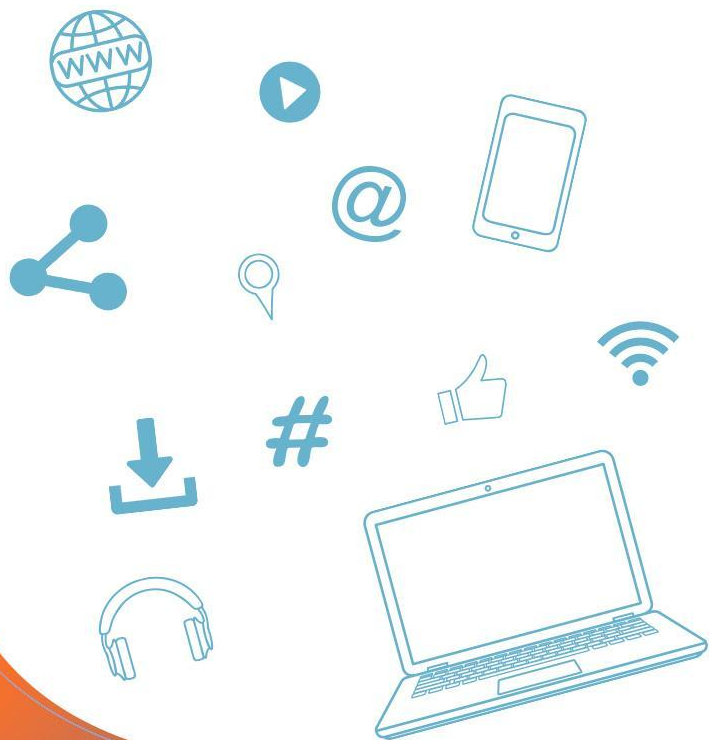




Estratégia
Vestibulares



Estratégia
Vestibulares



Hora da verdade - ENEM

Artes

Prof. Celina Gil

Termos
essenciais

Arte
contemporânea

Artes cênicas

Performance

Termos essenciais

Conceitos e técnicas

Abstrato

- Fazer artístico que não representa objetos ou elementos na maneira como eles se apresentam no mundo, na realidade à nossa volta, mas sim a partir de formas que não remetem necessariamente à realidade.
- Pode aparecer em composições com formas geométricas, respingos de tinta etc., em maior ou menos grau.
- Foca muitas vezes no mundo interior e na subjetividade dos artistas.

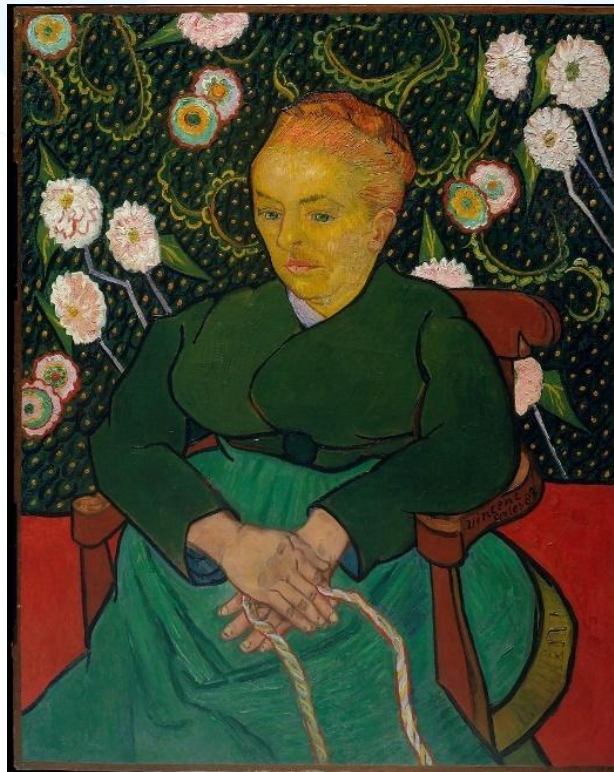
Bidimensional

- Característica daquilo que possui apenas duas dimensões: altura e largura.
- Técnicas como o desenho, a pintura e a gravura utilizam de suportes bidimensionais.
- O desafio que muitas vezes se colocou foi como criar ilusão de tridimensionalidade num suporte bidimensional.
- Muitas escolas artísticas utilizaram de técnicas como as de luz e sombra para criar essa ilusão.
- Perspectiva, distorção e simetria são outras estratégias para criar a ilusão de tridimensionalidade.
- Outras escolas não se preocuparão com isso, assumindo a visualidade bidimensional sem se preocupar com artifícios para criar volume em superfícies planas.

Contraste e semelhança

- O contraste é fundamentalmente a distinção entre elementos que compõe uma composição.
- Assim, elementos opostos com, consequentemente, significados opostos, formarão entre si uma relação de contraste.
- Quando pensamos em uma aspectos visuais, essa distinção pode ocorrer a partir de muitos elementos.
- Contrastes de cor, por exemplo, entre cores frias e quentes, podem trazer uma série de significados.
- Já a semelhança ocorre quando os elementos, cores, formas etc. encontram-se harmônicos, não gerando tensões entre si.

La Berceuse (Woman Rocking a Cradle; Augustine-Alix Pellicot Roulin, 1851–1930) 1889, Vincent van Gogh, Metropolitan Museum of Art, Nova York.



Distorção (deformação)

- Mudança nas formas ou proporções com a intenção de transmitir alguma ideia.
- Foi muito utilizada a partir do século XIX, quando os artistas passam a se dedicar menos a uma mimese do real e mais a expressões carregadas de subjetividade.

Self-Portrait (1911), Egon Schiele, Metropolitan Museum of Art, Nova York.



Estilização

- Ocorre quando retira-se de uma forma o máximo de elementos possíveis, deixando o mínimo de informação possível para que ela possa ser compreendida.
- Um bom exemplo são os ícones das placas, como os das portas dos banheiros.
- São convenções compreendidas por todos.

Equilíbrio

- Modo como se organizam as formas em uma obra de acordo com suas dimensões.
- Colocar muitas formas em um canto de uma tela, por exemplo, seria um sinal de desequilíbrio na composição.
- Alguns atributos como ritmo, unidade, proporção e contraste serão determinantes para definir o equilíbrio de uma obra.

