

Rafael Fonseca da Mata

sumo

**O Fruto Mais Gostoso
e os vínculos da gravura.**

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG

2018

Rafael Fonseca da Mata

The word 'SUMO' is rendered in a bold, expressive, black brush-stroke font. The letters are thick and have a slightly irregular, hand-painted appearance. The 'S' is the largest and most prominent, followed by 'U', 'M', and 'O'.

**O Fruto Mais Gostoso
e os vínculos da gravura.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Artes Plásticas da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: George Rembrandt Gutlich

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG

2018

sumo¹ (su.mo)*s.m.* Suco (1).

sumo² (sum.mo)*adj.* Que detém o maior poder;
supremo; superior: sumo sacerdote.

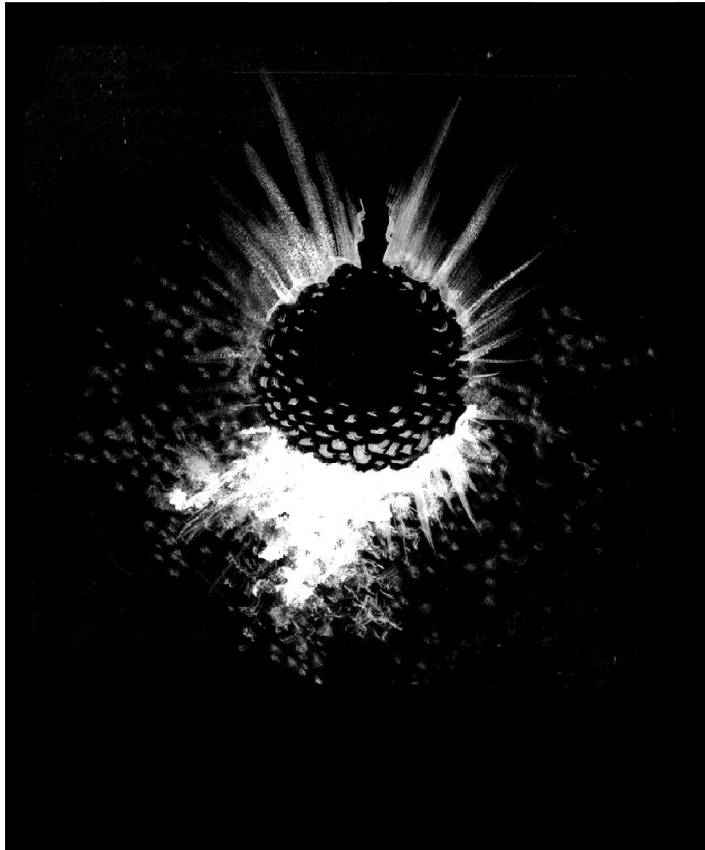


Figura 1 Desenho. Nankim branco (7,4 x 10,5 cm). 2017. Acervo do autor.

AGRADECIMENTOS

Aos nomes,

Patrícia Fonseca, João Batista da Mata e Marcela Fonseca da Mata pelo apoio e incentivo por todos esses anos. À Patrícia C. G. Reis, que me acompanhou por todo o processo acadêmico, sempre disponível nos momentos que mais precisei. A João Luiz Izidoro Valadão, Hugo Rezende de Paula, Alice M. Betelli Z. A., e Ricardo Miranda Burgarelli, pelas conversas e trocas tão importantes. Ao professor George Rembrandt Gutlich pela disposição e pelo suporte oferecido, essenciais para a conclusão deste trabalho. E a todos que de alguma maneira cruzaram meu caminho, mesmo que brevemente. Este trabalho contém um pouco de cada pessoa que encontrei.

RESUMO

Este trabalho apresenta uma pesquisa teórica e seu desenvolvimento prático a partir do estudo das técnicas antigas de reprodução de imagens como a litogravura, a gravura em metal e em especial a xilogravura. Estão aqui expostas um conjunto de gravuras produzidas entre 2014 a 2018, que compõem *O Fruto Mais Gostoso*, tema escolhido para essa série. Durante esse percurso notou-se que a maior dificuldade enfrentada na prática deste ofício vai além da complexidade das técnicas de gravação e de impressão aproximando-se mais de uma questão de vínculo, entre quem cria e quem observa o conteúdo das imagens. O longo e árduo processo de gravar e imprimir sobre uma superfície de madeira, metal ou pedra, tendo como resultado final a estampa, parece ser hoje menos interessante quanto os outros tipos de imagens disponíveis. Buscou-se nas imagens tradicionais os elementos que possam ser considerados como uma informação interessante, a fim de encontrar a capacidade dos desenhos, das pinturas e das gravuras, de arrepiar um espectador hoje como esse arrepia-se ao ver um filme por exemplo. A partir desta reflexão, torna-se necessário um olhar mais aprofundado sobre as imagens que atingem a massa de pessoas, por fazerem parte da identidade cultural ou imaginário coletivo de uma sociedade. Desses símbolos e signos que melhor se relacionam na identificação de uma memória estruturada, compreendida e assimilada pelo maior número de pessoas possível, também perpassa pelos elementos visuais da minha experiência, e da minha própria cultura. Onde me inspiro e revelo consciente ou inconscientemente nos meus desenhos. Essa pesquisa trata das dificuldades e vantagens de trabalhar na produção de gravuras no atual contexto tecnológico digital. A série aqui apresentada é composta por seis xilogravuras, que são as bases da organização de todo o pensamento durante o processo criativo deste trabalho.

Palavras Chave: Fruto Mais Gostoso; Gravura; Xilogravura; Iconografia; Alegoria; Símbolos Nacionais; Memória; Imaginação; Bom Orador.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
CAPÍTULO I DAS DIFICULDADES DAS IMAGENS EXECUTADAS A MÃO	12
CAPÍTULO II: INFORMAÇÃO INTERESSANTE	16
CAPÍTULO III: PERFEITO ORADOR	28
CAPÍTULO IV: O FRUTO MAIS GOSTOSO	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
GLOSÁRIO SIMBÓLICO BRASILEIRO.....	47
BIBLIOGRAFIA.....	51

APRESENTAÇÃO

Permita-se imaginar uma fruta que diferente de qualquer outro fruto no mundo, seja considerado como o mais delicioso que todos. Aquele que de longe exala o perfume mais perturbador e de perto, parece a mais bela e ao mesmo tempo a mais medonha planta já vista na Terra. Com suas cores e formas impressionantes, lavam os olhos com lágrimas; seu sumo dá água na boca, e o perfume de tão excitante, chega a ser incomparável com qualquer outra aroma já inspirado pelo ser humano. Acredita-se que ao dar a primeira mordida já se sente o prazer na sua mais alta intensidade. Uma sensação quase como um orgasmo, só que melhor. Prazer puro encontrado em néctar, semelhante ao fogo que arde no peito; à ansiedade e ao frio na espinha, ao arrepio e ao calafrio. Quase um estado febril. Uma súbita e leve sensação de perda de chão só de imaginar seu sabor. Talvez sejam suas vitaminas ainda desconhecidas mas, para o indivíduo que se delicia com esse Fruto, adquire a capacidade instantânea de nunca mais ser a mesma pessoa.

O primeiro que dessa fruta comeu, pôde discernir o sabor entre todos os outros gostos do mundo. Desfrutou de uma experiência que jamais algum outro ser ousou imaginar. Assim suas lindas (e bem pensadas) palavras, que saem de sua boca ainda com o gosto da fruta, é que conforta os olhos e ouvidos de quem está ao seu alcance. Todos adoram escutá-lo porque os sentidos de quem come do fruto elevam-se exclusivamente pelo prazer. Prazer esse que reflete nas suas palavras e que afeta quem quer que se encontre ao redor. A boa oratória desse indivíduo fortalece, conforta e nos guia frente aos infortúnios do mundo. Pois a partir desse momento, suas palavras se tornam evidentemente mais gostosas de se ouvir, são mais interessantes, mais marcantes, mais emocionantes, mais relevantes e principalmente verdadeiras.

Se de fato, alguém como esse indivíduo realmente exista, cabe somente ao leitor tomar essa decisão. Aqui sugere-se apenas a possibilidade da fruta realmente estar presente. Mas não como uma fruta natural. Quem quer que a tenha experimentado no passado, preservou de modo sagaz o sumo do Mais Gostoso, disponibilizado hoje artificialmente e com sabor idêntico ao natural. Ele é produzido e distribuído em larga escala, possibilitando a todos(ou quase todos) desfrutar dessa novidade. O sabor artificial mais gostoso é mais barato, mais atraente e dura por mais tempo. Alguns dizem até ser realmente mais gostoso. E por isso este texto foi escrito, para de alguma maneira tentar entender o porquê de desejarmos tanto, se nos contentamos com tão pouco.



Figura 2 O Fruto Mais Gostoso, Matriz da xilogravura de fio. (20 x 30 cm) 2014. Acervo do autor.

INTRODUÇÃO

Dá-se o nome de gravura à técnica de gravar por incisão, corte, entalhe ou até mesmo por processos químicos, superfícies duras como a pedra, madeira, metal, osso, vidro ou gemas preciosas; entretanto o termo, na sua significação própria, convém exclusivamente ao trabalho destinado a reprodução de imagens em papel, por meio da impressão. Quando a gravura é executada sobre a pedra, denomina-se litografia. Quando feita em metal, chama-se de buril ou talho-doce, água forte, ponta seca, *mezzotinta* ou maneira negra e aquatintas, fora os processos de fotogravura. O talho doce exclusivamente é feito por incisão direta, geralmente sobre o cobre, sem o uso de ácidos. E a xilografia é destinada a técnica de gravar sobre a madeira. Podemos dizer que essas técnicas funcionam como sistemas clássicos de arte. O mais antigo trabalho impresso encontrado, segundo SILVA (1941), se trata do periódico chinês Tsen-Tze-Kuan-Pao (fig. 3).

