

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL**  
**ÁREA DE CONHECIMENTO DE ARTES E ARQUITETURA**  
**LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS**

**MAURÍCIO IGOR CESCÓN**

**Cultura pop construída pelas referências da arte**

**CAXIAS DO SUL**

**2021**

**MAURÍCIO IGOR CESCUN**

**Cultura pop construída pelas referências da arte**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Licenciatura em Artes  
Visuais da Universidade de Caxias do Sul  
como requisito parcial para a obtenção do  
título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientadora Profa.: Dra. Silvana Boone

**CAXIAS DO SUL**

**2021**

**MAURÍCIO IGOR CESCO****Cultura pop construída pelas referências da arte**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de Caxias do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

**Banca Examinadora**

---

Profa. Dra. Silvana Boone (orientadora)

Universidade de Caxias do Sul (UCS)

---

Profa. Me. Sinara Maria Boone (convidada)

Universidade de Caxias do Sul (UCS)

Dedico este trabalho a todos os nerds.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a minha família por todo apoio desde os meus primeiros anos de escola até os dias de hoje;

à minha companheira Caroline por estar sempre ao meu lado dando o suporte mais do que necessário,

E à Profa. Dra. Silvana Boone, que foi o motivo de eu ter entrado no curso de Artes, pela disponibilidade, compreensão e conhecimento na orientação deste trabalho.

## RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso apresenta como tema central a presença da arte na cultura pop e tem como objetivo explorar conceitos de intertextualidade, leitura, releitura e citação acerca de imagens. São apresentados exemplos de obras com suas respectivas releituras a fim de tornar visível o uso da arte como referência visual. A metodologia utilizada foi a consulta bibliográfica a partir de uma pesquisa quantitativa realizada para tentar responder o quanto as imagens da arte inseridas no contexto da cultura pop são reconhecidas como obras de arte pelo seu público consumidor.

**Palavras-chave:** Intertextualidade, releitura, cultura pop, educação, arte.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Guernica de Pablo Picasso	14
Figura 2 - Print de pesquisa feita no google de tatuagens	20
Figura 3 - As meninas de Diego Velázquez	21
Figura 4 - Las meninas de Pablo Picasso	21
Figura 5 - Mona Lisa de Leonardo da Vinci	22
Figura 6 - Print de pesquisa feita no google de releituras da Mona Lisa	23
Figura 7 - Mona Lisa de Fernando Botero	24
Figura 8 - Jardim em Sainte-Adresse de Claude Monet	25
Figura 9 - Jardim no limoeiro de Maurício de Sousa	25
Figura 10 - As meninas da turma de Maurício de Sousa	26
Figura 11 - A sesta de Van Gogh	26
Figura 12 - O cochilo de Maurício de Sousa	27
Figura 13 - Retrato del Papa Inocencio X de Diego Velázquez	28
Figura 14 - Estudo do retrato do Papa Inocência X de Velázquez de Francis Bacon	29
Figura 15 - Study for Portrait VIII de Francis Bacon	29
Figura 16 - Study for the Head of a Screaming Pope de Francis Bacon	30
Figura 17 - Study after Velazquez I de Francis Bacon	31
Figura 18 - Latas de Sopa Campbell Andy Warhol	33
Figura 19 - A Morte de Marat de Jacques-Louis David	35
Figura 20 - The drunkening of Stark de Marco d'Alfonso	36
Figura 21 - Velho guitarrista cego de Pablo Picasso	37
Figura 22 - Death, the old guitarist de Cynthia Sousa	38
Figura 23 - Pietá de Michelangelo Buonarotti	39
Figura 24 - A morte do Capitão Marvel de Jim Starlin	40
Figura 25 - Pôster do Filme Guerra nas Estrelas	41
Figura 26 - Print do episódio Casa da Árvore dos Horrores IV dos Simpsons	44
Figura 27 - Autorretrato de Van Gogh	45
Figura 28 - A Persistência da memória de Salvador Dalí	45
Figura 29 - Comparação entre referência da obra de Van Gogh e a releitura dos Simpsons	46
Figura 30 - Comparação entre referência da obra de Dalí	

e a releitura dos Simpsons	46
Figura 31 - Watchmen de Butcher Billy	47
Figura 32 - Os amantes I de René Magritte	48
Figura 33 - Comparação entre referência da obra de Magritte e a releitura de Butcher Billy	48
Figura 34 - Personagem Ghostface do filme Pânico	49
Figura 35 - O grito de Edvard Munch	50
Figura 36 - Comparação entre referência da obra de Munch e a cena do filme Pânico	51
Figura 37 - Imagem promocional do Filme Deadpool	52
Figura 38 - A criação de Adão de Michelangelo Buonarotti	52
Figura 39 - Comparação entre referência da obra de Michelangelo e o material do filme Deadpool	53
Figura 40 - Cena do filme As Aventuras do Barão Munchausen	54
Figura 41 - O nascimento de Vênus de Sandro Botticelli	55
Figura 42 - Comparação entre referência da obra de Botticelli e a cena do filme As Aventuras do Barão Munchausen	55



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>RODEADOS POR IMAGENS.....</b>	<b>13</b>
2.1	Leitura de imagem.....	13
2.2	Releitura de obras.....	18
2.2.1	História da arte como referência.....	19
2.2.1.1	Picasso relendo Velázquez.....	20
2.2.1.2	Mona Lisa: a "relida".....	22
2.2.1.3	Mauricio de Sousa e a releitura nos quadrinhos.....	25
2.2.1.4	Citação na Arte.....	28
<b>3</b>	<b>A CULTURA POP.....</b>	<b>33</b>
3.1	O dia da toalha e o Dia do orgulho nerd.....	41
<b>4</b>	<b>PESQUISA QUANTITATIVA: a arte é mesmo pop?.....</b>	<b>44</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>58</b>
<b>6</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>62</b>
<b>7</b>	<b>APÊNDICE.....</b>	<b>64</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Desde sempre, a arte serviu como fonte de referência e conhecimento para diversas áreas dentro da cultura e da criação pop. Com o crescimento constante das culturas de massa, a partir dos anos 1960 e através dos diferentes meios de comunicação, percebe-se que o universo visual vai retomando imagens de referência e, portanto, faz-se necessário construir uma base conceitual para entender a relevância do reconhecimento dessas referências.

A cultura pop, a cultura como um entretenimento criado para grandes audiências, vem em uma crescente e hoje é um dos maiores mercados do mundo. Filmes, séries, streaming, quadrinhos, eventos e muitos outros temas fazem parte deste universo. O autor deste Trabalho de Conclusão de Curso se vê dentro destes dois nichos que vem a se encontrar neste projeto: o universo da arte e o da cultura pop.

O *insight* para execução do tema foi um *teaser/trailer* do filme Zack Snyder's Justice League<sup>1</sup> que apresenta releituras de obras em algumas cenas. O filme, além de trazer referências à arte, surgiu de uma comoção popular: o diretor se afastou no meio do projeto devido a problemas pessoais e após o lançamento divulgou que o filme não estaria de acordo com a visão que ele tinha idealizado. A *hashtag* *#releasethesnydercut* ganhou força nas redes sociais e o filme foi relançado com maior duração três anos depois, então com a versão do diretor.

Com todo o *hype*<sup>2</sup> acerca do filme, canais da plataforma youtube, que conversam com milhões de pessoas mensalmente, passaram a analisar todo e qualquer material que fora lançado antes do filme. Um desses canais, chamado Batcaverna, fez análise deste *teaser* e, na sua visão, eram releituras de imagens bíblicas. Frente a isso, o autor deste TCC se perguntou o quanto as pessoas conseguem entender as referências que estão presentes no dia a dia.

É sabido que a arte está presente no universo da cultura pop e é fonte de inúmeras referências, sejam elas visuais ou conceituais. Analisando o contexto da cultura pop e, a partir do desenvolvimento do mercado de filmes, videogames e

---

1 O *teaser* apresenta o seguinte contexto: Impulsionado pela restauração de sua fé na humanidade e inspirado pelo ato altruísta do Superman, Bruce Wayne convoca sua nova aliada Diana Prince para o combate contra um inimigo ainda maior, recém-despertado. Juntos, Batman e Mulher-Maravilha buscam e recrutam com agilidade um time de meta-humanos, mas mesmo com a formação da liga de heróis sem precedentes o ataque ao planeta ainda pode ser catastrófico.

2 Hype é o exagero de algo, ou em marketing uma estratégia para enfatizar alguma coisa, ideia ou um produto. É um assunto que está dando o que falar, é algo que está na moda e que é comentado por todo mundo.

veículos da cultura pop em geral, surge o questionamento sobre a arte como presença e assim, este TCC justifica-se ao tornar visível essa presença. Para tanto, buscar-se-á responder à seguinte questão: a presença de Arte dentro da cultura pop contribui para as pessoas se interessarem por Arte?

Ao tentar responder essa questão, este TCC tem por objetivo maior entender a relação de causa e consequência de pequenos contatos com a arte e despertar o interesse dentro de plataformas de streaming, cinema e Youtube, que são do interesse das pessoas. Assim, tentar-se-á entender os conceitos de leitura de imagem, entender os conceitos de releitura de imagem, estudar consumo de cultura pop, desenhar o cenário e a presença da Arte na cultura pop atual, bem como, investigar o despertar de interesse com este contato com Arte.

Diante de um cenário altamente rico em referências, faz-se necessário embasar com teoria a intertextualidade dentro da arte, investigando bibliografias pontuais sobre a arte e educação, sobre a cultura pop, bem como outras intersecções com a arte e a comunicação. E, a partir dessa contextualização teórica, num segundo momento passaremos para a etapa da pesquisa quantitativa, feita através do *Google Forms*.

Esta pesquisa, feita de forma completamente espontânea pelos seus participantes, conta com a adesão de aproximadamente 100 pessoas, e tem por objetivo buscar a comprovação de o quanto pessoas comuns, que não estudam arte diretamente, conseguem reconhecer referências em materiais que poderiam estar no seu cotidiano, com ou sem sugestionamento proposto na pergunta.

Passando estes dois momentos deste projeto, um de contextualização e teorização e outro de pesquisa quantitativa, buscaremos chegar à conclusão da questão problema deste TCC: se as pessoas reconhecem essas referências que as bombardeiam e, identificando ou não, e se isso pode servir de apoio para se trabalhar arte, principalmente no contexto da arte educação em sala de aula.

Com isso chegamos aos objetivos maiores do autor deste trabalho, ao finalizar a Licenciatura em Artes Visuais e ao que este TCC se propõe também, que é integrar o conhecimento teórico às práticas do ensino da arte.

A cultura pop faz parte do cotidiano dos jovens e a grande maioria dos jovens tem acesso à televisão, videogames e principalmente à internet. Visto que os alunos consomem cultura pop, seja pela mídia ou pela própria publicidade e propaganda, a arte se presentifica nesses materiais, porém, percebe-se que os jovens são

bombardeados por referência de arte, sabendo ou não disso. Então este TCC tem o intuito de identificar essas situações existentes e verificar a possibilidade de utilizar isso a favor de uma melhor compreensão de arte.

