

ALGO MUDAR MODERNIDADE NOVIDADES QUE MUDANÇAS DIFERENTE COISAS NOVO CRIATIVIDADE FUTURO NOVA MELHORIA FACILIDADE

NOVIDADE

TRABALHO MELHOR PRATICIDADE NOVAS

INTERNET VIDA INFORMATICA APPLE

Artes



INSTITUTO EDUCACIONAL
VERA CRUZ

INOVANDO COM TRADIÇÃO

Professor: Vagner Veras



Instituto Educacional Vera Cruz
Disciplina: Artes
Professor: Vagner Veras
Ano/Série: 3º Ano – Ensino Médio

Unidade I

Pensando sobre o Tema

Você já viu alguma imagem e ficou na dúvida se ela era ou não uma obra de arte? Quais foram as imagens? Como você faria para distinguir a imagem de um cartaz de filme de cinema ou de uma tela pintada como sendo arte? Você sabe o que é arte e para quê ela serve?

Definição de Arte

O termo arte vem do latim “ars” que significa “arranjo”, “habilidade”. O mundo da arte é concreto e vivo podendo ser produzido, apreciado e compreendido. Através da experiência artística o ser humano desenvolve sua imaginação e criação aprendendo a conviver com seus semelhantes, respeitando as diferenças e sabendo modificar sua realidade. A arte é uma das primeiras manifestações da humanidade como forma do ser humano marcar sua presença criando objetos e formas (pintura nas cavernas, templos religiosos, roupas, quadros, filmes etc) que representam sua vivência no mundo, comunicando e expressando suas ideias, sentimentos e sensações para os outros. Desta maneira, quando o ser humano faz arte, ele cria um objeto artístico que não precisa nos mostrar exatamente como as coisas são no mundo natural ou vivido e sim, como as coisas podem ser, de acordo com a sua visão. A função da arte e o seu valor, portanto, não estão no retrato fiel da realidade, mas sim, na representação simbólica do mundo humano. Dentre os possíveis e variados conceitos que a arte pode ter podemos sintetizá-los do seguinte modo:

Portanto, para apreciarmos a arte é necessário aprender sobre ela. Aprender a observar, a analisar, a refletir, a criticar e a emitir opiniões fundamentadas sobre gostos, estilos, materiais e modos diferentes de fazer arte.

Elementos necessários para existir a Arte

Para existir a arte são necessários três elementos:

- ✓ **O Artista**
- ✓ **O Observador**
- ✓ **A Obra De Arte**

O primeiro elemento é o artista, aquele que cria a obra, partindo do seu conhecimento concreto, abstrato e individual transmitindo e expressando suas ideias, sentimentos, emoções em um objeto artístico (pintura, escultura, desenho etc.) que simbolize esses conceitos. Para criar a obra o artista necessita conhecer e experimentar os materiais com que trabalha quais técnicas que melhor se encaixam à sua proposta de arte e como expor seu conhecimento de maneira formal no objeto artístico.

O outro elemento é o observador, que faz parte do público que tem o contato com a obra, partindo num caminho inverso ao do artista – observa a obra para chegar ao conhecimento de mundo que ela contém. Para isso o observador precisa de sensibilidade, disponibilidade para entendê-la e algum conhecimento de História e História da Arte, assim poderá entender o contexto em que a obra foi produzida e fazer relação com o seu próprio contexto.

Por fim, a obra de arte ou o objeto artístico, faz parte de todo o processo, indo da criação do artista até o entendimento e apreciação do observador. A obra de arte guarda um fim em si mesma, sem precisar de um complemento ou “tradução” desde que isso não faça parte da proposta do artista.

Funções da Arte

Cada sociedade vê a arte de um modo diferente, segundo a sua função. Nas sociedades indígenas e africanas originais a arte não era separada do convívio do dia-a-dia, mas presente nas vestimentas, nas pinturas, nos artefatos, na relação com o natural e o sobrenatural, onde cada membro da comunidade podia exercer uma função artística.

Somente no séc. XX a arte foi reconhecida e valorizada por si, como objeto que possibilita uma experiência de conhecimento estético.

Ao longo da história da arte podemos distinguir três funções principais para a arte:

- ✓ A Pragmática ou Utilitária;
- ✓ A Naturalista;
- ✓ A Formalista.

Função Pragmática ou Utilitária

A arte serve como meio para se alcançar um fim não-artístico, não sendo valorizada por si mesma, mas pela sua finalidade.

Segundo este ponto de vista a arte pode estar a serviço para finalidades pedagógicas, religiosas, políticas ou sociais.

Não interessa aqui se a obra tem ou não qualidade estética, mas se a obra cumpre seu papel social de atingir a finalidade a que ela se prestou.

Função Naturalista

O que interessa é a representação da realidade ou da imaginação o mais natural possível para que o conteúdo possa ser identificado e compreendido pelo observador.

A obra de arte naturalista mostra uma realidade que está fora dela, retratando objetos, pessoas ou lugares.

Para a função naturalista o que importa é a correta representação (perfeição da técnica) para que possamos reconhecer a imagem retratada; a qualidade de representar o assunto por inteiro; e o poder de transmitir de maneira convincente o assunto para o observador.

Função Formalista

Atribui maior qualidade na forma de apresentação da obra preocupando-se com seus significados e motivos estéticos.

A função formalista trabalha com os princípios que determinam a organização da imagem – os elementos e a composição da imagem.

Com o formalismo nas obras, o estudo e entendimento da arte passaram a ter um caráter menos ligado às duas funções anteriores importando-se mais em transmitir e expressar idéias e emoções através de objetos artísticos.

Foi só a partir do séc. XX que a função formalista predominou nas produções artísticas através da arte moderna, com novas propostas de criação. O conceito de arte que temos hoje em dia é derivado desta função.

A História da Arte Moderna

A História da Arte Moderna é o período do final do séc. XIX até a década de 70 no séc. XX. Ao contrário das artes clássicas, a arte moderna surgiu em vários ramos artísticos, como, pintura, música, literatura, escultura, arquitetura e fotografia. Os novos artistas surgiram para mudar radicalmente a arte como ela tinha sido produzida e idealizada até então. Não era mais necessário que a arte representasse literalmente um objeto, a fotografia tinha assumido essa função. Então, para romper com os padrões antigos, os artistas modernos buscavam incansavelmente novas formas de se expressar. Utilizando cores mais vivas, figuras geométricas, figuras deformadas, colocando objetos em seus quadros, etc.

