

MUNDOS inventados

"Eu invento tudo na minha pintura."

Tarsila do Amaral

Caderno de estudos do professor

Professor, este Caderno de estudos é seu. Use-o para questionar, pesquisar, aprofundar, ampliar seus conhecimentos e para preparar suas aulas.

O olho, o que vê?



Pegue a prancha da imagem "O touro", de Tarsila do Amaral

O seu olho, o que vê?



"O touro" (Boi na floresta), 1928, óleo sobre tela, 50 x 61 cm, MAM-BA.

Deixe que seu olhar caminhe vagarosamente pela pintura.



Seu olho vê figuras.



Seu olho vê figuras num ambiente*.



Uma figura central que se destaca de frente para o observador.



Uma curva, na altura da linha do horizonte, atrás da figura central.



Volumes verticais que parecem ultrapassar os limites da tela.



Cores mais claras e mais escuras, moldando formas e volumes.

Lembre-se: Você pode ampliar estes esquemas em folhas grandes de papel para mostrá-los à turma.

O olho, o que percebe?

O seu olho, o que percebe?



A figura de um touro com...



grandes olhos brancos...



... chifres enormes...



corpo volumosa.



Um touro imóvel entre volumes verticais: tubos... colunas... grades... árvores...



Um deles parece se apoiar sobre os chifres do touro...

Um touro em pé, imóvel, entre volumes verticais, sobre um plano curvo rosa-amarronzado.

QUE IMAGEM ESTRANHA...

*Vá para Chave de palavras

A pintura de Tarsila do Amaral é um texto visual*, criado pela imaginação da artista. Em 1925, ela realizou outra tela, "Paisagem com touro", onde a figura de um touro branco aparece pintada num cenário de fazenda.

Procure essa outra obra e compare-a com a imagem da prancha.

Veja onde procurar em "O olhar que descobre".

"Paisagem com touro" pode ajudar-nos a construir significados para "O touro (Boi na floresta)".

Tarsila pintou "O touro" em 1928, quando pintou também "Abaporu" (O come-homem). Essa fase de seu trabalho é conhecida como "antropofágica*" (1928 e 1929).

Procure outras obras do mesmo período ("Sono", "O lago", "Urutu", "A lua", "Floresta", "Antropofagia" ...).

Sobre as obras dessa fase, escreve Moema Rebouças que "caracterizam-se pelo predomínio da linha curva, de onde surgem diversas figuras (homens, vegetais e bichos) retiradas do 'universo mítico', sem qualquer preocupação com a realidade exterior, como na pintura naturalista acadêmica".

"Paisagem com touro" mostra uma cena da infância de Tarsila. Quando pinta "O touro", porém, ela deseja mostrar um outro universo: o do mito*.

Depois de passear pela pintura "O touro", seu olhar é convidado a entrar num espaço tridimensional, construído em 1966 pelo artista Nelson Leirner: a obra "A-doração" (painel com oleografias*, pintura e néon, em ambiente cortinado circular, com roleta em frente).

O que você vê é a fotografia de um espaço tridimensional*, diferente do espaço bidimensional* pintado por Tarsila.



A obra chama-se "A-doração".



"A-doração", 1966, técnica mista, 201 x 160 x 260 cm, MASP-SP

Nela, uma imagem de Roberto Carlos está posta no centro de um "altar" e cercada por imagens de alguns santos católicos.



Pense sobre as relações que existem entre: roleta amarela, cortinas vermelhas, tablado, teto, santos, Roberto Carlos no centro, luzes de néon.

Na década de 60, um grupo de artistas destacou-se por criticar a sociedade de consumo*, que constrói um **outro tipo de mito**, representado, por exemplo, por estrelas e astros da TV, do cinema, da música popular... Nessa mesma época, nos Estados Unidos, o artista Andy Warhol fez parte de um movimento chamado Pop-Art. Ele utilizou as imagens de alguns desses mitos contemporâneos em suas obras. Você deve ter percebido que não estamos mais falando dos mitos que povoam a obra de Tarsila em sua "fase antropofágica". Na obra de Nelson Leirner, **mito significa alguém ou alguma coisa que é consagrado e admirado por muita gente**. Mitos levam milhares de pessoas para a frente da TV ou ao cinema ou às lojas para comprar discos, roupas, carros, brinquedos, sabonetes... Esses mitos também acabam sendo consumidos, como se fossem produtos num supermercado.



