

A relação educativa entre o audiovisual e as artes plásticas

*Emerson Brito**

Resumo

A relação educativa entre artes plásticas e audiovisual é complexa e rica, pois envolve a interação entre duas formas de expressão criativa que têm suas próprias linguagens e técnicas, mas também compartilham pontos de conexão e influência mútua. Neste artigo vamos explorar essa relação em alguns detalhes, tais como o compartilhamento de princípios visuais como a composição, equilíbrio, forma e espaço são fundamentais tanto nas artes plásticas quanto no audiovisual. A compreensão desses princípios em uma disciplina pode enriquecer a abordagem na outra. Apropria-se ainda da Narrativa Visual permitindo aos educandos explorar diferentes maneiras de transmitir mensagens, emoções e significados. Este artigo apresenta brevemente a relação e troca de mensagens e significados entre ambas linguagens.

Palavras-chave: Estética; Linguagem; História; Educação; Audiovisual.

* Doutor bolsista Capes em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie [2018]. Mestre em Linguística - Comunicação e Semiótica pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul [2009]. Especialização em Métodos e Técnicas de Ensino pela Universidade para o Desenvolvimento do Estado e da região do Pantanal [2000] e Aperfeiçoamento em Estudos de Política e Estratégia de Guerra pela Associação dos Diplomados da Escola Superior de Guerra [1998]. Possui graduação em Artes Visuais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul [1996]. Com experiência na área de linguagens artísticas e computacionais, atuando principalmente nos seguintes temas: Artes, Tecnologia; Educação, Contemporâneo, Design, Comunicação Social. Professor do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo nos cursos de Graduação em Comunicação e Design e Pós-Graduação em Direção de Arte e Cenografia.

Abstract

The educational relationship between plastic arts and audiovisual is complex and rich, as it involves the interaction between two forms of creative expression that have their own languages and techniques, but also share points of connection and mutual influence. In this article, we will explore this relationship in some detail, such as the sharing of visual principles such as composition, balance, form and space, which are fundamental in both visual and audiovisual arts. Understanding these principles in one discipline can enrich the approach in the other. It also uses the Visual Narrative, allowing students to explore different ways of transmitting messages, emotions and meanings. This article briefly presents the relationship and exchange of messages and meanings between both languages.

Keywords: Aesthetics; Language; History; Education; Audio-visual.

Resumen

La relación educativa entre artes plásticas y audiovisuales es compleja y rica, ya que implica la interacción entre dos formas de expresión creativa que tienen lenguajes y técnicas propias, pero que también comparten puntos de conexión e influencia mutua. En este artículo, exploraremos esta relación con cierto detalle, como el intercambio de principios visuales como la composición, el equilibrio, la forma y el espacio, que son fundamentales tanto en las artes visuales como en las audiovisuales. Comprender estos principios en una disciplina puede enriquecer el enfoque en la otra. También utiliza la Narrativa Visual, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes formas de transmitir mensajes, emociones y significados. Este artículo presenta brevemente la relación e intercambio de mensajes y significados entre ambas lenguas.

Palabras clave: Estética; Idioma; Historia; Educación; Audiovisual.

A finalidade do presente artigo é analisar como a direção de arte nas produções em audiovisual¹ se apropria da história da arte com o propósito de configurar imagens nas referidas produções, numa linguagem que amplia a educação e a cultura por meio das referências imagéticas. Tal apropriação se refere às reproduções e/ou às representações de diferentes obras criadas ao longo da história,

¹ Aqui iremos utilizar a palavra audiovisual para apresentar todas as produções que utilizam de recursos de captação e produção de imagens em movimento como cinema, videoclipes, videoarte, projeções mapeadas, videoinstalações, etc.

por meio de suas variadas linguagens artísticas, tais como: desenhos, pinturas, esculturas, literatura, música, performance, dentre outras.