As tradições não chegaram a ser esquecidas, mas evoluíram com as novas linhas de pensamento, como a teoria da relatividade e a psicanálise. A experiência urbana, da vida em sociedade e no meio da multidão é a parte central das artes modernas. O modernismo se define por uma nova consciência em relação à modernidade. A Revolução Industrial e a burguesia trazem o livre comércio e a produção em massa, gerando uma crise para o artista artesanal. A arte moderna é a história dessa crise.

A mudança não só ocorreu no conteúdo dos quadros, mas também nas técnicas da pintura. O abandono do claro-escuro e do relevo mostra a nova intenção do artista assumir que pinta em uma tela bidimensional. A arte moderna é dividida em vários períodos: cubismo, construtivismo, surrealismo, expressionismo, futurismo, etc.

No Brasil, a Semana de Arte Moderna de 1922, é um marco simbólico para essa transição. Não foi fácil a aceitação de um público que já estava acostumado com os padrões estéticos anteriores, mas aos poucos as exposições foram aumentando e as pessoas passaram a entender a Arte Moderna.

Fotografia

A palavra Fotografia vem do grego [fós] ("luz"), e [grafis] ("estilo", "pincel") ou grafê, e significa "desenhar com luz e contraste".

Por definição, fotografia é, essencialmente, a técnica de criação de imagens por meio de exposição luminosa, fixando esta em uma superfície sensível. A primeira fotografia reconhecida remonta ao ano de 1826 e é atribuída ao francês Joseph Nicéphore Niépce. Contudo, a invenção da fotografia não é obra de um só autor, mas um processo de acúmulo de avanços por parte de muitas pessoas, trabalhando juntas ou em paralelo ao longo de muitos anos. Se por um lado os princípios fundamentais da fotografia se estabeleceram há décadas e, desde a introdução do filme fotográfico colorido, quase não sofreram mudanças, por outro, os avanços tecnológicos têm sistematicamente possibilitado melhorias na qualidade das imagens produzidas, agilização das etapas do processo de produção e a redução de custos, popularizando o uso da fotografia.

Atualmente, a introdução da tecnologia digital tem modificado drasticamente os paradigmas que norteiam o mundo da fotografia. Os equipamentos, ao mesmo tempo que são oferecidos a preços cada vez menores, disponibilizam ao usuário médio recursos cada vez mais sofisticados, assim como maior qualidade de imagem e facilidade de uso. A simplificação dos processos de captação, armazenagem, impressão e reprodução de imagens proporcionados intrinsecamente pelo ambiente digital, aliada à facilidade de integração com os recursos da informática, como organização em álbuns, incorporação de imagens em documentos e distribuição via Internet, têm ampliado e democratizado o uso da imagem fotográfica nas mais diversas aplicações. A incorporação da câmera fotográfica aos aparelhos de telefonia móvel têm definitivamente levado a fotografia ao cotidiano particular do indivíduo.

História

A fotografia não é a obra final de um único criador. Ao longo da história, diversas pessoas foram agregando conceitos e processos que deram origem à fotografia como a conhecemos. O mais antigo destes conceitos foi o da câmara escura, descrita pelo napolitano Giovanni Battista Della Porta, já em 1558, e conhecida por Leonardo da Vinci que a usava, como outros artistas no século XVI para esboçar pinturas. A primeira fotografia reconhecida é uma imagem produzida em 1826 pelo francês Joseph Nicéphore Niépce, numa placa de estanho coberta com um derivado de petróleo fotossensível chamado Betume da Judéia. A imagem foi produzida com uma câmara, sendo exigidas cerca de oito horas de exposição à luz solar. Niépce chamou o processo de "heliografia", gravura com a luz do Sol. Paralelamente, outro francês, Daguerre, produzia com uma câmara escura efeitos visuais em um espetáculo denominado "Diorama". Daguerre e Niépce trocaram correspondência durante alguns anos, vindo finalmente a firmarem sociedade.

A fotografia então popularizou-se como produto de consumo a partir de 1888. A empresa Kodak abriu as portas com um discurso de marketing onde todos podiam tirar suas fotos, sem necessitar de fotógrafos profissionais com a introdução da câmara tipo "caixão" e pelo filme em rolos substituíveis criados por George Eastman.

Desde então, o mercado fotográfico teve experimentado uma crescente evolução tecnológica, como o estabelecimento do filme colorido como padrão e o foco automático, ou exposição automática. Essas inovações indubitavelmente facilitaram a captação da imagem, melhoraram a qualidade de reprodução ou a rapidez do processamento, mas muito pouco foi alterado nos princípios básicos da fotografia.

A grande mudança recente, produzida a partir do final do século XX, foi a digitalização dos sistemas fotográficos. A fotografia digital mudou paradigmas no mundo da fotografia, minimizando custos, reduzindo etapas, acelerando processos e facilitando a produção, manipulação, armazenamento e transmissão de imagens pelo mundo. O aperfeiçoamento da tecnologia de reprodução de imagens digitais tem quebrado barreiras de restrição em relação a este sistema por setores que ainda prestigiam o tradicional filme, e assim, irreversivelmente ampliando o domínio da fotografia digital.

Linguagem Visual

A criação de uma imagem para comunicar uma ideia pressupõe o uso de uma linguagem visual. Acredita-se que, assim como as pessoas podem "verbalizar" o seu pensamento, elas podem "visualizar" o mesmo. Na análise da "linguagem visual", os elementos da linguagem são delineados através dos elementos de arte e princípios de design. Um diagrama, um mapa e uma pintura são exemplos de usos da linguagem visual. Suas unidades estruturais costumam incluir linha, forma, cor, movimento, textura, padrão, direção, orientação, escala, ângulo, espaço e proporção.

A teoria da arte e do design são usadas para construir composições visuais. Acredita-se que os elementos de uma imagem representam conceitos em um contexto espacial, ao invés da forma linear usado para palavras. Acredita-se também que a fala e a comunicação visual são meios paralelos e geralmente interdependentes pelos quais seres humanos trocam informações.

Semiologia Gráfica

Semiologia gráfica é uma teoria do design de informação apresentado por Jacques Bertin em seu livro de 1967, *Semiologie Graphique*. Esta teoria é considerada "um quadro para a análise e representação de dados em papel. Fundada na experiência prática de Bertin como geógrafo e cartógrafo, ao invés da pesquisa empírica". Este trabalho, segundo Edward Tufte (2003) "prevê um estudo aprofundado de diferentes técnicas gráficas (forma, orientação, cor, textura, volume, tamanho) para localizar e sinalizar variações quantitativas, geralmente sobre

o espaço geográfico ou ao longo do tempo. Existe também a análise de gráficos e tabelas de classificação de dados. O livro contém várias ilustrações produzidas por Bertin e seus colegas”.