Figurativo

- Qualidade das obras pautadas na representação de objetos, espaços e seres em suas formas reconhecíveis, ou seja, em consonância com aquilo que vemos no mundo real.
- Foi soberana por muito tempo nas artes, só perdendo parte de seu espaço com o surgimento da arte abstrata no século XX.

Saint Rosalie Interceding for the Plague-stricken of Palermo (1624), Anthony van Dyck, Metropolitan Museum of Art, Nova York.



Figura e fundo

- A ideia de figura e fundo está ligada à noção de profundidade.
- Por muito tempo, a arte representou as figuras de modo plano.
- A partir do século XVII principalmente começam a surgir composições que criam efeitos de profundidade nas telas, ou seja, que diferenciam o objeto do espaço atrás dele.

Harmonia

- Uma obra harmônica é aquela que parece “correta” para nossos padrões de belo.
- Uma obra harmônica é bem distribuída, tendo os elementos colocados na superfície de modo a direcionar o olhar do observador, respeitando proporções.

Movimento

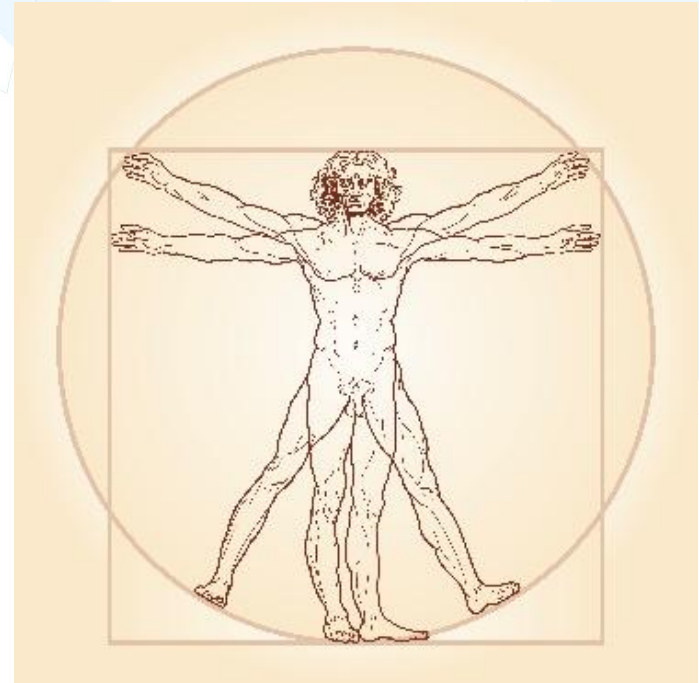
- Uma obra é dotada de movimento quando ela é capaz de fazer o olhar do observador passar de um ponto a outro sobre a superfície, ou seja, quando não ficamos olhando apenas para um ponto da obra.
- Esse movimento não é aleatório.
- Depende da composição do artista, que direciona a atenção do observador para onde deseja.

Perspectiva

- Técnica de representação de um objeto ou espaço tridimensional em um suporte bidimensional.
- Está especialmente ligada à profundidade espacial.
- Elementos mais próximos do olhar do observador devem parecer maiores do que aqueles que se encontram distantes do observador.
- Se aproxima dos conhecimentos científico-matemáticos, principalmente a partir do renascimento.
- Outras áreas, como a geometria e ótica, também influenciam na construção da perspectiva.

Proporção

- Relação entre as partes de uma obra ou elemento, conjugando seus tamanhos e formas de modo a alcançar a harmonia.
- Se relaciona diretamente com os padrões clássicos de beleza.
- A figura humana, por exemplo, possui uma proporção específica nas definições de beleza clássica.
- A imagem ao lado mostra o Homem Vitruviano, de Leonardo Da Vinci, obra representativa da proporção do corpo humano.



Ressignificação

- Quando um artista cria uma obra a partir de um objeto que não era originalmente artístico.
- Significa literalmente dar novo significado a algo que já existe.
- No contemporâneo, muitas obras de arte partem desse procedimento.

Simetria

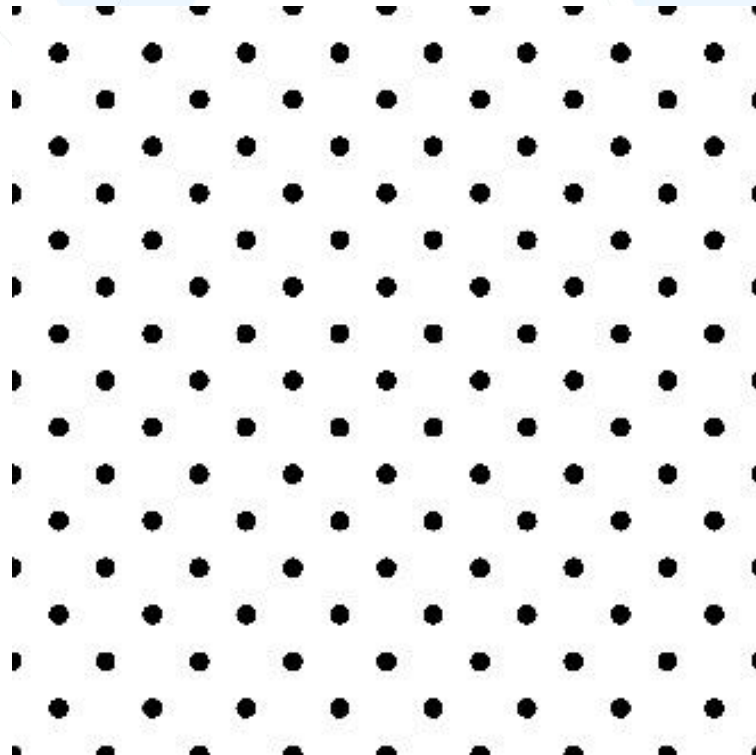
- A simetria ocorre quando podemos dividir uma imagem em seções iguais.
- Quando colocamos a mesma quantidade e qualidade de elementos nos dois lados de um quadro, por exemplo, temos uma imagem simétrica.

Unidade

- Um fenômeno que ocorre quando todos os elementos de uma obra trabalham juntos e fazem sentido no todo.

Ritmo

- O ritmo é definido pela sucessão de elementos, formas etc. que se repetem constantemente em uma obra.
- Essa repetição pode ser constante, crescente, decrescente e outras categorias.