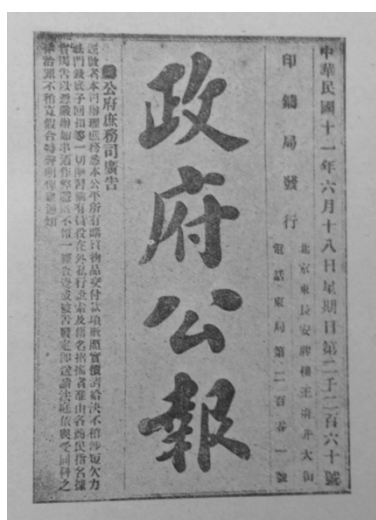


Figura 3 Fac simile reduzido de uma das páginas do jornal chinês Tsen-Tze-Kuan-Pao. SILVA, 1941. p.31.

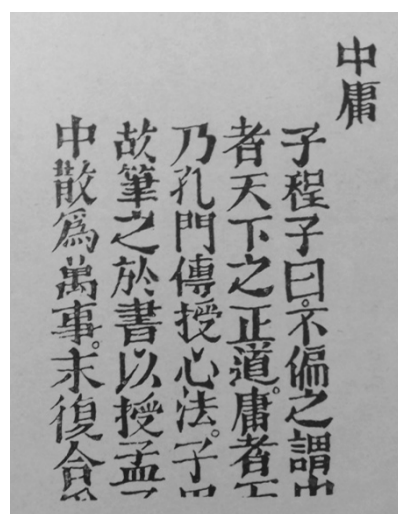


Figura 4 Frangmento do prefácio de um livro chinês, em caracteres xilográficos e de impressão tabular. SILVA, 1941. p. 31.

Essa gazeta data mais de mil anos e foi feita sobre madeira. Os povos do Oriente, em primeiro lugar os chineses, já conheciam as técnicas de impressão xilográfica, oito séculos antes de nossa era. Enquanto os jornais europeus vão pouco além de 300 anos, os anais chineses tratam dessa arte desde o ano de 925 a.C.¹ Foi em tal época que se imprimiram pela

¹SILVA, 1941. p. 31.

primeira vez os livros clássicos e os ideogramas nacionais, por ordem do imperador Tien-Ching. E se o próprio imperador ordenou que fossem desse modo impressos, sugere-se que tais processos já estariam em uso corrente desde tempos anteriores. Se na China a gravura em madeira conta com tão venerada memória, na Europa, a figura gravada em lenho só aparece no ocidente no século XV com as cartas de jogo: na Alemanha, em 1350 e na França em 1400².

Com o avanço das técnicas criaram-se escolas e inventaram-se oficinas, para atender toda a demanda de ilustrações, executadas na maior liberdade, deixando de lado o *fac simile*³, o velho modo de gravar. No tempo em que este gênero de estampa fez moda, os livros clássicos, as obras da ciência moderna. Os jornais que começavam a surgir, todos eles exigiam ilustrações. Eram assim empregados pelos editores, exércitos de gravadores e desenhistas para servir o público amante da figura. Em 1870 a gravura alcança o máximo de sua glória, quando aparecem dessa data em diante ilustrações como as de *Gustavo Doré*: da Bíblia, das fábulas de *La Fontaine*, de *D. Quixote de La Mancha*, da *Divina Comédia*, entre muitos outros.

Na inadiável necessidade de fornecer as ilustrações encomendadas pelas diversas empresas, os chefes de estúdio criaram equipes de gravadores que trabalhavam simultaneamente sobre uma única prancha, dividida em quatro, seis ou oito blocos. Quando prontas o chefe reunia e juntava as partes dando retoque as junções até a prancha ficar completa. Tal artifício de colaboração espantosa resolveu com facilidade o problema comercial, porém, aniquilava-se o valor individual; desaparecia o caráter singular do artista. Enquanto tais fatos se passavam com a xilogravura, a água forte, e a chamada gravura em de buril ou talho doce enriqueciam os museus, as coleções aristocráticas e as caras edições.

Com a litografia no século XIX a reprodução atinge uma etapa essencialmente nova. Permitiu as artes gráficas pela primeira vez colocar no mercado suas produções não somente em massa, como já acontecia antes mas também forneciam sempre novas criações. Graças a essa técnica as artes gráficas puderam ilustrar a vida cotidiana e se situar no mesmo nível da imprensa. Mas a litografia estava em seus primórdios quando foi ultrapassada pela fotografia. O invento de Daguerre permitiu a técnica de gravar aliar-se a essa nova descoberta. Multiplicou-se de tal maneira que hoje se encontram dezenas de processos gráficos para

² Idem. p. 32.

³ Termo utilizado para cópias ou reproduções exatas de letra, gravura, desenho, etc. (N. do A.).

produzir e reproduzir imagens, sendo indiscutível a contribuição da gravura para as ciências, as outras artes, à indústria e ao comércio.

Sobre esses novos processos de reprodução da imagem, BENJAMIN⁴ comenta: "Com a fotografia, pela primeira vez a mão é dispensada das tarefas artísticas essenciais nos processos de reprodução de imagens, que agora cabem exclusivamente ao olho que vê por meio da objetiva". Como o olho apreende mais depressa que do que a mão desenha, o processo de reprodução experimentou tal aceleração que começou a situar-se no mesmo nível que a palavra oral. Com a aplicação prática da fotografia, surgiram dentro de pouco tempo as técnicas de heliogravura, o fotozinc, abrindo espaço ao que conhecemos hoje como *off set*.

Os processos antigos e históricos diante dos preços baixos e da rapidez que ofereciam os novos métodos, foram pouco a pouco postos a margem reservando a xilogravura, a água forte, a litografia e ao talho doce, para as tiragens luxuosas, limitadas ou especiais. O mesmo ocorre ainda hoje, porém os gravadores são em sua maioria os próprios autores de seus desenhos. São pessoas que apreciam um certo "frescor mórbido" que jamais outra técnica irá representar. Vibram somente os iniciados nos mistérios encantadores de uma técnica extremamente maneirada. Já por si só o gravador é considerado como um artífice, um operário, que conhece muito bem o seu ofício.



⁴ BENJAMIN, 2012. p. 13.

CAPITULO I

DAS DIFICULDADES DE TRABALHAR COM IMAGENS A MÃO

Criar sobre o papel no atual contexto onde as imagens moventes afetam mais do que as estáticas, se torna um fardo a mais para aquele que se dispõe a criar sobre essa superfície muda e de duas dimensões. A dificuldade desse tipo de trabalho é que no final do processo, os olhos de quem observa a imagem já não se entregam mais como se entregam ao ver um filme. As imagens adicionadas de movimento e som, prendem a atenção por muito mais tempo; nos toca, espanta, emociona, (arrepia!). Entregamo-nos às sequências de imagens deslocando para um outro universo, reflexo de nossa própria realidade. E mais, as informações assistidas permanecem em nossa memória mesmo depois de muito tempo que se tenha a visto. Essa capacidade de prender a atenção e permanecer na mente dá-se a narrativa. Quem desfruta de uma história contada em livro ou mesmo verbalmente, sem imagem pré definida, cria através da imaginação todo o cenário, o cheiro, os costumes, e a fisionomia dos personagens narrados; desvia toda a sua atenção para a história, se refletindo para um outro mundo. Acontece que quando as histórias são contadas por imagens sonoras e em movimento (como filmes e novelas), essas imagens mentais já vêm programadas, a ponto de matar a subjetividade da interpretação de cada espectador, a partir do momento que imaginar já não é mais necessário.

As imagens cinemáticas ganham cada vez mais espaço no nosso cenário cotidiano. Se antes as imagens se movimentavam sozinhas nas telas, agora nós mesmos podemos movimentá-las, buscando por nosso próprio interesse a informação que mais nos identificamos. Temos nosso próprio critério para com o que consideramos de bom ou ruim, diante das quase infinitas informações disponibilizadas pelas telas digitais, e nessas imagens transmitidas pelas TVs, celulares e computadores, são responsáveis por tomar nossa atenção durante a maior parte do tempo. Com o intuito de nos representar o mundo de certa maneira, partilhamos das telas os momentos mais sérios como também os mais agradáveis, se tornando cada vez mais confortável e necessário, informar-se. Devido a praticidade e utilidade desses aparelhos, funções antes inteiramente humanas acabam por serem substituídas por processos, que nos poupam um determinado esforço. A memória é um exemplo: a partir do momento que um programa funciona como um cérebro eletrônico, como a internet e a informática em

geral, incorporamos esses aparelhos úteis nas nossas relações tanto pública quanto privada pois com eles, tudo se faz instantaneamente.

Nossa liberdade digital de buscar a qualquer momento e em qualquer lugar, todas as informações possíveis do mundo, permiti-nos ampliar nossa noção da própria realidade. Facilmente podemos ver imagens independente de seu tempo histórico, de qualquer lugar do mundo, instantaneamente. As telas por sua programação, prontamente nos exibem as imagens criadas pelos antigos egípcios por exemplo, sem necessariamente precisar se deslocar para o Egito. A intenção do criador da imagem na época, no sec. III a.C., como os seus gestos do formão ou dos pincéis, são invisíveis ao serem transmitidas pelas telas digitais - A gravação de alto ou baixo relevo, assim como as pinturas da época, são exibidas por *pixels* impossíveis de transmitirem qualquer traço de originalidade da obra. É um dos efeitos consequentes da *Reprodutibilidade Técnica* já comentada por BENJAMIN⁵, quanto a incapacidade dessas imagens de nos transmitir a sua verdadeira essência. Para o autor, o aqui e o agora da imagem representa sua verdadeira ‘aura’, ou seja, sua essência que é justamente contemplá-la de frente; respirar o mesmo ar; experienciar não só a obra, mas o entorno e o contexto em que está inserida.