Formas da Linguagem Visual

Cor

A cor é um elemento fundamental na linguagem visual: influencia o nosso comportamento, transmite mensagens e sensações. No nosso cotidiano, a cor está bastante presente e muitas vezes ligada a significados simbólicos. Podendo ser encontrada, por exemplo, num sinal informativo de jornais revistas etc., numa bandeira, num spot publicitário, etc.

As cores e tons exercem o seu poder nos ambientes que nos envolvem, na arquitetura, decoração, design, artes plásticas, vestimentas etc. Não interferem na ocupação de espaços, mas se expressam em sensações, como o abraço, sobriedade ou neutralidade, conforto, incluindo as térmicas, quentes ou frias. Ao longo das décadas do último século foi surpreendente observado o avanço do espaço das imagens sobre o espaço das palavras, um cenário no qual as imagens devoram sua própria cria, a escrita.

Textura

Segundo Dondis (1991), a textura é o elemento visual que com frequência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato. Na verdade, porém, podemos apreciar e reconhecer a textura tanto através do tato quanto da visão, ou ainda mediante uma combinação de ambos. Dondis afirma ainda que é possível que uma textura não apresente qualidades táteis, mas apenas óticas, como no caso das linhas de uma página impressa, dos padrões de um determinado tecido ou dos traços superpostos de um esboço. O autor relata também que onde há uma textura real, as qualidades táteis e óticas coexistem não como tom e cor, que são unificados em um valor comparável e uniforme, mas de uma forma única e específica, que permite à mão e ao olho uma sensação individual, ainda que projetemos sobre ambos um forte significado associativo. O aspecto da lixa e a sensação por ela provocada têm o mesmo significado intelectual, mas não o mesmo valor. São experiências singulares, que podem ou não sugerir-se mutuamente em determinadas circunstâncias. O julgamento do olho costuma ser confirmado pela mão através da objetividade do tato.

Forma

Em "Sintaxe da linguagem visual", Dondis (1997) relata que a linha descreve uma forma, na linguagem das Artes Visuais, a linha articula a complexidade da forma. Existem três forma básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero, cada um com suas características específicas, e a cada um é atribuído uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nossas próprias percepções psicológicas e fisiológicas.

Segundo Gilbson (1951 apud Santaella, 2001), a forma pode se referir a superfície curva de uma fêmea humana ou aos contornos de um torniquete, a um poliedro ou ao estilo de um jogo de tênis de um homem. O autor considera modo, figura, estrutura, padrão, ordem, arranjo, configuração, plano, esboço, contorno como termos similares sem significado distintos. Essa terminologia indefinida é uma fonte de confusão e obscuridade para filósofos, artistas, críticos e escritores. O autor faz delimitação onde há três significados gerais para termo forma:

1. A figura de um objeto em três e dimensões.

2. A projeção de tal objeto em uma superfície chapada, seja através da luz do objeto, seja pelo ato humano de desenhar ou pela operação de construção geométrica de que são exemplos às imagens, pinturas, desenhos e esboços.
3. A forma geométrica abstrata composta de linhas imaginárias, planos ou de suas famílias.

Podemos, portanto, embora constituindo uma grande simplificação, definir “a forma como conservadora e o conteúdo como revolucionário”.

Ponto

Sendo o elemento visual mais simples e necessário, o ponto é uma forma visual que também serve para definir outras formas bidimensionais ou tridimensionais que pode dar sensação de proximidade ou ilusão de cor ou tom. “Quando fazemos uma marca, seja com tinta, com uma substância dura ou com um bastão, pensamos nesse elemento visual com um ponto de referência ou um indicador de espaço”.

Bueno (2008) considera que quando observamos, no céu imenso, um ponto de luz, ele nos chama atenção, logo direcionamos fixamente nossos olhos, e surge sempre um questionamento. Num papel vazio, temos a sensação de estar sempre procurando algo, como se nossos olhos buscassem um lugar para se deterem. Um pequeno ponto já nos leva a soltar nossa imaginação e viajar. Isso sem dizer também que é com ele que tudo começa, ou seja, ao tocarmos o lápis no papel, antes de qualquer outro movimento, num simples contato, encontramos um ponto. Trabalhamos com ponto, podemos obter efeitos de luz e sombras, volume ou profundidade.

Em artes gráficas, ponto é a medida na qual é fundido todo material tipográfico. Em geometria ele é representado pelo cruzamento de duas linhas. Para ser usado como elemento decorativo pode ser considerado em uma circunferência ou círculo de pequenas dimensões.

Se o olhar percorre uma página vazia, limitado, logo que se encontra um ponto, vista fixa sobre ele. Utilizado sozinho, o ponto nos dá pouco efeito decorativo, mas repetido ou combinado com outras figuras, ele pode nos oferecer um interessante motivo de decoração. Muitos impressos são decorados somente por pontos simetricamente ou livremente dispostos. O ponto pode ser disposto em alinhamento horizontal, vertical, inclinado etc, assim como em proporções variadas.

Também pode ser combinado com linha reta, quebrada, curva ou figuras geométricas. O ponto em sucessão continua forma uma linha. Como foi dito, tudo começa com um ponto. Para que possamos observar o simbolismo de uma estrutura gráfica é necessário começar pelo elemento mais simples que compõe a matéria, o PONTO. O ponto é a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima. Quando fazemos uma marca, seja com tinta, com uma substância rígida como um bastão, pensamos nesse elemento visual como um ponto de referência ou um indicador de espaço.

Qualquer ponto possui um grande poder de atração visual sobre o olho, exista ele naturalmente ou tenha sido colocado pelo homem em resposta a um objetivo qualquer. Como Elemento Conceitual, um ponto indica posição. Não tem comprimento nem largura. Pode representar o início e o fim de uma linha e está onde duas linhas se cruzam. Ele é um “ser vivo”. A unidade mínima da presença. Estamos muito acostumados a usá-lo na escrita, como agora, mas ele tem outras posições, além desta.

O ponto é a representação da partícula geométrica mínima da matéria e do ponto de vista simbólico, é considerado como elemento de origem.

Como Elemento Visual, o ponto possui formato, cor, tamanho e textura. Suas características principais são: Tamanho - devendo ser comparativamente pequeno, e o Formato - devendo ser razoavelmente simples.

Linha

Linha vem do latim *linĕa*, é um termo com múltiplas acepções. Pode-se dizer que uma linha nada mais é do que uma cadeia de pontos. Os pontos possuem grande poder de atração visual sobre o olho. Na natureza, as formas arredondadas são mais comuns, pois, em estado natural, a reta e o quadrado são verdadeiras raridades.

Vanguardas Europeias

As Vanguardas Europeias foram manifestações artístico-literárias surgidas na Europa, nas duas primeiras décadas do Século XX, e vieram provocar uma ruptura da arte moderna com a tradição cultural do século anterior.

