

## **A REPRESENTAÇÃO DAS IMAGENS: RELAÇÕES ENTRE O AUDIOVISUAL E A HISTÓRIA DA ARTE**

EMERSON RODRIGUES DE BRITO<sup>1</sup>

### **RESUMO**

A finalidade do presente artigo é apresentar como a direção de arte nas produções em audiovisual<sup>2</sup> se apropria da história da arte com o propósito de configurar imagens nas referidas produções. Tal apropriação se refere às reproduções e/ou às representações de diferentes obras criadas ao longo da história, por meio de suas variadas linguagens artísticas, tais como: desenhos, pinturas, esculturas, literatura, música, performance, dentre outras. O artigo discute questões relativas ao processo de reconhecimento de obras plásticas, seus conceitos e linguagens simbólicas utilizadas no sistema de comunicação do cinema. A narrativa cinematográfica utiliza-se da Direção de Arte na busca de desenvolver e apresentar uma proposta de observação ao processo de criação que possibilite orientar a discussão sobre o entendimento de uma obra fílmica. Denominamos tal proposta de Análise e Construção da Narrativa Poética. O desenvolvimento desta proposta está diretamente relacionado à maneira como se define o processo de criação visual das artes plásticas e do cinema. Portanto, o reconhecimento e a análise de concepções estéticas na História da Arte posicionam a narrativa cinematográfica como adaptações a serem apreciadas não como uma mera transposição, mas como uma releitura, com originalidade e valores próprios. O que se apresenta é uma relação de como obras de arte são aplicadas de modo direto ou indireto sobre a cenografia<sup>3</sup> no audiovisual e de como estas se relacionam com o produto cinematográfico, ampliando sua representação visual, bem como a sua narrativa.

**Palavras-Chave:** Arte. Cinema. Criacionismo. História. Linguagens. Narrativa. Poética.

---

<sup>1</sup> Doutor bolsista Cappes em Educação Arte e História da Cultural pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Mestre em Linguística - Comunicação e Semiótica e graduado em Artes Visuais [UFMS]. Professor universitário desde 2003 com experiência nas áreas de linguagens artísticas e computacionais, e atualmente é professor do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo nos cursos de graduação e pós-graduação em Comunicação Social e Design e pós-graduação em Direção de Arte e Cenografia.

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> Entendemos aqui por cenografia elementos como: objetos cenográficos, figurinos, iluminação, atuação do ator, som e outras possibilidades que serão apresentadas mais adiante.

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. 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 artigo 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”<sup>4</sup> e representadas com suas cores, formas e figurações.

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

---

<sup>4</sup> “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]

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, 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 todos 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, 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 passa 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 animação. 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” 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*<sup>5</sup> 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 históricos 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.

---

<sup>5</sup> Frame [em Português: quadro ou moldura] é cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual.

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.

De acordo com Dondis [1997]:

Expressamos e recebemos mensagens visuais em três níveis: *o representacional* – aquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência; *o abstrato* – a qualidade cinestésica de um fato visual reduzido e seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios mais diretos, e *o simbólico* – o vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados. Todos esses níveis de resgate de informações são interligados e se sobrepõem, mas é possível estabelecer distinções suficientes entre eles, de tal modo que possam ser analisados tanto em termos de seu valor como tática potencial para a criação de mensagens quanto em termos de sua qualidade no processo da visão. [DONDIS, 1997, pág. 85]

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 apresentar 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 Varazze<sup>6</sup>. 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 importância dos estudos da interpretação, das simbologias e das possibilidades de representações, podemos citar uma das principais obras de Michelangelo de Ludovico Buonarroti Simoni, escultor e pintor do período Renascentista mais conhecido apenas por Michelangelo. Em sua escultura “Moisés” que se encontra na Basílica de San Pietro in Vincoli, em Roma, Michelangelo baseou-se em estudos científicos para representar sua figura sagrada e ao fazê-lo o fez com chifres. Assim também ocorre na representação de Moisés com diversos outros artistas da Idade Média e Renascimento.