Na fotografia que acompanha este caderno, você pode ver uma ambientação* com esculturas de cerâmica a céu aberto. Trata-se de um detalhe da obra "O templo", que está no Museu Oficina Francisco Brennand, em Recife. Há um espelho d'água e, perto dele, uma escultura de pássaro roca*. Ela reaparece repetidas vezes no alto de toda a muralha que cerca a ambientação. Além delas, outras esculturas em forma de animais e de grandes aves habitam esse lugar. No centro direito da foto da ambientação, está o templo, onde fica guardado o "Ovo-primordial". "O templo" de Brennand é espaço de criação e de produção. Nesse conjunto, todas as idéias e todas as formas tornam-se possíveis. Um olhar mais demorado sobre essa imagem descobrirá muitos outros detalhes.

Os percursos pelas três obras podem ser feitos com nosso olhar e com nossa imaginação, na tentativa de recriar os espaços de "O touro", "A-doração" e "Templo". As obras devem, se possível, ser visitadas para que sejam compreendidas a partir de uma experiência direta – sentida e vivida.

Toda pessoa é capaz de sonhar, de imaginar, de inventar mundos. Neste Caderno, estamos trabalhando com mundos inventados por 3 artistas, sob o tema IMAGINÁRIO. Discuta com seus alunos sobre os sentidos dessa palavra. Primeiro, deixe que eles digam o que pensam. Depois peça-lhes para pesquisarem em dicionários e escolherem uma ou duas definições. Escreva as definições inventadas e as pesquisadas num local onde todos possam lê-las. Depois de discutir com a turma todo o percurso realizado até aqui, incentive-os a pensar sobre as seguintes questões:



Que idéias de imaginário estão presentes em "O touro" de Tarsila?



...e em "A-doração" de Nelson Leirner?



...e no "Templo" de Francisco Brennand?

Peça-lhes que procurem agora respondê-las num texto escrito, que fale sobre os significados descobertos nas 3 imagens lidas.

Inventando mundos



1. Retorne com seus alunos às obras do período antropofágico de Tarsila: "Urutu", "Abaporu", "A lua", "Floresta", "O lago", "Sono"... Peça-lhes que escolham uma delas. Sugira-lhes que, a partir da escolha, inventem uma história coletiva que relacione os mundos inventados da pintura com o mundo em que eles vivem. Reúna todos numa roda e peça para cada um inventar uma frase para essa história. Este exercício é oral. Cada aluno começa sua frase com "... além disso...".



2. Enquanto eles inventam seus pedaços da história, você registra o que é dito. Terminada a história, leia para a turma o texto que você registrou.



3. Depois disso, cada aluno escolherá um momento do texto inventado – uma cena, uma frase, uma figura – para, a partir dele, elaborar uma pintura.



4. Eles usarão pedaços de papelão de diversos tamanhos. Qualquer tipo de tinta servirá. A memória e a imaginação também serão usadas, partindo dos mundos inventados durante o exercício.



5. Organize uma mostra coletiva do texto feito em grupo (que você registrou) e dos textos visuais feitos individualmente. Discuta com a classe toda essa produção.



Mitos na vitrina

"A-doração" é um espaço construído no qual a indústria cultural* e os mitos que ela cria são os assuntos principais. O mundo inventado por Leirner mistura "um painel com oleografias, pintura e néon num ambiente cortinado circular, com roleta em frente". Assim o artista critica uma sociedade que transforma tudo em produtos para consumo.

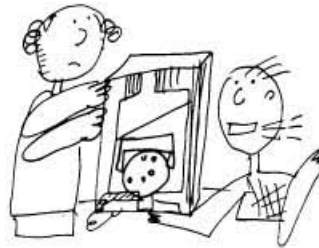
Discuta com seus alunos sobre a indústria cultural e sua presença em nossas vidas. Questione-os sobre o que pensam da roleta colocada pelo artista "em frente" à obra. Para que serve normalmente uma roleta? Que sentidos ela cria na obra lida? A partir dessa discussão, convide-os a fabricarem um objeto feito para consumo.