As imagens podem revelar ao homem as relações do ser e de seu meio. Toda cultura tem seus símbolos e seus significados, contam histórias, comunicam e inspiram; ora se olha a imagem, ora se olha o mundo, e nesse exercício se reconhece. Com a disponibilização da informação por meio virtual, também temos acesso a imagens que contam histórias, comunicam, informam e inspiram; talvez isso de maneira até muito mais ampla, mais rápida e acessível para o indivíduo moderno. Mas quem observa as *imagens técnicas*⁶ oriundas da tela, longe de sentir a sinestesia da realidade, observa apenas natureza artificial. E é justamente por estar tão próximo desse novo cenário, que o criador de imagens hoje pode facilmente se esquecer de olhar para as imagens de sua própria realidade, e de sua própria experiência, para se inspirar nas imagens de internet, por exemplo.

Lidar com imagens hoje pode se dar de forma instantânea. Tudo a nossa volta pode ser gravado ou fotografado. Para reproduzir uma imagem nesse novo tempo, o indivíduo não mais precisa de instrumentos para copiar a imagem sobre outro suporte: não precisa copiar paisagem a mão livre, porque a máquina fotográfica já faz isso num clique; não precisa trabalhar na gravação de uma matriz, e imprimir a mão, se o arquivo digital dispensa tal labor,

⁵BENJAMIN, 2012.

⁶Termo utilizado por FLUSSER, 2002.

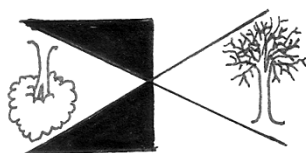
e é impresso automaticamente. Toda técnica de reprodução de imagem, anterior a industrialização, pressupõe um longo período de tempo até que a obra finalize. No caso da impressão manual, a escolha e preparação do suporte, bem como todo o procedimento de gravação da imagem sobre a matriz, da preparação do papel ao ato final da impressão, cópia por cópia; cada um desses processos implica, obviamente, em experiência para aquele que se sujeita a tal trabalho. As impressões digitais instantâneas hoje, em questão de processo, é operado pela máquina. O que imprime são os braços do robô programados para copiar fielmente a imagem do arquivo digital. De maneira que no resultado final da impressão, a mensagem transmitida é vazia da intenção e do gesto humano; e esse papel é incapaz de nos transmitir uma consciência de execução.

Aquele que se dispõe a criar imagem no momento, encontrará mais dificuldades em executá-la manualmente do que se dispor dos aparelhos ao redor. Mas ao optar pelo processo instantâneo, automaticamente dispensa toda a experiência do processo de criação de uma imagem. Se o criador abandona sua interpretação de mundo, ou seja, seu olho na observação da natureza e conseqüentemente sua mão no processo de criação, ele exclui todo o vestígio de sua própria autonomia. Toda a intenção do movimento, da textura e cor que a imagem poderia oferecer, toda a originalidade e subjetividade da sua expressão, é substituída pela artificialidade dos *pixels* do programa digital.

O propósito da máquina é justamente superar-nos em tempo, esforço e qualidade. Para isso, é imprescindível que ela cumpra com seu programa perfeitamente. No primeiro sinal de falha ela perde sua utilidade. É tão fácil hoje nos surpreendermos com aquilo que foi feito a mão, quando achávamos que foi feito por uma máquina, por tamanha destreza e perfeição. O talento parece não ser mais atribuído ao humano e o prestígio é todo para a máquina. A postura do criador deve ser a de se libertar da necessidade imposta pela tecnologia. Deve superar o programa e extrapolar seus limites. Têm de entender que justamente na sua imperfeição que sobrepuja a "virtude" do robô. Negando o erro, as falhas e imperfeições da imagem, o acaso e o imprevisto durante o processo de criação, pensando como o programa. E pensar como o programa é ser ignorante aos gestos humanos e intolerante com sua limitação. Considera o correto e o perfeito como uma estética criteriosa, que excluí qualquer vestígio natural e humano na obra.

Por mais que todo o nosso esforço assemelha-se ao processo da máquina de querer atingir uma perfeição, somos incapazes de tal feitio. Mas seria justamente nesse nosso defeito que o programa é incapaz de copiar e até mesmo de nos superar. Nossa vantagem perante as máquinas está justamente na nossa capacidade de lidar com os acasos e com os

nossos *erros*, durante o ritual que é todo processo de criação de imagem. Quando a expressão do criador é impressa pela máquina, essa se afasta cada vez mais da sua própria existência, a partir do momento que a intuição e a expressão é excluída do processo. É a dificuldade do criador hoje: lidar com uma imagem humana em toda a sua essência.



CAPITULO II

INFORMAÇÃO INTERESSANTE

Em uma visita a Igreja de Nossa Senhora do Rosário, na cidade de Tiradentes MG, em meados de 2014, me deparei pela primeira vez com a imagem de São Elesbão (fig. 5).



Figura 5 Imagem de São Elesbão na Igreja de Nossa Senhora do Rosário dos Pretos. Foto de 2018. Acervo do autor.

O santo negro esculpido em madeira apresenta-se em um nicho a esquerda do altar, com as vestes dourada e policromada segurando na mão esquerda uma construção, e na direita um cetro em forma de cruz que se estende até a figura de um rei, caído sobre seus pés. Essa imagem me impressionou de tal maneira que a imagem do monarca derrotado não saiu

de minha cabeça. Ao voltar para Belo Horizonte cursando a disciplina de xilogravura, decidi gravar minha primeira placa com a imagem de um rei caído.

O esboço do desenho foi feito na própria superfície da madeira, até que se definisse os traços que seriam gravados, sem ter em mente os demais elementos ao redor. Primeiro foi gravado o rei na parte inferior da matriz, seguindo de vários outros esboços para definir as possíveis representações que estariam sobre seu corpo. Optou-se pela figura de um animal selvagem pensando numa possível representação de um inconsciente ou um instinto selvagem que o cutuca, num tom de certa inocência. A seguir foram gravados as figuras de mais dois humanos nas laterais da imagem, tendo uma dama aterrorizada à direita e um valete rezando à esquerda, quase como uma súplica. Esses humanos compõem o cenário em um ambiente de mata fechada, uma selva densa com vários outros animais selvagens como primatas, uma cobra gigante e aves como araras e tucanos. Destaca-se um primata que por sua vestimenta e por estar de posse de um crânio humano, aparenta ter uma consciência superior aos de seus semelhantes, meditando.

No plano mais fundo da mata há uma clareira com um imenso lago e cachoeiras, onde outros animais se banham e se divertem. Nessa composição, humanos e animais dividem um mesmo espaço de mata selvagem, delimitado por uma moldura. Restando apenas a parte superior da matriz para ser definida, foi gravado por trás dessa moldura, a imagem de um céu radiante. O olhar das figuras do valete como que rezando e do primata vestido e meditando, voltam-se para essa cena que se expande para fora dos limites da moldura.

O espaço restante na parte superior da placa, seria a solução do elemento que fecharia toda a composição da imagem. Caberia ali o último símbolo, motivo de todo aquele cenário caótico onde os humanos "estão na pior", e todos os animais selvagens dirigem-se para um lugar melhor, ao topo da imagem. No mesmo instante, veio à cabeça a idéia de uma fruta, como motivo de todo aquele alvoroço. Não qualquer fruta, mas uma que seja considerada a mais deliciosa, desejada por todos os seres, única em todo o mundo. A primeira cópia dessa matriz (fig. 2) foi tirada depois de seis meses de processo.

A princípio, o tema 'O Fruto Mais Gostoso' começou como uma busca por uma imagem que representasse a idéia do desejo; um símbolo que fosse subjetivo o suficiente para representar essa sensação ao maior número de pessoas possível. Mas ao pensar nas representações de sentido abstrato, como a própria palavra 'desejo' por exemplo, esse tipo de palavra sugere um conjunto infinito de sentidos que cada indivíduo interpreta de diferentes

formas, a sua maneira, a respeito da mesma idéia. E não há uma única imagem na mente que possa representar esse sentido e que seja comum por todas as pessoas.

Ao pensar imagens a partir dessas idéias abstratas sugerem assim, um exercício mental de buscar e selecionar nas informações visuais ao meu alcance, o potencial de traduzir tais sentimentos de forma clara ao espectador.

Na Idade Média, as imagens criadas pela Igreja como os Vícios e as Virtudes por exemplo, esforçaram-se em dar forma a essas palavras de sentido abstrato. Por meio de similitudes corporais, a figura do homem ou da mulher, pelos seus gestos e objetos carregados, personificavam de modo narrativo as imagens para a Inveja ou a Infidelidade, para a Caridade, a Prudência ou a Fé. (fig. 6, 7, 8, 9 e 10).



Figura 6 Giotto - A Inveja. Os Sete Vícios. Afresco, 1306, (120 x55 cm) Cappella Scrovegni, Pádua. (fonte: www.imagiva.com acessado no dia 08/04/18).



Figura 7 Giotto - A Infidelidade. Os Sete Vícios. Afresco, 1306, (120 x55 cm) Cappella Scrovegni, Pádua. (fonte: www.imagiva.com. acessado no dia 08/04/18).



Figura 8 Giotto - A Caridade. As Sete Virtudes. Afresco, 1306, (120 x55 cm) Cappella Scrovegni, Pádua. (fonte: www.imagiva.com acessado no dia 08/04/18).

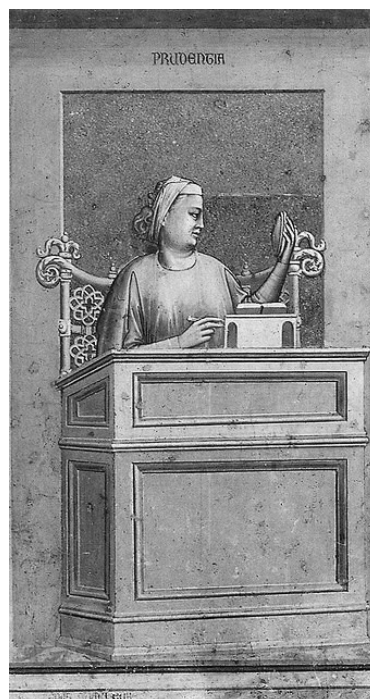


Figura 9 Giotto - A Prudência. As Sete Virtudes. Afresco, 1306, (120 x55 cm) Cappella Scrovegni, Pádua. (fonte: www.imagiva.com acessado no dia 08/04/18).