Em “A necessidade da arte” Ernest Fischer [1981] diz que esta obra não só personificava o ideal do homem do Renascimento, como a corporificação em pedra de uma

---

<sup>6</sup> 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 fiéis 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.

nova personalidade consciente de si mesma. Voltando a representação dos chifres em 2004 os estadunidenses Ian Caldwell e Dustin Thomason publicam “The Rule of Four” em que apresentam o chifre de Moisés como parte de uma interpretação da Tradução da Bíblia Latina do teólogo Eusebius Hyeronimus [São Jerônimo] que duraram 17 anos. Nela temos a passagem do Êxodo que descreve o semblante do profeta Moisés em latim “*Cornuta esset facies sua*”, ou seja, “Sua face tinha chifres”. Porém São Jerônimo errou na tradução da palavra hebraica *Karan*, que pode significar tanto chifre quanto raios de luz. Portanto, a tradução correta seria “Sua face tinha raios de luz” e não chifres, ou melhor, tinha o rosto iluminado. Alguns artistas, dentre eles Michelangelo, levaram a frase ao pé da letra colocando chifres em suas obras no lugar da sugestão de raios de luz. Moisés de Michelangelo não é um caso isolado, na Idade Média, mas também nos séculos seguintes, muitas obras na história da arte representam o profeta com cornos.

Se o artista tem interesse em apresentar raios de luz à sua obra plástica podemos tomar como exemplo outra famosa representação plástica na escultura barroca de Bernini “O êxtase de Santa Tereza”. Nesta obra Bernini busca além da representação de raios de luz, uma representação teatral, característica das obras do período barroco. De acordo com Simon Schama em seu livro “O Poder da Arte” [2010], Bernini estuda a biografia de Tereza para refrescar sua memória e buscar ideias. Schama descreve como estaria Bernini ao ler a biografia da santa:

Imaginamos seus olhos arregalando durante a leitura, pois, embora os êxtases da autora fossem sacramentos como “místicos” e o livro relate o despertar de sua alma, as palpitações dessa alma se revelam através das convulsões e anseios do corpo. [SCHAMA, pag. 116]

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:

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]

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 mármore 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.

Nas representações plásticas de Moisés e na 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.

Para complementar o estudo das relações em representações das linguagens artísticas temos obras de arte em suas associações nas artes plásticas, literatura, e também nas próprias obras audiovisuais, principalmente em filmes de longa-metragem que são necessários como forma de comparação entre direção de arte e história da arte.

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].

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.

Na trama de “A Pele que Habito”, 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 que traz obras da figura humana fragmentada, costurada, retorcida e reconstruída.

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”<sup>7</sup> 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 modernismo<sup>8</sup> e pelo primitivismo<sup>9</sup>. Ou seja, suas peças com representação da anatomia humana apresentam um conceito modernista no que se refere ao

---

<sup>7</sup> Artigo: “Arte, sintomas e psicanálise”. Em *Mente e Cérebro – psicanálise e neurociência*. Site: uol.com.br. Acesso em 13/10/2017 às 19:40.

<sup>8</sup> “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]

<sup>9</sup> “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 à rejuvenescer a arte ocidental” [LITTLE, 2010, pag. 102]

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 museus e galerias pelo mundo. Uma de suas obras “O Arco da Histeria” 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, ou nos desenhos de autorretrato de Louise Bourgeois em relação ao mesmo desenho nas paredes do quarto da personagem sequestrada.

Essas questões imagéticas e simbólicas que a obra Arco da Histeria de Louise Bourgeois nos oferece também apresentam uma semelhança com o filme “The Neon Demon” [Alemanha, 2016, direção de Nicolas Winding Refn]. O filme “The Neon Demon” apresenta em seu conceito e na sua trama relações da antropofagia<sup>10</sup> e do primitivismo<sup>11</sup> na caracterização de suas personagens. Em determinado momento da trama a personagem Jesse [interpretada por Elle Fanning] se encontra em um ambiente em que uma performance se apresenta. A representação plástica da performance é semelhante representação plástica da obra “O Arco da Histeria” de Louise Bourgeois.