O segundo capítulo destaca a presença da arte no nosso dia a dia: conceitos como leitura de imagem e releitura são evidenciados, bem como alguns exemplos desses tópicos levantados.

No terceiro capítulo, a cultura pop é conceituada e uma breve contextualização histórica é referendada a fim de explicitar este universo.

O quarto capítulo é o encontro dos dois mundos trabalhados nos capítulos anteriores. Através de uma pesquisa quantitativa foi criado um cenário para evidenciar a resposta da questão que motivou este Trabalho de Conclusão de Curso em torno do reconhecimento da arte na cultura pop.

Por fim, tentar-se-á responder os questionamentos deste trabalho nas considerações finais.

No Apêndice deste trabalho de conclusão encontra-se o plano de ensino que propõe uma situação de sala de aula, levando em conta todo o aprendizado adquirido ao longo deste semestre.

## 2. RODEADOS POR IMAGENS

O ser humano, dotado dos cinco sentidos - entre eles a visão - é um ser visual e na sua percepção de mundo constata: somos rodeados por imagens. A todo instante fazemos a leitura do contexto em que vivemos, no dia a dia, no trabalho, na publicidade etc. Todas essas imagens são repletas de signos que decodificamos naturalmente.

Por isso, saber ler imagens é uma possibilidade para entendermos melhor o mundo e as coisas ao nosso redor, decodificando códigos, nem sempre explícitos na sociedade e nos meios de comunicação aos quais convivemos cotidianamente.

### 2.1 Leitura de Imagem

O termo leitura começou a ser usado nos anos 1980, quando foi apresentada a Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa, que consiste em três vértices, sendo uma delas a própria leitura e as outras duas compostas por produção e contextualização. Barbosa sempre foi uma defensora do ensino através da leitura de imagens.

A imagem, quer seja ela figurativa ou abstrata, é um âmbito de realidade, não apenas um objeto. Imersos num humanismo baseado na dominação de objetos, tem sido difícil para os educadores entenderem a importância da imagem, da reflexão sobre ela, da percepção de seu sentido, da sua produção estética através da arte e da sua dedução através dos meios de comunicação. Reflexão sobre a imagem é algo que tem lugar em muito poucas escolas e isso resulta em consequências nefastas não só para a compreensão da obra de arte, mas também para uma apreciação crítica da televisão (BARBOSA, 1998, p. 44).

A fruição é a ação de apreciar, ler a imagem, usufruir de algo. A fruição artística remete a obter prazer através de alguma forma de arte. Essa fruição está diretamente ligada a um sentimento de contemplação e felicidade e pode ou não estar ligado a uma contemplação visual. Por vezes se dá o nome de gozo estético (TREVISAN, 2012).

Quando falamos de leitura, não estamos falando apenas do que está escrito, já que existe o uso do termo para mapas, diagramas, notas musicais etc. A leitura pode ser empregada metaforicamente também, abrangendo assim obras de arte.

Ler é fazer implicitamente perguntas ao texto. Mesmo quando não nos damos conta de que estamos interpretando um texto, estamos lhe

perguntando algo. Compreender um texto é ter as perguntas respondidas por ele. Fazemos perguntas sempre, mesmo que inconscientemente. Fazemos para significar o mundo pois o ser humano tem a necessidade de interpretar tudo desde a mais tenra idade. (ROSSI, 2011, p.18).

Quando trazemos o conceito de leitura para o universo da arte, podemos, através dela, interpretar uma obra, passando pela contextualização histórica, a época em que o artista viveu, relações contemporâneas, entre outros. Uma vez que a obra de arte não visa a objetos exteriores, a atenção precisa concentrar-se em quem a frui. Um observador pode ter uma interpretação diferente de outros, ou até mesmo do sentido que o autor da obra pode ter dado para sua criação, visto que a leitura de um quadro, por exemplo, é um exercício ativo e não passivo, a experiência vai depender da bagagem do espectador, seja essa bagagem artístico-cultural ou experiência de vida.

Um leitor da obra Guernica de Picasso (Figura 1) que não teve acesso a história de vida do autor poderá não decodificar alguns dos significados da pintura. Se não soubesse que o título da obra é Guernica não conseguiria relacionar com a cidade de mesmo nome da Espanha e da mesma forma, sem saber da existência da cidade, o contexto político se perde também. Se não tem conhecimento histórico do período em que ocorreu a guerra civil espanhola tampouco vai atribuir sentido. E, por fim, se não conhece os signos ali empregados não vai entender que a vela ali representada pode remeter à esperança ou que o olho iluminado faz ligação à figura divina.

Figura 1: Pablo Picasso. Guernica. 1937.782,5 x 351 cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Museo Reina Sofia. Disponível em:

<https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/guernica>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

Conforme Armino Trevisan (2002), "toda arte, figurativa ou não, deve ser olhada como simples organização estruturada de formas visuais, deve-se objetar que a apreciação é um modo complexo de ver, que ocorre em vários níveis simultaneamente." Assim, pode-se entender que ler é interpretar, mas essa interpretação depende da bagagem social/cultural de cada leitor.

O conceito de leitura está intrinsecamente ligado ao alfabetismo visual. Conforme Donis A. Dondis(1991), o alfabetismo significa que um grupo compartilha o significado atribuído a um corpo comum de informações e o modo visual constitui todo um corpo de dados que podem ser usados para compor e compreender mensagens.

Visualizar é ser capaz de formar imagens mentais(...) Porém, de um modo ainda mais misterioso e mágico, criamos a visão de uma coisa que nunca vimos antes. Essa visão, ou pré-visualização, encontra-se estreitamente vinculada ao salto criativo e à síndrome de heureka, enquanto meios fundamentais para a solução de problemas. E é exatamente esse processo de dar voltas através de imagens mentais em nossa imaginação que muitas vezes nos leva a soluções e descobertas inesperadas. (DONDIS, 1991, p.14).

Assim, Dondis reforça que existem elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos e que podem ser utilizados para a criação de mensagens visuais claras e o conhecimento desses elementos pode levar a uma melhor compreensão das mensagens visuais.

Aprendemos sobre coisas das quais não temos contato direto através dos meios visuais, de demonstrações e de exemplos. Muitas vezes ver um processo já nos proporciona conhecimento suficiente para entender seu funcionamento. Essa observação serve não somente como um recurso para o aprendizado, mas também como forma de estabelecer relações com a nossa realidade.

Contudo, o alfabetismo visual não é um sistema lógico como as linguagens, que são sistemas inventados pelo homem para codificar, armazenar e codificar informações.

Hoje, a arte não pode ser vista como algo isolado da vida das pessoas e, ao contrário, entra no universo lúdico do coletivo através de inúmeras formas: jornais, revistas, televisão, serviços de *streaming*<sup>3</sup>, internet etc. É através da leitura de

---

<sup>3</sup> O *streaming* é a tecnologia de transmissão de dados pela internet, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo. Youtube, plataforma de vídeos, Netflix, plataforma de filmes e Spotify, plataforma de música são os principais expoentes da atualidade, cada um dentro do seu nicho.

imagem que conseguimos fazer uma leitura crítica do mundo, isto é, interpretar e posicionar-se criticamente frente a realidade ao seu redor. Para chegar na parte crítica faz-se necessário desenvolver-se esteticamente.

(...) para valorizar os aspectos inaproveitados da realidade, mantendo o homem em situação de estranheza perante o universo. Sim, a luta pela vida conduz o homem a uma certa monotonia, senão ao cansaço. Ora, a função estética evita que ele caia na automatização. Graças a ela, O Homem toma progressivamente consciência de si próprio, e projeta semelhante consciência na realidade que o cerca. (TREVISAN, 2002, p.78).

Essa é a função que o autor atribui à arte, de captar o que vai além do simples olhar, que entra no intangível, o lúdico. A função estética tem valor para aperfeiçoamento de técnicas artesanais, como um pintor que pode fazer estudo de luz e sombra, por exemplo, mas encontra apoio nesse prazer desinteressado de contemplação e até, posteriormente, discussões sociais acerca dessa observação da obra. Nessa direção, podemos dizer que cada obra é uma "obra aberta", conforme Umberto Eco:

Obra aberta como proposta de um "campo" de possibilidades interpretativas, como configuração de estímulos dotados de uma substancial indeterminação, de maneira a induzir o fruidor a uma série de "leituras" sempre variáveis; estrutura, enfim, como "constelação" de elementos que se prestam a diversas relações recíprocas. (ECO, 1991, p.149).

Visto que a obra de arte relaciona-se não apenas com indivíduos mas também com a realidade social no seu conjunto, cada um tem uma vivência diferente, e apesar de muitos signos terem sentido num senso comum, muitos outros podem ter sentidos muito particulares. E através dessa emoção estética é possível se relacionar com algo interior, percepções, sentimentos, quebrando barreiras interpostas por nós. Tudo isso pode compor o conhecimento e o desenvolvimento estético de cada indivíduo.

Maria Helena Wagner Rossi (2011) classificou em três níveis de desenvolvimento estético: no nível um, o tema da imagem é o que ela representa. A interpretação é focada nos aspectos concretos. Não existe a ideia de que o artista tem intencionalidade e autonomia para usar metáforas ou expressar algo que não está concretamente representado. Nele, o julgamento estético está baseado nos atributos do mundo que ali estão representados. O artista é um copista. No nível dois, o sentimento do artista foi transferido para a obra; há um reconhecimento de subjetividade do artista. O julgamento está restrito ao sentimento que o artista tinha



no momento da execução da obra. Por exemplo, dizer que é uma obra triste pois o autor se sentia triste no momento. Esse é um pensamento intermediário entre nível um e três.

E, ainda segundo Rossi (2011), no nível três, a leitura transcende o concreto, ignorando as representações reais. O significado já não está mais no mundo, nem dentro do artista mas sim, na subjetividade do artista e do leitor; o julgamento revela sentido abstrato dos elementos da obra. Os níveis de desenvolvimento estético não denominam as pessoas, mas sim suas ideias; uma pessoa pode ter uma ideia de nível um e nível três na leitura da mesma obra.

A apreciação combina vários níveis e maneiras de olhar que se fundem e se influenciam mas mantendo sua independência. É possível ter várias ideias de níveis diferentes que de alguma forma possuem influência uma sobre a outra.

Já Trevisan (2012) divide a leitura em cinco modalidades: a leitura biográfico-intencional, a leitura cronológico-estilística, a leitura formal, a leitura iconográfica e a leitura iconológica. Na leitura biográfico-intencional o artista tem sua ideia de um lampejo. Esse, que abrangerá não só as aptidões já constituídas mas de tudo que ele absorveu do seu ambiente e sua experiência. A leitura biográfica reduz o autor a somente um reflexo social de sua época e ambiente.