Tridimensional

- O mundo é tridimensional, ou seja, as coisas do mundo são dotadas de altura, largura e profundidade.
- Tradicionalmente, arquitetura, escultura, modelagem etc. são obras de arte tridimensionais, mas a pintura muitas vezes tenta mimetizar a tridimensionalidade através de artifícios como luz e sombra.

Figure from a Reliquary Ensemble: Seated Female (19th–early 20th century), Fang peoples, Okak group, Metropolitan Museum of Art, Nova York.



Arquitetura

- Toda construção ou modificação do ambiente físico, num processo que inclui tanto o projeto quanto a execução em si.
- Também pode aparecer aliado a uma época ou região específica para denotar um estilo (ex.: Arquitetura gótica).
- Envolve conhecimentos nas áreas da matemática, artes, ciências sociais, política, entre outros.



Colagem

- Composição feita a partir de materiais de texturas diferentes, tanto sobrepostas quanto lado a lado.
- Consiste na criação de uma nova imagem a partir da junção de outras.
- Passa a ser vista como possibilidade artística principalmente a partir do século XX, com a influência do cubismo, que utilizava muito dessa técnica.
- Pode ser tanto manual quanto digital.



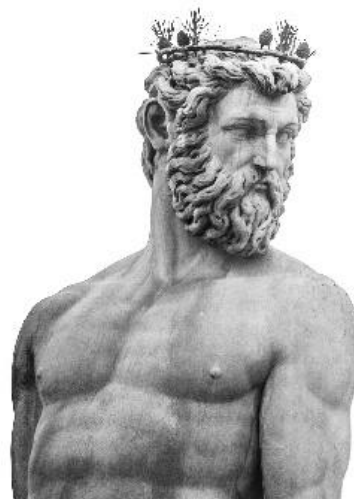
Desenho

- Nome genérico para traço linear, de forma pictórica, realizado em diversos suportes e a partir de diversas ferramentas, para expressar alguma ideia, podendo ser técnica ou estética.
- Deve levar em consideração a escolha das cores e texturas da superfície e a forma do desenho em si, que pode ser por contorno/linear, com volumes ou não, fazendo uso de luz e sombra.



Escultura

- Criação artística que consiste na manipulação de matérias de diversas naturezas para a criação de uma obra tridimensional.
- Diversas técnicas podem ser empregadas em sua criação, como esculpir ou talhar – ambas envolvendo a retirada de matéria de um bloco único –, modelar – que envolve a adição de materiais para criar uma forma – ou fundir – quando se esculpe em metais.



Fotografia

- Técnica de criar imagens a partir da exposição à luz de uma superfície sensível.
- Foi utilizada inicialmente mais para fins de registro e científicos do que artísticos, a fotografia logo se torna uma nova possibilidade nas artes.
- Pode ser tanto analógica quanto digital, colorida ou preto e branco.
- Depende de um equipamento fotográfico para ocorrer.



Gravura

- Geralmente produzida com objeto cortante que cria motivo em uma superfície, chamada de matriz, que pode ser madeira, metal, pedra ou tecido.
- Tem a imagem invertida da que será vista na gravura, obra em papel que será gerada pelo processo de gravação.
- Os tipos mais comuns de gravura são xilogravura – gravação em superfície de madeira – litogravura – prensa que pode sobrepor camadas de cor – e serigrafia – tela criada em tecido fino.



História em Quadrinhos

- Arte de narrar histórias por meio produções que envolvem textos verbais e não verbais.
- Possuem os elementos básicos das narrativas.
- Uso de recursos gráficos, como balões e molduras, para indicar diferentes intenções.
- Foi inspiração para produções da *Pop Art*.



Instalação

- Termo incorporado nos anos 1960 para designar obras que utilizam o espaço como potência, ativando o espaço como parte da obra de arte.
- Possibilita a participação do espectador, que pode entrar ou interagir com a obra, tendo papel mais ativo sobre ela.
- Pode combinar diversas linguagens e técnicas na sua construção.



Modelagem

- Técnica que consiste em moldar materiais, transformando-os de maleáveis a objetos tridimensionais.
- É uma técnica que permanece sendo muito artesanal.
- É uma das técnicas mais antigas utilizadas pelo homem, acessada principalmente na construção de elementos de uso cotidiano.



Mosaico

- Arte ornamental cujo principal aparecimento está nos revestimentos de pisos, paredes e tetos.
- Causa efeito suntuoso, podendo representar padrões ou formas figurativas.
- Deve-se levar em conta o local em que foi aplicado, em relação com a arquitetura, e as técnicas de elaboração – tipo de fragmento, tamanho etc.



Ourivesaria e Prataria

- Produções que usam metais como suporte, tanto na fabricação de objetos cotidianos como na criação de obras de arte.
- Incluem elementos figurativos e ornamentos, além de dialogar com a arquitetura.



Performance

- Nome genérico para designar apresentações de canto, dança, mímica, teatro, entre outros.
- Na segunda metade do século XX, surge um novo gênero artístico chamado simplesmente “performance”, ligado aos movimentos de vanguarda, que consiste em ações pensadas de intervenção e atuação no espaço.
- Também envolve as práticas de *body art*.



Pintura

- Nome genérico para técnica de aplicar pigmento – principalmente líquido – sobre uma superfície.
- É uma técnica bidimensional em que se atribuem cores, tons, textura etc., criando uma imagem.
- Pode aparecer em diferentes técnicas, como aquarela, pintura a óleo, acrílica ou guache. .



Vitral

- Trabalho com vidro, considerado por muito tempo uma arte aplicada.
- Seu desenvolvimento é muito marcante principalmente durante a Baixa Idade Média, nas catedrais góticas, em que causam um efeito sensorial místico intenso.
- Também se torna popular no fim do século XIX, por conta da *Art Nouveau*, movimento que revisita o vitral com uma nova estética.



Arte contemporânea

Principais preocupações

- Definir o que seria arte contemporânea não é um processo fácil. A arte contemporânea, mais do que “arte que está acontecendo agora”, é uma arte que entende o fazer artístico de maneira diferente dos pintores modernos, além de compreender o tempo de outro modo.
- Além disso, dialoga com a noção de multiplicidade e ausência de limitações artísticas: a escolha dos suportes e os assuntos retratados são mais fluidos que em outros momentos da arte.
- Diferente daquilo que vimos quando falamos em arte moderna, a arte contemporânea não busca **negar o passado**, mas **ressignifica-lo**.
- A arte contemporânea olha para o passado como um espaço de disponibilidade, de onde ela pode beber sem se contrapor.
- O artista contemporâneo não sente a necessidade de negação do passado, pois não se compreende como parte dessa grande narrativa da história da arte. É uma produção do aqui e agora, que não busca mudar os paradigmas da arte, apenas falar sobre experiências.