Na performance uma figura monocromática, suspensa e com os membros pendurados, nos remete numa possível alusão à obra plástica da artista, bem como aos seus possíveis significados. Provavelmente não tenha nenhuma ligação entre a cena do filme e a obra de Louise Bourgeois, mas quando se conhece a referência e alguns pontos de semelhança entre as obras a leitura parece tomar outra dimensão, mais profunda, poética e valiosa. Pontos estes como a questão da relação da artista Louise Bourgeois com sua obra na forma do corpo suspenso tal qual o performer que se apresenta no filme. Esta forma que representa e se assemelha a um momento de insanidade e força expressiva como a histeria. Histeria essa em que se encontra tanto na concepção da artista Louise Bourgeois em relação a obra, como na concepção da personagem Jesse em relação ao enredo do filme. Assistimos a cena com um corpo sendo suspenso em movimentos leves, suaves, mas numa leitura poética deste corpo

---

<sup>10</sup> A personagem Jesse literalmente é devorada pelas demais personagens da trama.

<sup>11</sup> Sua natureza primitiva é representada pela juventude da personagem Jesse, ou por um lince que aparece no quarto de Jesse no decorrer da trama, ou pela sua força expressiva, pela sua intuição e totalidade [características do primitivo].

imóvel, temos um momento de *insight* da metalinguagem da dor interna, da problemática do psicológico, da pressão social que configuram a histeria da obra e da vivência da personagem.

Outro exemplo, mais evidente na relação das artes plásticas com a linguagem audiovisual pode ser visto na série britânica “Black Mirror” [2011- 2017 | 4 temporadas]. Esta série de ficção científica explora um futuro próximo em que a natureza humana e a tecnologia entram em um perigoso conflito. É conhecido o estudo de informações relacionadas à tecnologia para a criação dos roteiros dos episódios. Porém pode-se encontrar outros estudos que irão trazer uma luz a mensagem proposta em cada episódio, o estudo da história da arte.

No episódio 5 da terceira temporada, no filme “Men Against Fire” [Direção de Jakob Verbruggen], temos no roteiro uma metáfora com a questão da eugenia, onde os soldados recebem implantes cerebrais e enxergam o humano de modo distorcido, horroroso, metamorfoseado em monstros, excluindo-os a um determinado grupo da sociedade. No roteiro do filme este grupo social traz em sua estrutura genética apenas a propensão a doenças congênitas. Mas no processo da dinâmica da obra audiovisual, em sua narrativa, este grupo de pessoas são vistos pelos soldados como um problema para a melhora da raça humana e que precisam ser eliminados. Como no filme essa perseguição está presente em diferentes momentos da história da humanidade, podendo ser visto durante o império romano em relação ao cristianismo<sup>12</sup> e no período nazista<sup>13</sup>.

Momentos em que ordens religiosas, políticas e sociais são impostas a humanidade são relatados na história da arte, como podemos exemplificar por algumas obras relacionadas ao período nazista. Durante o regime nazista houve uma perseguição por forças militares e sociais às obras tidas no conceito coletivo como obras “degeneradas”. Obras consideradas com este conceito apresentavam em sua plasticidade figuras humanas distorcidas, magras, sofredoras. Seus desenhos ou pinturas eram expressos com riscos toscos, linhas ásperas e cores escuras na maioria das vezes. Essas obras degeneradas expressavam na verdade, por meio de sua plasticidade, a dor de muitos cidadãos frente aos horrores da guerra<sup>14</sup>. O

---

<sup>12</sup> Durante o Império Romano na era cristã, qualquer um que não subscrevia no cristianismo católico era visto como uma ameaça ao domínio e pureza da “verdadeira e única fé”. Isso levou à perseguição de pagãos pelas autoridades e da população cristã após sua instituição como religião no estado.