Por sua vez, a leitura cronológico-estilística o artista não só aprende um ofício, uma técnica, mas os hábitos visuais do seu período. Todo o artista cria a partir do que lhe ensinaram a ver e do que ele próprio vê.

Na leitura formal é necessário definir um conceito chave: a forma. Existem duas espécies de formas: a natural e a artificial. A primeira é a configuração geral das coisas, como a forma de uma flor, de um homem - a segunda é a configuração imaginada e produzida pelo homem, se utilizando de diferentes materiais. Temos que destacar também dois elementos: a organização e a evidência. O que se vê e o que não se vê.

Na leitura iconográfica, segundo o autor, o foco está nos elementos não formais da obra. A iconografia é importante para a compreensão de Arte. A leitura iconográfica torna-se especialmente útil para o conhecimento de determinadas épocas da história, bem como para o conhecimento de determinada religião e a própria história da arte. Qualquer imagem de um período relaciona-se com toda a evolução da sociedade, portanto também com seus elementos socioeconômicos.

A leitura iconológica, por fim, visa definir a concepção de mundo que se reflete numa determinada expressão artística. Ou seja, pretende ler a "atitude que o homem de uma outra época adota espontaneamente perante a realidade, não só quando pretende representar artisticamente, mas sempre que atua sobre ela ou sobre ela reflete" (TREVISAN, 2002, p. 154).

Todos esses níveis funcionam como uma espécie de escada para o desenvolvimento estético, esse que é a capacidade de fazer relações de imagens ou obras de arte a pensamentos estéticos, cujo desenvolvimento deve ser trabalhado a vida toda. Estudantes e/ou outras pessoas que têm contato com a arte desde a sua formação inicial evoluem mais rápido sua compreensão estética.

Em uma aula do curso de Licenciatura em Artes Visuais, a professora Maria Helena Rossi declarou: "Só se aprende arte com arte". Essa frase marcou a percepção do autor deste TCC sobre o que é e o que pode ser a arte. Até aquele momento, erroneamente, acreditava-se que a familiaridade com alguns aspectos psicológicos poderiam facilitar o entendimento de Arte de uma pessoa, como por exemplo, um psicanalista teria mais facilidade de observar o lúdico. Mas isso se mostrou incorreto na apresentação da pesquisa qualitativa feita durante o desenvolvimento da disciplina, aos moldes da pesquisa desenvolvida e publicada no livro "Imagens que falam: leitura da arte na escola" (ROSSI, 2011).

## 2.2 RELEITURAS DE OBRAS

Para falarmos de releitura é necessário desenvolver o conceito de intertextualidade. A palavra tem origem no livro "La Révolution du langage poétique" de Julia Kristeva lançado em 1974, e define intertextualidade como a construção de um texto através de um mosaico de citações, absorção e transformação de outro texto. Adaptando para o contexto da arte podemos definir como a referência que uma obra faz a outra.

Na arte, existem formas de fazer essa intertextualização. Releitura e citação são as que iremos trabalhar na sequência.

A releitura é um recurso comum em diferentes linguagens, desde a arte até às campanhas publicitárias. É um processo que vai muito além de recriar, reproduzir. Reler é dar um novo sentido a uma obra de arte. Ressignificar é uma forma de recriar a obra referida e até homenageá-la.

Rer ler é ler novamente, é interpretar, é criar novos significados. Quando interpretamos, através da pintura, um objeto do meio ambiente natural ou construído, um objeto do nosso cotidiano, feito pelo homem, Estamos fazendo releitura? E quando interpretamos, em pintura, uma obra-de-arte, uma imagem produzida por um artista é releitura? Depende dos nossos propósitos. Se a ideia é recriar o objeto, é reconstruí-lo no outro contexto com novo sentido, penso que sim. (PILLAR, 2002, p.18).

A releitura é uma prática de construção do conhecimento da arte na escola, mas é necessário ter a compreensão correta do que vem a ser uma releitura na sua essência para evitar algumas falsas interpretações.

Uma forma de utilização do recurso é para um maior aprendizado sobre os artistas, movimentos ou suas técnicas. É um bom ponto de partida para criação, visto que muitas vezes é preciso de um estímulo para dar início a atividade. Mas ressalta-se que é importante que a marca individual do aluno apareça, caso contrário estamos falando de cópia.

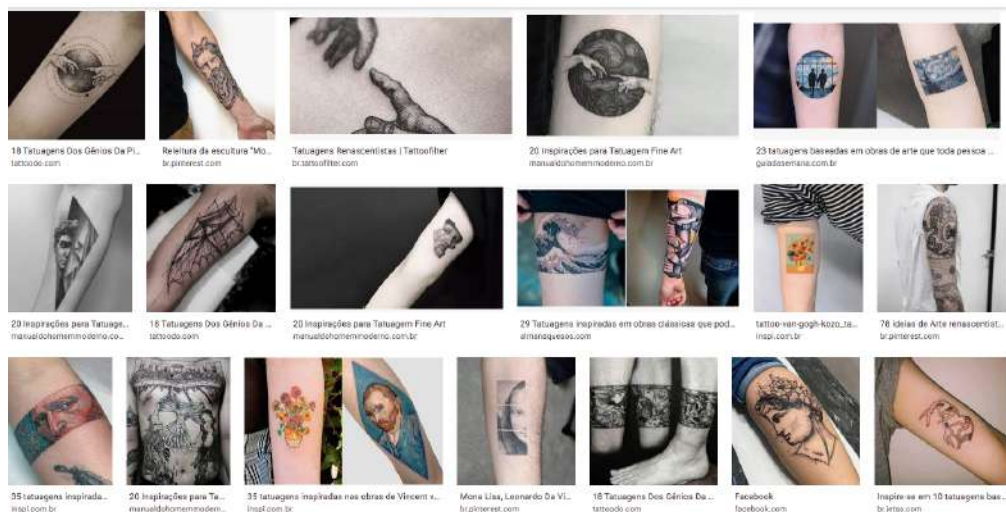
O que difere a releitura da cópia? Para Pillar (2002) há uma grande distância entre os dois conceitos. A cópia diz respeito à reprodução da obra, com entendimento e aprimoramento da técnica aplicada. Tem o objetivo de chegar o mais próximo possível da obra referenciada, sem transformação, sem interpretação, apenas uma reprodução. Enquanto na releitura existe a transformação e a interpretação com base numa obra de referência.

Ao longo da história da arte existe uma grande quantidade de releituras feitas por artistas famosos. A seguir veremos algumas obras e suas respectivas releituras, para fins de contextualização.

### **2.2.1 História da arte como referência**

O autor deste trabalho de conclusão lembra de, alguns anos atrás, interagir com vários tatuadores que faziam uma reunião semanal para estudo de pintura e técnica. Eles escolhiam um artista/obra e tentavam reproduzir em tela o mais próximo possível, geralmente com tinta acrílica. A ideia naqueles encontros era de estudar anatomia, técnicas de sombreamento, de pintura e construção da imagem. O que chama a atenção, no momento deste TCC, é o fato deles sempre escolherem artistas famosos, principalmente renascentistas. Desde sempre, tatuadores têm admiração pela história da arte como um todo, e é muito comum ver grandes obras representadas em tatuagens.

Figura 2: Print de pesquisa feita no google.



Fonte: Google. Disponível em:

<[https://www.google.com/search?q=tatuagens+de+obras+renascentistas&tbm=isch&ved=2ahUKEwjK3qag3orxAhVos5UCHWayCAMQ2-cCegQIABAA&aq=tatuagens+de+obras+renascentistas&gs\\_lcp=CgNpbWcQA1DLQVihUmCIU2gAcAB4AIABggGIAfslkgEEMC4xM5gBAKABAAoBC2d3cy13aXotaW1nWAE&scient=img&ei=vMzAYOSQKOjm1sQP5uSiGA&bih=881&biw=1650](https://www.google.com/search?q=tatuagens+de+obras+renascentistas&tbm=isch&ved=2ahUKEwjK3qag3orxAhVos5UCHWayCAMQ2-cCegQIABAA&aq=tatuagens+de+obras+renascentistas&gs_lcp=CgNpbWcQA1DLQVihUmCIU2gAcAB4AIABggGIAfslkgEEMC4xM5gBAKABAAoBC2d3cy13aXotaW1nWAE&scient=img&ei=vMzAYOSQKOjm1sQP5uSiGA&bih=881&biw=1650)>. Acesso em: 9 de junho de 2021.

Mas, para além dos tatuadores, os artistas do Renascimento e muitos outros serviram de referência para muitos artistas ao longo da história.

### 2.2.1.1 - Picasso relendo Velázquez

Pablo Ruiz Picasso (1881-1973) é considerado um dos artistas mais importantes do século XX e talvez um dos artistas mais conhecidos de todos os tempos, sendo o principal expoente do movimento conhecido como Cubismo<sup>4</sup>. Em determinado momento da sua carreira como artista, fez releituras de obras de outros artistas<sup>5</sup>. Destaca-se no contexto deste TCC, a obra "As meninas" (Figura 3). Esta que utilizou a obra de mesmo nome do pintor barroco Diego Velázquez(1599-1660) para fazer sua releitura quase trezentos anos depois da original (Figura XX).

Velázquez foi um pintor espanhol, considerado um dos maiores nomes do Barroco europeu<sup>6</sup>. Pela sua fama de bom retratista se tornou o pintor da corte de

<sup>4</sup> Segundo Little (2004), o cubismo foi um movimento modernista do início do século XX. As principais características do estilo são volume achatado, perspectiva confusa, colagem, múltiplos pontos de vistas, formas cúbicas entre outras.

<sup>5</sup> <http://www.picasso.com/life.aspx>

<sup>6</sup>

<https://www.museodelprado.es/en/the-collection/artist/velazquez-diego-rodriguez-de-silva-y/434337e9-77e4-4597-a962-ef47304d930d?searchMeta=velazquez>

Felipe IV da Espanha. O destaque de suas obras é o realismo e os efeitos de luz e sombra.

Figura 3: Diego Velázquez. As meninas. 1656. 318x276 cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Museo Del Prado. Disponível em:

<<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/las-meninas/9fdc7800-9ade-48b0-ab8b-edee94ea877f>>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

Figura 4: Pablo Picasso. Las meninas. 1957. 194x260 cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Museu Picasso de Barcelona. Disponível em:  
<<http://www.bcn.cat/museupicasso/ca/colleccio/mpb70-433.html>>. Acesso em: 24 de maio de 2021.

Podemos ver que na Figura 4, Picasso utiliza a mesma disposição de elementos que a obra original de Velázquez mas, com seu estilo cubista.

#### 2.2.1.2 - Mona Lisa: a "relida"

Sem dúvidas, o artista mais "relido" ao longo dos anos é Leonardo Da Vinci (1452-1519). Nascido na Itália, foi pintor, escultor, engenheiro, cientista, escritor e inventor italiano, é considerado um gênio da humanidade<sup>7</sup>. Como um dos expoentes do Renascimento seu trabalho tinha como característica o realismo, a simetria e o uso de luzes e sombras. É o autor de Mona Lisa (Figura 5), talvez a obra mais conhecida de todos os tempos.

