

## DOIS OLHARES NA OBRA DE ARTE: O DO ARTISTA E O DA CRIANÇA

Clarice Zamomaro Cortez  
UEM– Paraná

Os primeiros passos na arte são uma experiência colorida e mágica para uma criança, ao folhear as páginas de um livro ou numa visita a um museu famoso. Nos últimos dez anos, o número de livros infantis relacionados à História da Arte, tanto no Brasil como no exterior, tem sido significativo.

No Brasil, as publicações de livros infantis que tratam do assunto têm crescido desde 1996. Destacam-se as coleções: *Mestres das Artes*, da Editora Moderna, *Por dentro da Arte*, da Companhia das Letrinhas e *Bota História Nisso*, de Sylvia Orthof, da F T D. Em 1999, seguindo a mesma linha temática, encontramos *Arte Barroca para Crianças*, de Marilyn Diggs Mange, da Martins Fontes. Todas as coleções cumprem um mesmo objetivo – desenvolver na criança a imaginação criadora, de mãos dadas com obras de arte já consagradas, numa viagem no tempo, resgatando valores e identidade cultural.

O livro escolhido para esta leitura denomina-se *Firenze - Il Gioco dell'Arte* (Florença- o jogo da Arte), da editora italiana La Mandragora, de 1995, com o texto de Maria S. De Salvia Baldini e as ilustrações de Paola Boldrini. Trata-se de um verdadeiro museu, apresentando como proposta uma interiorização da arte, da cultura e da identidade italianas. Proporciona ao leitor infantil a magia da experiência de estar diante de uma tela ou escultura famosa. A obra-prima de um artista consagrado desce de seu pedestal e insere-se no seu cotidiano, num verdadeiro exercício de fantasia.

As obras de arte deixam de ser um objeto longínquo, de difícil e enfadonho acesso, passando a ser um instrumento útil para o conhecimento da história de uma civilização. A cada página, sentimos que a arte vai se tornando pequena e acolhedora, à medida que adentra no universo do mundo encantado do leitor mirim. Do mesmo modo, o misterioso lugar chamado museu, transforma-se num mundo mágico em que tudo está para ser descoberto – é quase uma caça ao tesouro. Um tesouro de arte.

A autora e a ilustradora apresentam Florença como uma cidade rica de museus e de obras de arte, convidando a criança a iniciar um novo e divertido passeio, visitando com os seus companheiros, famosos museus, como a Galeria dos Uffizi, o Palácio Pitti, alguns acervos de igrejas famosas, como o *Museo dell'Opera del Duomo*, *Museo di Santa Croce*, *Cappella dei Magi*, a Casa *Buonarroti*, o Museu Arqueológico e a famosa *Galleria dell'Accademia*, além do jardim histórico dos Boboli. Uma verdadeira aventura pelo mundo das cores, o amarelo do sol, o azul do mar, o verde dos prados e o vermelho do pôr-do-sol. *Tutti i colori della vita e dell'arte*<sup>1</sup>(BALDINI, 1995:8), conforme as palavras da autora. Dessa forma, a identidade e a memória do país são preservadas, valorizando o que de melhor a Itália ofereceu ao mundo – a arte imortal.

A natureza do livro indicia-se na sua contracapa com a figura de um pássaro vestido de pintor, folheando um livro e segurando um pincel. Presente em quase todas as páginas, esse pequeno animal acompanha e participa com as personagens, da recriação das obras-primas presentes, incentivando o vôo à imaginação criadora, como se houvesse entre eles uma grande liberdade para penetrar no mundo do faz-de-conta. Nas páginas, lado a lado, estão as telas e as esculturas dos mais famosos artistas italianos e a re-criação do leitor infantil, cuja leitura parte de uma realidade distante, que não se ajusta à sua realidade e que necessita de uma interpretação voltada para o seu mundo. No final do livro, há um *Indice*

---

<sup>1</sup> Todas as cores da vida e da arte.

*delle Opere*<sup>2</sup>, contendo as informações necessárias das telas e das esculturas já apresentadas ao leitor: nome do artista, data de seu nascimento e morte, título da obra, data da sua composição e o museu onde se encontra.

A imaginação é a base de toda a atividade criadora e manifesta-se por igual em todos os aspectos da vida cultural, possibilitando a criação artística, científica e técnica. Segundo Vigoskii (1996), tudo o que nos rodeia e que foi criado pela mão do homem, todo o mundo da cultura ou a diferença do mundo da natureza são produtos da imaginação e da criação humana, baseadas na imaginação. Desde os primeiros anos da sua infância, encontramos na criança processos criadores que se refletem em seus jogos: o menino que cavalga sobre um pau e imagina que monta um cavalo ou a menina que brinca com a boneca e crê que já é mãe. Essas atitudes podem ser entendidas como meros reflexos daquilo que vêem e ouvem dos adultos, apesar de que tais elementos de experiência alheia são sempre reelaborados e combinados entre si, para serem transformados em uma nova realidade, de acordo com seus interesses e necessidades. O desejo de que as crianças sentem de fantasiar as coisas (as telas e as esculturas), exemplificadas no livro em questão, não passa de um reflexo de sua atividade imaginativa, como ocorre nos jogos ou quando estão diante de uma nova experiência.

Atento às explicações da professora numa sala de um dos museus mais famosos do mundo, ou em visita a uma igreja, ou a um jardim, o espectador infantil relaciona-se diretamente com a beleza das telas e das diferentes formas esculturais em *Il Gioco dell'Arte*. O seu trabalho passa a ser uma atualização dessas imagens que vê, projetando nelas o seu mundo e criando novas combinações.

Como se dá esse mecanismo da imaginação criadora? De onde surge e a que estaria relacionado para desenvolver-se?

A primeira reflexão recai sobre os elementos da realidade extraída da experiência anterior do homem. Segundo Vigoskii, “*seria un milagro que la imaginación pudiese crear algo de nada, o dispusiera de otra fuente de conocimiento distinta de la experiencia pasada.*” (VIGOSKII, 1996: 16). Portanto, a imaginação pode criar novos graus de combinações, mesclando elementos da realidade, da experiência acumulada: quanto mais rica, mais abundante será a fantasia. Já a segunda hipótese, relaciona-se entre produtos preparados da fantasia e determinados fenômenos complexos da realidade. Explicitando, seria o momento em que a criança baseia-se nos relatos que ouviu sobre um fato histórico ou, no caso específico, sobre uma tela ou uma escultura, e imagina-se naquele contexto, criando novas combinações: “*y estos frutos de la imaginación se integran de elementos elaborados y modificados de la realidad*” (VIGOSKII: 1996:19). Podemos dizer que se trata da capacidade humana de imaginar o que não presenciou.

Pode-se considerar ainda como forma de vinculação entre a função imaginativa e a realidade, o fator emocional que tende a manifestar-se, a partir de imagens que provocam impressões, idéias e emoções relacionadas ao estado de espírito dominante no momento da recepção. E, finalmente, é a novidade que essa construção nova da realidade pode representar à criança, vinculada à forma anterior:

algo completamente nuevo, no existente en la experiencia del hombre, ni semejante a ningún otro objeto real; pero al recibir forma nueva, al tomar nueva encarnación material(...) empieza a existir realmente en el mundo y a influir sobre los demás objetos. (VIGOSKII, 1996: 24)

Obedecendo, assim, a um processo de composição bastante complexo, as partes fundamentais a serem consideradas são a **percepção externa** (a obra original) e uma **percepção interna** (a leitura infantil), como os primeiros pontos de apoio que as crianças

---

<sup>2</sup> Índice das obras (op.cit., p. 42-45)

encontram para desenvolver a sua futura criação. O que vale é aquilo que se vê e o que se ouve, uma recolha de material para ser usado na construção de sua fantasia. Seguindo-se o processo, ocorre a dissociação e a associação das impressões percebidas. Entendemos por dissociação, uma divisão em partes desse complicado conjunto (a obra original e a sua leitura), que pode ser separado por comparação com outras imagens conservadas na memória e outras já esquecidas. Segundo Vigoskii, a dissociação é condição necessária para o jogo ulterior da fantasia, processo de extraordinária importância em todo o desenvolvimento mental do homem que serve de base ao pensamento abstrato e à compreensão figurada.

Concluiríamos, então, que a função imaginativa depende da experiência, das necessidades e interesses em que ela se manifesta. Fácil é também compreender que essa imaginação criadora depende da capacidade combinatória exercitada pela criança, em que os frutos de sua rica imaginação resultam numa forma material adaptada ao seu mundo e às suas vivências. Portanto, a imaginação da criança é mais rica que a do adulto, considerando-se que a infância é a época em que mais se desenvolve a fantasia e que diminui à medida que se torna adulta.

As crianças estão, imaginariamente, no Palácio Pitti, na *Sala di Venere* (Sala de Vênus) colocada sobre um cavalete, no formato de uma tela. Sentadas no chão, algumas olham para a professora que está sentada numa cadeira, apontando para a estátua de Vênus. O texto explica a origem da deusa do amor e da beleza:

Venere, dea dell'amore e della bellezza, è dipinta mentre nasce dalla límpida acqua del mare, spinta daí venti che soffiano su di lei. È una bellissima principessa coperta soltanto daí suoi lunghissimi capelli biondi: per vestirsi le viene offerto da um'ancella um ampio mantelo pieno di meravigliose corolle di fiori. (BALDINI, 1995: 10-11).

Na página seguinte, as crianças são transportadas para uma das salas do museu Uffizi, onde se encontra a tela *O Nascimento de Vênus*, pintada em 1485, pelo pintor florentino Sandro Botticelli (1445-1510), que criou um espaço simbólico em sua tela, partindo dos versos de Agnolo Poliziano (1445-1459), contidos em suas *Estâncias*. Tais versos marcam os momentos em que Zéfiro, acompanhado de Clóris, produz o vento para conduzir a deusa a terra.

Vênus foi para a cultura grega clássica, manifestação das facetas femininas: deusa do amor e da beleza, da reprodução, da proteção, da sedução, entre outras atribuições. E, como tal, apresentada nos afrescos das paredes, pintada em vasos e ânforas, esculpida em urnas funerárias, moedas e na estatuária.

Tudo na tela em questão é movimento: mar, flores, folhas, cabelos, tecidos e gestos. Mostrando a sua esplêndida nudez, nascida da espuma do mar, ela aparece na tela, no momento em que toca a terra. Com uma das mãos arranja os longos cabelos para encobrir o sexo, com a outra cobre o peito. À direita, a deusa da Primavera, vestindo roupa florida e azulada, avança para receber Vênus, estendendo-lhe um manto enfeitado de flores coloridas. À esquerda, Zéfiro e Clóris (Flora), suspensos por asas e envolvidos por roupas esvoaçantes sopram com força para conduzi-la a terra. Há ainda a presença da concha redimensionada que cria uma ambivalência simbólica entre o paganismo (Vênus) e o cristianismo (Maria).

A leitura da criança tem como ponto de apoio a percepção externa: ela vê a tela e parte para o processo da dissociação, dividindo-a em partes. Num primeiro plano estão as ondas do mar, ultrapassando a página e unindo-se à tela original, cujo tamanho e movimento rápido lembram a prática de *surf*. A menina, de expressão alegre, vestindo um maiô amarelo debruado de vermelho e com pequenas flores, usa uma toca de banho e, de

braços abertos, vem “surfando” numa concha semelhante à de Vênus. Acompanha-a o pássaro pintor que rema uma pequena canoa. O seu olhar sugere uma certa preocupação com a ousadia da sua companheira. Os demais elementos foram esquecidos no processo de atualização da leitura. As imagens estáticas tornaram-se dinâmicas e a nudez da *bellissima principessa*<sup>3</sup> foi vestida com um discreto maiô infantil.

Opõem-se também os gestos: a deusa da mitologia oculta a sua nudez com os braços e os cabelos, enquanto que a menina equilibra-se na concha com eles bem abertos. No lugar dos deuses eternos, acompanha-a o pequeno pássaro, remando uma bóia. Tudo está adaptado ao seu mundo e à sua vivência. Nas páginas seguintes, a autora e a ilustradora seguem o mesmo processo, apresentando a obra original e a interpretação das personagens infantis, como por exemplo, o conhecido *Angelo Musicante* (1552), de Rosso Fiorentino, tocando com suavidade as cordas de um bandolim, sugere, na página ao lado, uma pequena e alegre banda escolar.

Observando-se com atenção as telas, concretiza-se uma aula de História em que alguns fatos e personagens famosos vão sendo visualizados pelo espectador infantil. A batalha entre Siena e Florença é contada por Paolo Ucello, na tela intitulada *La Bataglia di San Romano*, pintada em 1456. Os movimentos contidos dos cavalos e das enormes lanças incitam a imaginação criadora das personagens infantis, que se vestem com trajes medievais e lutam como verdadeiros cavaleiros. Também o pássaro-pintor participa da cena, escondendo-se atrás de um escudo, amedrontado. Outras duas personagens históricas comparecem à aula prática: Eleonora di Toledo com o seu filho Giovanni, retratados por Bronzino, em 1545, e o jovem elegante Lorenzo dei Médici, o Magnífico, montado num belo cavalo branco, na tela *Il corteo dei Magi*, de Benozzo Gozzoli, de 1459.