Figura 10 Giotto - A Fé. As Sete Virtudes. Afresco, 1306, (120 x55 cm) Cappella Scrovegni, Pádua. (fonte: www.imagiva.com acessado no dia 08/04/18).



Figura 11 Giotto - A inconstância. Os Sete Vícios. Afresco, 1306, (120 x55 cm) Cappella Scrovegni, Pádua. (fonte: www.imagiva.com acessado no dia 08/04/18).

A Prudência (fig. 9) por exemplo, é retratada como uma mulher segurando um espelho. A Inconstância (fig. 11), como uma jovem que luta para equilibrar-se sobre uma roda.

A importância dessas imagens no contexto do espectador do século XIV, sem o conhecimento das letras, era a capacidade de reconhecer nos elementos visuais aquilo que já foi escutado durante os sermões e pregações. E interpretando todo aquele conjunto de informações simbólicas compreenderia que, dependendo do caminho seguido pelos vícios ou pelas virtudes o levariam ao céu ou ao inferno. Justamente por essas imagens terem sido reproduzidas para milhões de pessoas ao longo do tempo, se tornaram tão poderosas a ponto de participar de toda uma cultura de um povo que teme, admira, se informa, e se entrega às informações visuais como um modelo de vida a ser seguido.

O mesmo se nota na Antiguidade Grega com as imagens personificando deuses como Atena (Minerva), símbolo da sabedoria, da razão e da pureza, Afrodite (Vênus) como deusa do amor e da beleza ou Poseidon (Netuno), responsável pelos mares, por exemplo. Os doze deuses do Olimpo eram reflexo do que para os romanos, significavam a personificação dos doze planetas *Júpiter, Netuno, Pluão, Marte, Vulcano, Febo, Juno, Héstia, Minerva, Ceres, Diana e Vênus.*

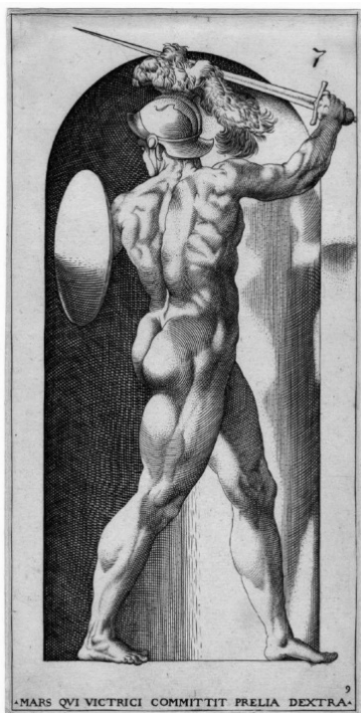


Figura 12 Giovanni Jacopo Caraglio, Marte. Gravura em Metal, 1530. (fonte: www.jilinchon.com visitado no dia 27/03/18).

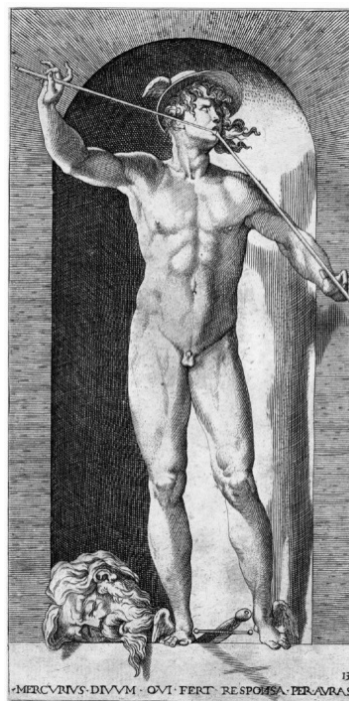


Figura 13 Giovanni Jacopo Caraglio, Mercúrio. Gravura em Metal, 1530. (fonte: www.jilinchon.com visitado no dia 27/03/18).



Figura 14 Giovanni Jacopo Caraglio, Vênus. Gravura em Metal, 1530. (fonte: www.jilinen.com visitado no dia 27/03/18).



Figura 15 Giovanni Jacopo Caraglio, Saturno. Gravura em Metal, 1530. (fonte: www.jilinen.com visitado no dia 27/03/18).



Figura 16 Francisco Goya, Saturno devorando um de seus filhos. Oléo sobre tela. (1820/1823) 120,6 x 83 cm. Museu do Prado, Madrid. (fonte: Coleção Os Grandes Artistas).



Figura 17 Sandro Botticelli, Primavera. Óleo sobre tela, 1478. (2,01 m x 3,13 m) Galeria Uffizi, Florença. (fonte: Coleção Os Grandes Artistas).

A iconografia de Saturno na gravura de Jacopo (fig. 15), assim como na pintura de Goya (fig. 16), é representada pelo deus devorando uma criança. De acordo com o mito, Saturno devorou seus próprios filhos pois temia eles viessem a usurpar-lhe seu próprio trono. Saturno é referente a imagem de Cronos, figura emblemática e alegórica do tempo.

Num campo estritamente mitológico, o quadro de Botticelli A Primavera (fig. 17), as personagens são assim identificadas da esquerda para a direita: Mercúrio, o mensageiro dos deuses; as Três Graças, componentes habituais do séquito de Vênus; a própria Vênus, com o Cupido sobrevoando-a; Flora, a deusa da primavera entre os romanos; Clóris, a mesma deusa entre os gregos. E Zéfiro, o vento oeste, que se casou com Flora. Nota-se semelhante iconografia de Vênus, na imagem de Jacopo (fig. 14).

Os quatro continentes também são representados como personificações, cuja a Ásia, a África, a Europa e a América recebem sua devida iconografia. Os atributos da América, (fig. 18, 19 e 20) é a figura de uma mulher com um cocar de penas e portando um arco e flecha. Algumas vezes é acompanhada de um tatu, outras de um crocodilo.



Figura 18 Guiseppe Cesari. América. Xilogravura. Ilustração do texto de RIPA, 1613. (fonte: BELUZZO, 1994).



Figura 19 Adriaen Collaert. América. Alegoria dos Quatro Continentes. Gravura em metal. 1590.(fonte: BELUZZO, 1994).



Figura 20 Giambattista Tiepolo. Alegoria da América. Detalhe. Afresco, 1752-53. Residência Wursburg, Alemanha. (fonte: www.saladelcembalo.org, visitado no dia 14/06/2018).

Em todos esses casos, o uso de uma narrativa era fundamental para as alegorias que necessitavam de uma emblemática que fosse clara para o espectador da época. Por meio da cena, os símbolos se movimentam, funcionando em conjunto com os demais elementos. Contam histórias completas onde início meio e fim da narrativa, numa superfície bidimensional, fornecem um espaço interpretativo de símbolos que tendem a agir nos impulsos íntimos de quem a observa.

O desafio de compor uma narrativa visual se assemelha a contada verbalmente. Em *O Narrador* (1994), BENJAMIN⁷ diz que a arte de narrar está em via de extinção por estarmos "privados de uma faculdade que (antes) nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências"⁸. Ainda segundo o autor, a tradição de narrar sempre se passou de boca em boca e pode ter se iniciado com dois grupos distintos que podemos chamar de o "camponês sedentário" e "marinheiro comerciante". O primeiro por ganhar a vida sem sair de seu país, conhece suas histórias, mitos e tradições, enquanto o segundo narra como quem vem de longe; têm muito a contar por ter conhecido muita gente de muitos lugares. Quem narra retira da experiência própria ou da contada por outros, para incorporar as informações à experiência do ouvinte que, sem meios de tomar nota se esforça em manter a mensagem na memória. A relação ingênua entre narrador e ouvinte é dominada pelo interesse em conservar o que foi narrado. "Para o ouvinte imparcial, o importante é assegurar a possibilidade de reprodução"⁹.

BENJAMIN ainda descreve que a verdadeira natureza da narrativa está no seu senso prático, dando à história uma dimensão utilitária; um ensinamento moral, uma sugestão, um provérbio ou uma norma de vida. Em todos os casos, o narrador é alguém que sabe dar conselhos: "não para alguns casos como o provérbio, mas para muitos casos, como o sábio"¹⁰. O verdadeiro narrador assemelha-se ao sábio pois pode recorrer ao acervo de toda uma vida, uma vida que não inclui apenas a própria experiência, mas em grande parte a experiência alheia. A fonte que percorre todos os narradores é a experiência que passa de pessoa em pessoa. O declínio da sabedoria, ou seja, da transmissão de experiências, digna da verdadeira narração, deixa de existir hoje porque as mensagens que vem de longe por exemplo já não nos afetam mais. Ele ainda ressalta:

"Cada manhã recebemos notícias de todo o mundo. E, no entanto, somos pobres em histórias surpreendentes. A razão é que os fatos já nos chegam acompanhados de explicações. Em outras palavras: quase nada do que acontece está a serviço da narrativa e quase tudo está a serviço da informação".¹¹

⁷BENJAMIN, 1994.

⁸*Idem*, p. 198.

⁹*Ibidem*, p. 210.

¹⁰*Ibidem*, p. 210.

¹¹*Ibidem*, p. 211.

Para o autor tudo o que se passa pela imprensa está a serviço da informação, ou seja, metade da narrativa evita explicações. Nela, o ouvinte ou o leitor é livre para interpretar a história como quiser e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que não existe na informação.

O contar histórias por imagens hoje, parece já não se passar da mesma forma como se faziam numa época pré fotográfica. Os desenhos, as pinturas e gravuras, não competem com o cinema quanto a uma sensibilização máxima do espectador de frente a narrativa visual. A sinestesia oferecida pelos filmes parece instigar muito mais a memória e a imaginação da informação, tornando-se mais chamativas do que as imagens tradicionais. Essa comparação entre as imagens estáticas e as cinemáticas servem como parâmetro para entender os desafios das imagens tradicionais, de afetar tão a fundo um espectador a ponto de o fazer arrepiar, como se arrepiava nas salas escuras do cinema.

O arrepio dá-se por frio, medo, elevação de temperatura corporal, contato físico, ao comer certos tipos de alimentos e ao se ouvir um som. A capacidade de se arrepiar observando as imagens tradicionais não se encaixam nesse raciocínio. Pensar em um *critério do arrepio* para as imagens que não se movem e nem emitem som se torna necessário para buscar na forma, a informação considerada como a mais interessante para cada pessoa. Possivelmente existe uma imagem impactante o bastante para cada pessoa, que a primeira vista seja considerada como a melhor ou *a mais gostosa de se ver*.

Assim é importante pensar que o vínculo entre dois agentes - criador e observador - são ligados por uma imagem onde um primeiro dá o seu melhor na criação de uma obra justamente para atar um segundo que observando a informação. Considera-se a imagem como a mais interessante que se tenha visto.

Os símbolos que chamam mais a atenção permanecem na lembrança e nos inspiram. Quando um criador observa sua realidade e interessa-se por uma mensagem, essa prende-se em sua memória e está apta a ser expressada. E quando sua expressão é concretizada e exposta um segundo, esse pode se interessar e se inspirar. Pode lembrar-se da informação e posteriormente replicar a outro terceiro e assim por diante. É uma cadeia de transmissão da informação onde a memória e a imaginação participam dos processos mais sutis entre esses dois agentes. Um identifica e codifica da sua natureza, uma obra artística. Outro decodifica essa obra, identificando-se com o que mais se interessou. Em outras palavras um cria a partir da natureza a sua maneira, por imaginação; outro interpreta e assimila essa natureza, a sua maneira, também por imaginação.

A *informação interessante* numa imagem pode funcionar da seguinte maneira: por trás de toda criação, há uma experiência que guia o indivíduo como o modo de observação da sua natureza, assim como sua carga cultural acumulada ao longo dos anos. Esse criador codifica de sua realidade uma mensagem transferindo códigos para uma superfície, que logo será decodificada pelo olhar de um segundo, numa troca de informações simbólicas. A estrutura da imagem é dividida em planos que passam ao espectador a sensação de profundidade, por onde o olho passa como um 'scan' sobre a superfície. O trajeto do olhar assume um movimento circular na leitura de imagens, analisando cada símbolo, em cada plano e toda a composição, sempre voltando o olhar à informação que mais lhe chamou a atenção. O interesse por parte do espectador por determinado elemento de uma composição artística implica não só desviar toda a sua atenção para a obra, como a de memorizá-la.

Todo ato de criar dá existência a algo que só por existir já está disponível ao olhar de um outro. No interesse desse outro unem-se dois indivíduos por uma obra onde para ambos refletir é inevitável. O sentido do criador parece atar um espectador com um reflexo de vida, para que a sua própria faça sentido. O sentido do espectador parece encontrar e entregar-se a esse reflexo, tomar como um preenchimento, dando sentido a sua própria vida. Essas sensações de agrado próximas da paixão, movem ambos os agentes quanto ao toque profundo que a obra oferece ao espírito: o de se reconhecer e talvez até perceber que não se está sozinho.

O longo e árduo processo mecânico daquele que cria é movido pelo olhar daquele que quer atar: quer controlar o movimento de seus olhos e sua reação. Quer envolver com *informação interessante* o próximo. Por isso todo o empenho e tempo gasto durante o processo de criação, no final, quando a obra finalmente esta exposta ao espectador, não há frustração maior para quem cria do que a falta de interesse por parte daquele a quem se dedica.

Há talvez uma necessidade de expor a *informação interessante*, como forma de dar sentido ou de comprovar que essa informação é realmente interessante. Ela é absorvida como um aprendizado, um ânimo em compreender uma informação gerando uma necessidade de incorporar, projetar e materializar esse conhecimento, agindo e exibindo ao próximo aquilo que se aprendeu, ou percebeu como interessante. Essa informação não precisa necessariamente ser boa. Ela é justamente a que se destaca a primeira vista, sendo chocante, assustadora, nojenta, terrível ou qualquer outro valor negativo que possa ser atribuído. O importante é permanecer na lembrança, imprimir-se na memória.

Adotar esses critérios permitiu perceber, armazenar e organizar as imagens ao redor que me inspiraram, assim como analisar os símbolos/signos que aparecem consciente ou

inconscientemente nos meus desenhos. Como uma busca pelo elemento mais interessante numa composição. A *informação interessante* das minhas imagens é a que me inspiro observando minha própria realidade. Retenho a informação na memória, dou o meu melhor na criação de uma imagem para representar, o mais próximo possível, a mesma sensação que tive. Para que um outro olhe, inspire-se e passe adiante essa boa idéia, fazendo da *informação interessante* não só uma troca de idéias, mas principalmente uma troca de experiências.



CAPÍTULO III

PERFEITO ORADOR

O tema *O Fruto Mais Gostoso* ilustra a possibilidade de existir uma fruta que seja a mais deliciosa que qualquer outra fruta encontrada no mundo. E se tal fruto realmente existir, quais os efeitos causados ao indivíduo que o experimentar, assim como se reagiria perante aos outros ao redor que não puderam sentir do mesmo sabor. Nesse cenário, sentir um gosto máximo é adquirir um conhecimento tão particular que não cabe aos outros indivíduos se quer imaginar o que é sentir essa experiência. O aspecto primordial do Fruto é justamente a impossibilidade de alguém recusar-se a experimentar o gosto do *melhor*. Provar desse sumo, no caso é adquirir a capacidade de discernir o sabor sobre todos os outros gostos existentes, por isso dois aspectos podem ser notados à aquele que obteve essa experiência superior: primeiro que todos ouviriam a sua história, já que não há pessoa que não queira escutar sobre essa sensação. Segundo, que ouvir sobre essas experiências é o mesmo que confirmar a possibilidade desse estado considerado como melhor de todos, de forma que todos ao redor se inspirariam e seguiriam suas palavras na esperança de um dia também conquistar a mesma sensação para si e para os próximos.

A personagem escolhida para a série é a imagem daquele que por sua experiência única possui um conhecimento maior, situando-se num degrau elevado em relação aos outros indivíduos. Por sentir na pele aquilo que todos desejam sentir, a figura daquela que desfruta de tal sabor é a que auxilia-nos para uma vida correta e prazerosa por meio do discurso. O maior benefício oferecido pelo *Fruto Mais Gostoso* é justamente florescer em quem a experimenta a capacidade de uma oratória perfeita capaz de guiar e inspirar massas de pessoas. Esse indivíduo se torna a própria representação dos ideais coletivos da sociedade. Toda uma nação ligada a uma única imagem que tememos, admiramos e mais do que tudo: necessitamos.

A personagem não existe uma fisionomia nem uma indumentária definida, por se tratar de inúmeras pessoas que desempenham esse papel como *bom orador*. São homens ou mulheres que atuam como personagens sociais dentro da sociedade e destacam-se por exercerem certas funções de responsabilidade. Seus diversos NOMES se repetem nos livros, nas músicas, nas pinturas, nos monumentos, nas moedas, por toda a nossa cultura. Fazem parte de uma memória coletiva, onde cada cidadão o reconhece por fazer parte de sua história.

Todos esses nomes atuam como um organismo social vivo da qual nós próprios somos membros. E imaginar a representação de toda uma massa amorfa reunida como um único corpo político, chegaríamos a imagem próxima do frontispício O Leviathan, de Thomas Hobbes, desenhada e provavelmente gravada na chapa de metal por Abraham Bosse em 1651. (fig. 21)



Figura 21 Abraham Bosse. Frontispício da primeira edição do Leviatã, de Thomas Hobbes. 1651. (fonte: GINZBURG. 2014.)

O título da obra deriva da baleia descrita no Livro de Jó: um gigantesco animal marinho que ninguém consegue fisgar com um anzol. As inscrições ao topo da imagem são tiradas da mesma referência, no versículo do capítulo 41 onde se lê "não existe poder sobre a

terra comparável a ele"¹². A imagem do Leviathan apresenta a origem do Estado e da Religião.

Na primeira vista do frontispício vemos a figura de um rei cujo corpo é formado por vários outros corpos, sendo gigantesco em relação a cidade. Seu braço direito carrega uma espada representando o poder do Estado e a esquerda um báculo, como poder da Igreja. A divisão dos símbolos que compõem a metade inferior da imagem seguem a mesma divisão: à esquerda situam-se os emblemas máximos do Estado tais como sua edificação (o castelo) e os atributos do governante: a coroa e as armas. No outro lado estão os emblemas da Religião, também com sua edificação (a igreja) e os atributos do representante maior: a mitra papal e como arma, a figura de raios saindo de um resplendor: uma possível representação da fé, usada como arma da Igreja.

O historiador GINZBURG, em seu ensaio relendo Hobbes escreve que tanto na origem da Religião quanto na origem do Estado, encontramos no início um pacto nascido do medo. E no fim como resultado, a sujeição ou reverência. No meio, a ficção que se impõem àqueles que a criaram como realidade. Para conseguir que o pacto seja duradouro, "é necessário um poder comum a fim de mantê-los [os homens] num estado de sujeição e de dirigir suas ações para o bem comum"¹³. O historiador ainda ressalta: "Esta é a fundação daquele grande leviatã, ou melhor, para falar com mais reverência, daquele deus mortal a quem, abaixo do Deus imortal, somos devedores de nossa paz e defesa".¹⁴

A figura do Estado proposta por Hobbes é um corpo "artificial" construído pelo próprio homem. Como um relógio cuja cada peça possui uma função e todas no seu devido lugar o movimentam. Os símbolos máximos utilizados por Hobbes como os do Estado, assim como as imagens da Igreja, apresentam duas faces de um corpo político ainda vigente. Dessas imagens - o brasão nacional assim como a cruz no cristianismo - funcionam como imagens bidimensionais que, por agirem sobre uma massa, atuam como símbolos superiores. Grande parte da face desse Leviatã se revelam nesses símbolos de poder, espalhados por toda a nossa cultura.

A nossa bandeira, os diversos monumentos distribuídos e às diversificadas construções arquitetônicas espalhadas pelas cidades; dos brasões municipais, estaduais e federais aos selos e moedas comemorativas do país - todas essas imagens públicas representam nossa cultura como cultura legitimada pelo Estado. Seus temas são diversos: da

¹²"*non est super terram potestas quae comparetur ei*". na citação de Hobbes. GINZBURG, 2014, p. 16.

¹³Idem, p. 25-26.

¹⁴ Cf. Leviathan, cap. 17, p.227 apud GINZBURG, 2014, p. 26.

fauna e flora às invenções, conquistas e principalmente as figuras públicas do território nacional. Os emblemas nacionais são como um retrato do país, sendo as mais legítimas manifestações simbólicas que representam não só uma história em comum, como a União de toda uma nação. Essas imagens oficiais necessitam atingir toda a população por seu extenso território para que todos se liguem a instituição por uma só imagem. E o real valor dessas imagens públicas está além da reminiscência ideal coletiva de reconhecimento. O poder exercido por um símbolo máximo, influencia não só na identidade como também no comportamento da sociedade.

A imagem do governo têm de ser intimidante o suficiente para atuar no cotidiano da população, como sempre foi o caso da arquitetura, por exemplo. As igrejas nunca serão confundidas aos olhos de qualquer cidadão com outro edifício que não seja religioso. O próprio desenho da edificação tanto exterior como interiormente, são superiores por sua peculiaridade em nossa paisagem rotineira. E além de se contemplar com os olhos a arquitetura, sua própria estrutura implica multidões de pessoas a passarem por dentro dela, reafirmando o poder dessa instituição. Também na sua superior estética, se tornam verdadeiras obras de arte que se inserem no âmago do comportamento habitual da sociedade.

Por lei (projeto nº 4.023/66), todo edifício público deve carregar o brasão nacional visível. A imagem do brasão possui um potencial cognitivo e portanto político, onde a experiência cultural esbarra-se a uma imagem bidimensional de poder. Assim como identificamos o brasão federal nas contas de prestações dos impostos que nos chegam mensalmente pelos Correios, reconhecemos e cumprimos não só nossa função como cidadãos, mas como um dever para com o Estado. Dessa maneira nossa relação com esse símbolo se transforma também numa relação econômica.



Figura 22 Fachada da Prefeitura de Belo Horizonte. 2018. Arquivo do autor.



Figura 23 Fachada da Prefeitura de Belo Horizonte. Detalhe. 2018. Arquivo do autor.

23/C/12017 gerarHTML.asp.html

Gerado a partir de <http://lavraria.senado.leg.br/gru/pay/redirect/>

SR. CONTRIBUINTE: ESTA GUIA NÃO PODERÁ SER LIQUIDADADA COM CHEQUE

 <p align="center"> MINISTÉRIO DA FAZENDA SECRETARIA DO TESOUREO NACIONAL Guia de Recolhimento da União - GRU </p>	Código de Recolhimento	20815-9
	Número de Referência	100033429
	Competência	
	Vencimento	27/01/2017
Nome do Contribuinte / Recolhedor: Rafael Fonseca da Mata	CNPJ ou CPF do Contribuinte	
Nome da Unidade Favorecida: SENADO FEDERAL/SEEP/SSETEC	UG / Gestão	020054 / 00001
Instruções: As informações inseridas nessa guia são de exclusiva responsabilidade do contribuinte, que deverá, em caso de dúvidas, consultar a Unidade Favorecida dos recursos. SR. CAIXA: NÃO RECEBER EM CHEQUE	(=) Valor do Principal	7,00
	(-) Desconto/Abatimento	
	(-) Outras deduções	
	(+) Mora / Multa	
	(+) Juros / Encargos	
GRU SIMPLES Pagamento exclusivo no Banco do Brasil S.A. [STN6435A936E3902846CE7CD09D7556C6F3]	(+) Outros Acréscimos	
	(=) Valor Total	7,00

89910000000-2 07000001010-4 95523132081-1 50000611959-1



<-----

Figura 24 Guia do recolhimento da União, boleto que mostra o brasão nacional. 2017. Arquivo do autor.

Uma análise profunda desses símbolos passa-se além de um ponto de vista sociológico, mas também de forma mitológica. Por trás desses símbolos máximos há diversas pessoas que assumem um papel de responsabilidade sob a qual certos atributos lhe conferem um determinado poder. Esses atributos vão da indumentária aos objetos referentes a cada profissão. Os juízes em nossa sociedade por exemplo, assumem o papel da autoridade representada pela sua toga magisterial. Quando um juiz adentra ao recinto do tribunal e todos se levantam, não o fazem para o indivíduo, mas para a toga que ele veste e para o papel que ele vai desempenhar. O que o torna merecedor dessa função é sua integridade como representante dos princípios que estão no papel e não qualquer idéia preconcebida a seu respeito. Não se reage diante delas como personalidades, mas diante do papel mitológico que elas desempenham.

Para que a lei possa manter sua autoridade, o poder do juiz precisa ser ritualizado, mitologizado¹⁵. Ao se tornar um juiz ou presidente, o indivíduo deixa de ser o que era e passa a ser representante de uma função externa. Deve sacrificar seus desejos pessoais e até mesmo suas possibilidades de vida em nome do papel e da imagem que agora irá desempenhar.



As primeiras investigações a respeito do *Bom Orador* deram início na leitura de *A Arte da Memória*¹⁶. Nele, YATES descreve sobre as evoluções dos vários tratados da memória que surgiram desde a Antiguidade até o Renascimento. Já nas primeiras passagens, cita os métodos que os oradores antigos usavam para aprimorarem seus discursos. Citando trechos do tratado *De Oratore* (46 a.C.), de Cícero, a autora descreve o *Orador Perfeito* como a pessoa que "conhece a verdade e a natureza da alma, e assim, é capaz de persuadir as almas da verdade"¹⁷. Para isso, uma memória treinada era de fundamental importância.

¹⁵ Termo utilizado por CAMPBELL, 1996.

¹⁶ YATES, 2007.

¹⁷ Idem, p. 67

Na Antiguidade, sem imprensa e sem papel para tomar notas ou registrar as preleções, utilizava-se de uma técnica que permitia ao orador da época aprimorar sua memória capacitando-o a tecer longos discursos de cor e com uma precisão impecável. Ainda em Cícero, YATES introduz uma breve descrição do sistema mnemônicos dos lugares e imagens utilizado pelos retores romanos durante os discursos. A memória era tratada como uma das cinco disciplinas da retórica (*inventio, dispositio, elocutio, memoria, pronuntiatio*)¹⁸. Também conhecida como memória artificial, esse método consiste em "imprimir" na mente as informações desejadas, acessando-as rapidamente por processos mnemônicos. A mnemotécnica é a técnica utilizada para auxiliar no processo de memorização permitindo localizar uma informação na memória a partir de sua semelhança com certas imagens ou palavras.

Os princípios gerais dessa técnica não são difíceis de apreender. Um bom exemplo do uso dessa arte é a associação de lugares e imagens (*loci e imagines*), onde se tem em mente uma arquitetura por exemplo, que seja comum e familiar. Uma construção que esteja claro o caminho por todos os cômodos, mas sem omitir os móveis ou os ornamentos que decorem o espaço. De forma ordenada, deposita-se em cada cômodo uma imagem guardiã que lhe remeta a determinado assunto.

Pode-se imaginar o orador antigo movimentando-se por imaginação durante seu discurso por essas construções mentais, onde cada sala carrega uma imagem específica que se relaciona ao tema dos assuntos que irá discursar. Ele deposita em um cômodo a imagem de uma âncora para armazenar os assuntos navais; ou uma arma para guardar os assuntos militares. O fundamental é ter em mente a ordem dos lugares para que se possa avançar ou retroceder pelos *loci* a partir de qualquer ponto. Todos sabemos que ao sondar a memória em busca de uma palavra ou de um nome, alguma associação quase absurda e fortuita, algo que se “enraizou” na memória, pode nos ajudar a trazer a tona o que procuramos. A arte clássica da memória sistematiza esse processo.

É importante reconhecer que as fontes clássicas como Cícero, descrevem técnicas que dependem de impressões visuais de uma intensidade inacreditável, enfatizando não só a descoberta da arte da memória por ordem das coisas, mas também a descoberta do sentido da visão, como o mais importante dos sentidos.

"...(quem quer que tenha descoberto a arte da memória) percebeu de modo sagaz que as imagens das coisas que melhor se fixam em nossa mente são aquelas que

¹⁸ *Ib idem*, p.21.

foram transmitidas pelos sentidos, e que, de todos os sentidos, o mais útil é o da visão e, conseqüentemente, as percepções recebidas pelos ouvidos ou concebidas pelo pensamento podem ser mais bem retidas se forem também transmitidas a nossas mentes por meio dos olhos".¹⁹

Outro tratado citado por YATES, chama-se *Ad C. Herennium libri IV*, de autoria desconhecida, provavelmente escrito em Roma entre 86-82 a.C. Ele escreve que, das imagens vistas pelos olhos, algumas são tão fortes, nítidas e adequadas ao despertar da memória do que outras que parecem fracas e dificilmente estimulam a memória. Uma citação desse tratado esclarece quais imagens buscar e quais evitar:

“Agora a própria natureza nos ensina o que fazer. Quando vemos em nosso cotidiano coisas triviais, comum, banais, geralmente falhamos em nos lembrar delas, porque a mente não é estimulada por algo novo ou excepcional. Mas se vemos ou ouvimos algo indigno, desonroso, incomum, grande, inacreditável, ou ridículo, disso conseguimos nos lembrar por muito tempo. Assim, coisas próximas de nossos olhos e ouvidos tendemos a esquecer; é freqüente nos lembrarmos melhor, por exemplo, de incidentes de nossa infância. Isso acontece porque coisas comuns facilmente fogem da memória, ao passo que as coisas surpreendentes e novas permanecem por mais tempo nela. O Sol nascente, seu curso ou o pôr do sol não impressionam porque acontecem diariamente. Mas os eclipses solares são fonte de admiração porque ocorrem raramente. (...) Portanto, a natureza mostra que ela não é afetada pelo acontecimento comum, mas é movida por uma nova ou surpreendente ocorrência. Deixemos então a arte imitar a natureza, encontrar o que deseja e seguir suas próprias instruções. (...) Devemos, então, criar imagens capazes de permanecer por mais tempo na memória. E conseguimos isso se estabelecermos semelhanças as mais impressionantes possíveis; se não criarmos imagens em demasia ou vagas, mas ativas (*imagines agentes*); se atribuirmos a elas uma beleza excepcional ou uma feiúra singular; se enfeitarmos algumas, por exemplo, com coroas ou mantos púrpura, para que a semelhança se torne mais nítida para nós; ou se de algum modo as desfigurarmos, como, por exemplo, ao introduzir alguém manchado de sangue, enlameado ou sujo de tinta vermelha, de modo que sua forma seja mais impressionante; ou, ainda, atribuindo um efeito cômico às nossas imagens, o que também nos garantirá que lembraremos delas mais prontamente. As coisas das quais facilmente nos lembramos quando são reais, também as lembraremos sem dificuldade quando fictícias”.²⁰

Esse autor desconhecido coloca de forma clara a idéia de ajudar a memória estimulando reações emocionais por meio de imagens impressionantes e incomuns, belas ou hediondas, cômicas ou obsenas. Para YATES, a teoria mnemônica se relacionava com a teoria aristotélica do conhecimento, tratando a memória como pertencendo à mesma parte da alma que a imaginação. A memória, como diz Aristóteles, é "um conjunto de imagens mentais como impressões sensoriais, mas com um elemento temporal adicionado, pois as imagens

¹⁹ *De Oratore*, II, lxxxvii, p. 357, apud YATES, 2007, p. 20.

²⁰ *Ad Herenium*, III, p. xxii, apud YATES, 2007, p. 26-27.

mentais da memória não provêm da percepção das coisas presentes, mas das coisas passadas".²¹Os estudos de YATES apontam para a faculdade de intensa memorização visual que nós, modernos, parece termo perdido. O desenvolvimento da mnemotécnica clássica explicado por ela deu início ao impulso do que hoje conhecemos como tecnologia e ciência.

Assim, a partir de todas essas referências, O Fruto Mais Gostoso baseou-se nas imagens que se revelaram mais importantes dentro do meu contexto habitual. De todas as figuras de poder que foram percebidas e que me inspiraram, dos emblemas e símbolos nacionais, assim como toda a iconografia e hagiografia dos santos católicos. Das imagens de umbanda e candomblé, das histórias fantásticas do folclore, do baralho de tarô e dos signos do zodíaco. Das lembranças da paisagem da minha cidade natal, de seus monumentos, arquitetura, bandeira e emblemas, das suas festas e tradições. De toda a minha lembrança da infância nos aniversários, na casa da avó, da tia, e das histórias que escutei até hoje. De todas as formas o pensamento criativo percorreu por essas imagens, apostando nos elementos subjetivos e poéticos o suficiente para o reconhecimento e identificação do maior número de pessoas possível.



²¹ YATES, 2007, p. 53-54.

CAPÍTULO IV
O FRUTO MAIS GOSTOSO



Figura 250 Fruto Mais Gostoso. Xilogravura de fio, 20 x 30 cm. 2014. Acervo do Autor.



Figura 26 Truco no Destino. Xilogravura de fio, 19,5 x 31 cm. 2015. Acervo do autor.



Figura 27 Assunção. Xilogravura de topo, 8,5 x 11 cm. 2016.
Acervo do autor.



Risco de Morte

Figura 28 Risco de Morte. Xilogravura de topo, 8,5 x 13,5 cm. 2017. Acervo do autor.



Figura 30 Bom Orador. Xilogravura de fio, 24 x 41,5 cm. 2018. Acervo do autor.

As xilogravuras *O Fruto Mais Gostoso* e *Truco no Destino* (fig. 25 e 26) apresentam as produções de 2014 e 15 onde nota-se um estudo de perspectiva, gravada sobre a prancha de madeira. As incisões da goiva sobre a matriz abrem as linhas brancas da gravura. Nessas imagens há a predominância dos pretos, utilizando das linhas brancas finas, para separar cada plano e dar a sensação de profundidade. Enquanto as gravuras *Assunção* e *Risco de Morte* (fig. 27 e 28) foram produzidas entre 2016 e 17, representam dois passos adiante no estudo da xilogravura. Primeiro pelo formato reduzido, segundo por utilizar uma matriz de topo, ou seja, o corte do tronco é feito horizontalmente e não verticalmente como o corte das tábuas de fio. Na matriz de topo ficam expostos os anéis da madeira; no corte de fio ficam as ranhuras verticais, naturais dos veios da madeira. Pode parecer banal, mas a diferença do corte da matriz se passou como uma revolução para técnica. A gravura de topo possibilita o uso dos instrumentos de gravação sobre o metal, como o buril. Nas duas imagens não foi utilizada essa ferramenta e apresentam os dois primeiros testes de gravação com goivas, sobre esse tipo de matriz. A madeira utilizada foi o cedro.

As gravuras *Chimera Brasileira* e *O Bom Orador* (fig. 29 e 30) são as últimas produções de 2018. As duas xilogravuras de fio foram gravadas com o objetivo de deixar a linha preta da imagem como auto relevo. Bem próximas dos fac similes, o desafio desse tipo de xilogravura é o de representar um desenho exatamente como ele é na prancha de madeira. Dessa forma as linhas cruzadas de nanquim por exemplo tornam-se mais laboriosas de se gravar pois a incisão ter que ser feita justamente nos espaços em branco. Nessas duas últimas xilogravuras, os dois temas apresentam um poderoso Leviatã. A *Chimera Brasileira* assim como *O Bom Orador*, são corpos formados por vários outros corpos. A primeira se revela como um monstro monetário, cujo o corpo é formado pelos animais estampados nas notas do Real, e sua face é o próprio brasão nacional. Uma de suas patas se estende a um funcionário que deve pagar pelo acidente que cometeu. Na segunda gravura, a do Bom Orador, apresenta um corpo gigante onde suas pernas são quatro pés de cadeira. Essa personagem escuta nome e repete nome, sempre seguindo em frente. É importante ressaltar que o avanço desse Leviatã se dá pelo esforço da família, abaixo do corpo, que o empurra para frente.

A composição de todas as gravuras da série acompanham o mesmo padrão. No centro da imagem não há um elemento em específico definido; a narrativa da cena se passa toda pelas laterais, como forma do olhar circular por toda a imagem até que seja compreendida. Apostou-se nas perspectivas, na simbologia, e na interação de personagens, como forma de buscar nas cenas, a capacidade de poética e subjetividade das informações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este texto pretendeu convidar aquele que cria imagens hoje, a refletir sobre como a tecnologia influencia nos processos de observação e criação, a partir da sua própria natureza. Observar a sua própria realidade durante o processo criativo, seria o mesmo que procurar por mais experiências; movimentar-se e entrar em contato com o seu mundo, de uma maneira que não ocorre conectando-se ao mundo por meio das telas digitais. Como um exercício para a visão, observando as coincidências, os acasos, os signos que sua própria vida lhe revela. Quanto a criação, sua verdadeira essência se encontra no ritual que é o processo de criação a partir de um suporte em branco. Ao trabalhar numa imagem a partir de processos mecânicos, adquire-se um conhecimento que não se obtém ao pagar pela reprodução instantânea. Neste trabalho questionou-se os valores de liberdade e autonomia, tanto do pensamento quanto da expressão do artista, para que o resultado final de sua obra, não passe como uma informação superficial.

Embora as gravuras do Fruto Mais Gostoso não tenham a capacidade de arrepiar, buscou-se nos elementos visuais os símbolos 'mais interessantes', inspirados a partir das imagens que estão a nossa volta, compondo nossa cultura. Da simbologia do próprio Estado, das composições das imagens religiosas, assim como as idéias folclóricas, metafóricas e mitológicas; esses assuntos instigam a imaginação do espectador por idéias abstratas assim como o fogo ilustra a idéia da paixão. A partir dessas informações, aportou-se na possibilidade de reconhecimento do maior número de diferentes pessoas possíveis. Para que se perceba, mesmo que de modo subliminar, a capacidade de uma informação subjetiva, e talvez até poética o suficiente para impressionar, agradar ou afetar uma pessoa.

Desse exercício, pensou-se na postura do criador de imagens hoje sobre o quanto se permite lidar com o acaso e com o erro. Assim como o quanto se permite instigar a imaginação. Talvez todo criador devesse ter a sabedoria de contar histórias como os antigos narradores, como se em cada um deles vivesse uma Scheherazade, que imagina uma nova história em cada passagem da história que está contando. Estimulando sua mente para imagens chocantes, impressionantes e emocionantes, como as imagens transmitidas pelas telas digitais.