Com o advento da tecnologia, as consequências da Revolução Industrial, a Primeira Guerra Mundial e atmosfera política que resultou destes grandes acontecimentos, surgiu um sentimento nacionalista, um progresso espantoso das grandes potências mundiais, e uma disputa pelo poder. Várias correntes ideológicas foram criadas, como o nazismo, o fascismo e o comunismo, e também com a mesma terminação “ismo” surgiram os movimentos artísticos que chamamos de vanguardas. Todos pautavam-se no mesmo objetivo, que era o questionamento, a quebra dos padrões, o protesto contra a arte conservadora, a criação de novos padrões estéticos, que fossem mais coerentes com a realidade histórica e social do século que surgia.

Estas manifestações se destacaram por sua radicalidade, a qual proporcionou que influenciassem a arte em todo o mundo.

No Brasil não poderia ser diferente, uma vez que este era o exato momento da história em que as manifestações artísticas estavam crescendo em nosso país, e que a maioria dos artistas se espelhavam nas tendências europeias, fosse para imitar-lhes, fosse para combater-lhes.

As Vanguardas Europeias passaram pela Literatura Brasileira deixando sua contribuição, especialmente ao somarem com a Semana de Arte Moderna e o movimento modernista, pois juntos vieram romper com a antiga estética que até então reinava em nosso país.

As cinco correntes vanguardistas que mais influenciaram o fazer literário no Brasil foram: Expressionismo, Cubismo, Futurismo, Dadaísmo e Surrealismo.

Vejamos um pouco de cada uma delas:

Cubismo: Teve maior representatividade entre os anos de 1907 e 1914, mais especificamente na pintura. Seu propósito era decompor, fragmentar as formas geométricas. Investia na subjetividade de interpretação das obras, afirmando que um mesmo objeto poderia ser visto de vários ângulos. Na literatura, caracteriza-se pela representação de uma realidade fragmentada, que é retratada por palavras dispostas simultaneamente, com o objetivo de formar uma imagem. Os principais artistas que representaram esta vanguarda foram: Pablo Picasso, Fernand Léger, André de Lothe, Juan Gris e Georges Braque, na pintura, e Apollinaire e Cendras na literatura.

Dadaísmo: Surgiu em 1916 em plena Primeira Guerra Mundial, a partir do encontro de alguns artistas refugiados que buscaram produzir algo que chocasse a burguesia. É mais um reflexo das emoções causadas pela Guerra, tais como revolta, agressividade e indignação. Na literatura, se caracteriza pela agressividade verbal, pela desordem nas palavras, a incoerência, a quebra da lógica e do racionalismo, e pelo abandono das regras formais do fazer poético: rima, ritmo, etc.

Expressionismo: Surgido em 1912, expressava a agitação e inquietação que buscava subverter a estética da época. Pela primeira vez apareceu na livreria de arte *der Sturm*, em Berlim, expressando, como o nome diz, a renovação cultural que já estava em curso na Alemanha e em toda a Europa. Não teve ideais claros e definidos, porém procurava transmitir ao mundo a situação do homem, com seus vícios e horrores.

Surrealismo: Esta vanguarda surgiu após a Primeira Guerra, na França, mais precisamente em 1924. Trouxe para a arte concepções freudianas, relacionadas à psicanálise. Segundo esta vanguarda, a arte deve surgir do inconsciente sem que haja interferências da razão. Trabalha frequentemente com elementos como a fantasia, o devaneio e a loucura.

Futurismo: Surgiu através do Manifesto Futurista, criado pelo italiano Tommaso Marinetti em 1909. Suas proposições eram negar o passado, o academicismo e trazer o interesse ideológico, a pesquisa, a experimentação, a técnica e a tecnologia para a arte. Marinetti pregava o desapego ao tradicionalismo, especialmente quanto à sintaxe da língua.

Arte Déco

A Art Déco – termo que deriva da língua francesa e nasce da expressão *arts décoratifs* – designa uma escola de natureza internacional que marca, no período que vai de 1925 até 1939, movimentos como a decoração, a arquitetura, o design interior e o desenho industrial, bem como a moda, as artes plásticas e gráficas, além do cinema, nos quais ela tem suas fontes principais.

Esta forma de expressão começa a ganhar forma e significação a partir da Exposição Internacional de Artes Decorativas e Industriais Modernas, que tem lugar em Paris no ano de 1925. Ela está enraizada especialmente na escola conhecida como Art Nouveau, que trabalha mais com as linhas onduladas e sem simetria, baseando-se em formatos vegetais e em adornos com motivos florais. Ao contrário desta arte, porém, a Art Déco se vale de linhas retas ou esféricas, das figuras geométricas e do desenho de natureza abstrata. Resumindo, a Art Déco nasceu da combinação de movimentos variados do princípio do século XX, tais como Construtivismo, Cubismo, Modernismo, Bauhaus, Art Nouveau e Futurismo. Esta escola, que está estreitamente conectada às características modernas e vanguardistas deste período, trabalha especialmente com imagens de animais e de esboços femininos, optando por uma expressão ‘clean e genuína’.

Movimentos que marcaram o início do século XX se aliaram para compor a Art Déco vigente em 1925 – entre eles o cubismo, a abstração geométrica, o construtivismo e o futurismo. Todas estas expressões modernistas, combinadas à cultura hindu, asteca, egípcia e oriental, bem como ao estilo do balé russo de Diaguilev, do *Esprit Nouveau* do arquiteto, urbanista e pintor francês Le Corbusier e da Companhia de Arte Francesa, imprimiram seus vestígios nos produtos Art Déco.

A princípio esta expressão artística está mais direcionada para a alta burguesia, que se beneficiou particularmente do final da Primeira Guerra, pois ela era confeccionada com matéria-prima mais dispendiosa, como, por exemplo, o jade, a laca e o marfim. Posteriormente, depois da mostra Art Déco no Metropolitan Museum de Nova York, em 1934, esta arte ganha um conteúdo mais acessível às massas e à produção em larga escala.

Com uma maior acessibilidade deste estilo às camadas populares, a Art Déco se dissemina mais e passa a integrar o dia-a-dia de cada um, seja na esfera da propaganda, nos utensílios de uso diário nas residências, seja nos acessórios femininos, no universo ‘fashion’, nos móveis, entre outros.

Desta forma a Art Déco se espalha por todo o continente europeu e pela América do Norte, insinuando-se pela esfera da música, do cinema hollywoodiano, da arquitetura, entre outros setores culturais. Portanto, apesar deste estilo começar a decair em meados dos anos 30, suas características remanescem na decoração de interiores, no ramo da edificação, bem como em outras esferas da produção.