<sup>13</sup> No período nazista o termo “entartete kunst” ou arte degenerada foi utilizado para descrever virtualmente toda a arte moderna. Tal arte foi banida com base de que era não-germânica ou de natureza judia-bolchevique e aqueles identificados como artistas degenerados estavam sujeitos a sanções.

<sup>14</sup> Obras deste período e com esse teor são características de obras Expressionistas. “O Expressionismo surgiu em diferentes círculos artísticos europeus ao mesmo tempo, tendo seu auge no período de 1905 a 1920. Não se distinguiu como movimento, mas usava cores fortes, figuras distorcidas e algumas vezes à abstração para explorar temas de posse e alienação” [LITTLE, 2010, pag. 104]

expressionismo da história da arte se manifestando de modo plástico e marcando um momento, um relato da história da arte.

Voltando à questão da representação de perseguição política, religiosa ou social temos o caso da obra “A Converted British Family” pintura Pré-Rafaelita<sup>15</sup>, feita à óleo de William Holman Hunt entre os anos de 1849-1850. A pintura traz um missionário cristão sendo escondido por uma família da perseguição dos Druidas Romanos. Uma cena que retrata esta questão política de “limpeza” de uma parte da sociedade.

A obra de William Holman Hunt representa parte de uma perseguição social e religiosa da história da humanidade, expressa na linguagem estética do período Pré-Rafaelita da história da arte. Um contexto similar de perseguição à um grupo social se apresenta no enredo do episódio “Men Against Fire” em que um grupo de humanos é perseguido pelos soldados implantados. Em determinado momento da obra audiovisual vemos, em fração de segundos, uma cena onde o quadro “A Converted British Family” se apresenta como parte do cenário. Este quadro aparece na residência de um cristão que esconde o grupo perseguido pelos soldados da trama. Um conhecedor da arte compreenderá o significado da obra em relação ao roteiro e a proposta do filme. Esta comparação amplia o discurso, lhe ofertando mensagens que estão além da simples representação plástica da obra na narrativa e cenografia do filme. A história da arte ampliando o discurso da produção audiovisual, complementando sua cenografia.

E não é apenas de obras plásticas que a produção audiovisual pode se apropriar para a criação e ampliação de suas narrativas. A construção da obra de arte - audiovisual ou não - se apresenta na história e pode se utilizar de diferentes suportes e relações para expressar sua mensagem plástica, artística. Assim como as artes plásticas pode se utilizar de referências da literatura, ou a literatura utilizar de referências do cinema, ou o cinema se utilizar de referências da música. A arte oferece ao espectador suas variações e conexões de linguagens na sua composição conceitual e estética, o que a torna complexa enquanto definição e categorização.

A arte não possui uma, mas várias definições, conforme o enfoque que se dá sobre sua relação com o mundo ou o homem. Ernst Fischer em seu livro “A Necessidade da Arte” [1981] a define como:

...a função essencial da arte para uma classe destinada a transformar o mundo não é a de fazer mágica e sim a de esclarecer e incitar a ação,

---

<sup>15</sup> “Sociedade secreta fundada em setembro de 1848 por três estudantes inscritos na Royal Academy School: William Holman Hunt, John Everett Millais e Dante Gabriel Rossetti. [...] Para os seus elementos, as obras eram decadentes, na medida que toldavam a verdade e os fatos com um nebuloso e lamento *chiaroscuro*, pelo que valorizavam qualidade formais artificiais como a elegância dos contornos ou padrões compositivos agradáveis à vista. [JANSON, 2010, pag. 904]

mas é igualmente verdade que um resíduo mágico na arte não pode ser inteiramente eliminado, de vez que sem este resíduo provindo de sua natureza original a arte deixa de ser arte. A mesma dualidade – de um lado, a absorção na realidade e, de outro, a excitação de controlá-la – não se evidencia no próprio modo de trabalhar do artista? Não nos devemos enganar quanto a isso: o trabalho para um artista é um processo altamente consciente e racional, um processo a fim do qual resulta a obra de arte como realidade dominada, e não – de modo algum – um estado de inspiração embriante. [FISCHER, 1981, pag.15]

Dessa 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 contextualizá-lo, informá-lo, etc., desvinculando-se a criação do criador para se tornar um ente coletivo. A arte, segundo Janson [1986], “dá a possibilidade de comunicar a concepção que temos das coisas por meio de procedimentos que não podem ser expressos de outra forma” [1986, pág. 7]. Nesse sentido, a arte tem sido considerada um diálogo visual, pois expressa a imaginação de seu criador como se ele estivesse falando conosco.