Tempo e memória

- Novas combinações de espaço-tempo numa sociedade que se acelera rapidamente. Dialoga com a ideia de globalização, tecnologia e encurtamento das distâncias.
- A cronologia e linearidade das experiências já não fazem mais sentido.
- A fragmentação das formas busca representar esse momento. O presente é muito mais importante que o passado e o futuro.
- Nesse contexto, uma forma de resistir à aceleração do tempo é com a valorização da memória.
- A memória é um lugar de resiliência, demarcação da individualidade e das afetividades; além de modo de evitar o estado de amnésia que a rapidez da vida impõe.

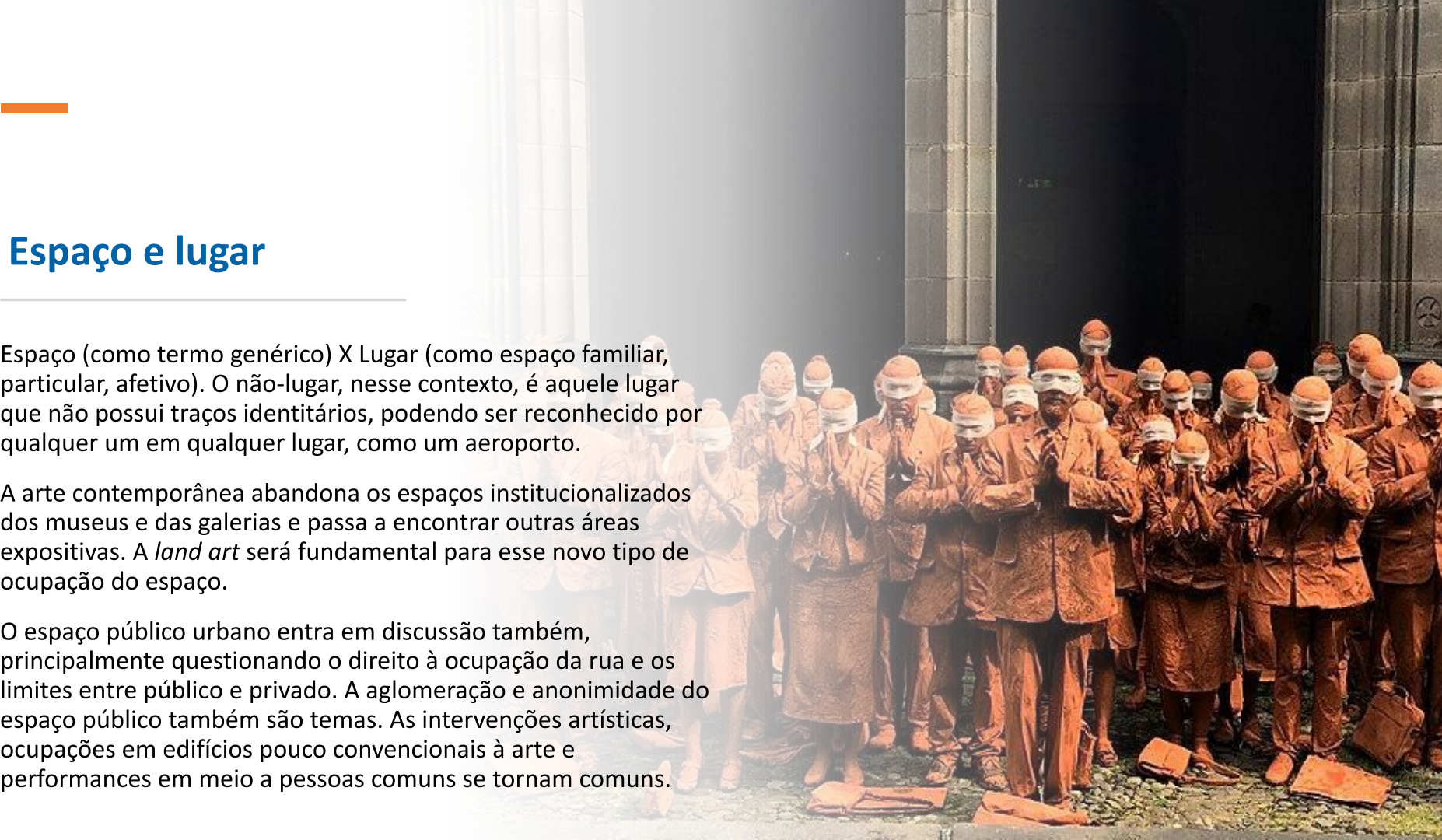
Política e micropolítica

- Diferente da Política em si - partidos, eleições, sindicatos etc. -, as micropolíticas se focam em questões específicas cotidianas, como gênero, educação, ecologia, impunidade e demais preocupações sociais.
- Ao lado: Obra Atlântico Vermelho, Rosana Paulino (2019).



Espaço e lugar

- Espaço (como termo genérico) X Lugar (como espaço familiar, particular, afetivo). O não-lugar, nesse contexto, é aquele lugar que não possui traços identitários, podendo ser reconhecido por qualquer um em qualquer lugar, como um aeroporto.
- A arte contemporânea abandona os espaços institucionalizados dos museus e das galerias e passa a encontrar outras áreas expositivas. A *land art* será fundamental para esse novo tipo de ocupação do espaço.
- O espaço público urbano entra em discussão também, principalmente questionando o direito à ocupação da rua e os limites entre público e privado. A aglomeração e anonimidade do espaço público também são temas. As intervenções artísticas, ocupações em edifícios pouco convencionais à arte e performances em meio a pessoas comuns se tornam comuns.