Figura 5: Leonardo Da Vinci. Mona Lisa. 1503-06. 77x53 cm. Óleo sobre tela.



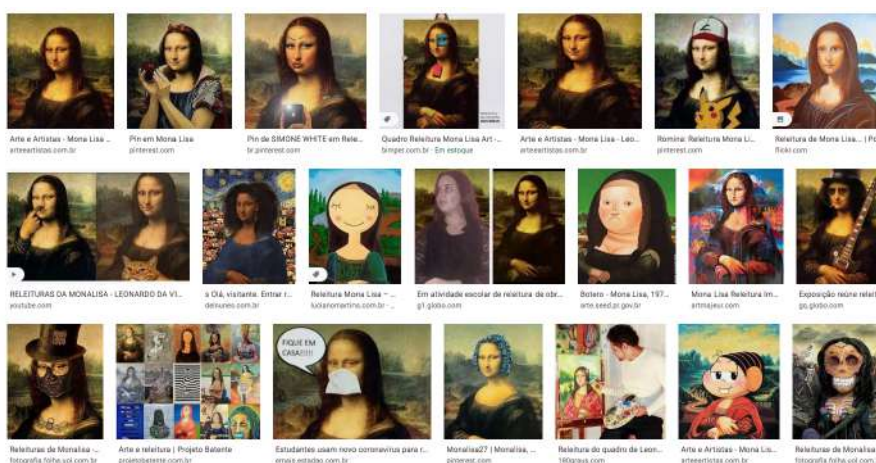
Fonte: Museu do Louvre. Disponível em:  
<<https://www.louvre.fr/en/explore/the-palace/from-the-mona-lisa-to-the-wedding-feast-at-cana>>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

---

<sup>7</sup> <https://www.rct.uk/collection/search#/21/collection/912726/a-portrait-of-leonardo>

Outras obras de Leonardo ficaram bastante conhecidas, como A última ceia (1498) e Dama com Arminho (1489-1490). Suas obras inspiraram, e inspiram até hoje, tanto artistas quanto inúmeros segmentos da comunicação que se utilizam de suas imagens. Mona Lisa foi obra de releitura incontáveis vezes, desde outros artistas até diversas peças publicitárias (Figura 6).

Figura 6: Print de pesquisa feita no google.



Fonte: Google. Disponível em:

<[https://www.google.com/search?q=monalisa+releitura&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiRu\\_SaruJwAhWjF7kGHWaaD\\_AQ\\_AUoAXoECAEQAw&biw=1650&bih=881](https://www.google.com/search?q=monalisa+releitura&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiRu_SaruJwAhWjF7kGHWaaD_AQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1650&bih=881)>. Acesso em: 24 de maio de 2021.

Prova disso é o Gioconda Project<sup>8</sup>, projeto sem fins lucrativos que reuniu 203 artistas de 51 países para reler a famosa obra de Da Vinci e chegou ao impressionante número de 223 releituras fazendo exposições por vários lugares do mundo.

Entre os artistas que buscaram em Da Vinci suas referências encontra-se Fernando Botero (1932), pintor e escultor colombiano que ficou famoso por criar obras figuras com formas mais rechonchudas, o que acabou sendo batizado pelo nome de “Boterismo”<sup>9</sup>, tem na sua trajetória algumas releituras nesse seu estilo próprio, incluindo a Mona Lisa (Figura 7).

<sup>8</sup> <https://giocondaproject.org/>

<sup>9</sup> <https://www.banrepcultural.org/bogota/museo-botero>

Figura 7: Fernando Botero. Mona Lisa. 1978. 183x166 cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Google Arts and Culture. Disponível em:

<https://artsandculture.google.com/asset/monalisa/OwG2Tsb1erVytQ?hl=pt>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

Na sua releitura da Mona Lisa, podemos perceber que ele se apropria de algumas características da obra original, como a personagem na mesma posição e o sorriso, mas tudo isso com contornos mais avantajados, fazendo com que a protagonista ocupe um espaço maior na tela, dando menos destaque para a paisagem de fundo

### 2.2.1.3 - Mauricio de Sousa e a releitura nos quadrinhos

Em janeiro de 2001, Maurício de Sousa, o criador de alguns dos personagens de história em quadrinhos mais relevante do Brasil, a Turma da Mônica, lançou um livro com releituras de famosas obras de artes, de diversos períodos, de artistas como Da Vinci, Manet, Renoir, Velázquez, entre outros, incluindo obras como Jardim em Sainte-Adresse (1867), a já citada As meninas (1867) e A sesta (1890). Podemos ver nas obras a seguir (Figuras 8, 9, 10, 11 e 12) que o mote deste projeto



foi de recriar as obras com os personagens que compõem A turma da Mônica<sup>10</sup> com o estilo do Maurício de Sousa, configurando um exemplo de releitura.

Figura 8: Claude Monet. Jardim em Sainte-Adresse. 1867. 98x130 cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Met Museum. Disponível em:

<<https://www.metmuseum.org/pt/art/collection/search/437133>>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

Figura 9: Maurício de Sousa. Jardim no Limoeiro. 1994.



Fonte: Livro História em Quadrões, 2001 p.28

---

<sup>10</sup> Turma da Mônica é uma série de histórias em quadrinhos brasileira criada pelo cartunista e empresário Maurício de Sousa

Figura 10: Maurício de Sousa. As meninas da turma. 1993.



Fonte: Livro História em Quadrões, 2001 p.19

Figura 11: Van Gogh. A sesta. 1890. 73x91 cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Musée d'Orsay. Disponível em:

[https://www.musee-orsay.fr/en/collections/works-in-focus/search/commentaire\\_id/the-siesta-7155.html?tx\\_commentaire\\_pi1%5BpidLi%5D=509&tx\\_commentaire\\_pi1%5Bfrom%5D=841&cHash=f327833f98](https://www.musee-orsay.fr/en/collections/works-in-focus/search/commentaire_id/the-siesta-7155.html?tx_commentaire_pi1%5BpidLi%5D=509&tx_commentaire_pi1%5Bfrom%5D=841&cHash=f327833f98)> Acesso em: 18 de maio de 2021.

Figura 12: Maurício de Sousa. O cochilo. 1993.



Fonte: Livro História em Quadrões, 2001 p.42

#### 2.2.1.4 - Citação na Arte

É importante também ressaltar que existe o conceito de citação, esse que muitas vezes se confunde por releitura.

"(...) uma citação estabelece uma correspondência entre dois sistemas semióticos, S1 citado e S2 citante, cada um composto de dois elementos, um sujeito (A1 ou A2) e um texto (T1 ou T2). Daí decorrem quatro relações entre elementos extraídos cada um de um dos dois sistemas: T1-T2, A1-T2, T1-A2 e A1-A2. Toda citação engendra esses quatro pares simples e virtuais; cabe à leitura, à interpretação, enquanto negociação das diferenças, fazer com que eles existam, que eles se realizem, revestindo ou não cada relação potencial de um valor efetivo: o de símbolo, de índice, de diagrama ou de imagem, que designam os quatro valores correspondentes às quatro relações simples. Esses valores compõem uma tipologia formal da citação, com quatro casas, cuja predominância de uma sobre as outras é reconhecida pela leitura." (COMPAGNON, 1996, p.150).

Na citação, conforme Ana Amália Barbosa (2005) no texto presente no livro "Releitura, citação, apropriação ou o quê?" há uma referência indireta a outros artistas e a movimentos estéticos ou quando se faz uso de uma paleta de cores ou modo de trabalho, técnica do artista citado. O limite entre a citação e a releitura é tênue e é possível se utilizar dos dois recursos em uma mesma obra.

Francis Bacon (1909-1992) foi um pintor anglo-irlandês nascido em Dublin, na Irlanda. Seu trabalho é mais conhecido como audaz, austero, e frequentemente grotesco ou imagem de pesadelo<sup>11</sup>. Entre 1951 e 1965, a partir da obra de Velázquez, Retrato del Papa Inocencio X (Figura 13), fez aproximadamente 45 estudos, variações e reações ao quadro (Figuras 14, 15, 16 e 17). Independente das interpretações conceituais que podemos atribuir as obras de Bacon, podemos ver que existe uma citação sendo feito da obra original, onde ele mantém o personagem central, o papa, atribuindo novas características.

Figura 13: Diego Velázquez. Retrato del Papa Inocencio X. 1650. 119x141 cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Galeria Doria Pamphilj. Disponível em:

<<https://www.doriapamphilj.it/en/rome/the-place/the-gallery/>>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

---

<sup>11</sup> <http://www.francis-bacon.com/>

Figura 14: Francis Bacon. Estudo do retrato do Papa Inocêncio X de Velázquez. 1953. 153x118 cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Des Moines Art Center. Disponível em:

<<https://emuseum.desmoinesartcenter.org/objects/38136/study-after-velazquezs-portrait-of-pope-innocent-x?ctx=0d9c3a50-e970-4902-ab27-75cbb02530e4&idx=2>>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

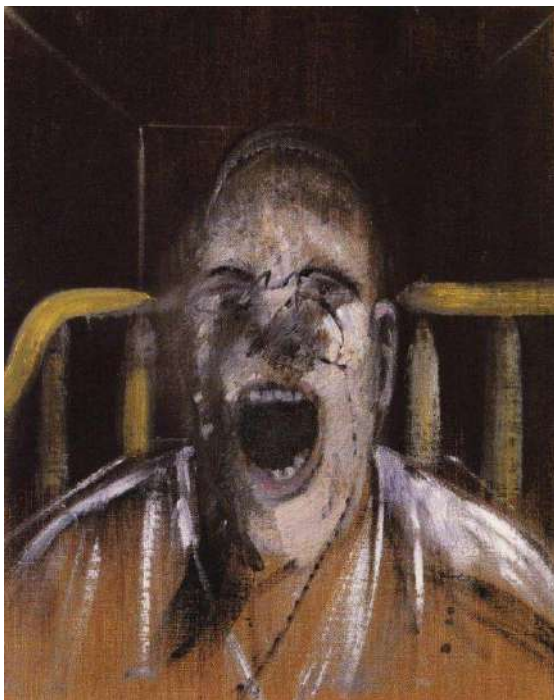
Figura 15: Francis Bacon. Study for Portrait VIII. 1953. 152,5x117 cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Des Moines Art Center. Disponível em:

<https://emuseum.desmoinesartcenter.org/objects/38136/study-after-velazquezs-portrait-of-pope-innocent-x?ctx=0d9c3a50-e970-4902-ab27-75cbb02530e4&idx=2>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

Figura 16: Francis Bacon. Study for the Head of a Screaming Pope. 1952. 56x66cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Des Moines Art Center. Disponível em:

<https://emuseum.desmoinesartcenter.org/objects/38136/study-after-velazquezs-portrait-of-pope-innocent-x?ctx=0d9c3a50-e970-4902-ab27-75cbb02530e4&idx=2>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

Figura 17: Francis Bacon. Study after Velazquez I. 1950. 118x153 cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Des Moines Art Center. Disponível em:

<<https://emuseum.desmoinesartcenter.org/objects/38136/study-after-velazquezs-portrait-of-pope-innocent-x?ctx=0d9c3a50-e970-4902-ab27-75cbb02530e4&idx=2>>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

O que podemos analisar é o fato de Bacon ter mantido elementos da pintura que remetem à obra original de Velázquez, contextualizando o período pós segunda guerra mundial, entrando na guerra fria, que apresenta uma leitura da condição de desespero em que a humanidade se encontrava naquela época.