As reproduções ou representações podem ser feitas utilizando-se primeiro do ato de ver a obra, estudá-la, analisá-la e fazer possíveis relações entre diferentes criações, independente do período da história, para em seguida reproduzi-la de forma direta ou indiretamente em um filme. Ou seja, reproduzi-la ou representá-la em sua forma original [como um quadro ou música] ou de modo poético [um detalhe, uma sugestão, um conceito] sobre um determinado tema, roteiro ou narrativa do produto audiovisual e assim educativo. O que se pretende é analisar como obras de arte são aplicadas de modo direto ou indireto sobre a cenografia² do filme e de como estas se relacionam com o produto cinematográfico, ampliando sua representação visual, bem como a sua narrativa. Como exemplo imediato tomamos uma pintura sobre tela, um quadro, aplicado na parede do cenário e que traz uma relação entre a história da arte [período e conceito em que a pintura foi criada] e o roteiro do filme. Outro exemplo pode ser a construção cenográfica de uma cena do filme baseada em um quadro [elementos cenográficos idênticos entre a cena filmada e determinada pintura de referência].

Deste modo, o propósito deste capítulo é o de analisar como o audiovisual se relaciona com a história da arte, no sentido de verificar os significados das obras de arte, seus contextos históricos, e principalmente as suas representações plásticas, definidas pelos seus “ismos”³ e representadas com suas cores, formas e figuras.

Há ismos definidos por artistas, enquanto outros são identificados retrospectivamente por historiadores – da mesma forma como existem os que

² Entendemos aqui por cenografia elementos como: objetos cenográficos, figurinos, iluminação, atuação do ator, som e outras possibilidades que serão apresentadas mais adiante.

³ “Ismos” na história da arte refere-se à terminação que apresenta os diferentes períodos da história: classicismo, cubismo, dadaísmo, futurismo, etc. Toma-se os Ismos como uma representação da possibilidade de estilos e características plásticas que são representados no decorrer da história da arte. [LITTLE, 2010]

abrangem amplas tendências artísticas, ao lado de alguns que integram movimentos maiores, que se ampliam para outras áreas e cultura. É importante lembrar que determinados artistas e obras de arte podem tanto pertencer a mais de um ismo quanto não se enquadrar em nenhum. [LITTLE, pag. 6]

Nessa perspectiva, de compreender ou conhecer os ismos, é fundamental que se apresente a história da arte como papel revelador das representações plásticas identitárias das sociedades de sua época. A história da arte é um guia orientador que auxilia na localização temporal em que foi elaborada determinada criação artística, bem como na inclusão da sua produção numa série histórica e na relação do artista com o seu espectador frente às obras de arte.

Neste sentido Fischer [1981] ressalta a importância da arte e de sua história para o desenvolvimento individual e para a sociedade onde esse indivíduo está inserido. Mas essa importância só veio adquirir o conceito de necessidade quando, segundo Steiner [1998], se atribuiu à arte um grande valor para o progresso cultural da humanidade.

Em se tratando de arte, esta não possui uma, mas várias definições, conforme o enfoque que se dá sobre sua relação com o mundo, o homem, sua história e sua representação. Desta forma, a arte tem sido definida como expressão do seu criador ou da sua imaginação, meio de comunicação, meio de construção de ilusões ou dotada de certa magia.

Segundo Brill [1998, pág. 40], de todas as formas de expressão artística, as artes plásticas têm uma história que registra imagens concretas que são portadoras de um poder mágico que exerce sobre o ser humano, podendo inspirá-lo, uni-lo, protegê-lo, etc., desvinculando-se a criação do criador para se tornar um ente coletivo.

Embora nesse sentido de que a arte possa incluir quase tudo o que é produzido pelas mãos do homem [se não tudo], há um sentido estrito do termo arte que se restringe aos objetos resultantes das artes plásticas, da arquitetura, da fotografia, das artes digitais e do vídeo. Podemos perceber que em todas as suas manifestações, a

arte é uma expressão do sentir humano transformado em imagens, sons, movimentos, conceitos, símbolos, não necessariamente convencionais ou apresentados de modo objetivo, que podem ou não levar o espectador a significados conceituais formais e diretos.