Tolstoi [2002], por sua vez, afirma: “a arte é sim, um meio de intercâmbio humano, necessário para a vida e para o movimento em direção ao bem de cada homem e da humanidade, unindo-os em um mesmo sentimento” [2002, pág. 76]. E, ainda, a arte não pode ser conseguida por meio de mera leitura sensória ou da imitação da natureza; sua suprema meta é transmitir, por meio da aparência [tornar visível o invisível], a ilusão de uma realidade superior.

Apesar de a palavra arte ser definida de diversos modos, ela é sempre tomada como representando alguma coisa [sentimentos, imaginação, mundo, etc.], em um sentido amplo de representação, não excluindo a expressão, conforme lembra Pareyson:

Paralelamente aos casos em que a expressão, desinteressando-se do assunto, abandona qualquer desígnio representativo, estão os casos em que a expressão pretende manter-se fiel ao argumento e exige, ela mesma, a representação, na qual o próprio assunto faz de tal modo parte da inspiração, que prescindir dele, sob o pretexto do irrelevante, significaria deixar fugir o sentido da obra e não saber apreciar o seu valor [PAREYSON, 1989, pág. 64].

O mesmo vale para imagens em movimento, isto é, vídeos e filmes; o foco da tese se ocupa das qualidades da obra audiovisual, estuda os aspectos relativos ao enquadramento, aos pontos de vista, aos movimentos de câmera, às cores predominantes, à duração das cenas, ao papel da trilha sonora, aos cortes, a composição cenográfica, etc.

Eis que a linguagem audiovisual se apropria desta magia para a configuração de outras linguagens em audiovisual. Vejamos o trabalho do cantor e compositor David Bowie, este artista britânico multimidiático serviu de inspiração para diversos outros artistas e para a construção de outras obras de arte no decorrer da história da arte. No seu clipe para a música “Life on Mars?” dirigido por Mick Rock em 1973 o cantor se apresenta com seu terno azul turquesa e sua maquiagem, sombra dos olhos na mesma cor, sob um fundo branco “como um boneco do espaço” define o diretor. É um dos clipes mais icônicos da figura de David Bowie, que não mede esforços para se apresentar como um espetáculo humano.

Nós temos a sua referência relacionada a um personagem midiático e ícone da sociedade do espetáculo, um agente influenciador de outras obras de arte. A produção americana audiovisual “American Gods” soube utilizar desta figura icônica para ampliar seu discurso narrativo.

Em “American Gods<sup>16</sup>” temos a atriz Gillian Anderson que interpreta uma deusa da mídia e das tecnologias, um novo tipo de deus para nossa época contemporânea. A história baseada no livro de Neil Gaiman, traz toda entidade divina que é agora adorada na vida real, e seu poder varia de acordo com a quantidade de adoradores que tem. Deste modo divindades como Odin, estão fracas, perdendo seus lugares para novos deuses como a Internet e a Mídia. Em sua aparição no roteiro da série Gillian Anderson incorpora a imagem estética de David Bowie do clipe “Life on Mars?”. Nada mais adequado do que interpretar um deus da Mídia na figura do ícone da mídia David Bowie.

A união destas imagens e referências traz ao espectador informado uma espécie de metalinguagem artística só possível para conhecedores da história da arte pois o mesmo em nenhum momento é informado durante as cenas reproduzidas.