Esta arte também está presente na criação do escultor brasileiro Victor Brecheret. Assim, este estilo pode ser encontrado igualmente neste país, especialmente no Rio de Janeiro, em vitrais, escadas, na Central do Brasil, no núcleo central da metrópole. Na Europa o ápice

desta produção artística se deu na década de 20, e nos EUA ela seguiu ao longo dos anos 30.

Colagem

Colagem é a composição feita a partir do uso de matérias de diversas texturas, ou não, superpostas ou colocadas lado a lado, na criação de um motivo ou imagem. Foi utilizada por Picasso e Georges Braque, entre outros. Ela é uma técnica não muito antiga, criativa e bem divertida, que tem por procedimento juntar numa mesma imagem outras imagens de origens diferentes.

A colagem já era conhecida antes do século XX, mas era considerada uma brincadeira de crianças. O cubismo foi o primeiro movimento artístico a utilizar colagem. Os cubistas colavam pedaços de jornal ou impressos em suas pinturas. A colagem como procedimento técnico tem uma história antiga, mas sua incorporação na Geografia do século XX, com o cubismo, representa um ponto de inflexão na medida em que liberta o artista do jugo da superfície. Ao abrigar no espaço do quadro elementos retirados da realidade - pedaços de jornal e papéis de todo tipo, tecido, madeira, objeto e outros -, a pintura passa a ser concebida como construção sobre um suporte, o que dificulta o estabelecimento de fronteiras rígidas entre pintura e escultura.

História

Precedentes

Técnicas de colagem foram utilizados pela primeira vez na época da invenção do papel na China, cerca de 200 a.C. A utilização da colagem, no entanto, manteve-se muito limitada, até o século XIX no Japão, quando calígrafos começaram a aplicar o papel colado, com textos sobre superfícies, ao escrever seus poemas.

A técnica de colagem apareceu na Europa Medieval, durante o século XIII. Folha de ouro painéis começou a ser aplicado em catedrais góticas em torno dos séculos XV e XVI. Gemas e outros metais preciosos foram aplicados a imagens religiosas, ícones, e armas.

No século XIX, os métodos de colagem também foram utilizados entre colecionadores de memorabilia (isto é, aplicado a álbuns de fotos) e livros (isto é, de Hans Christian Andersen, Carl Spitzweg).

Arte Contemporânea

A Arte Contemporânea é construída não mais necessariamente com o novo e o original, como ocorria no Modernismo e nos movimentos vanguardistas. Ela se caracteriza principalmente pela liberdade de atuação do artista, que não tem mais compromissos institucionais que o limitem, portanto pode exercer seu trabalho sem se preocupar em imprimir nas suas obras um determinado cunho religioso ou político.

Esta era da história da arte nasceu em meados do século XX e se estende até a atualidade, insinuando-se logo depois da Segunda Guerra Mundial. Este período traz consigo novos hábitos, diferentes concepções, a industrialização em massa, que imediatamente exerce profunda influência na pintura, nos movimentos literários, no universo 'fashion', na esfera cinematográfica, e nas demais vertentes artísticas. Esta tendência cultural com certeza emerge das vertiginosas transformações sociais ocorridas neste momento.

Os artistas passam a questionar a própria linguagem artística, a imagem em si, a qual subitamente dominou o dia-a-dia do mundo contemporâneo. Em uma atitude metalinguística, o criador se volta para a crítica de sua mesma obra e do material de que se vale para concebê-la, o arsenal imagético ao seu alcance.

Nos anos 60, a matéria gerada pelos novos artistas revela um caráter espacial, em plena era da viagem do Homem ao espaço, ao mesmo tempo em que abusa do vinil. Nos 70 a arte se diversifica, vários conceitos coexistem, entre eles a Op Art, que opta por uma arte geométrica; a Pop Art, inspirada nos ídolos desta época, na natureza celebrativa desta década – um de seus principais nomes é o do imortal Andy Warhol; o Expressionismo Abstrato; a Arte Conceitual; o Minimalismo; a Body Art; a Internet Street e a Art Street, a arte que se desenvolve nas ruas, influenciada pelo grafite e pelo movimento hip-hop. É na esteira das intensas transformações vigentes neste período que a arte contemporânea se consolida.

Ela realiza um mix de vários estilos, diversas escolas e técnicas. Não há uma mera contraposição entre a arte figurativa e a abstrata, pois dentro de cada uma destas categorias há inúmeras variantes. Enquanto alguns quadros se revelam rigidamente figurativos, outros a muito custo expressam as características do corpo de um homem, como a Marilyn Monroe concebida por Willem de Kooning, em 1954. No seio das obras abstratas também se encontram diferentes concepções, dos traços ativos de Jackson Pollock à geometrização das criações de Mondrian. Outra vertente artística opta pelo caos, como a associação aleatória de jornais, selos e outros materiais na obra Imagem como um centro luminoso, produzida por Kurt Schwitters, em 1919.

Os artistas nunca tiveram tanta liberdade criadora, tão variados recursos materiais em suas mãos. As possibilidades e os caminhos são múltiplos, as inquietações mais profundas, o que permite à Arte Contemporânea ampliar seu espectro de atuação, pois ela não trabalha apenas com objetos concretos, mas principalmente com conceitos e atitudes. Refletir sobre a arte é muito mais importante que a própria arte em si, que agora já não é o objetivo final, mas sim um instrumento para que se possa meditar sobre os novos conteúdos impressos no cotidiano pelas velozes transformações vivenciadas no mundo atual.

Grafite

A arte do grafite é uma forma de manifestação artística em espaços públicos. A definição mais popular diz que o grafite é um tipo de inscrição feita em paredes. Existem relatos e vestígios dessa arte desde o Império Romano. Seu aparecimento na Idade Contemporânea se deu na década de 1970, em Nova Iorque, nos Estados Unidos. Alguns jovens começaram a deixar suas marcas nas paredes da cidade e, algum tempo depois, essas marcas evoluíram com técnicas e desenhos.

O grafite está ligado diretamente a vários movimentos, em especial ao Hip Hop. Para esse movimento, o grafite é a forma de expressar toda a opressão que a humanidade vive principalmente os menos favorecidos, ou seja, o grafite reflete a realidade das ruas.

O grafite foi introduzido no Brasil no final da década de 1970, em São Paulo. Os brasileiros não se contentaram com o grafite norte-americano, então começaram a incrementar a arte com um toque brasileiro. O estilo do grafite brasileiro é reconhecido entre os melhores de todo o mundo.