Cada artista e também cada espectador de cada cultura, de cada período, possui saberes, códigos e valores próprios condicionando os sistemas de comunicação apresentados pela história da arte. Esta ciência que é a história da arte se encarrega de apresentar ou ao menos de tentar classificar esses objetos para nosso melhor entendimento como espectador ou pesquisador de arte. Nesse ambiente da história, até mesmo obras de um mesmo período, por vezes, variam de acordo com as diversas condicionantes, como a experiência, vivências, estados de espírito, dos artistas e dos espectadores tornando-as únicas para quem as concebe como por quem as recebe.

O produzir artístico nasce de uma leitura apurada sobre estas condicionantes que, tanto pode ser dirigida para os aspectos externos [local, luz, sociedade, cultura, etc.] quanto internos [emoção, experiência, intuição, etc.], guiadas pelos conceitos de representação, que se formaram da vivência do artista e do espectador.

A produção artística faz parte da necessidade do ser humano, e como esta necessidade é universal e atemporal, extremamente educativa, as formas pelas quais ela se manifesta, ou seja, os tipos de arte, os temas, as técnicas, os ismos estão em constante transformação, renovando-se no processo de criar a cada nova obra uma expressão pessoal.

Olhando por este prisma, vemos que, a arte pode ser encontrada em toda parte, de diferentes modos, em todas as épocas. Encontramos arte desde a remota humanidade até nossos dias e, certamente, a encontraremos amanhã, pela simples necessidade de expressão artística, em todos os ismos, em todas os locais e em todos os estilos. Naturalmente fatores históricos e sociais modelam os tipos de arte, porém, desde a arte do homem pré-histórico, passando pelos gregos arcaicos, pelas leis egípcias na arte, e todos os movimentos, passando pela fotografia, cinema, ingressando na

virtualidade da nossa época, a verdadeira arte será sempre inédita e capaz de falar do seu tempo e de sua história.

O cinema surge em 1895, apresentando-se como uma nova linguagem para a época, com suas diversas possibilidades de representação da imagem e narratividade. Tendo como obra fundamental desta tecnologia visual foi exibido no Salão Grand Café, em Paris, pelos Irmãos Lumière o filme *L'Arrivée d'un Train à La Ciotat*. [LUCENA JR. 2005]. A partir disto o cinema tem vivenciado novas formas de expressão e de representação, ajustando e algumas vezes utilizando-se dos passos das tradicionais artes plásticas e a partir deste oferecendo novas possibilidades para a geração de imagens, para suas narrativas ampliando assim possibilidades de informação e de comunicação.

Segundo Dondis [1997]:

O cinema, a televisão e os computadores visuais são extensões modernas de um desenhar e de um fazer que tem sido, historicamente, uma capacidade natural de todo humano, e que agora parece ter-se apartado da experiência do homem. A arte e o significado da arte, a forma e a função do componente visual da expressão e da comunicação, passaram por uma profunda transformação na era tecnológica, sem que se tenha verificado uma modificação correspondente na estética da arte. [DONDIS, 1997, Prefácio, pág. 01]

Linguagens audiovisuais como as do vídeo e do cinema tornam-se parte das diferentes representações da arte e da educação, com suas estéticas próprias inserida a determinados períodos da história da humanidade. Obras audiovisuais se integram nas relações humanas e nas relações comunicacionais junto de outras linguagens artísticas no decorrer da história, como as dos desenhos feitos à carvão sobre a pedra no período neolítico, nas pinturas à óleo do renascimento, até o contemporâneo com a projeção mapeada.

No caso das linguagens audiovisuais, a arte e sua história passam por uma mudança na era tecnológica, ou seja, quando a humanidade descobre novas técnicas de reprodução da imagem por meio novos instrumentos de captação como a fotografia e a anima-

ção. Tais mudanças abriram a possibilidade de verificar os modos de como o cinema e o vídeo tem se apresentado em sua forma e função do componente visual da expressão e da comunicação.