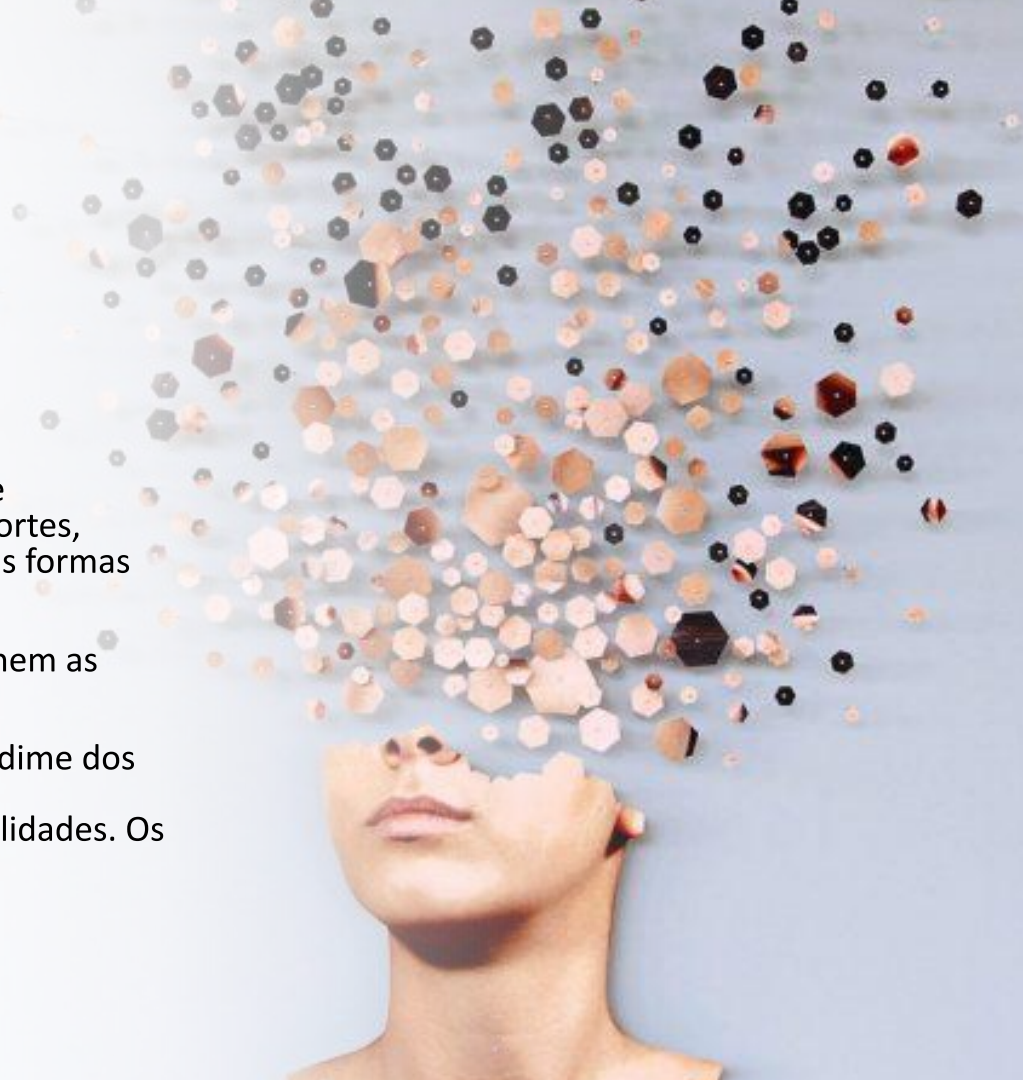
Corpo, identidade e erotismo

- O corpo é ao mesmo tempo sujeito e objeto, ou seja, ele é suporte para a arte e ele é um assunto importante para os artistas. Temas como idealização dos corpos, espetacularização do corpo e inseguranças são comuns.
- A multiplicidade de identidades no contemporâneo, principalmente tendo em vista as expressões de gênero e os movimentos LGBTQIA+. Além disso, modos de materializar a subjetividade no corpo através, por exemplo, de tatuagens, piercings, cirurgias plásticas, maquiagem, implantes corporais, trajes e adornos também se fazem presentes.
- Muitas vezes, veremos o corpo em situações limite, exposto a dor, violência ou a perigos reais - não simulados. O corpo nu sexualizado também é frequente, além de questionamentos das noções de moral.
- Ao lado: Eliza Bennett, A woman's work is never done (2012)



Narrativas enviesadas

- Quebra das sequências cronológicas de passado-presente-futuro e do entendimento de começo-meio-fim. Fragmentação, colagem, recortes, justaposições, sobreposições e repetições são as formas escolhidas para narrar.
- A não-linearidade é o traço fundamental aqui, nem as resoluções dos conflitos propostos.
- A arte não é mais vista como um espaço que redime dos complexos problemas do real, mas um local de entendimento da via em suas grandezas e banalidades. Os sentidos das obras não são fechados.
- Ao lado: Micaela Lattanzio



- Arte e tecnologia têm sido inseparáveis o longo do tempo. Homem sempre fez uso do que havia de mais inovador para criar suas obras.
- A própria fotografia por exemplo, que nasce como um objeto para auxiliar na observação técnica, logo é apropriado pelas artes de maneira criativa. A partir da década de 1970, porém, a relação se torna ainda mais estreita de outros modos.
- É aqui que surge a **videoarte** e, nos anos 1990, veremos também a **web art**, além de outros tipos de arte eletrônica, com as produzidas por robôs.
- Atualmente, utiliza-se mais o termo **arte digital**, que engloba desde o uso de projeções e realidade aumentada até ações como as chamadas **hacktivismo**.



A partir dos anos 1960, o vídeo se torna uma mídia muito mais barata do que tinham sido até então a câmera e a película. Isso incentiva o uso do vídeo para fins não comerciais artísticos.

Além disso, a televisão e outras mídias e linguagens se tornam presentes nas influências do trabalho artístico. Segundo a Enciclopédia Itaú Cultural:

A introdução do vídeo nesse universo traz novos elementos para o debate sobre o fazer artístico. As imagens projetadas ampliam as possibilidades de pensar a representação, além de transformar as relações da obra de arte com o espaço físico, na esteira das contribuições minimalistas. **A videoarte parte da ideia de espaço como campo perceptivo, (...) dando novo sentido ao espaço da galeria e às relações do observador com a obra. Colocado numa posição intermediária entre o espectador do cinema e o da galeria, o observador/espectador da obra é convocado ao movimento e à participação.**

VIDEOARTE . In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3854/videoarte>>. Acesso em: 01 de Set. 2020. Verbete da Enciclopédia.