Visto os exemplos anteriormente citados, podemos evidenciar as diferenças básicas entre releitura e citação. Enquanto a releitura referencia uma obra por meio de transformação e interpretação, na citação existe uma referência indireta menos explícita.

### 3 A CULTURA POP

Anthony Giddens (2006) define a cultura pop como um entretenimento criado para grandes audiências e muitas vezes é comparada à alta cultura e ao folclore, algo que sugere que as classes sociais diferentes desenvolvam diferentes identidades baseadas em suas experiências culturais diferentes. O que diferencia a cultura popular da alta cultura é justamente a penetração da primeira na sociedade.

O autor F. R. Leavis no livro *Mass Civilisation and Minority Culture* e (1930) define que existe uma chamada Alta cultura, que está ligada à literatura clássica, arte e filosofia, e geralmente consumida pelas elites seria o oposto da cultura popular. Quase uma dicotomia que tem de um lado a burguesia e do outro a classe trabalhadora.

O conceito de cultura que eu defendo, e cuja utilidade os ensaios abaixo tentam demonstrar, é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. É justamente uma explicação que eu procuro, ao construir expressões sociais enigmáticas na sua superfície. (GEERTZ, 2008, p.4).

É importante salientar que o termo "pop" é um tanto problemático. Como abreviação do popular da língua inglesa ele se refere a produtos orientados para as grandes massas, o grande público. É a cultura como um entretenimento criado para grandes audiências, como filmes, shows, músicas, vídeos e programas de TV. O conceito está intrinsecamente atrelado à ideia de entretenimento, lazer e diversão.

A denominação Pop não é neste caso ancorada no conceito de Pop Art, o movimento dos anos 1950 que trabalhava por sua vez a massificação da arte na cultura capitalista. O termo, uma abreviatura de Popular Art, foi cunhado pelo crítico inglês Lawrence Alloway, ao caracterizar aquela arte que se iniciava com destaque, principalmente na publicidade, anúncios e revistas. Alguns dos nomes de famosos pintores do movimento são Andy Warhol (Figura 18), Roy Lichtenstein, Eduardo Paolozzi, Laurence Alloway, entre outros.



Figura 18: Andy Warhol. Latas de Sopa Campbell. 1962. 40,6 x 50,8cm. Tinta de polímero sintético sobre tela.



Fonte: MOMA. Disponível em: <<https://www.moma.org/calendar/galleries/5123>> Acesso em: 18 de maio de 2021.

O conceito de cultura pop que nos interessa está inteiramente ligado ao entretenimento, cuja etimologia da palavra traz o conceito de "ilusão". É um truque de magia onde o espectador quer viver aquela ilusão a despeito de ser entretido. (HERSCHMANN; KISCHINHEVSKY, 2007, p.1)

A cultura pop também tem uma função social de pertencimento, senso de comunidade e compartilhamento de interesses e afinidades. O público dentro da cultura pop interpreta, se apropria de artefatos e textos culturais, incluindo-os dentro da sua vida. Os produtos culturais ajudam a criar estas situações. A cultura nos fornece símbolos que permeiam a vida real e o imaginário popular. Locais muito utilizados em produtos midiáticos como Nova Iorque, Londres, Paris, Rio de Janeiro se aproximam do público pelo uso repetido. Não é a cidade em si mas sim o que ela representa. É essa repetição desses cenários que nos faz parecer que conhecemos diversos pontos de Manhattan, Londres e Rio de Janeiro sem nunca ter pisado nesses locais.

Esse pertencimento hoje é reforçado pela evolução das tecnologias. Se antes do advento e popularização das redes sociais, dependendo da localização era muito difícil contato com pessoas com gostos em comum, hoje, as redes sociais facilitam o encontro desses nichos. Atualmente é possível encontrar praticamente qualquer assunto dentro das plataformas. Canais de YouTube, grupos de Whatsapp,

Telegram, páginas do Facebook ou até *hashtags*. As chamadas redes sociais servem de ambientes virtuais de aproximação.

Os cinemas, por sua vez, também cumprem a função de concretizar esses encontros. A pré-estreia de uma franquia famosa no cinema vira uma fan fest com direito a seus admiradores fantasiados. Outros eventos presenciais como a Comic Con<sup>12</sup> acontecem no mundo todo para exaltar produtos da cultura Pop. É muito comum nestes eventos cruzar com personagens midiáticos, os chamados *cosplayers*<sup>13</sup>. Além de possuir um esforço significativo das marcas para criar experiências imersivas cada vez mais megalomaniacas.

Segundo o site da Comic Con Experience<sup>14</sup>, versão brasileira do evento, na última edição, em 2019, chegou ao número de 280 mil de público nos 4 dias de evento. Com esse número, o evento se tornou o maior do mundo. Superando ainda a versão original de San Diego. Além disso, os organizadores estimam ter injetado 265 milhões de reais na economia da cidade.

Assim como o que acontece na arte tradicional, a cultura pop é repleta de referências e releituras. É a oportunidade de dar vida a alguma obra estática, como no caso do cinema, ou simplesmente adaptar para outra plataforma, como os quadrinhos. Podemos ver alguns exemplos a seguir com suas respectivas obras referenciadas(Figuras 19 a 24).

---

<sup>12</sup> Comic con - *convenção de quadrinhos* - é uma convenção multi-gênero de entretenimento realizada anualmente em vários locais, sendo a mais famosa a de San Diego, para fãs da cultura geek.

<sup>13</sup> Cosplay é uma atividade que consiste em fantasiar de forma correta, com acessórios e outros artigos, representando um determinado personagem. Cosplayer é seu praticante.

<sup>14</sup> <http://www.ccxp.com.br/>

Figura 19: Jacques-Louis David. A Morte de Marat. 1793. 165×128 cm  
Óleo sobre tela.



Fonte: The Royal Museums of Fine Arts - of Belgium. Disponível em:  
<<https://www.fine-arts-museum.be/fr/search?words=jacques+louis+david>> Acesso em: 10 de junho  
de 2021.

Figura 20: Marco d'Alfonso. The drunkening of Stark. 2014. 661x900px  
Pintura digital.



Fonte: Deviant art<sup>15</sup> do artista. Disponível em:  
<<https://www.deviantart.com/m7781/art/the-drunkening-of-stark-425985460>> Acesso em: 10 de junho de 2021.

Figura 21: Pablo Picasso. Velho guitarrista cego. 1903-1904. 123x83cm. Óleo sobre tela.

---

<sup>15</sup> Deviant art é um site onde artistas colocam seus portfólios. Tem o funcionamento parecido com outras redes sociais, embora seja utilizado para o nicho de artistas.



Fonte: Art Institute Chicago. Disponível em:  
<<https://www.artic.edu/artworks/28067/the-old-guitarist>> Acesso em: 10 de junho de 2021.

Figura 22: Cynthia Sousa. Death, the old guitarist. 2014. 1650x2454px.  
Pintura digital.



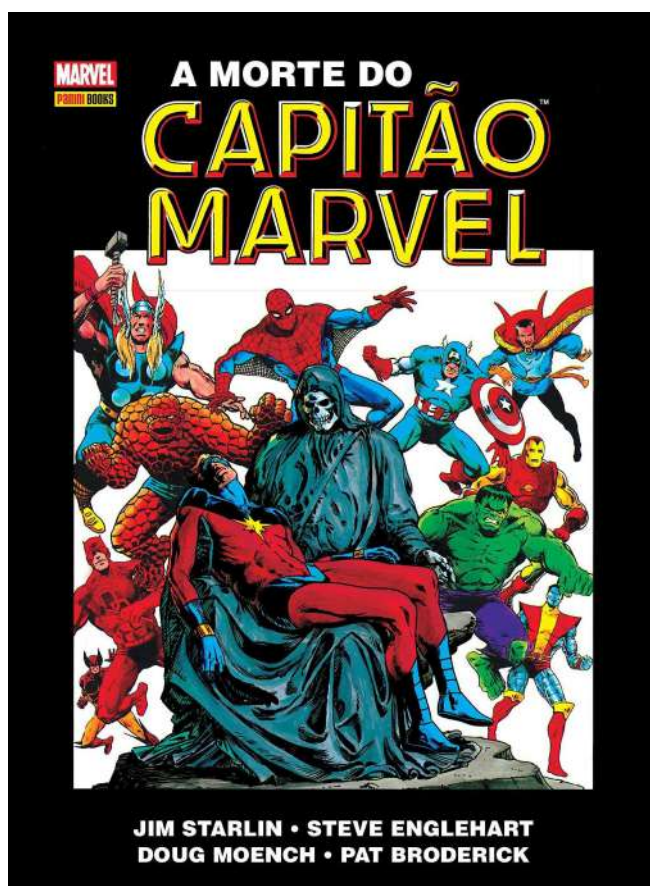
Fonte: Deviant art da artista. Disponível em:  
<<https://www.deviantart.com/theamat/art/Death-the-Old-Guitarist-428089727>> Acesso em: 10 de junho de 2021.

Figura 23: Michelangelo Buonarroti. Pietá. 1499. 174x195cm. Escultura em mármore.



Fonte: Basílica de São Pedro. Disponível em:  
<<https://www.rome-museum.com/br/basilica-de-sao-pedro.php>> Acesso em: 10 de junho de 2021.

Figura 24: Jim Starlin. A morte do Capitão Marvel. 1982. 174x195cm.  
Escultura em mármore.



Fonte: Google Books. Disponível em:

<[https://www.google.com.br/books/edition/A\\_Morte\\_do\\_Capit%C3%A3o\\_Marvel/nWEeEAAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&printsec=frontcover](https://www.google.com.br/books/edition/A_Morte_do_Capit%C3%A3o_Marvel/nWEeEAAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&printsec=frontcover)> Acesso em: 10 de junho de 2021.

### 3.1 O DIA DA TOALHA E O DIA DO ORGULHO NERD

No dia 25 de maio é comemorado tanto o dia da toalha quanto o dia do orgulho nerd. E, embora celebrem praticamente o mesmo tema, elas têm origem diferente. O dia da toalha foi escolhido nesta data em homenagem a Douglas Adams, autor da série O Guia do Mochileiro das Galáxias, que morreu em 11 de maio de 2001 e um grupo de fãs teve a ideia de homenageá-lo duas semanas após a sua morte. Desse modo, no dia 25 foi criado o Dia da Toalha. A sua obra sempre foi um dos cânones da literatura nerd, por trabalhar ficção científica.