Bergson *apud* Dondis [1997], define a arte como uma “visão direta da realidade”, não restando dúvida de que os modernos meios de comunicação devem ser muito seriamente vistos como meios naturais da expressão artística e Dondis complementa:

Numa infinita evolução de seus recursos técnicos, a fotografia e o cinema passam por um constante processo de simplificação para que possam servir a muitos objetivos. Mas a habilidade técnica no manuseio do equipamento não é suficiente. A natureza dos meios de comunicação enfatiza a necessidade de compreensão de seus componentes visuais. A capacidade intelectual decorrente do treinamento de criar e compreende as mensagens visuais está se tornando uma necessidade vital para quem pretende engajar-se nas atividades ligadas à comunicação. [DONDIS, pag. 27]

Deste modo, saber “ler”, estudar por meio de uma obra audiovisual está além do conforto passivo de sentar-se à frente da tela e receber uma informação imediata, objetiva, direta. Para um espectador acostumado apenas aos recursos técnicos da representação plástica do audiovisual [luz, cenografia, diálogos...] uma história é apresentada simplesmente pela sequência de *frames*⁴ da imagem em movimento. Para estes espectadores há certas narrativas, em determinadas obras audiovisuais, no qual seu conteúdo parece não apresentar nada além do que se vê de imediato na tela, seu roteiro recebido pelo espectador de modo objetivo e direto.

Mas também há criações audiovisuais mais elaboradas que nos oferecem uma receptividade mais complexa na apresentação de sua narrativa, seu roteiro. Essas criações trazem para um espectador, que tenha algum conhecimento em história da arte, possibilidades de interpretação que se expandem em metalinguagens. São obras que se associam as linguagens plásticas e aos conceitos his-

⁴ Frame [em Português: quadro ou moldura] é cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual.

tóricos dos “ismos” a arte para compor seu discurso. Essas obras audiovisuais nos interessam pois nelas a possibilidade de análises e comparações com a história da arte e suas linguagens artísticas e combinações ampliam o discurso narrativo.

Para essas possibilidades, a história da arte nos encarrega de mostrar-se como um guia de informações e representações dos períodos, símbolos, significados por meio de suas obras. O olhar humano usa deste jogo de informações para criar e compreender contextos e situações.

De acordo com Dondis [1997]:

Em todos os estímulos visuais e em todos os níveis de inteligência visual, o significado pode encontrar-se não apenas em dados representacionais, na informação ambiental e nos símbolos inclusive a linguagem, mas também nas forças compositivas que existem ou coexistem com a expressão factual e visual. Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado. [DONDIS, pág. 22]

Deste modo temos uma variedade de experiências estéticas pela qual passamos quando nos encontramos diante das mais distintas obras de arte no decorrer da história. Variedade de experiências influenciadas pela cor, figura, composição, forma. Neste sentido temos palavras conceituais como: comparação, experiência, relações imagéticas e cinestesia; que aplicamos constantemente, mesmo que de modo involuntário, sobre um estímulo visual. Estas relações abrangem toda a experiência visual [ato de ver, sentir e interpretar], que está no corpo da história da arte, ou seja, a experiência de analisar as obras que fazem parte da história da arte em seus diferentes ismos, técnicas e linguagens em que elas se apresentam.

Criar relações, fazer releituras de obras de arte, estabelecer conexões com outras linguagens artísticas, não é incomum nas produções audiovisuais como o cinema e vídeo de modo geral. Porém para olhares de espectadores pouco atentos, ou pouco preparados na conexão entre essas relações, muitas dessas obras perdem-se na

oportunidade de se revelar mais profunda na construção de sua diegese. Apresentam-se para aqueles que as assiste de modo direto e óbvia, quando poderia ser recebido de maneira mais ampla por seu caminho mais poético e simbólico.

Uma narrativa poética encontra-se muitas vezes escondida na obra audiovisual, surgindo apenas ao olhar de um conhecedor da história da arte, das variadas expressões artísticas ou da sensibilidade daquele que identifique determinados conceitos artísticos. Manifesta-se no enredo do filme como parte de um reconhecimento e valorização do processo criativo do diretor e do contexto narrativo que a obra oferece. As possibilidades de mensagens e do reconhecimento da metalinguagem implícito na obra, amplia o discurso do roteiro, que num primeiro momento se faz parecer simples e óbvio, mas que se oferece complexo e profundo em sua estrutura criativa, nas informações e nos conceitos narrativos.