Essas telas vêm nos confirmar a discussão anterior sobre os processos criadores: na sua interpretação, o menino imita o nobre e cavalga em seu cavalo de pau, sentindo-se a caminho de um belo castelo, parte de seus sonhos infantis. A *splendida Eleonora*, ricamente vestida, abraçando o seu filho, identifica a menina com a figura da mãe, de sapatos de salto alto (maiores que os seus pés), ostentando um longo vestido, colar de pérolas e chapéu na cabeça, trazendo à mão uma boneca. O único detalhe que atualiza e distancia-se da tela original são os óculos usados pela menina. Também a vaidade e a postura pouco simpática da nobreza são sugeridas pelos retratos do casal Battista Sforza, de autoria de Piero della Francesca, de 1465.

A mitologia é retomada nesse percurso da arte, uma vez que fazia parte da cultura renascentista (representada pela grande maioria das obras de arte apresentadas no livro em questão). O retrato de Baco, o deus do vinho, belo, jovem e majestoso, de Caravaggio, pintado em 1598, relembra o ritual da fabricação do vinho. No processo de dissociação, as uvas são pisoteadas pelos camponeses, as crianças, dançando e comemorando, com alegria uma das mais antigas tradições. No canto direito da página, encontra-se o pássaro, fiel companheiro que, imitando Baco, ostenta louros na cabeça. Está sentado e segura uma taça, já vencido pela bebida.

A religiosidade também é registrada nas páginas do livro. A história bíblica da fuga para o Egito está representada por Michelangelo, datada de 1506, no *tondo Sacra Famiglia*<sup>4</sup>, interpretando um momento de repouso de Maria, José e o menino Jesus. No processo da imaginação, a menina, agora pintora, está diante de uma tela no cavalete, representando num primeiro plano, a mãe, seguida pela figura do pai e do irmãozinho. À direita, está o *tondo* original sobre um banco de madeira, servindo de modelo. Ocupando o espaço de quase toda a página estão os elementos de um ateliê: molduras, palheta, pincéis, lápis de cores diversas, folhas de papel. O pássaro-pintor comprime um tubo de tinta amarela, completando o colorido que encanta os nossos olhos.

---

<sup>3</sup> princesa belíssima (op.cit., p. 11)

<sup>4</sup> *redondo*; Sagrada Família (Michelangelo)

O pintor Cimabue, do século XIII, considerado um dos iniciadores da pintura italiana e influenciado pelos ícones bizantinos, contribui também com o seu *Crocifisso*, datado de 1280. À medida que o texto explica que a obra de arte foi danificada e pacientemente restaurada, uma das crianças, ajoelhada num banco de madeira, estuda-a de perto com o auxílio de uma lente de aumento. Há vidros e latas de tinta e pincéis que completam o trabalho do restaurador. Uma verdadeira aula de arte.

O espectador infantil também conhece algumas esculturas famosas como o *David*, de Michelangelo, de 1502, considerado, hoje, um símbolo da cidade de Florença e o maior exemplo de beleza. Uma contribuição do acervo da casa Buonarroti, assinada por Cesare Zocchi, é a escultura em mármore do pequeno Michelangelo Buonarroti, exercendo o seu trabalho, ao esculpir uma cabeça de fauno. O texto explica que não se trata de um *ragazzo comune*<sup>5</sup>, mas de uma importante personagem da história da arte italiana, considerada um gênio pelos críticos, desde a mais tenra idade.

O passeio termina no grande jardim dos Boboli, num encontro da natureza com a arte, onde estátuas, flores perfumadas e magníficas fontes encantam e motivam as crianças no processo de associação e dissociação de tudo o que viram e aprenderam, nessa aventura pelas salas dos mais famosos museus do mundo, em busca do tesouro da arte. Um cartão-postal desse jardim paradisíaco é transportado para uma tela e colocado sobre num cavalete. O pintor é a criança, que agora já está pronta para aventurar-se no mundo que acabou de conhecer. A sua imaginação criadora já foi fertilizada.

Finalizando, devemos ressaltar que em todas as páginas se fez presente o “jogo da arte”, título e proposta do livro. O leitor-criança não só se divertiu com as ilustrações referentes ao seu mundo, como também as comparou às imagens das telas dos grandes mestres da pintura e da escultura, que acabaram se tornando familiarizadas, proporcionando-lhe um verdadeiro exercício de fantasia, num encontro mágico de olhares: o do artista e o da criança.

### Referências bibliográficas

- BALDINI, M.S. *Firenze – il gioco dell’arte*. Firenze: La Mandrágora, 1995.
- CHASTEL, A. *A Arte Italiana*. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- GREGORI, M. *Paintings in the Uffizi & Pitti Galleries*. Toronto: Little, Brown & Company, 1994.
- VIGOSKII, L.S. *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal, 1998.

---

<sup>5</sup> rapaz comum (op.cit., p.36)

