aulas anteriores, faça sozinho algumas leituras dessas e de outras imagens que você deve pesquisar na internet, nos *sítes* de arte. Garanto que será uma aula bem divertida e prazerosa.

Imagem e Educação

Referências

ALMEIDA, Fernando Afonso. *Linguagem e humor: comicidade em Les Frustrés*, de Claire Bretécher. Niterói, RJ: Eduff, 1999.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. *O que é histórias em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CALAZANS, Flávio. *História em quadrinhos na escola*. São Paulo: Paulus, 2004.

CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa*. 3. ed. rev. e ampl. Petrópolis, RJ: Vozes, 1973.

COSTA, Robson Santos. *As histórias em quadrinhos: fonte de informação, de política e de história*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

EDGAR, Andrew; SEDGWICK, Peter (Org.). *Teoria cultural de A a Z: conceitos-chave para entender o mundo contemporâneo*. São Paulo: Contexto, 2003.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GOIDA. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.

GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964*. São Paulo: Cia das Letras, 2004.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2000.

MACHADO, Thiago Luiz Berzoini; HAYASHI, Thiago Corrêa. *Relação formal comunicação nas histórias em quadrinhos*. Disponível em: <http://www.pro.ufjf.br/desgeo/Trabalhos/Art_Machado.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2006.

MOYA, Álvaro de. *História das histórias em quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1986.

RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo Guimarães. *Dicionário de comunicação*. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004. (Coleção como usar na sala de aula).

SANTOS, Ricardo Carvalho Saraiva. *O mangá como registro do conhecimento*. 2004. 53f. Trabalho de Conclusão de Curso (Biblioteconomia) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

TEIXEIRA, Luiz Guilherme Sodré. *O traço como texto: a história da charge no Rio de Janeiro de 1860 a 1930*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2001. (Papéis avulsos, 38).

TEIXEIRA, Luiz Guilherme Sodré. *Sentidos do humor, trapaças da razão: A charge*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2005 (Coleção FCRB, Série Estudos; 2)

VALINHA, Elaine Silva Permaguane. *Santa confusão, Batman!:* informação e história nos quadrinhos do século XX. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. *Revista de Ciência da Informação*, v. 6, n. 2, abr./ 2005.

Aula 12

ADJARIC, Marko; GUSMAN, Sidney. *Catecismos de Carlos Zéfiro serão republicados*. Disponível em: <www.universohq.com/quadrinhos>. Acesso em: 22 jan. 2006.

CIRNE, Moacyr. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1990.

GOIDA. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.

GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Cia das Letras, 2004.

MOYA, Álvaro. *História da história em quadrinhos*. Porto Alegre: L & PM, 1986.

_____. *Anos 50 - 50 anos São Paulo 1951/2001*: edição comemorativa da primeira exposição internacional de histórias em quadrinhos. São Paulo: Opera Graphica, 2001.

VALINHA, Elaine Silva Permaguane. *Santa Confusão, Batman!:* informação e história nos quadrinhos do século XX. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição*. *Revista de Ciência da Informação*, v. 6, n. 2, abr./ 2005. Disponível em: <<http://www.dgz.org.br>>. Acesso em: 06 jul. 2005.

_____. *Os quadrinhos infantis brasileiros no início do século 21*. PARTE I: o fenômeno Maurício, 2001. Disponível em: <www.omelete.com.br>. Acesso em: 18 jan. 2006.

Aula 13

COSTA, Helouise. Da fotografia de imprensa ao fotojornalismo. *Acervo*, Rio de Janeiro, v. 6, n.1-2, p. 75-86, jan./dez. 1993.

FARIA, Maria Alice. *O jornal na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2001.

GONTIJO, Silvana. *O mundo em comunicação*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001.

MAGALHÃES, Ângela; PEREGRINO, Nadja. *Fotografia no Brasil: um olhar das origens ao contemporâneo*. Rio de Janeiro: FUNARTE, 2004.

MAUAD, Ana Maria. *O olho da história: fotojornalismo e história contemporânea*. Comciencia. Disponível em: <www.comciencia.br>. Acesso em: 22 de set. 2005.

QUADROS, Jussara Menezes. *A cópia em progresso*. In: SUSSEKIND, Flora; DIAS, Tânia. *A historiografia literária e as técnicas de escrita: do manuscrito ao hipertexto*. Rio de Janeiro: Vieira e Lent, 2004.

Aula 14

AZEVEDO, Ricardo. *Texto e imagem: diálogos e linguagens dentro do livro*. São Paulo: UNICAMP, 1997. Palestra feita no 11º COLE - Congresso de Leitura do Brasil. Disponível em: <<http://www.ricardoazevedo.com.br/Artigo05.htm>>. Acesso em: 16 mar. 2006.

BELMIRO, Celia Abicalil. A imagem e suas formas de visualidade nos livros didáticos de Português. *Educação e Sociedade*, ano 21, n. 72, ago. 2000.

MARTINS, Isabel; GOUVÊA, Guaracira; PICCININI, Cláudia. *Aprendendo com imagens*. Disponível em: <<http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v57n4/a21v57n4.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2006.

Aula 15

DUARTE, Rodrigo. Adorno/Horkheimer: dialética do esclarecimento. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2004.

FREITAG, Bárbara. *A teoria crítica ontem e hoje*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

GIDDENS, Anthony. *O Estado-Nação e a violência: segundo volume de uma crítica contemporânea ao materialismo histórico*. São Paulo: EDUSP, 2001.

_____. *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: UNESP, 1991.

HABERMAS, Jürgen. *Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984.