A preocupação de criar conexões, sugerir possibilidades de relações, ligações entre as linguagens artísticas, faz parte do processo criativo. Criar é estabelecer possíveis relações entre linguagens, usar de uma técnica ou estilo de determinada obra para conceber uma outra. Utilizaremos como exemplo da sugestão de união entre linguagens duas técnicas distintas: uma escultura de mármore e a animação.

Como primeira linguagem técnica, a escultura se apresenta firme e rígida, enquanto obra concebida pela subtração e desgaste da pedra. Estática e inanimada na sua apresentação final. Como segunda linguagem a técnica da animação se utilizará de uma sequência de fotografias que, dispostas e editadas de modo contínuo nos sugere a ideia do movimento.

Assim imaginemos a animação de uma escultura de mármore rodando sobre seu eixo. Na técnica da animação temos as várias imagens capturadas pelas fotografias da escultura em distintas posições, dispostas e editadas que, organizadas em sequência, apresentará a obra antes inanimada agora em movimento. Ou seja, a técnica estática que encontramos na linguagem da escultura, utilizando-se da técnica das fotografias em sequência nos oferece para se apre-

sentar como linguagem animada. Uma criação plástica fornecendo material para outra criação plástica.

Partindo da premissa de que o homem tem o potencial de criar e relacionar obras e objetos para satisfazer suas necessidades de ordem racional, prática e, também estética, entendemos que o processo de criação da arte pode fazer parte desse intercâmbio de informações na função de servir a todas elas. Dado que, o humano tanto usa a arte como uma forma de pensamento [função lógico-racional] quanto para comunicar-se [função prática], ou expressar-se [sentimentos e sensações], de modo diferente do que o fazem os produtos das outras áreas do conhecimento como nas áreas da biologia ou exatas.

Um dos livros que podemos utilizar como referência imediata na leitura das relações e ligações para a representação imagética nas artes plásticas da história da arte é “A Legenda Áurea – Vida de Santos” de Jacopo de Varazze⁵. Este livro foi utilizado por muitos artistas para a reprodução, concepção e criação de figuras religiosas. Sua importância está na relação do estudo, mensagem, símbolos e imagem. Mas também a leitura de uma obra pode ser interpretada de modo errôneo ou diferente ao que foi proposto.

Como exemplo imediato da linguagem plástica e seu sentido educativo enquanto imagem inanimada tomemos a escultura e a cenografia de Bernini com a obra “O êxtase de Santa Tereza” [Fig. 01].

Bernini busca representar esta emoção por meio das contorções corporais descritas na biografia de Teresa, e lhe trouxeram um sentimento que precisava ser expresso na obra de modo idêntico ao sentimento lido e experimentado pelo artista. A mesma emoção diante da obra é vivida por Schama que assim descreve:

⁵ Legenda Áurea é uma coletânea de biografias de santos reunidas por volta de 1260 pelo dominicano e futuro bispo de Gênova Jacopo Varazze com a intenção de difundir valores morais e arregimentar maior número de féis para a Igreja Católica. Tornou-se um livro de sucesso durante a Idade Média e foi utilizado por diferentes artistas na representação da arte sacra. Atualmente o livro é distribuído pela Editora Companhia das Letras.

Um arrebatamento iluminado intermitentemente. De quando em quando, uma moeda tilintava, acendia-se a luz, e o espetáculo mais espantoso da arte prosseguia: a cabeça da santa jogada para trás, a boca aberta num gemido, o lábio inferior recuado, os olhos quase cerrados os ombros encolhidos numa postura de defesa e desejo. Ao lado dela, um sorridente serafim delicadamente lhe descobre o peito para facilitar a penetração da flecha [SCHAMA, pag. 84]



Figura 01 | | O Êxtase de Santa Teresa | 1644-7 | mármore | Capela Cornaro | Santa Maria Della Vittoria | Roma.

Fonte: <http://miltonribeiro.sul21.com.br/tag/extase-de-santa-teresa-de-avila/>

O êxtase de Santa Tereza apresenta a representação de um sentimento, de uma situação, do resultado de uma criação e imaginação do artista na configuração da linguagem plástica, domínio da técnica e escolha de materiais. A obra apresenta uma experiência espiritual não apenas na expressão do rosto da santa, mas em toda cenografia que a circunda.