1. Divida a turma em duplas. Cada dupla pesquisará objetos de consumo de todo tipo em revistas e "outdoors"*, na TV, em casa...

2. Baseando-se nessa pesquisa, as duplas elaborarão um projeto para seu objeto, pensando em: aparência, função, quem deverá comprá-lo, onde será vendido, quanto irá custar... Os objetos podem ser inventados livremente.

3. As duplas usarão recortes de revistas e jornais, retalhos de tecido e de papel colorido, materiais brilhantes, pequenos objetos, sucata, cola, tesoura, tintas... Cada trabalho será construído numa caixa de papelão com tampa que possa ser aberta ou fechada.



4. As duplas inventarão um nome para seu "objeto na caixa" e o apresentarão à classe.

5. Ao final, reúna essa produção e apresente-a à escola, contando a história de todo o processo.

Templo-imaginário

Brennand constrói sua obra reunindo 4 elementos: Água, Terra, Fogo e Ar.



1. Volte com a turma a olhar a foto do detalhe do "Templo". Observem e discutam a presença dos 4 elementos nessa obra. Onde e como cada um deles está presente?



2. Divida a turma em 4 grupos. Cada grupo será um elemento.

3. Os grupos terão um prazo combinado para juntar objetos que tenham relação (direta ou indireta) com seu elemento, formando assim um conjunto.



4. Numa data combinada, todos trarão seus conjuntos para a classe. Eles serão expostos e apresentados e cada grupo falará sobre sua experiência com o elemento pesquisado.



Atenção: Instrua com especial cuidado o grupo Fogo para evitar acidentes. Diga-lhes claramente para não produzirem nem utilizarem fogo diretamente em sua pesquisa. Caso eles queiram fazê-lo, que o façam na classe, sob sua supervisão.

O olho que pensa,
a mão que faz, o corpo que inventa



A imaginação se desenvolve a partir do contato do sujeito com a natureza e com a cultura. O conhecimento de si também é essencial. A matéria Arte pode e deve ser provocadora de ações que contribuam para desenvolver a imaginação, facilitando e enriquecendo a relação do aluno consigo mesmo, com o outro e com a realidade. Uma mente imaginativa trabalha também a partir de um repertório* que articula idéias. Alunos com maior repertório cultural e vivência sensível podem ser mais criativos. O papel

do professor deve ser o de convocar a imaginação com informações que ampliem os repertórios de seus alunos e os estimulem a inventar.

Artistas alimentam sua imaginação buscando aprender mais sobre si mesmos, o mundo, as culturas, a arte.

A partir de suas descobertas, trabalham com idéias e produzem objetos que estimulam a imaginação.

O professor competente é aquele que busca desenvolver sua própria imaginação e a de seus alunos.

É possível estabelecer diálogos entre as 3 obras e outros saberes. Veja como elas conversam com...

... **História do Brasil**

- Da década de 20 até hoje

... **a Música**

- Cantigas de ninar e do folclore ("Boi da cara preta", "Tutu Marambá", "Puxa o boi"...)
 - Canções de Roberto Carlos da década de 60
- Outras canções que vocês conheçam...

... **História da Arte no Brasil**

- O Movimento Modernista e movimentos de Arte Contemporânea

... **as Mitologias e a História das Religiões**

- Histórias de touros fabulosos (Teseu e o Minotauro, O rapto de Europa, Os 12 trabalhos de Hércules...)
- Antigos cultos do touro (Egito, Creta, Roma)

... **Sociologia**

- Espaços urbanos (vitrinas de lojas, prateleiras de armazéns e supermercados; templos e igrejas)...

... **Geometria**

- Formas e figuras geométricas

Ambiente/ambientação – Espaço delimitado, criado pelo artista.

Antropofagia – Movimento artístico derivado da Semana de Arte Moderna de 1922, que propunha uma leitura crítica do importado, redescobrimdo a realidade brasileira.