MATTELART, Armand. *A globalização da comunicação*. Bauru, SP: EDUSC, 2002.

_____; MATTELART, Michèle. *História das teorias da comunicação*. São Paulo: Loyola, 2001.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005. v. 1

ROSENBERG, B. ; WHITE, D. M. (Org.). *Cultura de massa: as artes populares nos Estados Unidos*. São Paulo: Cultrix, 1973.

RÜDIGER, Francisco. *Comunicação e teoria crítica da sociedade: adorno e a escola de Frankfurt*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1999.

SILVA, Benedicto (coord.). *Dicionário de ciências sociais*. 2. ed. Rio de Janeiro: FGV, 1987.

LEITURAS RECOMENDADAS

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In:_____. *Magia e técnica, arte e política: ensaio sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1985. v. 1.

ELLUL, Jacques. *A técnica e o desafio do século*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

HABERMAS, Jürgen. *Técnica e ciência como ideologia*. Lisboa: Edições 70, 1987.

HEIDEGGER, Martin. *A questão da técnica*. In: ENSAIOS e conferências. Petrópolis: Vozes, 2002.

MARCUSE, Herbert. *A ideologia da sociedade industrial: o homem unidimensional*. 6 .ed. São Paulo: Zahar, 1982.

SFEZ, Lucien. *Crítica da comunicação*. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

THOMSON, J. B. *Mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 2001.

LEITURAS RECOMENDADAS

ENGELS, Friedrich. *Do socialismo utópico ao socialismo científico*. Portugal: Estampa, s/d.

MARX, K.; ENGELS, Friedrich. *O manifesto comunista*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. *A ideologia alemã I: crítica da filosofia alemã mais recente na pessoa de seus representantes Feuerbach, B. Bauer e Stirner, e do socialismo alemão na dos seus diferentes profetas*. São Paulo: Martins Fontes, [198-?].

BOBBIO, Norberto. *Ensaio sobre Gramsci e o conceito de sociedade civil*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

Aula 16

BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. *Uma história social da mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

COSTA, Cristina. *Educação, imagem e mídias*. São Paulo: Cortez, 2005.

DUARTE, Elizabeth Bastos. *Televisão: ensaios metodológicos*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

JOST, François. *Seis lições sobre televisão*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

MARTÍN-BARBERO, Jesús; REY, Germán. *Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. São Paulo: SENAC, 2001.

STRAUBHAAR, Joseph D.; LAROSE, Roberto. *Comunicação, mídia e tecnologia*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

Aula 17

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1971.

POLISTCHUCK, Ilana; TRINTA, Aluizio R. *Teorias da comunicação: o pensamento e a prática da comunicação social*. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

CHAVES, Eduardo. *O computador na educação*. Disponível em: <www.chaves.com.br/TEXTSELF/EDTECH/funteve.htm>. Acesso em: 15 set. 2005.

Aula 18

ARTE no Brasil. São Paulo : Abril Cultural, 1979.

BERGER, John et al. *Modos de ver*. Lisboa: Edições 70, 1972.

FRANCASTEL, Pierre. *Pintura e sociedade*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

_____. *Imagem, visão e imaginação*. Lisboa: Edições 70, 1983.

GOMBRICH, E. H. *Para uma história cultural: trajectos*. Lisboa: Gradiva, 1994.

_____. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

HUYGHE, René. *Sentido e destino da arte*. São Paulo: Martins Fontes . 1986. v. 1 e 2.

STRICKLAND, Carol; BOSWEL, John. *Arte comentada*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

_____. *Arquitetura comentada*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

ZANINI, Walter (org). *História da arte no Brasil*. São Paulo: Instituto Moreira Sales . 1983.

Aula 19

BRACONS, José. *Saber ver a arte Gótica*. São Paulo: Martins Fontes. 1992.

CONTI, Flavio. *Como reconhecer a arte barroca*. São Paulo: Martins Fontes. 1984.

_____. *Como reconhecer a arte do Renascimento*. São Paulo: Martins Fontes 1984.

_____. *Como reconhecer a arte românica*. São Paulo: Martins Fontes. 1984.

GOZZOLI, Maria Cristina. *Como reconhecer a arte Gótica*. São Paulo: Martins Fontes 1984.

RAMALLO, German. *Saber ver a arte Românica São Paulo: Martins Fontes. 1991.*

TRIADÓ, Juan Ramon. *Saber ver a arte Barroca*. São Paulo: Martins Fontes. 1992.

Aula 20

CAVALCANTI, Carlos. *História das artes: da Renascença fora da Itália até nossos dias*. 3. ed. Rio de Janeiro: Rio, 1978.

CHÉNIEUX-GENDRON, Jacqueline. *O surrealismo*. Trad. Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

DAWN, Adams. *O dada e o surrealismo*. São Paulo: Editorial Labor, 1976.

KANDINSKY, Vassily. *Do espiritual na arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

MACKINTOSH, Alistair. *O simbolismo e o art nouveau*. São Paulo: Editorial Labor, 1977.

MIRABENT, Coll Isabel. *Saber ver a arte neoclássica*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

NASH, J. M. *O cubismo, o futurismo e o construtivismo*. São Paulo: Editorial Labor, 1876.

READ, Herbert. *História da pintura moderna*. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1974.

WALKER, John. *A arte desde o pop*. São Paulo: Editorial Labor, 1977.

WILDE, Oscar. *Salomé*. Trad. João do Rio. Philobiblion, 1989.

WILSON, Simon. *El arte pop*. São Paulo: Editorial Labor, 1975.