Bernini usou toda a sua teatralidade para fazer de sua protagonista um espetáculo inesquecível. Não apenas a envolveu numa explosão de raios solares, de modo que seu rosto e seu corpo parecem arder no fogo divino, como cortou literalmente a parede do fundo para que a luz natural de uma fonte oculta ilumine a cena desde o alto. Graças a essa iluminação perfeitamente calculada, não só conduz nosso olhar embevecido como transforma o ato de ver num tema da obra. Pois, em camarotes laterais emoldurados pelo mais caro *giallo* – mármore amarelo -, membros da família Cornaro na maioria falecidos há muito tempo, contemplam a maravilha. [SCHAMA, pag. 84]

A obra de Bernini apresenta não apenas a preocupação com os raios de luz, mas toda a leveza do material representada em már-

more sobre a forma de nuvens, a flecha do serafim indicando seus órgãos genitais como uma questão sensual pela qual Teresa sente diante da manifestação do sagrado, entre outros recursos do artista.

Neste exemplo da representação plástica da obra O êxtase de santa Teresa de Bernini podemos notar como a importância de uma análise teórica, ou a busca da informação [estudos em biografias ou estudo em livros sobre a representação dos santos] favorece a concepção e configuração da obra e também favorece a receptividade e leitura pelo das esculturas pelo espectador. Nas representações das diferentes linguagens artísticas e no estudo das representações de suas materialidades temos a possibilidade de diferentes interpretações. No sentido de levar as obras e o espectador a diversas formas de relações e representações imagéticas possíveis. Ou seja, a linguagem parece seguir e se manifestar por meio das linguagens, perpetuando seu vocabulário e seus significados, apenas se fazendo educativa em suas diferentes linguagens.

Como exemplo dessa relação entre linguagens artísticas, materialidades e diferentes modos de visualização e representatividade, de forma imediata e evidente podemos ver as obras de Louise Bourgeois no filme “A Pele que Habito” [“La Piel que Habito” | Espanha | Pedro Almodóvar, 2011] [Fig. 02].



Figura 02 | Antonio Banderas e Vera Cruz em cena do filme “A Pele que Habito”

Fonte: <https://lecubemagique.wordpress.com/tag/elena-anaya/>

Neste filme o cirurgião Dr. Robert Ledgard [interpretado por Antonio Banderas] tenta provar no meio científico que é possível a construção de uma pele humana. De imediato, podemos tomar como referência o conceito do próprio longa metragem em si que traz uma relação narrativa e imagética junto ao filme “Olhos sem rosto” [“Les Yeux Sans Visage” | França/Itália | Direção de Georges Franju | 1959] no qual o cirurgião tenta transplantar um rosto para a filha cuja face foi transfigurada em um acidente [Fig. 03].



Figura 3 | “Os Olhos sem Face” Christiane Génessier [Edith Scob] recebe uma máscara facial sobre a pele.

Fonte: <http://blogs.diariodonordeste.com.br/blogdecinema/geral/cine-clube-vila-das-artes-apresenta-os-olhos-sem-rosto/>

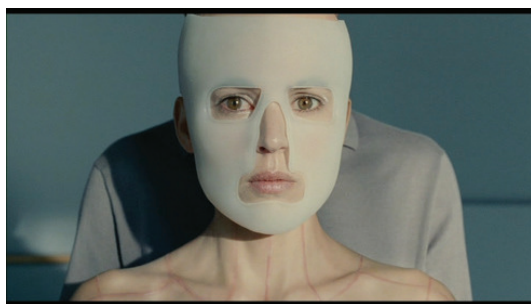


Figura 4 | Cena do filme “A Pele que Habito” onde o personagem Vicente recebe uma máscara facial.