Videoarte

- A videoarte, então, consiste em uma obra de arte apresentada no ambiente das artes – museus, galerias – porém com o formato de vídeo. Não é um filme exibido no cinema, ainda que faça uso a linguagem audiovisual.
- Diferente do que por muitos anos se fez com o cinema, na tentativa de criar uma “ilusão sobre a tela”, a videoarte é observada como outras obras de artes, sem ignorar o espaço em que se encontra.
- Seus suportes são muito diversos: podem ser obras projetadas em uma parede, transmitidas em telas de televisão, parte de colagens de imagens em movimento ou mesmo parte de uma instalação.

Videoarte e instalação “Shadow Soundings” (2018) de Bill Viola, um dos principais artistas dessa modalidade, exposta no MAAT. (Fonte da imagem: Wikimedia Commons)

Hora da Verdade - Artes

Prof.ª Celina Gil



- A arte digital, ou *web art* é um modo de referir-se à arte que ocorre pelos computadores. Sua principal característica é a interatividade, ou seja, a possibilidade de que os usuários possa intervir na escolha dos rumos da obra.
- Outra possibilidade é que elementos do nosso dia a dia como mensagens, e-mails, perfis virtuais etc.; possam ser usados de maneira artística.
- A matéria prima da web art é a programação de computadores, mais do que tintas e papel.
- Assuntos como a relação entre homem e tecnologia, jogos eletrônicos, crítica social e política à contemporaneidade e às telecomunicações também serão frequentes na arte digital.
- Por vezes, a arte digital pode unir performers com tecnologia, como é o caso de performances com o uso de projeções sobre os artistas ou de trajes feitos com tecnologias, interferindo no figurino das performances.



Torre na cidade de Doetinchem, Alemanha. Ela funcionava de maneira interativa: as pessoas responde a perguntas em um site e isso define qual a cor que será disposta na obra. Feita de LED's, a obra tem cores que representam 4 emoções: amos, medo, ódio e felicidade.

(Fonte: Wikimedia Commons)

Arte online na Pandemia

Uma das soluções encontradas na pandemia de Covid-19 por artistas foi fazer uso da internet para manter suas produções artísticas chegando ao público. Produções de teatro online, visitas guiadas a museus e exibição de filmes se tornaram comuns. Além disso, alguns perfis de redes sociais têm reunido produções de artistas sobre esse período.



Outro uso interessante da arte digital está nas criações em **realidade virtual**. Esse tipo de obra cria cenários e situações tridimensionais e em todas as direções, ou seja, pode-se olhar para cima, para baixo e para todos os lados sem sair da obra.

Normalmente, essas obras exigem o uso de um dispositivo ou óculos para VR – como visto na figura ao lado. Na internet, é possível encontrar vídeos adaptados para essa tecnologia e até mesmo modelos para construir seu próprio óculos, usando seu celular para assistir à obra.

Hacktivismo

O Hacktivismo é uma manipulação de bits ou escrita de códigos com objetivos ideológicos, muitas vezes rebelando-se contra questões ligadas à política, direitos humanos, liberdade de expressão etc. São como ações de ativistas que já estamos habituados, porém no campo da internet. Muitos artistas fazem uso desse tipo de prática para realizar performances online ou criar obras de arte que compoñham essas ações. Muitas vezes, esses grupos se apropriam de elementos da cultura pop, como a máscara do filme V de Vingança.



Teatro

Ator ou Performer

É o interprete de um papel teatral ou performance. Interpreta uma personagem ou performa uma ação cênica.

Os personagens são as pessoas envolvidas na história, divididas em protagonistas, coadjuvantes e antagonistas, além dos figurantes.

Cenografia (Cenário)

Conjunto de elementos que criam a espacialidade para as ações.

Envolvem construções, objetos, telões pintados, móveis, painéis e adereços.

Por vezes, são primeiro projetadas em maquetes.



Circo

Companhia de coletivo de artistas que se apresentam de modo itinerante, em espaços temporários, montados especificamente para esse fim. Compreende artistas de habilidades como malabarismo, acrobacia, contorcionismo, ilusionismo, além de palhaços, que performam números de comédia.

No Brasil o *circo-teatro* é muito popular. É um subgênero que estabelece uma forma de representação espalhafatosa e exagerada, misturando elementos do circo a um texto dramático, que pode ser melodramático com momentos cômicos; dramas sacros; e comédias muito baseadas nas improvisações.

Comédia

Peça teatral cujo objetivo é provocar o riso nos espectadores, seja pelas situações cômicas seja pela caracterização.

Convenção teatral

Conjunto de pressupostos da encenação esperados comumente pelo público.

Alguns exemplos de convenção: o ator não se comunica com o público; a idade do ator deve ser condizente com a idade da personagem; os objetos usados em cena devem servir ao mesmo propósito que servem na vida; entre outros.

Coreografia

Organização dos gestos e movimentação que compõe uma dança, seguindo alguma trilha musical na maior parte das vezes.

Algumas são convencionais, sempre iguais, também conhecidas como de repertório, e outras são criadas a depender da situação.



Coro

Característico principalmente do teatro grego.

Grupo homogêneo de performers, normalmente caracterizados de maneira semelhante, que cantam ou dizem falas em uníssono. O Corifeu é o líder do coro.

Espectáculo

A representação de uma encenação para uma plateia.

A encenação é o conjunto de todos os elementos que compõe a realização daquela obra: a execução do texto, as visualidades (luz, cenário, figurino) e a performance do ator.

Épico

Fábula que retrata situações heroicas ou a vida de grandes personagens, gerando uma identificação com as protagonistas.



Figurino

Os trajes utilizados pelas personagens e performers em cena, independentemente de qual tipo de cena. Conjugam elementos da moda e da história para criar verossimilhança na cena. Também chamado de indumentária.

Costuma ser aliado à caracterização, nome geral para maquiagem e cabelo das personagens.

Improvisação

Técnica a partir da qual o ator interpreta ações e gestos não planejados anteriormente. Essa criação espontânea tende a partir de algum propulsor, uma situação apresentada a ele pelo próprio espetáculo ou pela plateia.

Iluminação

Conjunto de equipamentos e técnicas para criar a luz do palco, contando com diferentes tipos de refletores, trabalhando com cores, intensidades, contrastes e seqüências de mudanças.