O simbolismo da toalha se dá ao fato do autor atribuir ao objeto uma versatilidade muito útil no universo inteiro. Desde aquecer até enxugar. Por outro lado, o Dia do orgulho nerd começou a ser comemorado, quando um grupo de nerds



decidiu levantar a bandeira e tentar transformar o movimento, até então marginalizado, em algo popular. Agregando todos aqueles que por algum motivo tinham vergonha em torno dos gostos em comum. E a escolha da data foi feita por ser a mesma que, em 1977, que estreava Star Wars: Episódio IV — Uma Nova Esperança (Figura 25), franquia essa que é, hoje em dia, muito mais relevante para os que se dizem nerds do que a própria coletânea de livros do Guia do Mochileiro das Galáxias.

Figura 25: Pôster do Filme Guerra nas Estrelas de 1977.



Fonte: Matéria do Canaltech. Disponível em:

<<https://canaltech.com.br/entretenimento/por-que-25-de-maio-e-o-dia-do-orgulho-nerd-67401/>>

Acesso em: 10 de junho de 2021.

Desde então, aconteceu todo o movimento citado anteriormente, onde o mercado se abriu com eventos voltados para o público, filmes e produtos de herói em plena ascensão e se convencionou a chamar Dia do Orgulho Nerd, por se tratar de duas coisas diferentes que falam do mesmo tema e têm o mesmo objetivo, celebradas no mesmo dia. É um dia para celebrar a nerdice.

Essas duas comemorações acabam sendo sintomas de uma ascendente da cultura pop. Elas só existem porque existe um mercado hoje aquecido e consolidado

em torno dessa cultura, algo que não existia há quinze anos atrás, e hoje, juntamente com todos os eventos nichados, são uma realidade.

A cultura nerd nasceu, cresceu e hoje é um dos maiores mercados do mundo, mas por trás de tudo isso, existe uma forte influência da arte, conforme apresentado neste capítulo. Mas até que ponto o senso comum consegue reconhecer essas inserções nos materiais que consome?

#### 4. Pesquisa Quantitativa: a arte é mesmo pop?

Ao longo deste semestre, foi realizada uma pesquisa de campo com o objetivo de levantar dados sobre o conhecimento de Arte dentro do público consumidor de cultura pop. Divulgada pela rede social Instagram e executada através do Google Forms<sup>16</sup>, foram consultadas aproximadamente 100 pessoas. As entrevistas aconteceram por convite e de forma voluntária, sem identificação de nome a fim de ter uma participação anônima e desprovida da possível identificação das respostas ou do conhecimento prévio.

As idades dos participantes variaram de 11 a 40 anos. Como foi uma entrevista voluntária ficou aberto a qualquer pessoa porém, não teve adesão de menores de 11 anos e acima de 40 foi desconsiderado pela baixa adesão. Foram separados em 5 grupos pelas idades de 11 a 15, 16 a 20, 21 a 30 e 31 a 40 anos.

A maior adesão foi na faixa de 16 a 20 anos.

Foram escolhidas cinco imagens de cultura pop com referências/releituras de arte de forma aleatória com níveis de dificuldade diferenciados pré definidos pelo pesquisador, e validado com a orientadora. Algumas possuem referências diretas enquanto outras de forma mais conceitual.

Após perguntas básicas como escolaridade e idade, a dinâmica consistiu da seguinte forma: uma imagem foi apresentada e as seguintes perguntas foram feitas: Do que trata a imagem? Você identifica algo familiar nesta imagem? As respostas são dissertativas, já que múltipla escolha poderia induzir a alguma resposta. O processo foi repetido cinco vezes, alterando a imagem em questão. A ordem das imagens não configura um crescente ou descendente grau de dificuldade. A sequência foi randômica.

A ideia neste primeiro momento consistiu em deixar a pessoa de forma livre, sem sugestionamento na pergunta, responder o que ela vê, e se ela já identifica referências à arte.

Num segundo momento as imagens foram repetidas com as seguintes perguntas: Você percebe alguma referência à arte ou a um artista? O quê ou quem?

---

<sup>16</sup> Google Forms é um aplicativo de gerenciamento de pesquisas lançado pelo Google. Os usuários podem usar o Google Forms para pesquisar e coletar informações sobre outras pessoas e também podem ser usados para questionários e formulários de registro.

Neste passo já estamos sugerindo que existe uma referência a arte ou artista e veremos como esse sugestionamento interfere na resposta.

A avaliação das respostas se deu com três referenciais:

- Não reconhecimento: não consegue ver nenhuma referência na imagem em questão
- Reconhecimento parcial: identifica algo mas não na sua plenitude. Exemplo: entende que tem arte mas erra o artista/a obra.
- Reconhecimento total: identifica exatamente a referência/releitura feita.

A seguir veremos as imagens e respectivamente os dados levantados.

Figura 26: Série de televisão Os Simpsons: Casa da Árvore dos Horrores IV. 1993. Criada por Matt Groening.

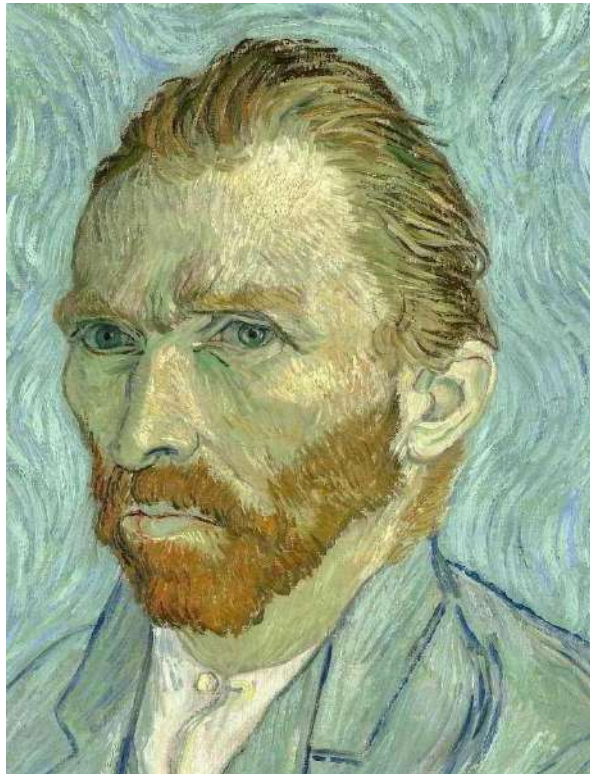


Fonte: YOUTUBE. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=Q4FFCa6fzd8&t=38s>> Acesso em: 18 de maio de 2021.

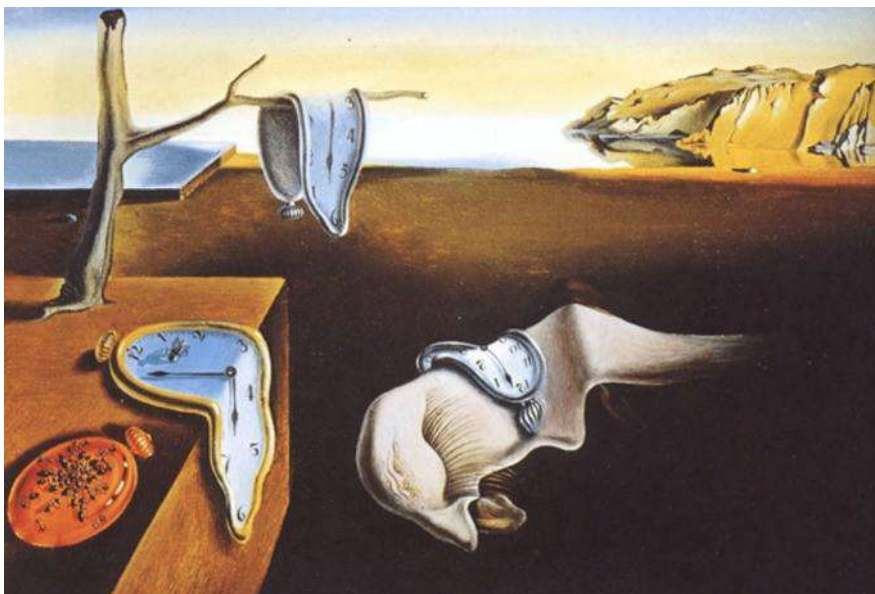
Referências na imagem 1:

Figura 27: Van Gogh. Autorretrato. 1889. 65x54cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Museu de Orsay. Disponível em:  
<[https://www.musee-orsay.fr/en/collections/works-in-focus/painting.html?no\\_cache=1&zoom=1&tx\\_da\\_mzoom\\_pi1%5BshowUid%5D=2401](https://www.musee-orsay.fr/en/collections/works-in-focus/painting.html?no_cache=1&zoom=1&tx_da_mzoom_pi1%5BshowUid%5D=2401)> Acesso em: 18 de maio de 2021.

Figura 28: Salvador Dalí. A Persistência da memória. 1931. 24x33cm. Óleo sobre tela.



Fonte: MOMA. Disponível em:

<[https://www.moma.org/collection/works/79018?artist\\_id=1364&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/79018?artist_id=1364&page=1&sov_referrer=artist)> Acesso em: 18 de maio de 2021.

Figura 29: Comparação entre referência da obra de Van Gogh e a releitura dos Simpsons



Figura 30: Comparação entre referência da obra de Dalí e a releitura dos Simpsons



Imagem 1 - Simpsons Van Gogh e Dalí

Do que trata a imagem? Você identifica algo familiar nesta imagem?

Não reconhecimento

Reconhecimento parcial

Reconhecimento total

11 a 15	60%	40%	
16 a 20	39%	39%	22%
21 a 30	50%	28,50%	21,50%
31 a 40	25%	25%	50%

Imagem 1 - Simpsons Van Gogh e Dali	Você percebe alguma referência à arte ou a um artista? O quê ou quem?		
	Não reconhecimento	Reconhecimento parcial	Reconhecimento total
11 a 15	36%	57%	7%
16 a 20	16,50%	55,50%	28%
21 a 30	21,50%	42,50%	36%
31 a 40	25%	25%	50%

Figura 31: Butcher Billy. 2019. 21x29,7cm. Pintura digital.



Fonte: Instagram do artista. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/B45hCt3AaRt/>>  
Acesso em: 18 de maio de 2021.

Referência na imagem 2:

Figura 32: René Magritte. Os amantes I. 1928. 73x54cm. Óleo sobre tela.



Fonte: Site Magritte. Disponível em: <<https://www.renemagritte.org/the-lovers-1.jsp>> Acesso em: 18 de maio de 2021.