Muitas polêmicas giram em torno desse movimento artístico, pois de um lado o grafite é desempenhado com qualidade artística, e do outro não passa de poluição visual e vandalismo. A pichação ou vandalismo é caracterizado pelo ato de escrever em muros, edifícios, monumentos e vias públicas. Os materiais utilizados pelos grafiteiros vão desde tradicionais latas de spray até o látex.

Principais termos e gírias utilizadas nessa Arte

- ✓ Grafiteiro/writer: o artista que pinta.
- ✓ Bite: imitar o estilo de outro grafiteiro.
- ✓ Crew: é um conjunto de grafiteiros que se reúne para pintar ao mesmo tempo.

- ✓ Tag: é a assinatura de grafiteiro.
- ✓ Toy: é o grafiteiro iniciante.
- ✓ Spot: lugar onde é praticada a arte do grafismo.

Intervenção Urbana

Intervenção Urbana é uma manifestação artística, geralmente realizada em áreas centrais de grandes cidades. Consiste em uma interação com um objeto artístico previamente existente (um monumento, por exemplo) ou com um espaço público, visando colocar em questão as percepções acerca do objeto artístico. São notadamente voltados para uma experiência estética que procura produzir novas maneiras de perceber o cenário urbano e criar relações afetivas com a cidade que não a da objetividade funcional que aplaca o dia-a-dia. A intervenção artística tem ligações com a arte conceitual e geralmente inclui uma performance. É associada ao Acionismo vienense (Fluxus, Happening, Body Art), ao movimento Dada, aos neodadaístas e à arte conceitual. Consiste em um desafio ou, no mínimo, um comentário sobre um objeto (eventualmente, um objeto artístico) preexistente, através de grafites, cartazes, cenas de teatro ao ar livre ou acréscimo de outros elementos plásticos, de forma a modificar o significado ou as expectativas do senso comum, quanto a esse objeto.

Nesse contexto, a Intervenção Urbana introduz a premissa da arte como meio para questionar e transformar a vida urbana cotidiana. Os sujeitos são ativos e criadores e a realidade passa a ser não mais reproduzida e sim produzida.

Essa forma de manifestação também expande os conceitos de arte, afinal, se uma pedra pintada de vermelho, uma ilha encoberta por um pano e um homem andando de saia numa avenida movimentada de São Paulo são exemplos de manifestações artísticas, então o que (não) seria arte? Tal como suas próprias inspirações citadas acima, a intervenção urbana retoma o questionamento e a lança ao espaço público incitando toda população à discussão.

A intervenção é sempre inusitada, realizada a céu aberto e por ter um caráter crítico, seja do ponto de vista ideológico, político ou social, referindo-se a aspectos da vida nos grandes centros urbanos. Uma poesia embaralhada numa estação de metrô, por exemplo, é um convite para que as pessoas parem sua maratona frenética e dediquem alguns minutos para decifrar aquelas palavras. Mas as intervenções urbanas também podem ter outros alvos, como a marginalização da arte, problemas sociais, ambientais e outros.

No Brasil, surge no final de 1970, principalmente no território paulistano, grupos como 3 nós 3, Viajou sem passaporte e Manga Rosa que buscavam uma forma de expressão artística que fossem além das curadorias dos museus, galerias ou qualquer forma tradicional de exposição, pois acreditavam que essas instituições trancafiam a arte, restringindo-a e a limitando a uma determinada classe social. Todavia, é possível citar outros artistas pioneiros tal como Flávio de Carvalho entre 1930 e 1950, Hélio Oiticica em 1960, e Paulo Bruscky e Cildo Meireles em 1970. Outro exemplo é Artur Barrio, que durante o período ditatorial brasileiro, conseguiu, através de intervenções, realizar diversas formas de protestos a partir de trouxas de pano ensanguentadas e com restos mortais de animais. Havia também embrulhos com carnes e ossos foram também espalhados pelos bueiros da cidade. Tal ato gerou repercussão perante a mídia e população, que acreditavam que tais pacotes fossem de fatos cadáveres do regime. No mesmo período ditatorial também Hervé Fischer realiza a Farmácia Fischer na Praça da República (São Paulo, 1976) e uma intervenção de protestos com pôster muito amplos a partir de nomes de bairros (São Paulo, 1981).

A prática da intervenção urbana ganhou muita força no Brasil a partir do final da década de 90, principalmente devido à atuação dos coletivos artísticos que se formaram em diversas cidades do país.

Folclore

O principal folclorista – isto é, estudioso do folclore – brasileiro (e um dos maiores do mundo), Luís da Câmara Cascudo (1898-1986), definiu o folclore como: a cultura popular, tornada normativa pela tradição. Com essa definição, Cascudo pretendia destacar exatamente o que o folclore significa, em sua acepção original, dada pelo antiquário inglês William John Thoms: folk significa povo e lore, instrução, sabedoria. Assim sendo, a cultura popular também carrega uma sabedoria, um conjunto de conhecimentos específicos, que se organizam, geralmente, em forma de mitos (narrativas) e rituais (festas, cerimônias etc.).

O folclore manifesta-se de muitas formas e em todas as regiões do mundo, pois a cultura popular é bastante versátil e se desenvolve com força em qualquer povo. Da mesma forma que a cultura erudita, ou a chamada “alta cultura” (literatura, música clássica, poesia, teatro etc.), a cultura popular é de suma importância para a construção da identidade de um povo, ou de uma civilização inteira.

O conjunto de lendas, de provérbios, de encenações e festas, sempre concentra, em seu fundo, uma sabedoria de conteúdo moral, tal como as fábulas e contos de fadas. Geralmente é essa sabedoria que orienta as comunidades locais, que vivem circunscritas em determinada tradição. A tradição folclórica do Brasil, por exemplo, desenvolveu-se de variadas formas de acordo com as regiões do país. Esse desenvolvimento se deu a partir da mistura das tradições dos principais povos que se misturam em terras brasileiras; notadamente, povos africanos, os nativos indígenas e europeus.

As principais lendas e ritos do folclore brasileiro mais famosos são: o do Saci-Pererê, da lara, do Bumba meu boi, do Lobisomem e da Mula sem cabeça. Muitas dessas lendas são derivações de narrativas mitológicas dos povos europeus, como é o exemplo da lara, uma “sereia da Amazônia”, que remete às sereias da mitologia grega, narradas por Homero, na *Odisseia*.

O folclore também associa-se frequentemente às tradições religiosas, acrescentando elementos novos aos rituais tradicionais. Grandes festas populares, como, no caso brasileiro, o carnaval, e, no caso irlandês, o dia de São Patrício são exemplos disso. O sincretismo religioso, isto é, as misturas de rituais e crenças religiosas de várias tradições também compõem a cultura brasileira. A prática de se “benzer” um doente, de se “fechar o corpo” contra males, e outras variações disso, são expressão deste sincretismo.

As tradições populares são conservadas por meio do folclore. Através de uma festa, como a do Bumba meu boi, toda uma herança imaterial – isto é, um estoque de valores e sabedoria tradicional é passado de geração em geração. É de suma importância, portanto, o estudo e o conhecimento das práticas do folclore, não apenas do Brasil, mas de todos os povos, das variadas regiões do globo.

Academicismo

O Academicismo ou Academismo designam, originalmente, o método de ensino artístico profissionalizante concebido, formalizado e ministrado pelas academias de arte europeias. Este método estendeu sua influência sobre todo o mundo ocidental ao longo de vários séculos, desde sua origem na Itália em meados do século XVI, e teve um impacto em várias sociedades não-ocidentais por conta das conquistas do colonialismo. No entanto, os termos não têm uma aplicação consistente entre a crítica especializada, e às vezes ele foi ampliado, e às vezes limitado ou transposto para outras áreas. Para alguns eles se referem à versão do método consolidada na Academia Real de Pintura e Escultura da França, fundada em Paris em 1648 por um grupo de pintores liderados por Charles Le Brun, que impôs uma pedagogia fortemente sistemática, hierarquizada e ortodoxa. O sucesso da proposta francesa a tornou o modelo para a fundação de inúmeras outras escolas de arte de nível superior em vários países, de grande importância para a evolução das correntes barroca, neoclássica e

parte da romântica. Outros escritores preferem empregá-los para descrever um estilo particular, nascido nos círculos das academias ou por sua influência, também denominado arte acadêmica ou estilo acadêmico. Finalmente, para muitos autores, se referem especialmente à arte produzida no âmbito das academias que funcionaram no século XIX. Apesar de serem termos aplicáveis com toda a propriedade a qualquer das artes, a grande maioria dos pesquisadores tem voltado sua atenção principalmente aos efeitos do modelo acadêmico sobre as artes visuais, e dentre elas, a pintura.

As academias nasceram para suplantarem o sistema corporativo e artesanal das guildas medievais de artistas, e tinham como pressuposto básico a ideia de que a arte pode ser ensinada através da sua sistematização em um corpo de teoria e prática integralmente comunicável, minimizando a importância da criatividade como uma contribuição toda original e individual. Valorizavam antes a emulação de mestres consagrados, venerando a tradição clássica, e adotavam conceitos formulados coletivamente que possuíam, além de um caráter estético, também uma origem e propósito éticos. As academias foram importantes para a elevação do status profissional dos artistas, afastando-os dos artesãos e aproximando-os dos intelectuais. Também tiveram um papel fundamental na organização de todo o sistema de arte enquanto funcionaram, pois além do ensino monopolizaram a ideologia cultural, o gosto, a crítica, o mercado e as vias de exibição e difusão da produção artística, e estimularam a formação de coleções didáticas que acabaram por ser a origem de muitos museus de arte. Essa vasta influência se deveu principalmente à sua estreita associação com o poder constituído dos Estados, sendo via de regra veículos para a divulgação e consagração de ideários não apenas artísticos, mas também políticos e sociais. Por isso, desde sua origem, de parte de grupos de artistas que permaneciam à margem dos reduzidos círculos acadêmicos, foram cercadas de protesto e controvérsia a respeito do que seria uma arte oficial, e suas regulamentações restritivas e universalistas são consideradas um reflexo do absolutismo.

A partir de fins do século XVIII, acentuando-se em meados do século XIX, o sistema acadêmico tradicional, que até então fora um dos principais promotores das vanguardas e o árbitro de toda a arte, perdeu parte da conexão vital com seu contexto e começou a ser atacado vigorosamente pelos praticantes do realismo e do impressionismo, que o acusaram de ser dogmático, conservador e contrário à expressão da individualidade, entrando o sistema em declínio. No início do século XX o antigo método acadêmico entrou em colapso com a ascensão do modernismo, que combateu todas as formas de tradição artística e privilegiou a intuição, a independência criativa e a expressão pessoal liberta de regras apriorísticas. Entretanto, mesmo através do modernismo, diversos princípios do antigo academicismo enquanto método de ensino sobreviveram em iniciativas como a da Bauhaus e outras escolas de arte, e como elemento estilístico pode ser detectado até mesmo em produções paradigmáticas da modernidade, como na intelectualização formalista do cubismo e no uso de símbolos e alegorias pelos surrealistas. Ainda que profundamente reformado, parte do ideal acadêmico primitivo em tempos recentes voltou a ser considerado válido e reingressou no currículo das escolas de arte das universidades e outras instituições de ensino superior, após o reconhecimento de duas necessidades: a de o artista ter um preparo intelectual sólido para poder criar e interagir no mundo da arte contemporânea, e a de se formular alguns critérios valorativos de uso comum. A arte acadêmica mais antiga conseguiu sobreviver ao modernismo como um monumento de eras passadas, mas a produzida na segunda metade do século XIX, a da geração que conviveu com os precursores modernistas, somente em torno da década de 1970 iniciou a ser recuperada pela crítica. Atualmente os seus produtos já são exibidos em vários museus em pé de igualdade com os de escolas mais prestigiadas e seus preços de mercado se elevam, mas o termo "academicismo" ficou impregnado com uma conotação pejorativa e ainda é usado na linguagem corrente para indicar tendências retrógradas, retóricas, artificiais, tecnicistas, ortodoxas, tradicionalistas ou conservadoras.

Cubismo

Historicamente o Cubismo originou-se na obra de Cézanne, pois para ele a pintura deveria tratar as formas da natureza como se fossem cones, esferas e cilindros. Para Cézanne, a pintura não podia desvincular-se da natureza, tampouco copiava a natureza; de fato, a transformava. Ele dizia: “Mudo a água em vinho, o mundo em pintura”. E era verdade. Em suas telas, a árvore da paisagem ou a fruta da natureza morte não eram a árvore e a fruta que conhecemos – eram pintura. Preservavam-se as referências exteriores que as identificavam como árvore ou fruta, adquiriam outra substância: eram seres do mundo pictórico e não do mundo natural. Por isso, é correto dizer que Cézanne pintava numa zona limite, na fronteira da natureza e da arte.

Entretanto, os cubistas foram mais longe do que Cézanne. Passaram a representar os objetos com todas as suas partes num mesmo plano. É como se eles estivessem abertos e apresentassem todos os seus lados no plano frontal em relação ao espectador. Na verdade, essa atitude de decompor os objetos não tinha nenhum compromisso de fidelidade com a aparência real das coisas.