Elemento que pode ter diversas funções: iluminar atores, criar efeitos ou sensações, iluminar o cenário etc.



Máscara

Representação, estilizada ou não, de um rosto que pode ser humano, animal ou fictício. Pode ser feita a partir de diversos materiais, cobrindo todo o rosto do ator ou apenas parte dele.

Mímica

Modo de expressar sentimentos, ações e ideias usando unicamente gestos e sinais, sem falar nenhuma palavra. No teatro e na dança, atos baseados em mímica, no meio da encenação, podem ser chamados Pantomima.

Mise en scène

Expressão usada para definir a atividade de encenar um drama, com tudo o que isso envolve. 'é a própria composição da encenação.

Monólogo

Encenação feita com uma pessoa só. Há apenas um ator ou personagem em cena, a depender da situação.

Quando aparece em meio à peça, é chamado também de solilóquio: uma fala grande de uma única personagem.



Ópera

Drama lírico, inteiramente cantado. Normalmente funciona a partir de uma dramaturgia que é entregue a um compositor que criará o *libreto*, letras canções da peça, junto ao músico, que cria as melodias. Os papéis possuem diferentes necessidades vocais.

Quando do gênero comédia, costuma

ser chamada de Opereta.

Palco

Estrutura onde se conduzem as encenações. Podem ser nos mais variados formatos, fixos ou giratórios, com diferentes disposições de plateia em relação a ele.

O conjunto todo que compõe o espaço cênico conta com:

Boca de cena – abertura que expõe o espaço da representação.

Caixa cênica – o conjunto completo, contando com camarins e espaços de manipulação de cenário, equipamentos etc.

Coxia – passagem estreita entre o espaço de representação e os bastidores.

Fosso da orquestra – espaço localizado em frente ao palco destinado para a orquestra. Normalmente é mais baixo que o palco.

Proscênio – Avanço do palco, para além da boca de cena.

Urdimento – Conjunto de armações de madeira ou ferro que fica sobre o palco, em que se encaixam os equipamentos.



Quarta parede

Convenciona-se chamar quarta parede a parede imaginária que separa o público dos atores. Ela é tratada como parede muitas vezes por ser um obstáculo imaginário: o ator não olha para a plateia, não faz contato com ela.

Muitos encenadores a partir do século XX irão propor a quebra dessa parede, criando interação entre o olhar do ator e do público.

Teatro de bonecos

Teatro que envolve um ator-manipulador e um boneco na interpretação. Pode haver bonecos de diferentes tamanhos, formatos e constituições. É um tipo de teatro muito antigo e comum em diferentes lugares do mundo.

Ainda que associemos do teatro de bonecos ao teatro infantil, há exemplos para diferentes públicos. Seus temas podem ser sociais, políticos, religiosos ou apenas recreativos.



Teatro de rua

A maioria das experiências de teatro de rua se dividem entre o teatro engajado, militante, ou o teatro popular, ligado aos folguedos e tradições populares. Frequentemente tem referências no folclore e na cultura popular, produzindo um enfrentamento e/ou contraposição à linguagem da cultura de massa.

O entendimento da rua como espaço democrático, em que público e performers ficam próximos.

Tragédia

Gênero em que o drama se foca nos conflitos de um ser humano, muitas vezes ligando a forças imponderáveis do destino. São textos que frequentemente lidam com temas do sofrimento.

Performance

Antes de pensarmos exatamente na performance ou na body art precisamos pensar antes em uma expressão artística que as antecede e prepara o terreno para sua existência: os *happenings*.

Segundo a Enciclopédia Itaú Cultural:

O termo happening é criado no fim dos anos 1950 pelo americano Allan Kaprow (1927-2006) para designar uma forma de arte que combina artes visuais e um teatro sui generis, sem texto nem representação. Nos espetáculos, distintos materiais e elementos são orquestrados de forma a aproximar o espectador, fazendo-o participar da cena proposta pelo artista (...). Os eventos apresentam estrutura flexível, sem começo, meio e fim. As improvisações conduzem a cena - ritmada pelas ideias de acaso e espontaneidade - em contextos variados como ruas, antigos lofts, lojas vazias e outros. O happening ocorre em tempo real, como o teatro e a ópera, mas recusa as convenções artísticas. Não há enredo, apenas palavras sem sentido literal, assim como não há separação entre o público e o espetáculo. Do mesmo modo, os "atores" não são profissionais, mas pessoas comuns.

- Se pensarmos na tradução livre da palavra *happenings*, do inglês, acontecimentos, fica mais fácil compreender no que consiste essa expressão.
- O *happening* é uma obra que acontece em determinado tempo e espaço, não podendo nunca ser repetida à exatidão.
- Ainda que o corpo seja o grande suporte para que esse tipo de obra ocorra, não se pode dizer que haja uma encenação ou dramaturgia planejadas anteriormente.
- Um exemplo de *happening* realizado pelo artista Allan Kaprow foi *household* (1964), em que ele dispôs um carro coberto de geleia para que os participantes, qualquer pessoa do público, lambessem.

FLASH MOBS

Possivelmente um herdeiro contemporâneo dos *happenings* seja o flash mob. O flash mob é uma ação em que um grupo de pessoas se reúne de maneira repentina, em algum ambiente público e executa alguma atividade cênica, normalmente uma coreografia. Podem ser críticos, propagandas ou apenas entretenimento. Depois, as pessoas se dispersam como se nada tivesse acontecido. São geralmente organizados pela internet.