Nós podemos nos perguntar qual o significado da direção de arte como indústria cinematográfica no uso destas imagens? Qual a função da direção de arte e como esta se apropria da história da arte? Como primeira resposta temos a composição imagética, o estudo de cenas, quadros, ângulos, iluminação, cenografia, o detalhamento de figurinos, modismos, gestuais nas atuações dos atores, etc. Porém, essa representação, assim como nas obras de arte, trazem uma essência mais intuitiva, simbólica e conceitual. Uma mostra não evidente da figura do seu contemporâneo, um resumo de seu momento histórico, político e social. Tal como as obras de arte, que são dinâmicas e podem ganhar novos significados como por exemplo no cinema.

---

<sup>16</sup> American Gods é uma série de televisão criada por Bryan Fuller e Michael Green, transmitida pelo canal Starz, baseada no romance homônimo do autor Neil Gaiman. Primeiro episódio exibido em 30 de abril de 2017. Número de temporadas: 01.

Dondis [1997] nos apresenta uma relação com as linguagens contemporâneas:

O último baluarte da exclusividade do “artista” é aquele que o caracteriza: a capacidade de desenhar e reproduzir o ambiente tal como este lhe parece. Em todas as suas formas, a câmera acabou com isso. Ela constitui o último elo de ligação entre a capacidade inata de ver e a capacidade extrínseca de relatar, interpretar e expressar o que vemos, prescindindo de um talento especial ou de um longo aprendizado que nos predisponha a efetuar o processo. Há poucas dúvidas de que o estilo de vida contemporâneo tenha sido crucialmente influenciado pelas transformações que nele foram instauradas pelo advento da fotografia. Em textos impressos, a palavra é o elemento fundamental, enquanto os fatores visuais, como o cenário físico, o formato e a ilustração são secundários ou necessários apenas como apoio. Nos modernos meios de comunicação acontece exatamente o contrário. O visual predomina, o verbal tem a função de acréscimo. [DONDIS, 1997, pag.12]

O autor nos traz uma luz sobre as relações de imagem e tecnologia e de como este se relaciona com a história da arte e suas representações. A proposta da “leitura do filme” é apresentar como diferentes linguagens da arte são apropriadas para oferecer não apenas uma leitura linear, mas variados significados. E quando dizemos linguagens nos referimos a imagens compostas por cores, formas, texturas, símbolos, mas também por sons e gestos dos personagens. Este é um processo de análise fílmica, do qual podemos tratar por “estilo”. O estilo compreende a escolha dos atores e dos cenários, as regulações técnicas, a disposição dos pontos de vista, etc.

Deste modo “ler” a imagem do cinema se faz pelo seu roteiro, as posições de câmera, a paleta de cor, os objetos cenográficos e de cena, a interpretação dos atores, seus figurinos, no desenho do som, no uso da palavra escrita e narrada que se apresenta no decorrer da história fílmica. Seu processo tradicional de concepção se faz junto da equipe de criação, diretores e roteiristas. Dentre estes o papel dos diretores é essencial na concepção e organização do filme.

As artes de modo geral e o conhecimento em história da arte é fundamental na relação imagética entre os diretores. Este traz a qualidade da linguagem plástica do filme. É na direção de arte que o visual é imaginado, estudado, concebido e representado. Assim um conceito pode ou não se apresentar de modo claro e direto. Sem dúvida “os grandes sucessos da história do cinema se prestam à reflexão, instruem acerca da situação do mundo” [JULLIER, 2010, pag. 13]. Ainda Segundo Jullier [2010]:

A leitura de um simples plano conduz quase certamente a entrar nos detalhes e na regulação dos parâmetros técnicos e a flertar com a leitura genética. Um passo para trás permite vislumbrar uma sequência – o encadeamento dos planos, o choque das imagens justapostas. O novo significado que nasce da consecução de duas figuras consiste, assim, no que é essencial ao trabalho da leitura. A cenografia – uma composição que engloba o simples jogo das regulações técnicas – se revela e o filme começa a fazer sentido [JULLIER, 2010, pag. 20].