Fonte: <https://filmdump.wordpress.com/2012/04/18/film-review-no-116-the-skin-i-live-in-la-piel-que-habito/>

Na trama de “A Pele que Habito” [Fig. 02], o Dr. Ledgard encontra no personagem com características masculinas Vicente [interpretado por Jan Cornet] uma cobaia para a transformação do seu corpo e da sua pele que irá apresentar-se, após as várias cirurgias, como uma figura de características femininas cujo nome será Elena [interpretada por Vera Cruz]. O filme se ancora na representatividade do corpo e atinge não apenas a questão social e biológica da personagem, mas também em seu estado fisiológico e até mesmo o psíquico.

Vicente é travestido num corpo feminino, mas opõe-se a esta transformação e à sua nova identidade transgênera. A personagem Vicente/Elena busca compreender no decorrer da trama, como suportar seu processo de transformação de homem para mulher, uma mutilação imposta sem seu consentimento pelo obsessivo carcereiro Dr. Robert Ledgard.

No desenrolar da trama o filme se utiliza da linguagem do corpo fragmentado, destruído e reestruturado e este é espelhado na representação plástica das obras da artista franco americana Louise Bourgeois [Fig. 05] que traz obras da figura humana fragmentada, costurada, retorcida e reconstruída.



Figura 05 | Obra da artista Louise Bourgeois.

Fonte: <http://pictify.saatchigallery.com/212528/louise-bourgeois>

Louise Bourgeois tem uma obra bastante característica no que se refere à sua plasticidade e materialidade. Segundo Phillip Larratt-Smith em seu ensaio “O retorno do reprimido”⁶ que apresenta sobre a obra de Bourgeois em que “Tecer, cuidar e proteger eram associações com a figura materna; a agulha, por possibilitar a costura e a união, simboliza o desejo de se conectar com pessoas importantes em sua vida”. Podemos compreender esta relação no filme de Almodóvar em que as obras da artista são apresentadas de modo claro por meio de livros e imagens que a personagem Elena estuda e se apropria como representação de seus sentimentos.

A personagem Elena, longe do convívio social, confinada em um quarto por anos, passa o tempo estudando e reproduzindo as obras de Louise Bourgeois. Tal qual sua própria personalidade, sua própria pele, costurada, fragmentada e desconectada das pessoas à sua volta, principalmente da figura materna que o procura incansavelmente.

Louise Bourgeois traz em seu imaginário a representação de diversas figuras humanas fortemente influenciada pelo modernismo⁷ e pelo primitivismo⁸. Ou seja, suas peças com representação da anatomia humana apresentam um conceito modernista no que se refere ao experimental, ao inconsciente e no conceito primitivo ao que se refere à força expressiva, emoção intuitiva, vigor, insanidade, verdade. Seus trabalhos altamente simbólicos estão presente em diversos mu-

⁶ Artigo: “Arte, sintomas e psicanálise”. Em *Mente e Cérebro – psicanálise e neurociência*. Site: uol.com.br. Acesso em 13/10/2017 às 19:40.

⁷ “O amplo movimento do Modernismo abarcou todos os ismos de vanguarda da primeira metade do século XX. Embora diferentes modernismos fossem por vezes incompatíveis [ou até mesmo antagônicos], todos rejeitavam o domínio do Naturalismo e do Academicismo em favor da arte experimental. A tendência comum consistia em buscar respostas para questões fundamentais sobre a natureza da arte e da experiência humana.” [LITTLE, 2010, pag. 98]

⁸ “Tendência muito difundida na arte moderna, o Primitivismo chegou a constituir-se como movimento distinto, com o Futurismo ou o Cubismo. Os modernistas exploram coleções etnográficas de grandes museus e a arte de culturas estrangeiras em busca de obras “primitivas” que os inspirassem a rejuvenescer a arte ocidental” [LITTLE, 2010, pag. 102]

seus e galerias pelo mundo. Uma de suas obras “O Arco da Histeria” [Fig.04 e 09] de 1993 traz uma figura humana pendurada, em que os braços e pernas estão pendentes numa peça de uma única cor, sem a cabeça. Sem muito avançar nas questões simbólicas desta obra é nítido em sua representação imagética e na sua referência a questão primitiva, antropofágica [característica do modernismo] e histórica [pelo título da obra e pela contorção em arco do corpo tal qual uma pessoa em convulsão histérica]. Em posição similar a obra de Louise a personagem de Almodóvar se encontra em uma das cenas do filme [Fig.05], ou nos desenhos de autorretrato de Louise Bourgeois [Fig. 06] em relação ao mesmo desenho nas paredes do quarto da personagem sequestrada [Fig. 0 e Fig. 23].