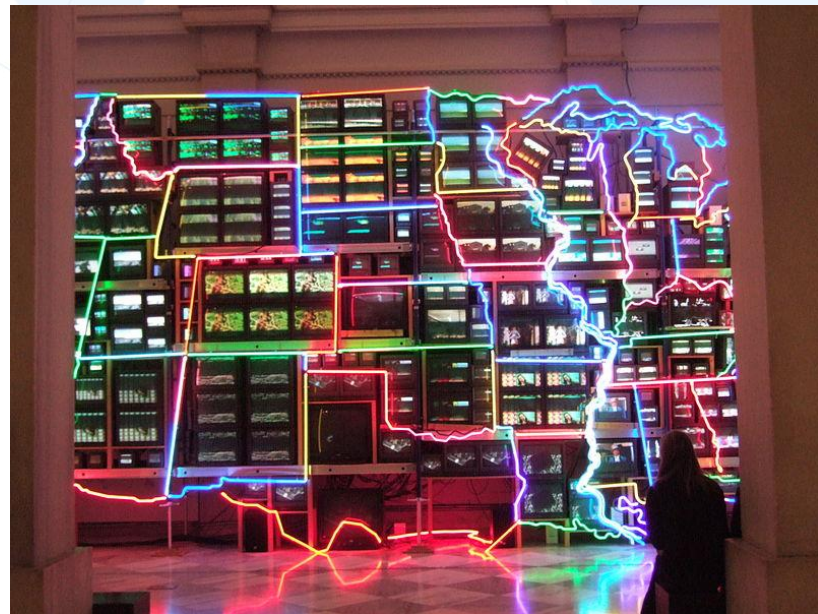
Performance

- Segundo a definição da Enciclopédia Itaú Cultural, a performance é uma “forma de arte que combina elementos do teatro, das artes visuais e da música”.
- São apresentações que podem envolver dança, canto, encenação, mímica etc., realizadas por um performer. Ela surge na segunda metade do século XX nos Estados Unidos.
- A ideia é que a performance repete movimentos cotidianos que, quando realizados de maneira consciente pelo performer diante de um público, se tornam ressignificados. Lembre-se que a arte contemporânea aproxima a criação artística do mundo cotidiano.
- A performance pode, então, articular diferentes modalidades de arte, desafiando as classificações tradicionais. O rompimento da barreira entre arte e vida cotidiana é fundamental para a performance.



(Imagem: Art exhibition "Dis/Connect, 2015". Illma Gore live streamed on Youtube using the audiences comments as inspiration to paint to represent the way a mind thinks with anxiety)

- Um dos principais grupos de performance é o grupo **Fluxus**.
- O Fluxus era formado por um grupo de artistas que questionava os limites do fazer artístico e da cultura, produzindo obras que envolviam música, dança, teatro, poesia, vídeo, fotografia e artes visuais.
- O grupo organiza performances ao longo os anos 1961 e 1963, mobilizando artistas de muitos lugares do mundo, entre eles Yoko Ono (1933), Joseph Beuys (1921 – 1986), Nam June Paik (1932 – 2006) e John Cage (1912 – 1992).
- Uma das performances mais conhecidas de Yoko Ono foi “Cut Piece” (1965). A performance consistia em ficar sentada em um palco com uma tesoura do lado, convidando as pessoas a cortar um pedaço de sua roupa e levar consigo.



Instalação “Eletronic Superhighway: Continental U.S., Alaska and Hawaii”, de Nam-June Paik (1995), Smithsonian American Art Museum. Fonte: Wikimedia Commons

Linguagem híbrida,
misturando diversas
modalidades de arte.

Pode ocorrer em qualquer
ambiente, tanto dentro de
museus e galerias quanto
no espaço público.

O corpo é o principal
instrumento da ação
artística.

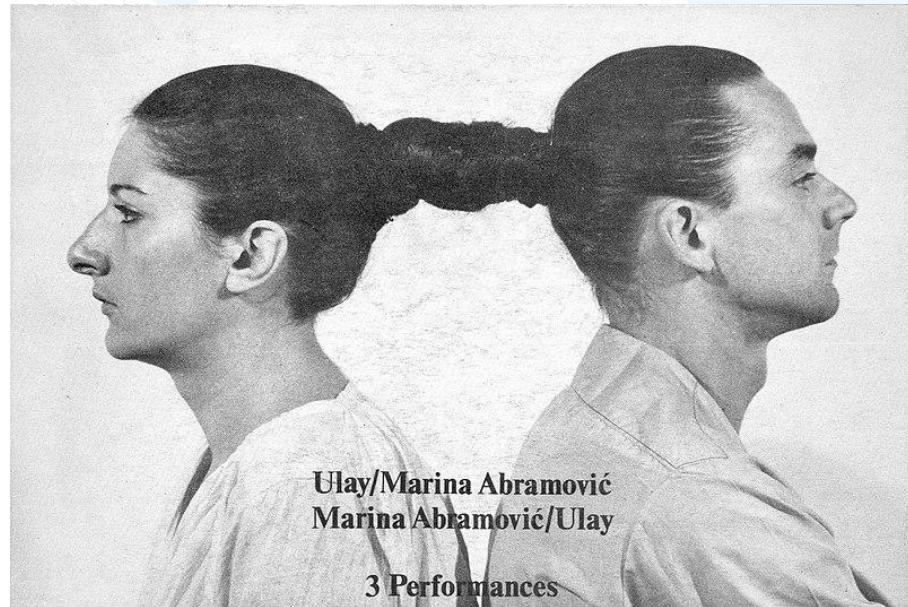
Tem caráter efêmero, ou
seja, ocorre no tempo e
espaço uma vez. Mesmo
que reproduzida, nunca é
igual.

Pode possuir registros em
vídeo ou fotografia.

- Marina Abramović começou sua carreira nos anos 1970 e segue em atividade desde então. Seu trabalho é muito marcado por testar os limites físicos do corpo.
- Suas primeiras performances consistiram em colocar-se em diversas situações de risco, como brincar com facas, ficar sob efeito de drogas poderosas, deitar em meio a uma estrela de fogo e, em **Rhythm 0 (1974)**, uma de suas performances mais famosas, colocar uma série de objetos para serem utilizados em seu corpo da maneira que o público desejasse. Durante essa performance, Marina sofreu uma série de agressões, chegando mesmo a ter uma arma apontada contra si mesma. Seu objetivo era justamente demonstrar que, diante de alguém mais frágil, o público presente era capaz de cometer atos abjetos.
- Ela também produziu uma série de performances com seu então marido, o artista Ulay. Em uma das performances mais famosas dos dois, **Rest Energy (1980)**, Ulay e Marina seguram juntos um arco e flecha: ela segura o arco e ele a flecha, tensionando o fio e apontando na direção do coração de Marina. O receio do público era que, se ele deixasse a flecha escapar, Marina pudesse ser atingida.



**A artista está presente, de Marina Abramović
(2010).**



**Cartaz da apresentação de Marina e Ulay
no Festival Internacional de Performance,
de 1978.**



Obrigada!



@professoracelinagil



professora.celina.gil

Prof. Celina Gil



Estratégia
Vestibulares