Figura 33: Comparação entre referência da obra de Magritte e a releitura de Butcher Billy





Imagem 2 - Watchmen Os Amantes	Do que trata a imagem? Você identifica algo familiar nesta imagem?		
	Não reconhecimento	Reconhecimento	
		parcial	Reconhecimento total
11 a 15	100%		
16 a 20	99%		1%
21 a 30	100%		
31 a 40	100%		

Imagem 2 - Watchmen Os Amantes	Você percebe alguma referência à arte ou a um artista? O quê ou quem?		
	Não reconhecimento	Reconhecimento	
		parcial	Reconhecimento total
11 a 15	100%		
16 a 20	99%		1%
21 a 30	100%		
31 a 40	100%		

Imagem 3:

Figura 34: Personagem Ghostface do Filme Pânico. 1996. Dirigido por Wes Craven.

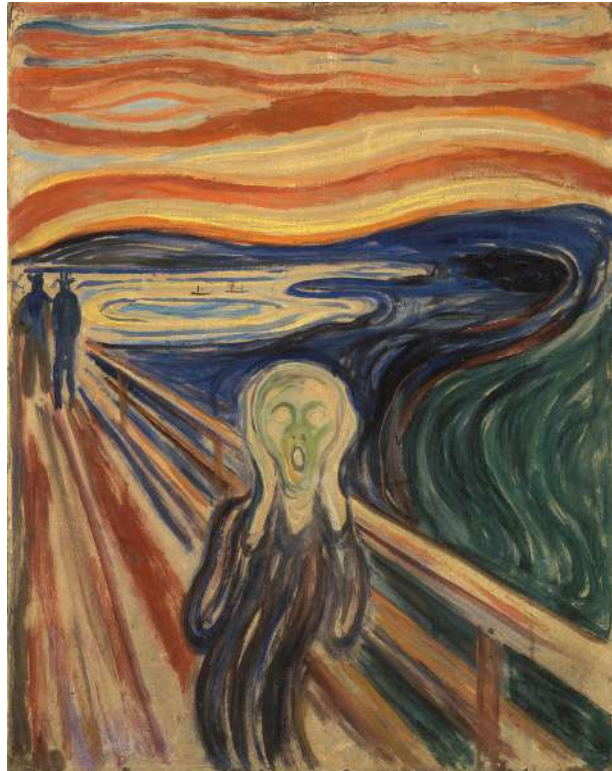


Fonte: Pesquisa no google. Disponível em:

<[https://www.google.com/search?q=ghostface&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwikI7vk7YrxAhUIIZUCHW8NDjIQ\\_AUoAXoECAEQAw&biw=1650&bih=881](https://www.google.com/search?q=ghostface&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwikI7vk7YrxAhUIIZUCHW8NDjIQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1650&bih=881)> Acesso em: 18 de maio de 2021.

Referência conceitual:

Figura 35: Edvard Munch. O grito. 1928. 91x73,5 cm. Óleo sobre tela, têmpera e Pastel sobre cartão.



Fonte: Museu Nacional. Disponível em:

<<https://www.nasjonalmuseet.no/en/collection/object/NG.M.00939>> Acesso em: 18 de maio de 2021.

Figura 36: Comparação entre referência da obra de Munch e cena do filme Pânico.



Imagem 3 - Ghostface Pânico - o Grito	Do que trata a imagem? Você identifica algo familiar nesta imagem?		
	Não reconhecimento	Reconhecimento parcial	Reconhecimento total
11 a 15	100%		
16 a 20	100%		
21 a 30	100%		
31 a 40	75%		25%

Imagem 3 - Ghostface Pânico - o Grito	Você percebe alguma referência à arte ou a um artista? O quê ou quem?		
	Não reconhecimento	Reconhecimento parcial	Reconhecimento total
11 a 15	71%		29%
16 a 20	72%		28%
21 a 30	22%		78%
31 a 40	75%		25%

Imagem 4:

Figura 37: Imagem promocional do Filme Deadpool. 2018. Filme dirigido por David Leitch.

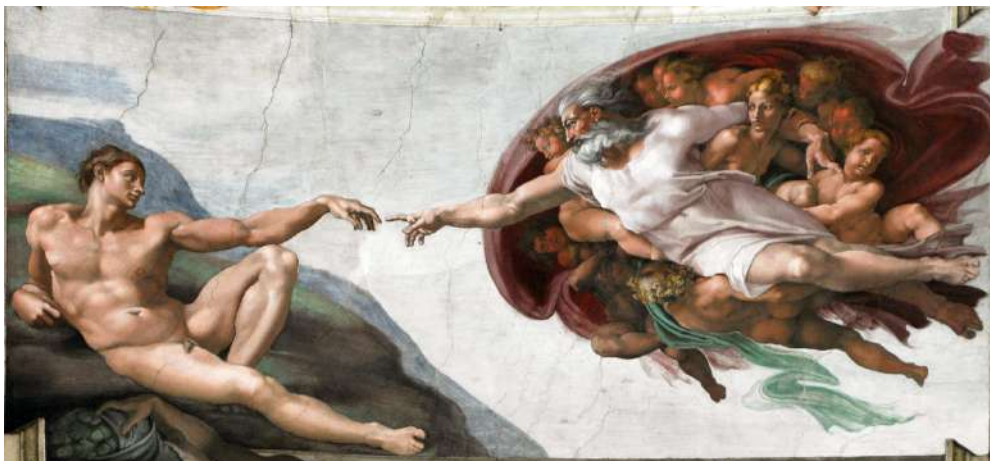


Fonte: Pesquisa no google. Disponível em:

<[https://www.google.com/search?q=deadpool+2+creation&tbm=isch&ved=2ahUKEwjPmuyy74rxAhX-tJUCHXRcBYAQ2-cCegQIABAA&oq=deadpool+2+creation&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzoCCAA6BAgAEB46BAgAEBM6BggAEB4QEzoICAAQCBAeEBNQ3CFYoihgwSloAHAAeACAAXKIAd0GkgEDMC44mA EAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&scient=img&ei=tt7AYM\\_nOf7p1sQP9LiVgAg&bih=881&biw=1650](https://www.google.com/search?q=deadpool+2+creation&tbm=isch&ved=2ahUKEwjPmuyy74rxAhX-tJUCHXRcBYAQ2-cCegQIABAA&oq=deadpool+2+creation&gs_lcp=CgNpbWcQAzoCCAA6BAgAEB46BAgAEBM6BggAEB4QEzoICAAQCBAeEBNQ3CFYoihgwSloAHAAeACAAXKIAd0GkgEDMC44mA EAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&scient=img&ei=tt7AYM_nOf7p1sQP9LiVgAg&bih=881&biw=1650)> Acesso em: 18 de maio de 2021.

Referência na imagem:

Figura 38: Michelangelo Buonarroti. A criação de Adão. 1511. 280x570 cm. Afresco sobre gesso.



Fonte: Capela Sistina. Disponível em:

<<https://www.rome-museum.com/br/capela-sistina.php>> Acesso em: 18 de maio de 2021.

Figura 39: Comparação entre a pintura de Michelangelo e material promocional do filme Deadpool 2.



Imagem 4 - Deadpool - A Criação de Adão	Do que trata a imagem? Você identifica algo familiar nesta imagem?		
	Não reconhecimento	Reconhecimento	
		parcial	Reconhecimento total
11 a 15	50%	35,50%	14,50%
16 a 20	39%	22%	39%
21 a 30	35,50%	35,40%	29%
31 a 40	25%	25%	50%

Imagem 4 - Deadpool - A Criação de Adão	Você percebe alguma referência à arte ou a um artista? O quê ou quem?		
	Não reconhecimento	Reconhecimento	
		parcial	Reconhecimento total

11 a 15	21%	43,50%	35,50%
16 a 20	11%	28%	61%
21 a 30	22%		78%
31 a 40	25%	25%	50%

Imagem 5:

Figura 40: Cena do filme As Aventuras do Barão Munchausen. 1988. Dirigido por Terry Gilliam.



Fonte: Pesquisa no google. Disponível em:

<[https://www.google.com/search?q=as+aventuras+do+barao+de+munchausen+nascimento+de+venus&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiEwoGu8IrxAhXOpZUCHUqwAv0Q\\_AUoAXoECAEQAw&biw=1650&bih=881](https://www.google.com/search?q=as+aventuras+do+barao+de+munchausen+nascimento+de+venus&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiEwoGu8IrxAhXOpZUCHUqwAv0Q_AUoAXoECAEQAw&biw=1650&bih=881)> Acesso em: 18 de maio de 2021.

Referência na imagem:

Figura 41: Sandro Botticelli. O Nascimento de Vênus. 1485–1486. 172x278cm. Têmpera sobre tela.



Fonte: Le Gallerie degli uffizi. Disponível em:  
<<https://www.uffizi.it/en/artworks/birth-of-venus>> Acesso em: 18 de maio de 2021

Figura 42: Comparação entre referência da pintura de Botticelli e cena do filme As Aventuras do Barão Munchausen.



Imagem 5 - As Aventuras do Barão de Munchausen - Nascimento de Vênus	Do que trata a imagem? Você identifica algo familiar nesta imagem?		
	Reconhecimento		
	Não reconhecimento	parcial	Reconhecimento total
11 a 15	<b>57%</b>	<b>28,50%</b>	<b>14,50%</b>
16 a 20	<b>50%</b>	<b>17%</b>	<b>33%</b>
21 a 30	<b>43%</b>	<b>28,50%</b>	<b>28,50%</b>
31 a 40	<b>25%</b>	<b>25%</b>	<b>50%</b>

Imagem 5 - As Aventuras do Barão de Munchausen - Nascimento de Vênus	Você percebe alguma referência à arte ou a um artista? O quê ou quem?		
	Reconhecimento		
	Não reconhecimento	parcial	Reconhecimento total
11 a 15	<b>57%</b>	<b>28,50%</b>	<b>14,50%</b>
16 a 20	<b>45%</b>	<b>22%</b>	<b>33%</b>
21 a 30	<b>21,50%</b>	<b>28,50%</b>	<b>50%</b>
31 a 40	<b>25%</b>	<b>25%</b>	<b>50%</b>

Algumas conclusões que podemos tirar é de que existem sim obras que estão mais familiarizadas no meio popular, como "O nascimento de Vênus" e "A criação de Adão". Outras, como "Os amantes", foi praticamente irreconhecível.



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso possibilitou compreender melhor a relação de pequenos contatos com a arte no dia a dia até o ponto de despertar de interesse para aprofundar mais o tema.

O projeto foi estruturado a partir da contextualização da arte, cultura pop e pesquisa quantitativa. Num primeiro momento, foi apresentado o principal conceito que serve de base para este trabalho: a intertextualidade, a referência que uma obra faz de outras obras, seja como releitura ou como citação. A leitura de imagem nos coloca uma base para depois aprofundarmos na releitura que foi mais explorada, principalmente pelo fato de ser um recurso mais utilizado, tanto dentro da arte como no mundo da cultura pop, publicidade e propaganda, quadrinhos e outras mídias que fazem parte do nosso cotidiano.

Na sequência apresentou-se o conceito de cultura pop, que se torna bastante interpretativo pelos significados que a palavra pop possui. O que nos interessa é o que vem da palavra em inglês *popular*, conceito esse que se refere a cultura como entretenimento criado para grandes audiências, como filmes, shows, músicas, vídeos e programas de TV, ligado à ideia de lazer e diversão

Por fim, foi realizada a pesquisa quantitativa através da plataforma Google Forms, com o intuito de verificar o reconhecimento de situações em que exista a referência a arte.

Assim, constatou-se através de exemplos apresentados aqui, que existe uma influência da arte na cultura pop, já que diversas releituras e citações são feitas e podem ser vistas no decorrer deste trabalho.

A pesquisa nos mostrou que nem sempre as referências são identificadas; as mais reconhecidas são as que são trabalhadas de forma mais recorrente, como Mona Lisa de Leonardo da Vinci ou o Nascimento da Vênus de Sandro Botticelli. É difícil estipular qual obra é mais conhecida e que obra é mais obscura de conhecimento. Por certo, existem obras que são completamente fora de parâmetro, exatamente por atingirem quase que um status de onipresença. Como por exemplo Mona Lisa que é a obra mais reconhecida do mundo, tendo inclusive produtos, lojas e muitas peças publicitárias que se apropriam da sua imagem e do seu nome.

A obra menos conhecida foi "Os amantes I" de René Magritte e foi escolhida propositalmente para ser um tanto quanto mais desconhecida do público em geral.

E de fato isso acabou se comprovando no resultado da pesquisa já que ela foi a menos reconhecida chegando a uma porcentagem próxima de zero em todas as faixas etárias.

Nas idades entre 11 e 20 anos tivemos, mesmo depois da pergunta que sugere ter algo referente à arte na figura, o acerto foi de no máximo um terço. E essa é a idade que mais nos interessa porque abrange aqueles que estão no ensino escolar fundamental e médio. Isso pode demonstrar a possibilidade de lapsos no ensino da arte na escola e assim ressalta-se a importância da arte-educação e questiona-se de que forma os conteúdos de maior abrangência da arte e da sua história têm sido trabalhados nas diferentes etapas formativas. É possível questionar se não há a necessidade de enfatizar os processos de alfabetização visual, já que, as pessoas não reconhecem a arte popularizada, muitas vezes, nos produtos que consome e que estão ao seu redor. Mas não podemos atribuir somente ao ensino da arte o fato das pessoas conhecerem ou desconhecerem a arte no mundo que nos permeia, pois a arte, debatida neste projeto, está em todos os lugares, mas ainda é distante das pessoas.

Este trabalho mostrou por fim que existe uma grande possibilidade de desenvolver melhor as abordagens da arte utilizando-se de recursos que já estão disponíveis no contato com as pessoas. Elas já vêem as obras no seu dia a dia e isso pode ser utilizado a favor de um trabalho de alfabetização visual.

Cabe também ao educador construir pontes, levando em consideração a cultura e experiência dos alunos, fazendo correlações de conteúdos e instigando um interesse maior dos alunos, já que, como dito anteriormente, o processo é individual e o ambiente exerce um profundo controle sobre nossa maneira de ver.

A cultura pop ainda é um termo um tanto quanto nichado e muitas vezes estigmatizado, mas à medida que cria possibilidades é importante tirar proveito disso, visto que já possui uma boa inserção na sociedade de uma maneira geral.

O que foi pesquisado aqui ainda é muito básico. Foi apenas a contextualização de termos da arte, que serviram para mostrar sua existência dentro da cultura pop de uma maneira geral e uma pesquisa de campo para colocar a prova a questão norteadora deste trabalho de conclusão de curso. Um projeto maior poderia ser desenvolvido sobre leitura de imagem mais propriamente, pois, sabe-se que as pessoas reconhecem algumas obras mas não o quão profundo elas conseguem ir nas leituras. Mas é um sintoma da falta de alfabetismo visual.

Este trabalho se propôs mostrar caminhos diferentes de aproximar a arte do aluno, neste caso, por meio da cultura pop. Existem diversas formas de fazer isso, mas cabe aos professores entenderem que é necessário estar sempre se atualizando e buscando formas efetivas de trabalhar em prol da construção do conhecimento em artes.

A realização deste estudo permitiu um melhor entendimento sobre a arte na cultura pop e respondeu por fim a pergunta a qual se propôs a responder. Infelizmente a resposta foi negativa. As pessoas de fato não reconhecem o quanto a cultura está inserida na sua vida.

Cabe uma nova pesquisa que amplie trabalhos mais voltados para a arte educação. Sobre como aprofundar esses temas para elevar o conhecimento acerca de arte se utilizando de elementos da cultura pop.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Amália. **Releitura, citação, apropriação ou o quê?** In: BARBOSA, Ana Mae. *Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais* (Org.). São Paulo: Cortez, 2005.

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão; SALES, Heloisa Margarido. **Artes Visuais: da Exposição à Sala de Aula.** 1ª edição. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2005.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** 2ª edição. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1997.

ECO, Umberto. **Obra aberta.** São Paulo: Editora Perspectiva SA. 8ª edição, 1991.

GIDDENS, A. **Modernity and Self Identity.** Cambridge: Polity Press. 2006.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das Culturas.** 1ª edição Rio de Janeiro: LTC. 2008.

HERSCHMANN, Micael; KISCHINHEVSKY, Marcelo. **A “Geração Podcasting” e os Novos Usos do Rádio na Sociedade do Espetáculo e do Entretenimento.** In: XVI Encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós). Anais Eletrônicos. Curitiba (PR), 2007. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_263.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_263.pdf). Acesso em: 21 de maio de 2021.

KRISTEVA, Julia. **La Révolution du langage poétique.** E-Pub. 1974.

LITTLE, Stephen, **...Ismos: Entender a Arte.** Lisma Editora, 2006.

MADEIRA, Cauê. **Geekonomy: Relacionamento com propósito é ponto-chave para marcas no universo da Cultura Pop.** Exame, 2021. Disponível em: <https://exame.com/bussola/geekonomy-relacionamento-com-proposito-e-ponto-chave-para-marcas-no-universo-da-cultura-pop/> . Acesso em: 10 de junho de 2021.

PILLAR, Analice Dutra. **A educação do olhar no ensino de artes visuais.** Porto Alegre: Mediação, 2002.

ROSSI, Maria Helena Wagner. **Imagens que falam: Leitura da Arte na Escola.** 5ª edição. Porto Alegre: Mediação, 2011.

TREVISAN, Armindo. **Como apreciar a Arte: Do Sabor uma Síntese Possível**. 3ª edição. Porto Alegre: AGE, 2002.

VITORIO, Tamires. **CCXP de SP bate recorde de público e se consolida como a maior do mundo**. Exame, 2019. Disponível em:  
<https://exame.com/negocios/ccxp-bate-recorde-de-publico-e-se-consolida-como-a-maior-do-mundo/>. Acesso em 28 de maio de 2021.

BANREPCULTURAL, Museo Botero. Disponível em:  
<https://www.banrepcultural.org/bogota/museo-botero/>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

FRANCIS BACON. Francis Bacon. 2021. Disponível em:  
<http://www.francis-bacon.com/>. Acesso em: 28 de maio de 2021.

**G1. Zack Snyder se afasta da produção de Liga da Justiça após morte da filha e Joss Whedon assume**. 2017. Disponível em  
<https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/zack-snyder-se-afasta-da-producao-de-liga-da-justica-e-joss-whedon-assume.ghtml/> . Acesso em 10 de junho de 2021.

PABLO RUIZ PICASSO. Picasso.com. Disponível em:  
<http://www.picasso.com/life.aspx/> Acesso em: 28 de maio de 2021.

ROYAL COLLECT TRUST. A Portrait of Leonardo. Disponível em:  
<https://www.rct.uk/collection/search#/21/collection/912726/a-portrait-of-leonardo/>  
Acesso em 28 de maio de 2021

MUSEO DEL PRADO. Velázquez, Diego Rodríguez de Silva y. Disponível em:  
<https://www.museodelprado.es/en/the-collection/artist/velazquez-diego-rodriguez-de-silva-y/434337e9-77e4-4597-a962-ef47304d930d?searchMeta=velazquez>. Acesso em 28 de maio de 2021.

## **APÊNDICE A – PROJETO DE CURSO**

### **1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

1.1. ÁREA DE CONHECIMENTO: Artes Visuais

1.2. RESPONSÁVEL: Maurício Igor Cescon

### **2. DADOS ESPECÍFICOS DO CURSO**

2.1. TÍTULO: Intertextualidade, cultura pop e arte

#### **2.2. JUSTIFICATIVA**

Existe uma fonte infindável de referências onde a cultura pop se alimenta da história da arte. Como constatado ao longo deste trabalho de conclusão de curso, as pessoas, de uma forma geral, não identificam a existência da arte como referência nos materiais que consomem. Quando identificam são obras já extremamente inseridas no seu cotidiano.

Muitas vezes, existe um certo preconceito sobre a utilização de recursos que não sejam da arte somente como início e fim nela mesma, quando é possível criar situações em temas que já fazem parte do cotidiano das pessoas de uma maneira geral, principalmente os jovens. Cabe a nós, professores, ficarmos a par de novas formas de trazer conteúdo, despertando assim um maior interesse por parte dos mesmos.

Desta forma, este projeto de curso pretende sair da nossa zona de conforto e entrar um pouco nesse mundo pouco conhecido por professores. A cultura pop, exigindo um estudo mais aprofundado nos elementos que permeiam nesse universo.

#### **2.3. OBJETIVO GERAL**

- Criar situações de aproximação entre história da arte e a cultura pop atual

## 2.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender conceitos de intertextualidade como releitura e citação;
- Conhecer exemplos de releituras e a diferença entre elas, passando por artistas e obras;
- Relacionar arte com cultura pop;
- Criar um material de releitura;

2.5. PÚBLICO ALVO: Alunos do ensino fundamental, anos finais

2.6. CARGA HORÁRIA DO CURSO: 20 horas

2.6.1. DIAS PREVISTOS: Encontros semanais

2.6.2. HORÁRIO: Das 14h às 17h

## 3. RECURSOS HUMANOS E MATERIAIS

- Computador com acesso a internet;
- Projetor;
- Materiais diversos para desenho.

## 4. PROGRAMA DE CONTEÚDOS/CONHECIMENTOS

- A história da arte como referência
- Intertextualidade, releitura e citação
- Como fazer uma releitura

## 5. RESULTADOS ESPERADOS

Ao final do curso espera-se que os alunos:

Entendam a importância da arte como referência para diversos materiais consumidos nos dias atuais, e construam pontes com isso, desmistificando a arte como algo distante deles.

Criem ao final um trabalho de releitura, que vai servir de avaliação para ver se houve um entendimento dos conceitos apresentados.