Figura 06 | Louise Bourgeois com forma [Arco da Histeria], em progresso | 1992 | Foto: James Hamilton.

Fonte: <https://www.pinterest.de/pin/184788390930156220/>



Figura 7 | Cena do filme “A Pele que Habito”

| Vera enclausurada com seu *body*.

Fonte: <http://www.blogdopilako.com.br/wp/2013/09/20/a-pele-que-habito-uma-resenha-psicologica/>

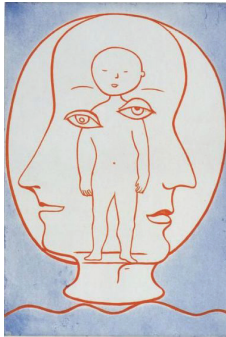


Figura 08 | Autorretrato Louise Bourgeois | 1990 | Ponta seca, gravura e água tinta.

Fonte: <https://www.pinterest.de/pin/535013630727859011/>



Figura 09 | Quarto de Vicente/Elena | à direita da foto o desenho do autorretrato de Louise Bourgeois.

Fonte: <http://nerdgeekfeelings.com/cinema-as-cores-ardentes-de-pedro-almodovar-18-nsfw/a-pele-que-habito-brrip-720p-x264-du/>



Figura 10 | Quarto de Vicente/Elena | à direita da foto o desenho do autorretrato de Louise Bourgeois.

Fonte: <http://www.blogdopilako.com.br/wp/2013/09/20/a-pele-que-habito-uma-resenha-psicologica/>



Figura 11 | O Arco da Histeria | Louise Bourgeois | 1993

Fonte: <https://hiveminer.com/User/angemon/Timeline>

Assim, podemos observar que as técnicas e processos criativos entre as artes plásticas, podem inspirar abordagens criativas no audiovisual, como direção de arte, design de cenários e figurinos. Da mesma forma, técnicas audiovisuais como edição, cinematografia e animação podem fornecer novas perspectivas para abordagens visuais nas artes plásticas. Explorar os meios e as tecnologias pode ser enriquecedora para ambas as disciplinas, incentivando os educandos a experimentar e inovar.

A interdisciplinaridade da colaboração entre artistas visuais e profissionais do audiovisual pode resultar em projetos interdisci-

plinares criativos e educativos. Por exemplo, instalações artísticas podem incorporar elementos audiovisuais, e filmes podem incorporar elementos visuais artísticos para criar uma experiência mais rica e imersiva.

Refletindo no contexto cultural e histórico, seja explorando os movimentos artísticos e períodos cinematográficos podendo ajudar os educandos a compreender melhor como essas duas formas de expressão evoluíram e se influenciaram ao longo do tempo.

Em última análise, a relação educativa entre artes plásticas e audiovisual é uma oportunidade para os educandos explorarem e se apropriarem de uma ampla gama de ferramentas criativas, conceitos e técnicas visuais. Ao integrar essas duas disciplinas, os estudantes podem expandir sua compreensão da linguagem visual e desenvolver habilidades que podem ser aplicadas em diversas áreas criativas e profissionais.

Referências

BRILL, Alice. **Da arte e da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. 8.^a ed. Trad. de Leandro Konder. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

LITTLE, Stephen. **...ISMOS. Para entender a arte**. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2013.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte na animação: técnica e estética através da história**. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

SCHAMA, Simon. **O poder da Arte**. São Paulo: Cia das Letras, 2010

STEINER, Rudolf. **Arte e estética segundo Goethe: Goethe como inaugurador de uma estética nova**. Trad. Marcelo da Veiga Greuel - 2. Ed. – São Paulo: Antroposófica, 1998.

VARAZZE, Jacopo de. Trad. Hilário Franco Jr. **Legenda Áurea. Vidas de Santos**. São Paulo: Cia das Letras, 2003.