

**Vestibular da Fundação Getúlio Vargas
Direito 2007**

Grade de Correção da Prova de Artes Visuais e Literatura

1. Introdução

O programa de Artes Visuais é composto de Artes Plásticas e Cinema. Nele será avaliado, fundamentalmente, a sensibilidade estética do candidato, traduzida, nesse caso, em sua capacidade de problematizar algumas das principais manifestações estéticas da arte moderna e contemporânea, nas Artes Plásticas e no Cinema.

Em Artes Plásticas, espera-se avaliar como - e se - ele situa as obras escolhidas dentro do contexto do período no qual foram produzidas.

Com isso, pretende-se verificar a capacidade do candidato em estabelecer vínculos entre arte e sociedade, além de aferir seu grau de informação sobre artistas cujas obras sejam fundamentais na história da arte, ou seja, obras que, além de expressar sínteses únicas do contexto em que foram produzidas, representaram e representam um marco na própria reflexão sobre a arte e seu significado. Dentre um universo extenso de obras e artistas que compõem essa categoria, foram selecionados alguns daqueles que tenham ocupado, ou ocuparão, até a data do exame de seleção, espaço na mídia. Isso não apenas significa acesso fácil do candidato às obras, como também viabiliza a experiência estética a qual o candidato deverá analisar e interpretar e sobre a qual deverá discorrer, caso solicitado.

No caso de Cinema, que se trata de um sistema constituído de códigos complexos, a sua inclusão neste Programa visa a ampliar as áreas de atuação do candidato para a leitura e interpretação da realidade. Como se sabe, nenhuma forma de expressão artística cria melhor a ilusão de realidade do que a linguagem cinematográfica. Assim sendo, as leituras críticas das relações sociais, éticas, filosóficas, históricas ou mesmo estéticas encontram nessa forma de linguagem terreno fértil de realização.

Assim, alguns **objetivos específicos** da prova podem ser abaixo assinalados:

- identificar o grau de percepção estético-literária do candidato;
- avaliar sua competência crítica e analítica diante do trabalho de artes visuais e do texto literário;

- avaliar no candidato algumas habilidades cognitivas tais como: capacidade de identificar, comparar, associar e analogar objetos distintos mas com traços similares;
- verificar e avaliar o grau de conhecimentos básicos do candidato sobre os elementos estéticos de algumas tendências artísticas mais importantes do mundo contemporâneo;
- verificar no candidato seu grau de competência interpretativa e os recursos de que dispõe para responder às questões propostas.

2. As questões e as respostas esperadas

Questão A

Para responder a questão abaixo, leia, do romance de Machado de Assis, o início do segundo capítulo denominado “Do livro”:

“Agora que expliquei o título, passo a escrever o livro. Antes disso, porém, digamos os motivos que me põem a pena na mão.

Vivo só, com um criado. A casa em que moro é própria; fi-la construir de propósito, levado de um desejo tão particular que me vexa imprimi-lo, mas vá lá. Um dia, há bastantes anos, lembrou-me reproduzir no Engenho Novo a casa em que me criei na antiga Rua de Mata-cavalos, dando-lhe o mesmo aspecto e economia daquela outra, que desapareceu. Construtor e pintor entenderam bem as indicações que lhes fiz: é o mesmo prédio assobradado, três janelas de frente, varanda ao fundo, as mesmas alcovas e salas. Na principal destas, a pintura do teto e das paredes é mais ou menos igual, umas grinaldas de flores miúdas e grandes pássaros que as tomam nos bicos, de espaço a espaço. Nos quatro cantos do teto as figuras das estações, e ao centro das paredes os medalhões de César, Augusto, Nero e Massinissa, com os nomes por baixo... Não alcanço a razão de tais personagens. Quando fomos para a casa de Mata-cavalos, já ela estava assim decorada; vinha do decênio anterior. Naturalmente era gosto do tempo meter sabor clássico e figuras antigas em pinturas americanas. O mais é também análogo e parecido. Tenho chacarinha, flores, legume, uma casuarina, um poço e lavadouro. Uso louça velha e mobília velha. Enfim, agora, como outrora, há aqui o mesmo contraste da vida interior, que é pacata, com exterior, que é ruidosa.”

ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. Rio de Janeiro: Aguilar Editora, 1971. p. 809 e 810.

A.a) Nesse início de capítulo, o narrador usa, como estratégia discursiva, a função metalingüística. Explique como essa função se realiza, relacionando o primeiro ao segundo parágrafo e apontando implicações que essa estratégia narrativa provoca no conjunto da obra. (1)

A.b) O tema da traição, central em romances fundamentais do Realismo francês e do português, como é o caso de *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert (1857) e de *O Primo Basílio*, de Eça de Queirós (1878), torna-se impreciso na linguagem bastante conotativa, portanto, ambígua, criada por Machado de Assis (1899). Explique como esse tema é sugerido por meio da ironia construída no discurso e manifestada mais enfaticamente na frase: “não alcanço a razão de tais personagens.” (2)

Objetivos

- 1) Verificar se o aluno é capaz de compreender os fundamentos básicos da modernidade na literatura ocidental e em especial no romance de Machado de Assis;
- 2) Verificar se o aluno é capaz de analisar relações metafóricas em discursos marcados pela literariedade;
- 3) Avaliar no aluno a sua capacidade crítica e interpretativa.

Conteúdo

- 1) Literatura; Escola Realista; Modernidade.
- 2) Literatura e Metalinguagem; romance crítico.
- 3) *Literariedade* e polissemia no discurso.

Competências e habilidades

- 1) Leitura e interpretação de textos;
- 2) Produção de textos a partir de sugestões críticas;
- 3) Articulação de idéias manifestando coerência e coesão a partir do texto literário.

Resposta esperada

A.a)

A utilização da função metalingüística da linguagem se evidencia logo de início ao se referir o narrador ao próprio discurso que está desenvolvendo. Refere-se ao capítulo anterior dizendo “agora que expliquei o título, passo a escrever o livro”, como se o capítulo primeiro não fizesse parte da obra. O narrador se vale da função metalingüística como marcante característica da modernidade em que as obras literárias passam a voltar-se para seu processo de construção. Vale também, e isso é fundamental, como estratégia narrativa de cunho irônico em relação ao romance tradicional que se desenvolveu sobretudo no romantismo. Nesses romances, a enfação, a história contada era o foco dos cuidados do autor. Observe-se que as questões (metalinguagem, ironia) se acentuam no segundo período: “Antes disso, porém, digamos os motivos que me põem a pena na mão.” O narrador continua driblando o leitor e o próprio romance com artimanhas irônicas, como se o “romance nunca fosse começar.” Todo o segundo parágrafo, altamente relevante para o desenvolvimento da trama, inclui-se nesta expressão “antes disso...” como se ainda não fizesse parte da

composição.

A.b)

No romance *Dom Casmurro* a temática da traição é sugerida em todas as formas de manifestação da linguagem. A própria possível traição da personagens (incluindo Capitu) é apresentada de maneira conotativa, isto é, passa pelo crivo da ambigüidade da linguagem literária. Na passagem em questão em que se narra a construção da “casa do Engenho Novo” como metáfora da própria narrativa *Dom Casmurro*, as imagens da sala principal (“Nos quatro cantos do teto as figuras das estações, e ao centro das paredes os medalhões de César, Augusto, Nero e Massinissa, com os nomes por baixo..”) todas elas revelam questões concernentes à traição. São imagens relevantes da história e o narrador diz não alcançar a razão de tais personagens estarem ali. Nisso reside a construção da ironia no romance.

Questão B

Tanto *Dogville*, de Lars Von Trier (2003) quanto *Sin City*, de Robert Rodriguez e Frank Miller (2005) são filmes contemporâneos que tratam de um tema universal: a violência. Além disso, têm em comum o fato de fazerem uso de recursos expressivos extraídos de outros sistemas de linguagem (a linguagem teatral e a dos quadrinhos, respectivamente).