Tudo atualmente tende para as imagens técnicas, são elas a memória eterna de todo o empenho. Todo ato científico, artístico e político visa a eternizar-se em imagem técnica, visa a ser fotografado, filmado, videoteipado. A maioria esmagadora das imagens são

produzidas por máquinas e todo o nosso comportamento parece ser refém da função dos aparelhos. Automaticamente assumimos um comportamento programado, onde a fotografia e todo os tipos de imagens que lidamos hoje parecem tender a unificar conceitos ditando modos de ser e fazer. Desse ponto, as violentas tentativas de organização das massas culminam num esforço de estetização da política, num sentido de estética não como arte, mas como a própria realidade. A partir do momento que as massas podem manifestar-se, suas expressões parecem se refletir com a própria estética legitimada pelo Estado. A reprodução ampla utilizada pelas grandes instituições, vêm diretamente ao encontro do grande público, permitindo uma experiência cultural tecnológica, permitindo a população enxergar o seu próprio rosto. Uma auto alienação que parece ter chegado ao ponto de cada vez mais nos permitirmos vivenciar nossa própria destruição, como um prazer estético.

Por último, é válido considerar que este texto não aconselha abdicar do uso das mídias digitais. Apenas de rever nos processos de observação e criação, o quanto a sua subjetividade e autonomia da expressão, revelam-se no resultado final. As vantagens da gravura é justamente produzir um conteúdo de uma estética inteiramente humana, na sua intenção e gestos plásticos. Ao produzir o papel artesanalmente a partir das fibras vegetais, fabricar sua própria tinta a partir dos pigmentos, veículos e aglutinantes; preparar um suporte de madeira, metal ou pedra para gravar uma informação, imprimir cópia por cópia dessas imagens: todo esse processo implica no conhecimento de técnicas, cuja as medidas e métodos da receita geram uma obra exclusiva. O papel impresso de uma gravura, em sua maioria necessitam ser densos, de alta gramatura para que aceite água durante o processo de impressão. Desse material, a pressão exercida sobre a matriz, marcam o papel com relevos e texturas. A maioria dos papéis desse porte, são livre de ácidos, como o papel de algodão, que a longo prazo não amarelará, assim como a própria tinta utilizada não irá perder sua coloração. Essas noções de conservação do trabalho apontam para uma superioridade da gravura, ao ser posta ao lado de uma impressão digital. A questão dos propósitos artísticos aqui apresentados não se referem a uma estética perfeita, apenas a uma busca de uma originalidade humana. Ou em outras palavras, no real valor dos trabalhos que possuem, mesmo que minimamente, uma estética de existência.

GLOSSÁRIO SIMBÓLICO BRASILEIRO

Este glossário foi elaborado com intenção de esclarecer e normatizar os elementos visuais inspirados e utilizados, nas imagens da série O Fruto Mais Gostoso. As informações aqui disponibilizadas foram tiradas a partir do livro de LUZ, 2005, A História dos Símbolos Nacionais. Os símbolos apresentados fazem parte exclusivamente da cultura brasileira, segundo suas armas, bandeiras, emblemas e brasões, além da simbologia animal e vegetal que compõem o Bestiário e o Herbário do nosso país.

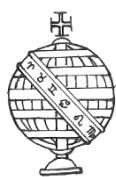
Armas, Bandeiras e Brasões



- **Cruz:** Além de símbolo cristão, a Cruz de Cristo vermelha era a insígnia da Ordem Militar de Cristo, sucessora da poderosa e riquíssima Ordem dos Templários. Através de seus recursos que o Infante D. Henrique (Grão-Mestre da Ordem) patrocinou os navegantes portugueses. Os outros estilos de cruzes de definem pela Cruz de Malta, Cruz de Avis, Cruz de Jerusalém, entre outras.



Cruzeiro do Sul: É representado pela figuração de quatro estrelas brilhantes, dispostas com regularidade como uma cruz. A estrela alfa, vista a olho nu como uma quinta estrela deslocada é na realidade uma aglomeração estelar composta de 100 estrelas de coloração diferente. Primitivamente o Cruzeiro do Sul fazia parte da constelação de Centauro, onde os navegadores portugueses do século XV que a destacaram como um agrupamento independente. Figura encontrada no escudete das Armas Nacionais, compõe apenas a bandeira do Brasil, na da Nova Zelândia, da Austrália e a de Samoa (Samoa Ocidental). Isso se deve ao fato desses países se encontrarem no Hemisfério Austral, onde se localiza o Cruzeiro do Sul.



- **Esfera Armilar:** A esfera Armilar é composta por dez círculos ou dez armilas que representam o globo terrestre. Era um dos instrumentos utilizados nas escolas que ensinavam a arte a navegação. Adotada como figura heráldica, ela passou a ser símbolo de soberania. No reinado de D. Manuel, cujo o Brasil foi descoberto, recebeu uma de ouro de seu tio D. João, o Príncipe Perfeito,

como "divisa simbólica do Império do mundo". Em primeiro de maio de 1500, a esfera armilar foi pregada junto com as armas de Portugal, na cruz erguida em Porto Seguro para a Primeira Missa.



Estrela: As estrelas heráldicas de cinco pontas são as mais comuns nos símbolos brasileiros. As 27 (vinte e sete) estrelas adornam os emblemas representando os Estados da Federação mais uma isolada, representando o Distrito Federal. Estrelas já figuravam no Brasão de Armas e na Bandeira do Reino e do Império do Brasil. Compunham ainda as bandeiras da Revolução Baiana (1798) e das revoluções republicanas de Pernambuco (1817 e 1824), e na maioria das bandeiras estaduais.



- **Losango:** Forma geométrica exclusiva da bandeira do Brasil.

Bestiário



Arara: Ave de grande porte, dotada de bico alto, recurvado e de cauda longa. Ocorrem na América Latina. Sua figura é estampada nas notas e 10 (dez) reais.



Beija Flor: Pequenina ave que absorve o néctar das flores; Sua figura é estampada nas notas de 1 (um) real.



Crocodilo: Símbolo iconográfico da alegoria da América.



Garça: Ave de porte variado, pernas e dedos compridos, pescoço fino, bico longo e pontiagudo. Sua figura é estampada nas notas de 5 (cinco) reais.



Garoupa: Animal marinho, de hábitos costeiros e encontrados sobre fundos rochosos ou de areia. Sua figura é estampada nas notas de 100 (cem) reais.



Leão: Grande felino de coloração variável, entre o amarelo-claro e o marrom-escuro, partes inferiores do corpo mais claras, ponta da cauda com um tufo de pelos negros e machos com uma longa juba. É popularmente conhecido como a imagem do Imposto de Renda. Também é símbolo iconográfico de São Jerônimo, Doutor da Igreja Católica ou de São Marcos, Evangelista.



Mico Leão Dourado: Mamífero primata em extinção. Sua figura é estampada nas notas de 20 (vinte) reais.



Onça Pintada: Mamífero carnívoro americano de porte robusto. Geralmente apresenta pelagem amarelada com manchas negras. Sua figura é estampada nas notas de 50 (cinquenta) reais.



Tartaruga Marinha: Réptil aquático de membros anteriores longos, espalmados e desprovidos de dedos. Inclui formas de grande porte. Sua figura é estampada nas notas de 2 (dois) reais.



Tatu: Símbolo iconográfico da alegoria da América.

Os 25 Bichos da Loteca: tendo o Avestruz, a Águia, o Burro, a Borboleta, o Cachorro, a Cabra, o Carneiro, o Camelo, a Cobra, o Coelho, o Cavalo, o Elefante, o Galo, o Gato, o Jacaré, o Leão, o Macaco, o Porco, o Pavão, o Peru, o Touro, o Tigre, o Urso, o Veado e a Vaca.

Herbário



Café: Fruto do cafeeiro na qual se torra para fazer bebida. Uma das riquezas nacionais que estampam a bandeira do Brasil independente em 1820, a Bandeira do Império de 1823, de 1850 até o atual brasão federal.



Cana de Açúcar: Nativa da Ásia e cultivada no Brasil, de folhas lineares e colmo espesso e açucarado. Uma das riquezas nacionais, estampadas na bandeira do Brasil independente, em 1820.



Ipê: Árvores de folhas com cinco a sete folíolos, flores amarelas, róseas ou brancas e madeira nobre, algumas entre as mais resistentes das Américas. O ipê é considerado um símbolo nacional.



Jaboticaba: Fruto pequeno e redondo, de casca preta e polpa branca e doce, que cresce diretamente no tronco da árvore. Árvore nativa brasileira.



Pau Brasil: Árvore com casca tanífera, madeira de cerne vermelho e tinta da mesma cor. Ilustra o brasão do Estado do Brasil, encomendada por D. João IV em 1645. O próprio nome do país é derivado dessa árvore.



- **Tabaco:** Erva cuja as folhas se prepara o fumo. É usada também como inseticida natural. Uma das riquezas nacionais, estampadas na bandeira do Brasil independente em 1820, na Bandeira do Império de 1823, na de 1850 até o atual brasão federal.

BIBLIOGRAFIA

BELLUZZO, Ana Maria de Moraes. **O Brasil dos viajantes**. São Paulo: Metalivros ; Odebrecht, 1994.

BENJAMIN, Walter. **Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem percepção**; tradução Marijane Lisboa e Ver Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

BENJAMIN, Walter. **O Narrador**: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

BRUNO, Giordano. **Os Vínculos**. 30º Bienal de São Paulo. A iminência das poéticas. São Paulo: Editora Bienal de São Paulo. 2012.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill D; FLOWERS, Betty Sue. **O poder do mito**. 14. ed. São Paulo: Associação Palas Athena, 1996.

FLUSSER, Willém. **Filosofia da caixa Preta**. Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará. 2002.

GINZBURG, Carlos. **Medo, reverência, terror**: Quatro ensaios de iconografia política. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

LUZ, Milton. **A História dos Símbolos Nacionais**. Brasília: Editora Senado Federal, 2005.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

SILVA, Oswaldo. **Gravuras e Gravadores em madeira**. Rio de Janeiro: Imprensa Nacional. 1941.

YATES, Frances A. **A Arte da Memória**. Campinas, sp: Editora Unicamp, 2007.