O pintor cubista tenta representar os objetos em três dimensões, numa superfície plana, sob formas geométricas, com o predomínio de linhas retas. Não representa, mas sugere a estrutura dos corpos ou objetos. Representa-os como se movimentassem em torno deles, vendo-os sob todos os ângulos visuais, por cima e por baixo, percebendo todos os planos e volumes.

Principais características:

- ✓ geometrização das formas e volumes
- ✓ renúncia à perspectiva
- ✓ o claro-escuro perde sua função
- ✓ representação do volume colorido sobre superfícies planas
- ✓ sensação de pintura escultórica
- ✓ cores austeras, do branco ao negro passando pelo cinza, por um ocre apagado ou um castanho suave.

Braque e Picasso, seguindo a lição de Cézanne deram início à geometrização dos elementos da paisagem. Braque enviou alguns quadros para o Salão de Outono de 1908, onde Matisse como membro do júri, os viu e comentou: “Ele despreza as formas, reduz tudo, sítios, figuras e casas, a esquemas geométricos, a cubos”. Essa frase, citada por Louis Vauxcelles, em artigo publicado, dias depois, no Gil Blas, daria o nome ao movimento.

O cubismo se divide em duas fases:

Cubismo Analítico – (1909) caracterizado pela desestruturação da obra em todos os seus elementos. Decompondo a obra em partes, o artista registra todos os seus elementos em planos sucessivos e superpostos, procurando a visão total da figura, examinando-a em todos os ângulos no mesmo instante, através da fragmentação dela. Essa fragmentação dos seres foi tão grande, que se tornou impossível o reconhecimento de qualquer figura nas pinturas cubistas. A cor se reduz aos tons de castanho, cinza e bege.

Cubismo Sintético – (1911) reagindo à excessiva fragmentação dos objetos e à destruição de sua estrutura. Basicamente, essa tendência procurou tornar as figuras novamente reconhecíveis. Também chamado de Colagem porque introduz letras, palavras, números, pedaços de madeira, vidro, metal e até objetos inteiros nas pinturas. Essa inovação pode ser explicada pela intenção dos artistas em criar efeitos plásticos e de ultrapassar os limites das

sensações visuais que a pintura sugere, despertando também no observador as sensações táteis.

Desta última fase decorrem dois movimentos:

- ✓ Orfismo
- ✓ Secção de Ouro

Artistas Plásticos

- ✓ Paul Cézanné
- ✓ Paul Gauguin
- ✓ Pablo Picasso
- ✓ Georges Braque
- ✓ Juan Gris
- ✓ Kazimir Malevich
- ✓ Lyonel Feininger
- ✓ Fernand Léger
- ✓ Umberto Boccioni
- ✓ Robert Delaunay
- ✓ Diego Rivera
- ✓ Alexandra Nechita
- ✓ Tarsila do Amaral
- ✓ Vicente do Rego Monteiro
- ✓ Piet Mondrian

Escritores e Poetas

- ✓ Érico Veríssimo
- ✓ John dos Passos
- ✓ Guillaume Apollinaire
- ✓ Blaise Cendrars
- ✓ Jean Cocteau
- ✓ Pierre Reverdy
- ✓ Oswald de Andrade
- ✓ Raul Bopp

Com influência cubista (uso de técnicas)

- ✓ Cubofuturismo russo
- ✓ Futurismo italiano
- ✓ Fernando Pessoa
- ✓ Tyrteu Rocha Vianna

Pop Art

A Pop Art é uma escola que utiliza em suas representações pictóricas imagens e símbolos de natureza popular. Originado particularmente nos Estados Unidos e na Inglaterra, este movimento foi assim batizado em 1954, quando o crítico inglês Lawrence Alloway assim o

denominou, ao se referir a tudo que era produzido pela cultura em massa no hemisfério ocidental, especialmente aos produtos procedentes da América do Norte.

Alguns criadores, inspirados no movimento dadaísta liderado por Marcel Duchamp, decidiram, em fins dos anos 50, se apropriar de imagens inerentes ao universo da propaganda norte-americana e convertê-las em matéria-prima de suas obras. Estes ícones abundantes no dia-a-dia do século XX detinham um alto poder imagético.

A Pop-Art representava um retorno da arte figurativa, contrapondo-se ao Expressionismo alemão que até então dominava a cena artística. Agora era a vez da cultura em massa, do culto às imagens televisivas, às fotos, às histórias em quadrinhos, às cenas impressas nas telas dos cinemas, à produção publicitária.

Na década de 20, os filósofos Horkheimer e Adorno já discorriam sobre a expressão indústria cultural, para expressar a mercantilização de toda criação humana, inclusive a de cunho cultural. Nos anos 60 tudo é produzido massivamente, e cria-se uma aura especial em torno do que é considerado popular. Desta esfera transplantam-se a simbologia e os signos típicos da massa, para que assim rompam-se todas as possíveis barreiras entre a arte e o povo. Há certo fascínio em torno do modo de vida da população dos EUA.

Os artistas recorrem à ironia para elaborar uma crítica ao excesso de consumismo que permeia o comportamento social, estetizando os produtos massificados, tais como os provenientes da esfera publicitária, do cinema, dos quadrinhos, e de outras áreas afins. Eles se valem de ferramentas como a tinta acrílica, poliéster, látex, colorações fortes e calorosas, imitando artefatos da rotina popular.

Estes objetos que integram o dia-a-dia da massa são multiplicados em porte bem maior, o que converte sua concretude real em uma dimensão hiper-real. Enquanto, porém, a Pop-Art parece censurar o consumismo, ela igualmente não prescinde dos itens que integram o circuito do consumo capitalista. Exemplo disso são as famosas Sopas Campbell e as garrafas de Coca-Cola criadas pelo 'papa' deste movimento, o artista Andy Warhol.

Este ícone da Pop-Art inspirou-se nos mitos modernos, como o representado pela atriz Marilyn Monroe, símbolo do cinema hollywoodiano e do glamour contemporâneo, para produzir suas obras. Ele procurava transmitir sua certeza de que os ídolos cultuados pela sociedade no século XX são imagens despersonalizadas e sem consistência. Para isso o artista utilizava técnicas de reprodução que simulavam o trabalho mecanizado.

Nesta salada imagética que constitui a pop-Art, o que antes era considerado de mau gosto se transforma em modismo, o que era visto como algo reles passa a ter a conotação de um objeto sofisticado. Isto porque estes artefatos ganham um novo significado diante do contexto em que são produzidos, e assumem, assim, uma valoração distinta.

Fontes:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Colagem>

<https://www.infoescola.com/artes/arte-contemporanea/>

<http://brasilecola.uol.com.br/artes/grafite.htm>

<https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/cubismo/>