Inconsciente – Conjunto dos conteúdos de nossa mente de que não temos consciência.

Espaço bidimensional – Que tem duas dimensões: altura e largura. Exemplo: a tela da pintura.

Indústria cultural – Processo por meio do qual elementos da cultura são transformados em produtos para consumo.

Espaço tridimensional – Que tem três dimensões: altura, largura e espessura ou profundidade. Exemplos: uma escultura, um objeto.

Mito – História na qual atuam seres fabulosos, que povoam nossa imaginação.



Museu de Arte de São Paulo São Paulo

www.masp.art.br

- A obra "A-doração", de Nelson Leirner, está no MASP.
- Projetado em 1958 pela arquiteta Lina Bo Bardi, o corpo principal do museu está pousado sobre colunas, com vão-livre (no térreo) que permite ver o centro da cidade.
- Este espaço tem sido freqüentemente apropriado pelos paulistanos para manifestações, feiras, comícios, festas...
- O Acervo internacional deste Museu é considerado de grande importância.
- O MASP possui um setor educativo, e realiza exposições brasileiras e estrangeiras.



Paulo Herkenhoff diz:

"O que foi imaginado pelo artista causa-nos às vezes dúvida: afinal o que ele quer dizer com tudo isso? O artista nos convida a pensar num mundo melhor, num jogo mais extraordinário, numa fantasia, num castelo... O momento de inventar mundos é aquele de estimular a liberdade criativa que não é só dos artistas, mas também de todas as pessoas. É preciso dar-se o direito de exercer seu imaginário e de estimular os alunos a liberarem sua imaginação, para além de 'O touro', de 'A-doração', de 'Templo'. A imaginação não é fuga da realidade, mas é um equilíbrio com a realidade."

Rememore com seus alunos todo o caminho feito a partir das 3 obras lidas. Olhem juntos outra vez as imagens. O olhar caminhou, entrou e saiu, retornou e descobriu. A imaginação inventou caminhos para o corpo, que então construiu,

realizou e deu forma a pensamentos, idéias e devaneios. Percebemos assim que imaginar é abrir portas para novos jeitos de viver, de ver o mundo. Podemos imaginar mundos melhores e, muitas vezes, possíveis.

Outdoor – Palavra tirada da linguagem da publicidade. Painel de propaganda que fica exposto na rua.

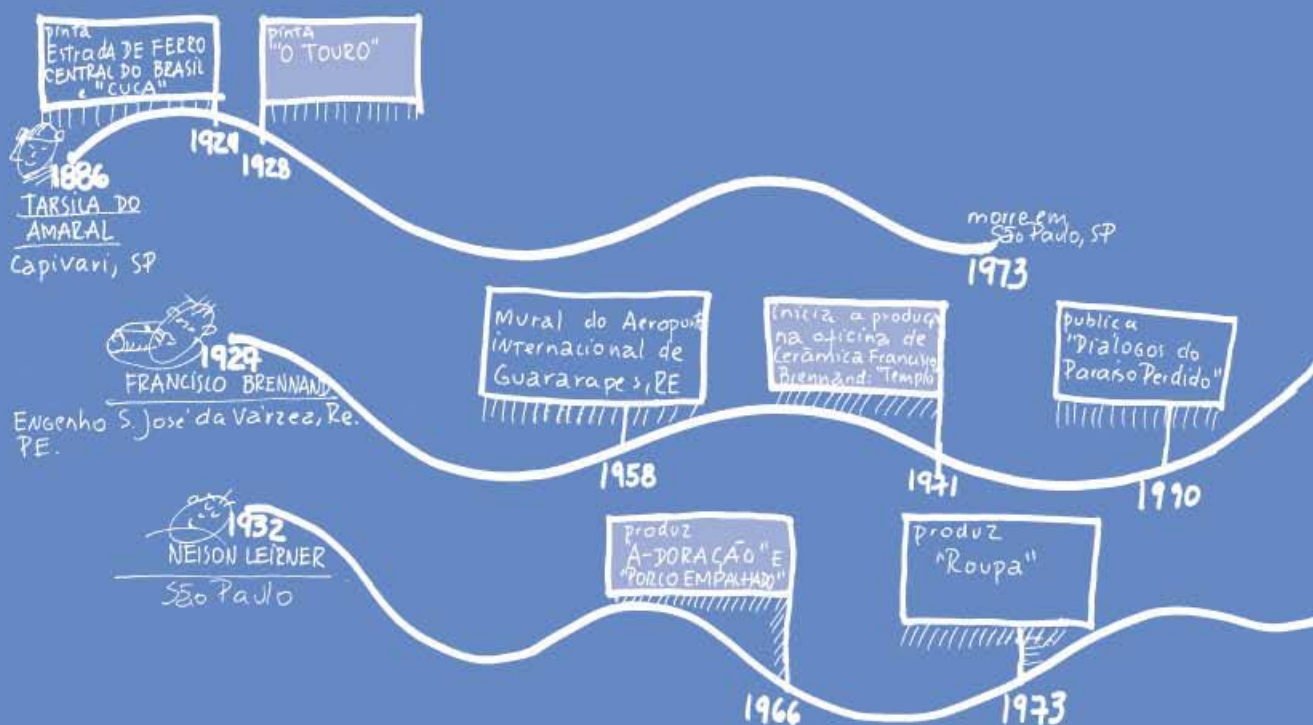
Oleografia – Cópia de um quadro a óleo, transferido de uma tela para outra.