Deste modo, podemos considerar as relações entre os diretores de arte a as artes cenográficas, estilos e técnicas do cinema na oferta das possibilidades de discurso e apreciação imagética cinematográfica. Porém a narratividade do filme está além do seu roteiro, e das imagens físicas, dos cenários, dos figurinos e atores, ela é contada também com as “imagens dos sons”, com figuras compreensíveis ou não. Entra aí a questão poética do cinema onde o espectador desavisado de informações de diferentes conceitos, símbolos e da história da arte não percebe as nuances que a narrativa pode oferecer.

Assim como apresentado anteriormente teremos análises, feitas de sequências, fragmentos do filme que apresentam estas relações com as artes da História da arte. Segundo Jullier:

A leitura de um filme, que casualmente alimenta o julgamento do seu varia com frequência em função da distância na qual ela é praticada. Em um filme considerado sem importância, às vezes se adora um pequeno detalhe ou uma cena... [JULLIER, 2010, pag. 20].

A apreciação de um filme pode ser feita pelas cenas em si ou na configuração destas cenas, além do todo ao qual o filme busca chegar. Contemplar apenas o enredo e se deixar levar pela representação imediata de sua estória é perder algo importante que são as preocupações das tomadas de cena e criações destes ambientes plásticos.

Já neste processo de decupagem vale da experiência dos diretores em História da arte para melhor compor uma cena imageticamente. É na História da arte que temos o processo científico estudado no decorrer dos anos pelos artistas que utilizam de sua paleta de cor de suas expressões humanas, das figurações das imagens e do conceito e conteúdos simbólicos para contar uma narrativa.

A História da arte traz em suas obras muito da vivência e da experiência humana tanto individual como da sociedade. Obras tão antigas quanto as da Pré-História, representadas em diferentes linguagens, conceitos e lugares do mundo que com seus variados suportes buscam tratar do que é o ser humano, seus sentimentos, sua complexidade, suas expressões. Seria a História da arte um guia, um resumo destes símbolos humanos que podem ser utilizados como sinais que irão conduzir a narrativa do filme e ampliar seu discurso e sua proposta.

Ao assistirmos um filme nos envolvemos nas suas infinitas possibilidades linguísticas tais como o som da trilha sonora ou de fundo que nos cria um ambiente desejado pelos diretores. Pela cor das imagens e texturas empregadas na cenografia que nos remetem a sentimentos experimentados. Pelo texto, roteiro, narrado pelos atores e atrizes que com sua entonação nos trazem a expressividade desejada. Pelas relações com as artes plásticas, com as composições literárias ou musicais. Estas criações são formadas tanto pela equipe que

desenvolve a obra audiovisual como pelo espectador que traz consigo suas relações associativas da narrativa da obra.

Segundo Dondis [1997]:

O desenvolvimento de material visual não deve ser mais dominado pela inspiração e ameaçado pelo método do que o seu contrário. Fazer um filme, produzir um livro e pintar um quadro constituem sempre uma aventura complexa, que deve recorrer tanto à inspiração quanto ao método. As regras não ameaçam o pensamento criativo em matemática; a gramática e a ortografia não representam um obstáculo à escrita criativa. A coerência não é antiestética, e uma concepção visual bem expressa deve ter a mesma elegância e beleza que encontramos num teorema matemático ou num soneto bem elaborado. [DONDIS, 1997, pag. 88]

A imagem, em seu aspecto multilinguístico, começa sua construção desde a decupagem, do conhecimento das linguagens, suas técnicas e possibilidades. Com a troca de ideias e informações na reunião da equipe de criação. Nesta troca de informações e possibilidades discutidas pelos diretores, atores, técnicos, e não se interrompe neste limite da tela do cinema. Ganha espaço na memória do espectador, no seu repertório sentimental, nas suas conexões possíveis, individuais.

Em um primeiro momento temos apenas a característica fílmica da obra, bidimensional, com seu som, contida pelos inúmeros fotogramas projetados na tela. Porém ele não se limita a essa representação. Mesmo se tomarmos como início de apresentação desta pesquisa a análise de uma pintura essa não irá se limitar à sua imagem bidimensional. Ela ganha o espaço da galeria ou museu, da luz, da mensagem social que há por traz da sua criação e claro, no diálogo com seu espectador e suas emoções. Assim também se dá a proposta desta pesquisa, na relação entre a obra e o espectador. Suas memórias e seus conhecimentos. E se este tem um amplo conhecimento e possibilidades das conexões possíveis, deste modo a obra fílmica se amplia, ganha dimensões além do que lhe é proposto como simples narrativa do roteiro.

Por meio destes exemplos podemos constatar que a leitura da imagem se mostra como um processo em movimento, uma metalinguagem. Em sua maioria as obras audiovisuais nem sempre oferecem ao espectador sua inspiração para a composição visual da história, suas referências nas artes para que este possa fazer comparações e relações imagéticas. Cabe ao espectador a análise particular ou o conhecimento sobre as artes no decorrer da história.

Podemos assim observar como a história da arte está presente nas relações das variadas obras e linguagens entre si. Reconhecemos algumas mensagens de determinadas imagens, seu suporte, seu período e sua relação por meio da leitura de sua técnica, sua história e sua comparação junto a outras obras. De como os estudos da arte, das suas linguagens, sua materialidade e possibilidades de construção e narrativa visual ampliam o discurso. Podemos

Rev. Belas Artes, N.28, SET-DEZ, 2018

verificar as variações que estas relações se constroem e do modo como podem ser utilizadas em outros meios ou suportes como a pintura, a escultura ou o audiovisual.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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.<sup>a</sup> ed. Trad. de Leandro Konder. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

JANSON, H.W. **História da Arte**. 4a. Edição, Lisboa Fundação Calouste Gulbenkian, 1986.

JULLIER, Laurent; **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora Senac, 2010.

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.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

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.

TOLSTOI, Leon. **O que é arte?** A polêmica visão do autor de Guerra e Paz. Trad. Bete Torii. São Paulo: Ediouro, 2002 (Clássicos ilustrados)

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

## REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

**AMERICAN HORROR STORY: FREAK SHOW** [Original]. Direção: Ryan Murphy Brad Falchuk. EUA: 2014 [produção], 13 episódios: 37–73 min. Gêneros: Terror/Antologia/Sobrenatural. Elenco: Sarah Paulson, Evan Peters, Michael Chiklis, Frances Conroy, Denis O'Hare, Emma Roberts, Finn Wittrock, Angela Bassett, Kathy Bates, Jessica Lange.

**DEMÔNIO NEON, O** [The Neon Demon]. Direção: Nicolas Winding Refn. EUA: Wild Bunch, Space Rocket Nation, Gaumont, Bold Films, 2016 [produção], 118 min. Gênero:

Submetido em Maio de 2018, Aprovado em Julho de 2018, Publicado em Setembro 2018

Rev. Belas Artes, N.28, SET-DEZ, 2018

Drama/Suspense/Terror/Thriller. Elenco: Elle Fanning, Karl Glusman, Jena Malone, Bella Heathcote, Abbey Lee, Christina Hendricks, Keanu Reeves.

**BLACK MIRROR EPISODE MEN AGAINST FIRE** [Original]. Direção: Jakob Verbruggen. EUA: 2016 [produção], 60 min. Gêneros: Ficção científica/Sátira/Antologia. Elenco: Malachi Kirby, Madeline Brewer, Ariane Labed, Sarah Snook, Michael Kelly.

**OLHOS SEM ROSTO** [Les Yeux Sans Visage]. Direção: Georges Franju. França/Itália: Lux Film, Champs-Élysées Productions, 1960 [produção], 88 min. Gêneros: Drama/Suspense/Terror. Elenco: Pierre Brasseur, Alida Valli, Juliette Mayniel, Edith Scob.

**PELE QUE HABITO, A** [La Piel que Habito]. Direção: Pedro Almodóvar. Espanha: El Deseo, Televisión Española, FilmNation Entertainment, 2011 [produção], 117 min. Gêneros: Thriller/Drama. Elenco: Antonio Banderas, Elena Anaya, Marisa Paredes.