B.a) Analise se e em que medida a abordagem da temática é afetada por esses recursos expressivos. (3)

B.b) Identifique e descreva uma situação em cada um dos filmes que ilustre sua resposta anterior. Justifique. (4)

Objetivos

- Verificar se o aluno é capaz de compreender os fundamentos básicos da linguagem do cinema;
- Verificar se o aluno é capaz de analisar aspectos comparativos de naturezas distintas;

Conteúdo

- Avaliar no aluno a sua capacidade crítica e interpretativa;
- Cinema americano e europeu;
- Identificação do narrador externo e narrador interno (voice over) nos filmes;
- Apropriação de outras linguagens (teatro, quadrinhos, romance);
- Utilização de recursos técnicos para a construção narrativa;

Competências e habilidades

- Leitura e interpretação de mensagens fílmicas;
- Produção de textos a partir de mensagens extra-verbais;
- Articulação de idéias manifestando coerência e coesão;

Resposta

B.a)

esperada

Em “Dogville”, a escolha por representar a cidade em um espaço único, confinado em um galpão, através de linhas desenhadas no chão e ausência de cenários aproxima o filme de uma peça de teatro ao mesmo

tempo que produz um ambiente hostil e claustrofóbico, onde parece não haver saída ou privacidade de pensamento e ação dos personagens. Esta situação é intensificada pela utilização da câmera: nas tomadas gerais parece tudo ver e saber e nos planos próximos, quando é feita na mão, não deixa escapar as menores reações e intenções dos personagens. Desta forma, o diretor concentra o foco de atenção para a própria natureza do indivíduo e a sua capacidade de promover atos violentos contra seus semelhantes.

A violência em “Sin City” foi preservada na transposição dos quadinhos para o cinema através da estetização da forma e do excesso. O uso de recursos digitais permite a exibição de uma sucessão de atos violentos do começo ao fim do filme: mutilações, membros decepados, esmagados, mortes e muito sangue, sempre em destaque através de sua colorização em um universo preto e branco. O exagero também pode ser observado na capacidade sobre-humana dos personagens, na sua resistência contra as agressões e à dor, bem como de sua força e habilidades de luta e deslocamento no espaço.

B.b)

Em “Dogville” podemos apontar a primeira cena onde a personagem Grace é abusada sexualmente. A polícia está na cidade a sua procura e Chuck aproveita para violentá-la em sua casa sob ameaça de entregá-la. A ausência de paredes e cenário aumenta a dramaticidade da violência imposta, uma vez que podemos ver, ao mesmo tempo, a desconfiança crescente dos outros habitantes da cidade em relação à ela, criando a sensação de conivência com o castigo imposto por Chuck.

Em “Sin City”, no primeiro episódio, quando Marv começa sua jornada para vingar a morte de seu amante, podemos observar vários elementos trazidos dos quadinhos para enfatizar a sua fúria e a violência que está por vir. O narrador externo pontuando suas intenções e atos, sua força sobre-humana em seus ataques e na sua capacidade de sobreviver e resistir às agressões e a montagem frenética das cenas, que intercalam planos com cenários realistas e outros estilizados, onde o vermelho do sangue, contrastando com o preto e branco geral, enfatiza a violência da ação.

Questão C

Alfredo Volpi é um dos artistas modernos mais importantes do país. É conhecido, entre outras coisas, por apropriar-se de elementos populares, por transitar em várias vertentes artísticas, como o figurativismo e o construtivismo e, segundo alguns críticos, por constituir algumas de suas obras por campos cromáticos e de vibração que as aproximam da estrutura musical. Observe atentamente “Bandeirinha” e identifique os elementos que representam tais características nessa obra. Justifique cada um deles.(5)



“Bandeirinha” (1958) de Alfredo Volpi - coleção MAC-USP

Resposta esperada

Em “Bandeirinha”, Volpi apresenta tanto elementos figurativos como construtivos. São as bandeirinhas que podem ser vistas tanto como elemento figurativo, já que representam bandeiras de quermesses populares, típica marca do procedimento de apropriação do artista, e, ao mesmo tempo, elas organizam de modo construtivo ou concreto (como foi denominado esse movimento no Brasil), por serem figuras geométricas e que obedecem a uma lógica: três azuis em cada uma das fileiras externas e três brancas nas internas, por exemplo. A aproximação com a música pode ser observada justamente pela ordem estabelecida por Volpi com as bandeirinhas, ou seja, elas vibram ao estarem sendo dispostas de forma a construir percursos, como os pares branco e azul, por exemplo.

3. A grade de pontuação

Questão A

Nível

de desempenho esperado

A questão apresenta grau de dificuldade **médio** para o **alto**.

Os níveis de desempenho esperados são os seguintes:

25% de acerto = o aluno respondeu apenas uma parte do item A.a. ou do item A.b.

50% de acerto = o aluno respondeu as três partes do item A.a ou apenas o item A.b.

75% de acerto = o aluno respondeu o item A.a. completo e parte do item A.b ou o item A.b completo e parte do item A.a.

100% de acerto = o aluno respondeu todas as partes dos dois itens.

Questão B

Nível de

desempenho esperado

Esta é uma questão que pode ser considerada como de nível difícil.

Os níveis de desempenho esperados são os seguintes:

25% de acerto: o candidato analisou apenas uma semelha

50% de acerto: o candidato tentou discutir a questão da *impotência* nos dois filmes

75% de acerto: o candidato, além de discutir a temática da *impotência*, traçou comparações interessantes sobre os dois filmes.

100% de acerto: o candidato apresentou texto de nível elevado de argumentação sobre as duas mensagens, tendendo à interpretação crítica.

B.a)

Identificação de um recurso expressivo do teatro presente no filme Dogville: 25%

Identificação de um recurso expressivo dos quadrinhos presente no filme Sin City: 25%

Relacionar o recurso com o tema abordado (violência) no filme Dogville: 25%

Relacionar o recurso com o tema abordado (violência) no filme Sin City: 25%

Questão C

Nível de

desempenho esperado

Identificação e justificativa do elemento figurativo: 25%

Identificação e justificativa do elemento construtivo: 25%

Identificação e justificativa da apropriação de elementos populares: 25%

Identificação e justificativa da relação com a música: 25%

3. Modelos de Respostas

Questão A

A.a)

75%

A função metalingüística utilizada na obra traz consigo um importante fator para a análise do livro: o narrador em primeira pessoa. Todo o romance é baseado na estrutura presente nos parágrafos apresentados: explicações através de argumentos (concretos ou não). No segundo parágrafo o autor já inicia o jogo com o inconsciente do leitor que se dará pelo livro inteiro: ele atua como um promotor, tentando convencer o leitor da traição de sua mulher. Essa postura só é possível por causa do narrador em primeira pessoa.

100%

A metalinguagem tem como função situar o leitor durante a leitura da obra e assim facilitar a compreensão da narrativa, além disso, é uma forma do leitor justificar os seus atos, como se explicita no trecho descrito. As implicações do uso desta função no conjunto da obra é que ela se torna subjetiva, pois através da metalinguagem o narrador vai interferir na narrativa para explicitar o seu ponto de vista sobre os fatos que ocorreram, sendo também um instrumento para persuadir o leitor a acreditar no que ele está descrevendo.

100%

Nesses dois parágrafos há metalinguagem, já que o livro explicita a construção do próprio livro. Enquanto o primeiro fala que já está terminada a explicação do título, o segundo fala do porquê de escrever o livro, quando começa a descrever seu modo de vida. Tomando-se a obra como um todo, o fato de Bento Santiago descrever seu apelido e seu estilo de vida já sugere uma mente perturbada, o que faz sentido na temática de seu ciúmes “doentio”.

A.b)

75%

Bentinho, o narrador-personagem do romance faz seu discurso por meio de afirmações dúbias, e mexe o tempo todo com o inconsciente do leitor. Ao citar figuras clássicas da História, conhecidas por seus atos de traição (César, Augusto, Nero e Massinissa), dizendo que não entende o motivo da traição, ele metaforiza Capitu: astuto, Bentinho põe-se no lugar de traído e faz entender que também não alcança as razões da mulher. Em O Primo Basílio e Madame Bovary essa confusão não se dá por causa da presença do narrador em terceira pessoa.

100%

Machado de Assis tem um estilo conotativo, indireto, figurado de abordar alguns temas. Embora a temática central do livro já seja, considerada por muitos críticos, o ciúmes, a traição, ironizada nessa passagem, é sugerida pelo fato de que todos os imperadores cujos medalhões estão fixados na parede foram traídos de alguma forma. A ironia ocorre justamente quando o narrador diz desconhecer a razão de serem justo esses personagens, que foram traídos, assim como ele supostamente foi.

Questão B

B.a)

(zero)

Em Dogville a narrativa que acompanha todo o desenrolar da trama influencia o espectador na maneira de julgar cada personagem, assim como em Sin City onde a narrativa estimula as cenas tanto prévia quanto posteriormente, reforçando o clima austero e relatando os sentimentos das personagens em relação ao ocorrido.

25 %

Em Sin City, o uso de recurso dos quadrinhos, incluindo a utilização dos contrastes do preto com o branco e vice versa e apenas o uso de cores vivas representativas em pontos específicos dos personagens fazem que a temática do filme seja inovadora e bem específica dando ênfase a história e seus personagens quanto a ação realizada representando sua características e deixando o cinema a uma forma mais comum as pessoas, uma forma de caráter popular.

50%

Em Dogville, o cenário praticamente ausente acentua o problema da violência. Como vemos tudo, mesmo os indivíduos que estão dentro de suas casas, pode se perceber coisas que não se pensaria caso houvesse um cenário normal. A ausência de paredes nos faz pensar na proximidade da violência, que ela pode estar ocorrendo do nosso lado sem a nossa percepção.

Em Sin City ocorre justamente o oposto. Ao assistirmos o filme, percebemos que aquilo não é real, e sim ficção, justamente pelo uso da linguagem dos quadrinhos, como cores fortes.

75%

Em Sin City, o uso de recursos expressivos dos quadrinhos (como ambientação, as luzes e mesmo as seqüências) retira o espectador do real, levando-o a um local absolutamente fictício. Ao assistir ao filme, entra-se em um universos irreal e apocalíptico, que se afasta da concepção que se tem da natureza humana.

Já Dogville, ao recorrer ao teatro (especialmente ao estilo de Brecht) aproxima o espectador da realidade. Por não fazer uso de cenário ou ambientações elaboradas o diretor universaliza a temática como quem, o tempo todo, busca universalizar a temática como quem o tempo todo busca afirmar que está representando o homem em sua essência e que aquelas pessoas violentas não vivem em um mundo fantástico, mas poderiam ser qualquer um.

100%

A abordagem da temática é afetada pelos recursos expressivos usados em “Dogville” e em “Sin City”. Em “Dogville”, o cenário simples e teatral, diferente dos do cinema Hollywoodiano, permite com que o espectador se concentre na narrativa. A falta de objetos superficiais enfatiza o comportamento humano e a desumanização que resulta na violência.

Em “Sin City”, a técnica de filmagem (cenário digitalizado e uso do preto e branco, mimetizando o quadrinho), permite com que o tema seja abordado de forma fantástica, o que torna a violência explícita e pesada. “Sin City” mostra o extremo da barbárie e da corrupção, e os recursos expressivos utilizados servem para contribuir com a imagem de violência, enfatizando o sangue, a morte e a dor dos personagens.

B.b)

(zero)

Quando Grace chega a Dogville, nas primeiras cenas em que ela conhece seus habitantes, a narração leva o espectador a tomar partido à favor da aceitação de Grace, e em Sin City, quando a pequena garota é resgatada pelo personagem de Bruce Willis, a narração do mesmo já leva o espectador a entender como ele tratará a paixão da mesma por ele ao decorrer da trama.

25%

Em Sin City, o uso de recurso dos quadrinhos, incluindo a utilização dos contrastes do preto com o branco e vice versa e apenas o uso de cores vivas representativas em pontos específicos dos personagens fazem que a temática do filme seja inovadora e bem específica dando ênfase a história e seus personagens quanto a ação realizada representando suas características e deixando o cinema a uma forma mais comum as pessoas, uma forma de caráter popular.

50%

Em “Dogville”, a ausência de cenário e do único cachorro da cidade, Moisés, ser representado por um desenho, representa a idéia da ficção da história e do modo teatral. A violência está presente no estupro da protagonista, e principalmente no final, quando ela revela seu lado mau, antes escondido, e promove a matança geral da população de Dogville. Já em “Sin City”, a idéia do fantástico que está presente na montagem semelhante aos quadrinhos é apresentada pelas cenas preto e brancas e pelas mortes violentas provocadas por personagens que neles prevalece o mal e a violência é uma forma de justificativa para o poder. Um exemplo de cena é quando Bruce Willis mata muitos homens para salvar uma criança, mas depois é morto também.

75%

Em Sin City, há uma cena em que o canibal está sendo atacado e sofre diversos cortes. A cena, de extrema violência, se aproxima do fantástico. Aquele homem, que possui uma coleção das cabeças de quem matou, permanece vivo mesmo depois de uma série de ferimentos fatais.

Em Dogville, porém a violência é grande, mas não irreal. Ela é mostrada como parte da natureza humana, ou resultado de uma circunstância (mesmo Grace afirma que teria feito o mesmo, ou pior). Na cena em que Grace acusa cada pessoa da cidade de seus crimes, os habitantes de dogville, em profunda hipocrisia negam tudo e todos dizem que seriam incapazes daqueles horrores. Nessa cena eles se assemelham ao ser humano mais comum.

100%

Em “Dogville” as cenas em que Grace é estuprada continuamente são ainda mais fortes e dramáticas pois não existem objetos superficiais em volta, levando os espectadores a se concentrarem exclusivamente na crueldade humana. Além disso, o fato de as paredes serem invisíveis contribui para que o espectador veja tudo o que se passa em Dogville, e principalmente a violência e malevolência com Grace. Em “Sin City”, a cena em que Marv descobre a fazenda onde é praticado o canibalismo e vê a cabeça das mulheres mortas é ainda mais forte pois a cor das cabeças contrasta com o preto e branco. A digitalização da cena torna-a mais cruel, fria e doentia, contribuindo para a temática da violência.

Questão C

0%

As três cores, branco, vermelho e azul usadas para dar a idéia de complementação. As formas que ele utiliza que tem ao mesmo tempo os mesmos traços mas são diferentes em sua forma.

25%

As bandeirinhas, talvez o principal marco da sua obra, advêm de festas populares típicas brasileiras. Nesta obra o uso das cores marcantes empregadas pelo artista, somado as linhas das figuras enriquecem muito o conjunto, sugerindo assim diversas sensações do observador

50%

As bandeirinhas são os elementos populares dos quais o pintor se apropriou, pois trata-se de uma figura geométrica que representa algo conhecido pela imensa maioria da população, o que populariza a arte. As cores intercaladas das bandeirinhas e a simetria com que elas foram dispostas no plano transmitem bancos estão ligados pelos pontos enquanto as azuis ocupam os limites do quadro e não estão ligadas, o que favorece essa noção de movimentação e aproxima.

75%

A obra bandeirinha de Alfredo Volpi foi realizada através de uma composição geométrica que tem como elemento principal a bandeirinha da festa junina que reflete a temática da cultura popular abordada por Volpi. O ícone vernacular é cognitivo, porém ele encontra-se descontextualizado, pois não está inserido na representação figurativa de uma festa de São João. A bandeirinha está inserida em uma composição geométrica que apresenta ritmo de elementos e cores, através da repetição dos elementos, que são dispostos de forma regular, na qual o intercalar das figuras e cores é mantido em todo quadro, o que confere ritmo e permite analogia com a estrutura musical.

100%