Pássaro roca – Ave fabulosa, que aparece em histórias das "Mil e uma noites".

Repertório – Conjunto de conhecimentos que reunimos ao longo de nossa vida.

Sociedade de consumo – Grupo de pessoas que estão ligadas por relações de produção e consumo de bens.

Texto visual – Conjunto de componentes visuais que, relacionados, formam um todo de sentido.



LIVROS

- ALVARADO, Daisy Valle M. P. de. "Figurações Brasil/anos 60". São Paulo: Itaú Cultural/Edusp, 1999.
- AMARAL, Aracy. "25 compêndios de Tarsila do Amaral". São Paulo: Finambrás, s.d.
- CHIARELLI, Tadeu. "Nelson Leirner: arte e não arte". São Paulo: Galeria Brito Cimino, 2002.
- FERRAZ, Marilourdes. "Oficina cerâmica Francisco Brennand: usina de sonhos". Recife: AIP, 1997.
- JUSTINO, Maria José. "O banquete canibal: a modernidade em Tarsila". Curitiba: UFPR, s.d.
- KLINTOWITZ, Jacob. "Brennand e os seres de fogo". In: "Os novos viajantes". São Paulo: Sesc, 1993.
- LEIRNER, Nelson. "Retrospectiva Nelson Leirner". Curadoria Agnaldo Farias. São Paulo: Paço das Artes, 1994.
- MONTEIRO LOBATO. "O minotauro". São Paulo: Brasiliense, 1958.
- _____. "Os 12 trabalhos de Hércules". São Paulo: Brasiliense, 1958.
- OLIVEIRA, Ana Claudia de. "Da visão aos sentidos". In: "Vitrinas, acidentes estéticos da cotidianidade". São Paulo: Educ, 1997.
- "Tarsila do Amaral e Di Cavalcanti: mito e realidade no modernismo brasileiro". São Paulo: MAM, 2002.

- REBOUÇAS, Moema. "O discurso modernista da pintura". Lorena: Fatea (no prelo).
- ZANINI, Walter (org.) "História geral da arte no Brasil". São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles, 1983.



VIDEOS

- "Arte Brasil" (Anita Malfatti e Tarsila do Amaral). Videoteca Arte na Escola.
- "Modernismo: anos 20". Videoteca Arte na Escola.



SÍTIOS

- Tarsila do Amaral
<http://www.tarsiladoamaral.com.br/>
<http://www.uol.com.br/bienal/24bienal/nuh/enuhamaral01.htm>
- Nelson Leirner
<http://www.aestufa.com.br/canibalia/>
<http://bienalsaopaulo.terra.com.br/> (In: salas especiais)
- Francisco Brennand:
<http://www.brennand.com.br/>

Patrocínio:



Realização:

