

UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Instituto de Artes/SP

BRUNO MOREIRA SILVA

FRAGMENTO D'ALMA

SÃO PAULO
2013

UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Instituto de Artes/SP

BRUNO MOREIRA SILVA

FRAGMENTO D'ALMA

Trabalho de Conclusão de Curso de Artes Visuais,
habilitação em Bacharelado, do departamento de
Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade
Estadual Paulista.

Orientador: Prof^a. Dr^a Rita Luciana Bredariolli.

SÃO PAULO
2013

BRUNO MOREIRA SILVA

FRAGMENTO D'ALMA

Banca examinadora

Prof^a. Dr^a Rita Luciana Berti Bredarioli

Prof. Dr Agnaldo Germano Valente da silva

Prof. Dr José Leonardo do Nascimento

Aprovado em: _____

Agradecimentos:

Àqueles que colaboraram em todo o processo do meu projeto: familiares, professores, amigos enfim, sem vocês nada disso seria possível. A todos, muito obrigado!

Resumo:

Fragmento D'Alma é uma pesquisa artística que parte de uma poética inicial através de um conto responsável por despontar um universo fantástico aonde palavras possuem vida e vontade própria. O trabalho conta com obras escultóricas a fim de interpretar através do recurso da alegoria as situações do conto em forma de composições escultóricas considerando uma ou mais personagens da estória. No trabalho escultórico, busquei figurar as relações do conto conforme minhas interpretações e poéticas, assim busquei embasamento teórico na alegoria após notar minha afinidade com o tema a fim de contribuir para as relações texto imagem estabelecidas em meu trabalho. Também procurei compreender as relações que o texto desempenhava com a obra escultórica, logo nas possibilidades que eu poderia abordar através desse dialogo entre texto-imagem. Os estudos levantados através das pesquisas sobre alegoria apontadas por João Adolfo Hansen, bem como em diversas referências artísticas e visuais presentes em meu repertório, tais como a escultura barroca de Bernini, as performances de Berna Reale e a literatura de Neil Gaiman, contribuíram nesta pesquisa, com o desenvolvimento de meu processo criativo, durante a elaboração desse trabalho de pesquisa artística, fazendo com que a complexidade das relações entre uma produção textual e a poética tridimensional escultórica, se tornassem também uma preocupação e tema integrante de meu trabalho e de minhas reflexões, aqui apresentados. Para tanto, concluo baseado em minha própria experiência adquirida nesse trabalho, que a pesquisa artística inspirada na alegoria pôde contribuir com o desenvolvimento do meu processo criativo, durante a elaboração deste trabalho artístico, além de atribuir relações entre uma produção textual e a poética tridimensional escultórica.

Palavras-chave: Fragmento D'Alma; alegoria; conto; escultura; texto-imagem.

Abstract

Fragmento D' Alma is an artistic research that part of a poetic tale through an initial charge of dawn one fantastic universe where words have life and willingly. The work includes sculptural works in order to interpret through the use of allegory situations of the tale in the form of sculptural compositions considering one or more characters in the story. In the sculptural work, I tried figuring the relations tale as my interpretations and poetic, so I sought theoretical studies of allegory after noting my affinity with the theme to contribute to the relationship text and image set in my work. I also sought to understand the relationships that the text played with sculptural work, so the chances that I could address this through dialogue between text and image. The studies collected through surveys pointed allegory by João Adolfo Hansen, as well as in various artistic and visual references present in my repertoire, such as the Baroque sculpture of Bernini, the performances of Berna Reale and literature of Neil Gaiman, contributed in this research to the development of my creative process during the preparation of this research work of art, making the complexity of the relationship between textual production and poetic sculptural three-dimensional, also became a concern and an integral theme of my work and my reflections presented here. Therefore, I conclude based on my own experience in this work, the artistic research inspired allegory might contribute to the development of my creative process during the preparation of this artwork, besides assigning relations between textual production and poetic dimensional sculpture.

Keywords : Fragmento D' Alma; allegory; tale; sculpture; text-image.

Lista de Figuras:

Fig.1: Poussin, Os pastores de Arcádia (1638-1640) óleo sobre tela, 87 x 120 cm, Louvre Paris	16
Fig. 2: Albrecht Dürer, Melancolia I, gravura sobre cobre, 31 cm x 26 cm, 1514 Nuremberg	22
Fig.3: Botticelli, A Primavera, têmpera sobre madeira, 203 cm x 314 cm, 1482, Galeria Uffizi, Florença.....	24
Fig. 4: Botticelli, A calúnia de Apeles, tempera sobre madeira,91cm x 62 cm,1495 Galeria Uffizi, Florença.	26
Fig. 5: Arcimboldo, Flora, óleo sobre madeira, 73cm x 56 cm, 1588, coleção particular, Paris.	27
Fig. 6: Francisco de Goya, Não há que, nos desate? gravura em metal, 21,7c x 15,2 cm, Coleção; Trabalhos de Francisco Goya.....	31
Fig.7: Francisco de Goya, Saturno devorando um filho, óleo sobre reboco translado a tela, 146 cm x 83 cm, 1829-1823, Museu do Prado, Madri	32
Fig. 8: Berna Reale, Entretantos améns, Fotografia, 66 x 100 cm, 2010, Brasil	33
Fig. 9: Berna Reale, Série Quando todos calam, fotografia, 66cm x 100 cm, 2009, Brasil	35
Fig. 10: Agostino Arrivabene, Zeus, óleo sobre linho, 150 cm x 200 cm, 2008, Panorama Museum, Badfrankenhausen, Alemanha	37
Fig. 11: Agostino Arrivabene, Genesis, Óleo sobre linho, 92 cm x 115 cm, 2012, Panorama Museum, Badfrankenhausen, Alemanha	38
Fig. 12: Marcus Deleo, Mekanika, escultura em polimer clay, 2011, Brasil....	39
Fig. 13: Detalhe de Mekanika.....	40
Fig. 14: Morpheus e Morte na HQ Sandman preludios e noturnos,	43
Fig. 15: Contra capa da HQ Maus, 1986.....	44
Fig. 16: Detalhe de um quadrinho ilustrando a humilhação imposta pelos nazistas aos judeus.....	45
Fig. 17: Berna Reale, Entretantos améns, Fotografia, 66 x 100 cm, 2010, Brasil	56
Fig. 18: Marcus Deleo, Mekanika, escultura em polimer clay, 2011, Brasil....	58

Fig. 19: Gian Lorenzo Bernini, Apolo e Daphne, escultura em mármore, 243 cm, 1622-25, Galeria Borghese, Roma	60
Fig. 20: Gian Lorenzo Bernini, O rapto de Proserpina, 295 cm, 1621-22, Galeria Borghese, Roma	61
Fig. 21: Jules Felix Coutan, túmulo a José Clemente Paz, 1904, Cemitério da Recoleta, Buenos Aires, Argentina.....	62
Fig. 22: Detalhe da obra exibindo a figura do anjo com a alma.....	63
Fig. 23: Diorama em escala natural, Museu de história natural, Milão, Itália..	64
Fig. 24: Diorama concebido por Louis Daguerre em 1839 exposto na Catedral St. Gervais (São Protais) em Bry-sur-Marne, França.....	65
Fig. 25: Diorama miniaturizado representando um cenário de guerra. Figura retirada da internet.....	66
Fig. 26: Figura de ação do filme Predador com elementos de diorama. Figura retirada da internet.....	66
Fig. 27: Sebastião Salgado, Foto pertencente ao livro Terra, 1997, Brasil	72
Fig. 28: Estudos à lápis do velho (esquerda) e Sussurro (direita).....	73
Fig. 29: Bernini, busto de Luiz XIV, escultura em mármore, 105 cm de altura, 1665, Palácio de Versailles, França	74
Fig. 30: Escultura do velho Sabedoria e Sussurro.	76
Fig. 31: Detalhes da escultura do velho Sabedoria e Sussurro.....	76
Fig. 32: Estudo à lápis da Curiosidade.....	78
Fig. 33: Bernini, Anjos carregando os objetos da paixão de Cristo, anjo carregando a cruz, escultura em mármore, 1669, Roma, Itália.....	79
Fig. 34: Bernini, Anjos carregando os objetos da paixão de Cristo, anjo carregando a lança, escultura em mármore, 1669, Roma, Itália.....	79
Fig. 35: Estudo à lápis do Segredo	80
Fig. 36: Esboço para construir a composição Curiosidade e Segredo. Nesse momento ainda não havia definido aonde ficaria a Culpa.....	81
Fig. 37: Escultura da Curiosidade	83
Fig. 38: Escultura do Segredo.....	83
Fig. 39: Figura representando o buraco de fechadura com a fala da Curiosidade	84
Fig. 40: Francisco Goya, O sonho da razão produz monstros, gravura em metal, 21,7cm x 15,2 cm, Coleção; Trabalhos de Francisco Goya	85

Fig. 41: Scketch contendo estudos para a criatura Alien em Alien -O 8º passageiro (1979). Figura retirada da internet.	89
Fig. 42: Estudo à lápis da criatura Desespero, Angústia e Preocupação.....	89
Fig. 43: Escultura da deusa Temis, Univesidade Chuo, Japão	91
Fig. 44: Arte digital de uma Pin-up feminina robotizada. Figura retirada da internet.	92
Fig. 45: Detalhe da cabeça com cabos e plugues, típica do gênero cyberpunk. Figura retirada da internet.....	92
Fig. 46: Estudos à lápis da Razão.....	93
Fig. 47: Escultura da criatura Desespero, Angústia e Preocupação.	95
Fig. 48: Escultura da Razão em clay Firme.....	96
Fig. 49: Detalhes da escultura Desespero, Angústia e Preocupação.....	97
Fig. 50: Detalhes da escultura da Razão.	97
Fig. 51: Estudo à lápis da Epifania.....	100
Fig. 52: Estudo à lápis da Sanidade e Insanidade	102
Fig. 53: Escultura da Epifania em chavant cor de carne.	104
Fig. 54: Escultura da Sanidade e Insanidade na chavant cor verde.....	104
Fig. 55: Pré-montagem da composição: Epifania, Sanidade e Insanidade. ...	105
Fig. 56: Estudo à lápis da Mente	108
Fig. 57: Estudo à lápis da Ilusão	109
Fig. 58: Detalhe da escultura da Mente em chavant cor de carne	110
Fig. 59: Escultura da Mente em chavant cor de carne	111
Fig. 60: Pré-montagem da Mente com as esculturas representando suas criações.....	112

Sumário:

Introdução	12
Capítulo 1: Sobre a Alegoria e sua origem literária	14
Definições, usos, conceitos e panorama histórico	14
Capítulo 2: Alegorias e as artes visuais	20
Lukács e Ripa.....	20
2.1. Dürer	21
2.2. Botticelli	23
2.3. Arcimboldo.....	28
2.4. Goya	30
Capítulo 3: Alegoria na contemporaneidade	34
3.1. Nas artes contemporâneas	34
3.1.1. Berna Reale	34
3.1.2. Agostino Arrivabene	36
3.1.3. Marcus Deleo	39
3.2. Nas HQs	41
3.2.1. Sandman - Neil Gaiman.....	41
3.2.2. Maus - Art Spiegelman.....	43
Capítulo 4: Fragmento D'Alma	46
4.1. Origem e trajetória.....	46
4.1.2. Fragmento D'Alma (conto)	51
4.2. Elementos escultóricos em Fragmento D'Alma	58
4.2.1.Composição	59
4.2.2. Busto	63
4.2.3. Diorama	64
4.3. Poética com os materiais	67
Capítulo 5: Fragmento D'Alma- Produção	69
Sussurro e Sabedoria.....	70
Curiosidade, Segredo e culpa.	77
Desespero, Angústia, Preocupação e Razão.	85
Epifania e Sanidade	98
Mente e Ilusão.....	106
Considerações finais	114

Referências.....	117
-------------------------	------------

Introdução:

O trabalho é constituído por esculturas e um conto que se relacionam e comunicam. O conto narra a situação fantástica onde uma pessoa é surpreendida com a revelação de que as palavras possuem vida e vontade própria, as esculturas são as interpretações tridimensionais das situações desenvolvidas no conto. Para trabalhar os conceitos na produção escultórica, atribuí o sentido de alegoria às palavras/personagens do conto, pois ao trabalhar com alegoria seria possível desenvolver relações entre texto e imagem, dessa forma, imprimir diálogos entre o conto e as esculturas que não fossem meras traduções ilustrativas, mas construções de sentido e valor.

Assim, por questões de afinidade que minha produção artística mantinha com alegoria, esse foi o tema de pesquisa. Durante esse estudo escrito, eu busquei fazer um levantamento histórico da alegoria através de alguns séculos. Debruçado em especial nos estudos de João Adolfo Hansen, busquei embasamento bibliográfico para compreender melhor o papel da alegoria na história, especialmente nas artes visuais, além de buscar ampliar meu entendimento desse recurso para a execução do projeto. Estudei a alegoria dos filósofos e retóricos gregos como Platão, oradores como Cícero, séculos mais tarde atribuímos seu uso a autores religiosos como Santo Agostinho, sendo que, na idade média, alegorias do céu e inferno seriam o ponto de interesse ao poeta alegórico Dante Alighieri. Também faço um recorte de alguns artistas visuais do passado que dado o olhar para a alegoria me influenciaram durante esse trabalho, tais como Dürer, Botticelli, Arcimboldo e Goya e claro os contemporâneos, Berna Reale, Agostino Arrivabene e Marcus Deleo por trabalharem as possibilidades da alegoria na contemporaneidade, além de fazerem uso das poéticas alegóricas em mídias diversas como as tradicionais pintura e escultura inclusive expressões mais recorrentes do presente momento como a performance.

Nessa pesquisa há também um levantamento de minhas influências escultóricas e artísticas que colaboraram para compor não só os conceitos das esculturas, mas também seu caráter estético, oriundo de algumas influências da escultura tradicional barroca de Bernini e da ótica e estética apresentadas pelo cinema, histórias quadrinhos, em especial inspiração à **Sandman** de Neil

Gaiman, além do universo pop do século XX e seus reflexos na contemporaneidade. Assim esse trabalho também se configura como um memorial descritivo dos estudos, planejamentos e caminhos percorridos durante meu processo criativo, bem como o desenvolvimento de minha poética, com as alegorias ao traçar um paralelo entre o tema do conto e os materiais utilizados para conceber as esculturas.

A estruturação desse trabalho ocorre por cinco capítulos, sendo que os três primeiros refletem estudos quanto à alegoria propriamente dita. Em um primeiro capítulo introdutório, traço um panorama através das definições, usos e conceitos da alegoria. A seguir, no segundo e terceiro capítulos construo um recorte das alegorias presentes nos trabalhos de artistas ao longo da história, como os já comentados Dürer, Botticelli, Arcimboldo e Goya, seguidos no capítulo seguinte dos contemporâneos Berna Reale, Agostino Arrivabene e Marcus Deleo. O capítulo terceiro também conta, em paralelo, com a expressão da alegoria através da mídia dos quadrinhos **Sandman** e **Maus**. Por fim reservo dois capítulos finais para desenvolver e revelar as considerações à cerca de **Fragmento D'Alma** quanto à sua produção, planejamento, trajetória, referências, conceitos e a exposição do conto devidamente apresentado.

Capítulo 1: Sobre a Alegoria e sua origem literária

O que podemos falar desse recurso da retórica que será ponto de partida para esse trabalho? Historiadores e estudiosos da alegoria nos indicam que esse recurso linguístico tem sua raiz na retórica antiga, nas tragédias e na oratória por volta do século V antes de Cristo por oradores gregos que a usavam como “ornamento”, valendo de recursos como a personificação e a metáfora para rebuscar suas declamações, como Cícero no **De Oratore** já dizia, “a alegoria é vista como um sistema de metáforas” (CEIA, 2010). Caminhando brevemente para seu sentido prático, teoriza João Adolfo Hansen com base na retórica antiga, “a alegoria diz *b* para significar *a*”, essa se tornou uma explicação mais informal e didática para explicar o sentido de Alegoria, Hansen completa, que tal significado se dá por uma relação de semelhança entre *b* e *a* numa determinada sentença.

Mas voltemos os olhos para os sentidos etimológicos da palavra. O primeiro e mais conhecido foi traduzido direto do grego *allós* que quer dizer “outro” e *augorien* que significa “falar”. Outro estudo do nome Alegoria vem também do grego *alleon*, porém com a tradução para o latim significa *estranho* ou *distinto*, esse último se assemelha ao termo antigo dado por Plutarco (c.46-120 d.C.); *hypónoia*, traduzido para “significação oculta” e que era utilizado para interpretar os mitos contados por Homero como princípios morais em forma de personificações ou acontecimentos sobrenaturais.

Definições, usos, conceitos e panorama histórico

Já descobrimos que a alegoria teve sua gênese na retórica antiga, logo, tendo largo uso no ramo da literatura. Porém, as artes plásticas também absorveram a alegoria como conceito para a produção visual, nem sempre com o mesmo resultado ou objetivo que a literatura, afinal, são mídias diferentes com pontos semelhantes que podemos notar observando obras alegóricas aparecendo em vários momentos ao longo da história da arte.

Mas por hora vamos usar como ponto de partida a literatura como “mãe” da alegoria, sendo assim, encontramos suas raízes em textos da antiguidade provindos de retores e poetas, como Homero e Virgílio que bebiam da fonte alegórica mais comum na antiguidade que era a mitologia. Essa última vem da tradição oral e é passada de pai para filho, aparecendo como metáforas da natureza com o intuito de explicar seus fenômenos e acontecimentos. Os poetas colaboraram reforçando a tradição oral quando a retomavam em seus poemas. Eram assim os deuses retratados por Homero, pronunciados como personificações do ser humano e seu modo de agir, além de fenômenos metafísicos como a chuva e as tempestades, bem como princípios morais. Os retores antigos faziam uso da alegoria, pois essa poderia facilitar a condução do processo retórico, além de concretizar a abstração das coisas, pois fazia uso da metáfora, logo durante os discursos retóricos possibilitava a compreensão do ouvinte.

Ainda na mesma época, no âmbito da filosofia, encontramos a alegoria da caverna teorizada por Platão, onde as sombras do real projetadas nas paredes eram uma alegoria ilustrando uma falsa realidade para os habitantes da caverna desprovidos de conhecimento, enquanto o homem liberto que conheceu o mundo, alegorizava a “verdade” para os prisioneiros iludidos com as sombras (CEIA, 2010). Então segundo Hansen (HANSEN, 2006: 120), podemos classificar esse uso da alegoria pelo título “alegoria dos Poetas” onde a ornamentação do discurso era comumente usada na produção verbal, englobando o uso do sentido literal e figurado. É aí que nasce a “Ficção Poética”.

Chegando logo no primeiro século depois de Cristo encontramos o retor romano M. Fábio Quintiliano, que analisa a alegoria a partir de sua etimologia, concluindo que ela pode apresentar algo totalmente diverso do sentido das palavras pelo uso do provérbio e contradição, ou também era possível querer dizer uma coisa em palavras e outra em sentido fazendo uso do enigma e da metáfora. Quintiliano ainda complementa que a alegoria apresenta um sentido diverso das palavras, e às vezes até contrário. A primeira forma resulta, sobretudo, de uma sequência de metáforas.

Por esse caminho chegamos a uma alegoria com sentido fechado, de efeito obscuro, coberta pelo véu incerto do enigma. Essa alegoria Quintiliano

classifica como “alegoria perfeita” ou *Totta allegoria*,¹ hoje conhecemos produções com esse caráter por obras maneiristas ou barrocas.



Fig.1: Poussin, **Os pastores de Arcádia** (1638-1640) óleo sobre tela, 87 x 120 cm, Louvre Paris.

O quadro de Nicolas Poussin faz menção a Arcádia clássica bem como sua referência das *Bucólicas* de Virgílio. Figura o enigma numa alusão ao tempo e à morte, o homem agachado lê no túmulo a inscrição *Et in Arcadia ego*, que quer dizer “eu já estive na Arcádia”.

Pensar a formulação artística de modo enigmático significa que nos objetos presentes na obra haverá uma intersecção de outras ideias, bem como outra codificação visual.

Um exemplo antigo de enigma é presente no hieróglifo egípcio. Os renascentistas acreditavam que a “captação da forma visível do hieróglifo alegoriza a contemplação exata da forma”. Segundo Plotino (205-270) e posteriormente Ficino (1433-99) o hieróglifo seria uma alegoria das ideias platônicas tornadas sensíveis, contudo é também da própria arte, pois articula

¹ As expressões “alegoria imperfeita” (*permixta apertis alegoria*), “alegoria perfeita” ou enigma (*tota alegoria*), retomadas por Hansen em seu livro, foram nomeadas por Marco Fábio Quintiliano como forma de dividir e catalogar alegorias. HANSEN, João Adolfo. **Alegoria - construção e interpretação da metáfora**. 1 ed. São Paulo: Hedra, 2006. P. 220.

um sentido de fácil compreensão, fato que se comprova na “simultaneidade sensível” de sua forma.

Podemos afirmar que a alegoria torna viáveis novas expressões e interpretações que se aplicam a diversos objetos, com a finalidade de revelar algo além, porém é exprimido por ela de modo inexprimível. Nesse sentido a arte se faz como convenção nos âmbitos de construção e interpretação do significado de cada detalhe, de maneira isolada e em conjunto.

Porém o enigma muitas vezes dificulta uma leitura rápida e cristalina quando se pretende ser mais didático. Diferente do sentido fechado e enigmático da alegoria perfeita, a imperfeita ou *apertis allegoria*, possui um sentido próprio misturado ao figurado, sempre primando seguir a clareza, como analisa Cícero no **De Oratore 27**, “a alegoria é uma transição do próprio ao figurado”. É considerada imperfeita, pois não se fecha totalmente em torno de si mesma como o enigma, mas tem uma abertura de significado. A parábola e a fábula são gêneros literários que fazem uso da alegoria imperfeita, neles animais atuam como personificações (HANSEN, 2006: 66). Esses seres irracionais ou objetos inanimados carregados de ações e sentimentos próprios de seres humanos traduzem por meio de abstrações os conceitos propostos. Cada fábula, história infantil e, principalmente as parábolas, terminam numa “moral da estória”, convenção tipicamente aplicada no período da idade média.

Como falamos de idade média, cabe mencionar outra frente interpretativa da alegoria classificada segundo Hansen por “alegoria dos teólogos”. Esse é um nome mais genérico que objetiva sintetizar a linha de estudo desse tipo de alegoria que é basicamente relacionada a estudos da Bíblia, como escritura divina não proveniente dos humanos.

Aqui nascem as diversas correntes teológicas utilizadas até hoje pela igreja cristã como fonte de ensinamento. Dentre seus principais teólogos estudam-se Santo Agostinho e São Tomás de Aquino. Vale lembrar que as parábolas comentadas parágrafos acima aqui serão largamente estudadas, assim sendo muitas vezes classificadas como provérbios. E novamente recursos como a personificação são inscritos, agora com o auxílio de signos alegóricos de manifestações da natureza. Em muitos casos, animais tem valor alegórico, isso foi explicado cem anos a frente do tempo de Santo Agostinho por Hugues de Saint Victor dizendo, por exemplo, que o termo “leão” só nomeia

o felino, pois na realidade o sentido das escrituras é de que o próprio animal é signo do Cristo.

Nota-se então que o caráter religioso influenciou inclusive a arquitetura. A catedral de Chartres na França, por exemplo, desde sua planta até seus adornos escultóricos estão carregados de significados alegóricos, obedecendo a esquemas complicados. Como Carlos Ceia atesta: “acredita-se que tudo na Natureza significa algo mais do que o simplesmente observável”².

Como se pode perceber, a alegoria dos teólogos ocorre numa época onde a alegoria também teve a função de auxiliar na evangelização de uma forma mais didática e de rápida compreensão (HANSEN, 2006: 120). Com isso, o uso de uma “alegoria transparente”, (bem convencional e de fácil compreensão), torna-se mais comum. Assim, encontraremos esse caráter pedagógico nas iluminuras do sec. XIII, que primariam ilustrar mais claramente aquilo que nas letras parecia obscuro em seu sentido. Aparecem então os poemas figurados, que normalmente tendiam ao enigma, com sentidos que variavam do literal próprio ao figurado. Hoje conhecemos essa produção por “ficção poética”.

Outro escritor a fazer uso da alegoria na idade média que não pode deixar de ser lembrado nesse trabalho é o poeta florentino Dante Alighieri e sua *magnum opus* **A divina comédia**. Como sabemos, a obra narra a viagem fictícia do próprio poeta pelos três principais aspectos espirituais do cristianismo: inferno, purgatório e paraíso.

A jornada órfica do personagem Dante na comédia assemelha-se inclusive à **Odisseia** e **Eneida**, a diferença é que ao “imitar” Homero e Virgílio (importantes referências para o escritor) Dante faz o que os poetas pagãos não puderam fazer: transcender essa passagem pelo mundo dos mortos a uma realidade plena (HANSEN, 2006: 128).

A comédia de Dante foi considerada pelo poeta Boccaccio, não apenas uma ficção, mas, sobretudo, uma obra teológica, tamanha a intenção em aplicar certa verossimilhança com o intuito de levar o leitor para uma experiência de espiritualidade.

² Referência aos estudos de Carlos Ceia, (CEIA, 2010).

Os locais descritos por Dante são estados alegóricos da alma humana figurando maldades, crimes e monstruosidades, através das torturas e castigos sofridos no ato do inferno. Na obra, até mesmo as figuras mais plenas alegorizam virtudes e santidades, cita Hansen³, que o critério que irá definir seu grau de “clareza” era medido conforme maior ou menor proximidade da figuração alegórica em relação ao mistério divino, que a propósito era alegorizado no canto do paraíso pela presença de feixes de luz responsáveis por gerar dúvidas e aguçar a curiosidade do personagem Dante, que devido a limitação da mente humana jamais compreenderia tamanho mistério.

Dante não criava alegorias ao acaso, conhecia muito bem a teologia cristã e sua simbologia. Para citar uma das passagens mais emblemáticas, que é inclusive teorizada séculos a frente por C. S. Singleton atentemos ao último canto do inferno, onde se encontra Lúcifer. Lá o príncipe da danação jaz na área mais profunda e fria do inferno, o lago congelado Cócito, a área mais inóspita do inferno diferente do que normalmente se espera não é quente, mas congelante, indicando assim uma alegoria de bem e mal. Onde não há Luz (Deus) não existe o bem, somente as trevas mais densas alegorizadas pelo frio. O aspecto do anjo caído é explicado por Singleton pela “teoria do contrapasso”. Nesse exemplo há a inversão total de valores, o príncipe das trevas é figurado como uma criatura com três faces num mesmo rosto, alegorizando a unidade da Santíssima Trindade, porém, cada face possui uma cor inversa às cores da Trindade, o vermelho contrário ao amor figura o ódio, o negro contrário à sabedoria significa ignorância e o amarelo contrário à potência menciona a impotência. Já que o maior crime do demônio foi presumir ser superior a Deus e sua perfeição, Dante considera coerente que sua figuração seja a exata imagem invertida do divino.

³ HANSEN, João Adolfo. **Alegoria - construção e interpretação da metáfora**. 1 ed. São Paulo: Hedra, 2006. P. 129.

Capítulo 2: Alegorias e as artes visuais

Lukács e Ripa

Cabe iniciar esse tópico apresentando o filósofo húngaro György Lukács e sua concepção de alegoria. Ele começa afirmando que as artes plásticas escapam mais facilmente aos “perigos do alegorismo”, muitas vezes tornando-se independente como obra de arte sem demandar uma relação obrigatória com seu significado alegórico, para isso faz um paralelo com a pintura de Giotto, que não é alegórica ao apenas ilustrar passagens bíblicas, intenciona assim uma evangelização, desse modo os sentimentos terrenos acabam sendo mais evidentes ao leitor.

Lukács (LUKÁCS *apud* HANSEN, 2006: 24) continua sua crítica afirmando no caso da pintura, aquela que cobra do seu sentido alegórico um caráter transcendente desde sua concepção, poderá apenas conservar um valor estético tornando-se apenas decorativa. Ele comenta também a respeito da função dogmática que impõe um modelo do dever-ser da arte, voltando-se pra toda a relação do fazer artístico, instrumentalização e finalidade.

Cesare Ripa é outro estudioso do século XVI que descreve e aborda a alegoria. No seu livro a **Iconologia**, Ripa aborda diversas alegorias, e no prólogo já aborda que seriam “uteis para o uso de poetas, pintores e escultores, para representar as virtudes, vícios, afetos e paixões humanas”.

Ripa parafraseia Horácio, afirmando que as imagens da pintura imitam o discurso, afinal, para Ripa, a posição da retórica frente a constituição de imagens pictóricas deveria ser transposta. Cesare Ripa propõe que as imagens expressas na pintura representam ou coisas divinas como seres da mitologia, ou seres humanos, nesse ultimo, está implícito o “conceito” de vícios e virtudes humanas, que segundo Ripa se dá devido a razão de conformidade entre as imagens e as definições (RIPA *apud* HANSEN, 2006: 182, 183).

Ripa também comenta que num processo de construção de imagem feito por um artífice, a semelhança entre imagens deve funcionar, bem como nas palavras, estabelecendo a proporção das duas coisas distintas entre si, mantendo com uma terceira diferente das duas. Assim ele dá o exemplo da coluna e força, que alegoricamente vem a representar a figura do chefe de

família forte, que vem a suportar todos os problemas e preocupações. Cesare Ripa critica os artistas que segundo ele não entendem a função correta da analogia. Ripa prescreve que um pintor faz mau uso da alegoria quando pinta imagens acidentais para representar uma qualidade essencial, como quando pinta um enforcado para representar desespero, ou duas pessoas abraçadas para a amizade. Caímos aqui no lugar comum, antes categorizando a alegoria como de fácil compreensão ou transparente.

Assim, Ripa conclui que a alegoria funciona como um articulador de imagens do que chama de “imagem mental”, algo como um “diagrama de alegorias” dos conceitos do artista.

A abordagem daqui em diante será mais voltada à produção alegórica nas artes plástica, sobretudo no período renascentista, onde a alegoria é considerada o principal meio de interpretação e construção de discursos, seguido pelo neoclassicismo. Para tal analisaremos algumas obras oriundas de artistas plásticos que fizeram uso da alegoria.

2.1. Dürer

O renascentista alemão Albrecht Dürer, além de gravurista, pintor e desenhista, também era conhecedor das ciências exatas. Tal qualidade certamente serviu como ponto de ignição para a produção de sua obra alegórica em questão.

Melancolia I é nossa obra em questão, foi produzida no ano de 1514, ano em que o artista havia se dedicado a xilogravura e gravura em metal, Dürer já faz uso de seus conhecimentos do cenário científico-artístico atual, como podemos verificar no uso da perspectiva, da composição triangular e um detalhe interessante; a presença de objetos próprios das ciências exatas.



Fig. 2: Albrecht Dürer, **Melancholia I**, gravura sobre cobre, 31 cm x 26 cm, 1514 Nuremberg.

Na obra encontramos um anjo com o rosto apoiado em um dos braços numa expressão de tédio, num olhar ao mesmo tempo vago olhando rumo ao horizonte, o anjo segura com a outra mão um compasso sobre um livro aberto. A figura usa uma coroa de louros e suas vestes estão parte banhada pela luz, parte perdida nas sombras; como quase 1/3 da imagem está escurecida pelas sombras, por essa ótica encontramos um resquício de influência gótica, pois se analisarmos a obra numa ótica tal qual Panofsky⁴ (PANOFSK, 1995), há aqui relação com a obscuridade e negatividade em meio a elementos voltados a razão, tais como a esfera, o poliedro, a balança, a ampulheta, régua, plaina,

⁴ Referência aos estudos de Panofsky apresentados em sua obra **Three Essays on Style**, 1995.

pregos entre outros. Numa extremidade há um cão repousando sonolento e próximo ao anjo maior, maior está sentado um pequeno querubim com o rosto inclinado, como se fita-se o nada num gesto semelhante ao da figura ao seu lado. Por fim no canto superior direito revela-se uma paisagem portuária com uma vila dando para um mar, lá vemos também o sol radiante emoldurado por um arco-íris ao lado do título da gravura⁵.

É uma das alegorias mais emblemáticas na esfera do misticismo, astrologia e inclusive alquimia (HANSEN, 2006: 22). Há diversos elementos sistematicamente pensados e construídos a fim de compor a alegoria, contudo as relações entre os objetos, o cenário e os anjos, não são declaradas, isso gera obscuridade em seu significado impedindo uma leitura transparente, assim podemos aproximar **Melancolia I** a interpretações enigmáticas como nas *Totta allegoria* atestada por Quintiliano, onde o sentido fecha-se sobre si próprio através do enigma, dado pela dificuldade de um entendimento expresso.

Hansen interpreta essa relação enigmática entre os objetos da cena e a figura principal, assim analisa que em **Melancolia I**, aquele dotado para o cálculo geométrico, o qual normalmente pensa por abstrações filosóficas, nesse caso pensa por imagens espaciais, isso o mantém sempre num patamar inferior à contemplação superior (HANSEN, 2006: 22).

2.2. Botticelli

Sandro Botticelli foi um famoso pintor florentino do séc. XV. Pertencia à escola renascentista incorporando elementos comuns da perspectiva, como a relação entre os personagens e a profundidade do ambiente retratado. Estudou esculturas da antiguidade o que revelou uma tendência a representar a figuração humana. Ficou muito conhecido por pintar diversos quadros para a família Médici, além de quadros com temas religiosos e, principalmente

⁵ ALEXANDRE, F. Referência à análise de Fabiana Alexandre. Disponível em: <<http://concertezamente.blogspot.com.br/2011/12/uma-breve-analise-estetica-da-obra.html>> Acesso em: 12 Set. 2013.

aqueles com temas relacionados à mitologia, foco principal de interesse no momento.

A primeira pintura que iremos comentar é **A Primavera**, também intitulada de **Alegoria da primavera**. Não recebe esse título ao acaso, o quadro está repleto de menções e figuras aludindo à chegada da estação primaveral, como as diversas e variadas flores e frutos que nascem acima e abaixo da composição, além da própria figura da flora semeando flores por toda parte. Como comentado antes a alegoria era utilizada para explicar o mundo e a natureza.



Fig.3: Botticelli, **A Primavera**, têmpera sobre madeira, 203 cm x 314 cm, 1482, Galeria Uffizi, Florença.

Quanto à composição, é claro que Botticelli tinha pleno domínio, visto pelas figuras em perspectiva. À esquerda, um casal onde uma figura masculina em cores frias aparece pairando ao tentar agarrar a figura feminina ao seu lado, esta veste um vestido branco diáfano, de sua boca saem flores e ela corre fugindo em direção à personagem ao lado, uma mulher com um vestido, colar e coroa adornados com diversas flores, ela espalha flores colhidas em seu vestido. A presença dela juntamente à figura ao fundo revela a existência da perspectiva, pois a figura florida está em primeiro plano com roupas vermelhas e azuis afastada das demais, é ilustrada um pouco menor. Acima

dela encontramos o cupido intencionando alvejar o grupo de garotas abaixo, que também trajam vestes diáfanas juntamente com joias dos Médici. Por fim encontra-se um jovem trajando vermelho que com um bastão espanta nuvens ao céu.

A alegoria da chegada da primavera alude à vinda do vento cortante de Março, Zefiros tentando tomar sua amante, a ninfa Clóris, que corre em direção à primavera, sua evolução, oriunda da união entre os dois. A primavera é figurada como uma aparição, não interagindo com nenhuma outra figura, esse recurso de ilustrar o fruto futuro como se fosse o presente na mesma cena vai de encontro com Ripa e sua afirmação, de que as imagens da pintura imitam o discurso, nesse caso, a fim de construir uma narrativa e reforçar o sentido da passagem de estação que se intenciona retratar. Ela é personificada como a flora, agora a natureza é representada como o divino, uma entidade, a figuração dos elementos florais, por toda sua concepção, caracteriza a alegoria da nascida primavera. As jovens à esquerda são as três graças, deusas da fertilidade, beleza e dança, sua presença na obra serve para ilustrar a alegria e festividade do advento da primavera, elas dançam despreocupadas com o cupido apontando uma de suas flechas a elas, talvez por isso uma delas fita o deus Hermes, que dentre as suas muitas atribuições confere nesse caso a relacionada à fertilidade, pois seu gesto de espantar nuvens de tempestade com seu caduceu, surge num sentido de preservação ao jardim, demandando sua prosperidade. A deusa Afrodite preside, soberana, o bosque das laranjeiras como quem “sacra” a união entre o homem e a natureza.

A alegoria é transparente, sua compreensão é facilitada pelos diversos elementos aludindo e festejando a chegada da estação primaveral, contudo ainda é necessário um conhecimento prévio da mitologia presente na obra. Porém há aqui outra interpretação popular entre os contemporâneos de Botticelli. O quadro fora encomendado para homenagear o casamento de Lorenzo Médici e Semiramide Appiani, assim acredita-se que há uma clara alusão ao amor neoplatônico popular entre os Médici, que claramente é figurado pelas figuras de Zéfiro e Clóris bem como Hermes distraído e as graças dançantes prestes a serem alvejadas pelo anjo da paixão. A presença da Venus do amor confirma essa suspeita, figurando com seu braço direito um gesto sacramental a fim de instituir um matrimônio.

A próxima obra é com certeza uma das inspirações para esse TCC, por trabalhar com a alegorização de palavras. Também executada por Botticelli nos anos de 1490. Contemplemos **A calúnia de Apeles**, obra executada por Botticelli com o intuito de reproduzir uma possível pintura de um artista da antiguidade chamado Apeles, acusado de conspirar contra o rei do Egito Ptolomeu IV, pintou um quadro para provar sua inocência.



Fig. 4: Botticelli, **A calúnia de Apeles**, tempera sobre madeira, 91cm x 62 cm, 1495
Galeria Uffizi, Florença.

Primeiro quanto à composição de Botticelli, as figuras seguem seu habitual padrão de escoreço, cada uma com uma expressão apropriada para a alegoria da tela em questão. Ao fazer uma análise cromática destas obras de Botticelli, encontramos interpretações diferenciadas, como na obra **Primavera**, que em linhas gerais possuía elementos humanos ocupando mais da metade do quadro quase todos com a mesma paleta de cores e tonalidades sobre um fundo escurecido. Cá encontramos um fundo todo velado num tom de sépia onde algumas figuras quase que se camuflam nele, como a nua verdade à esquerda e o nu inocente ao chão, as três figuras femininas ao centro também vão se misturando umas às outras fazendo simetria com as cores do cenário. As áreas de maior destaque cromático aos nossos olhos são as da lateral direita com as figuras sussurrantes ao lado do rei trajando vestes vistosas, ele

interage com outra figura a sua frente trajando vestes cor de carne, do outro lado, próximo à esquerda, a idosa encapuzada vestida de preto tem nossa atenção por revelar claro contraste com o fundo sépia decorado por estatuas e relevos narrando cenas heroicas e acontecimentos épicos.

Se atentarmos bem, o sentido da palavra que cada persona alegoriza não está explícita, além de possuírem relações mais profundas umas com as outras e também com o cenário, assim o sentido fica mais fechado sobre si qualificando um enigma. Aqui Botticelli faz alegorias completamente diferentes da maioria de suas obras, sempre baseada em temas religiosos e principalmente mitológicos, não há divindades greco-romanas, ídolos pagãos ou santos cristãos alegorizados, mas sim “palavras” personificadas, que em seu sentido primordial traduzem ações, sentimentos, estados de espírito entre tantas outras coisas que existem no mundo e nos homens.

Ao analisar a obra iniciemos pela inocência, que é figurada pelo homem seminu, isso reforça sua falta de culpa, pois ele não tem nada a esconder, faz gesto de súplica e olhar preocupado, ele tem quase as mesmas cores da maior parte da pintura, daí sua presença passa camuflada em meio a tantos elementos, é como se a inocência quase não pudesse ser vista ou ouvida em meio a tanta discórdia. Ele é levado por uma das figuras principais, a da calúnia, que arrasta o caluniado com uma das mãos quase não tocando em seus cabelos como se o enojasse, traça vestes claras e um olhar desdenhoso para o caluniado, na outra mão ergue uma tocha em chamas que simboliza as mentiras espalhadas por ela.

As duas beldades ao redor da calúnia são as alegorias da fraude e inveja, elas num gesto de hipocrisia adornam sua amante com fitas e flores. Esses elementos de discórdia são alegorizados como belas moças num ato de perversão a ícones de pureza e ingenuidade que conhecemos, seus adornos servem como máscaras para disfarçar a natureza mentirosa da calúnia.

O rancor é figurado por um personagem masculino encapuzado e trajando vestes mais escuras, aparece ao lado da calúnia, conduzindo a mesma pelo braço com a tocha em mãos. O rancor estende a mão para o rei Midas como se quisesse sua atenção, que o corresponde erguendo-a como se fosse buscar alguma solução ou ajuda no rancor. Midas, retratado com orelhas de asno alegorizando sua tolice e imprudência, logo é cercado pelas suas

conselheiras, as personificações alegóricas da ignorância e suspeita, elas trajam roupas comuns do ambiente da corte da época da pintura, ficam inclinadas sussurrando dúvidas e conduzindo-o a caminhos errôneos.

Por fim cabe analisar as duas personagens mais afastadas, a velha curvada trajada de negro alegoriza o remorso ou segundo Hansen a penitência. Essa é uma das figuras que mais chama atenção principalmente por vestir roupas muito escuras num ambiente no geral bem claro, daí podemos analisar que a alegoria do remorso é a que mais salta aos olhos porque é aquela com mais “peso” na alma humana, como a culpa e a autopenitência. Ela se volta com uma expressão injuriada para a figura nua ao fundo alegorizando a verdade, estando totalmente nua não tem nada a esconder e aponta aos céus, como se indicasse que a única salvação para o acusado pertencesse ao divino.

Reiterando, assim como a alegoria da inocência, a verdade possui cores tão próximas ao fundo estando praticamente camuflada, reforçando a alegoria no sentido aonde a verdade é a última a ser ouvida, ou nesse caso a ser notada. Eis aqui a única figura imponente e divinizada, fazendo clara referência a Venus pintada pelo mesmo Botticelli anos antes, porém essa figura tem aspecto meio andrógono, quase angelical.

2.3. Arcimboldo

O século XVI vai avançando juntamente com o cenário artístico. O pintor italiano Giuseppe Arcimboldo, constrói em suas imagens, retratos muitas vezes com composições renascentistas, porém pintando elementos da natureza como frutas flores ou verduras.



Fig. 5: Arcimboldo, **Flora**, óleo sobre madeira, 73cm x 56 cm, 1588, coleção particular, Paris.

Eis um exemplo de uma alegoria transparente, há variadas flores a fim de compor uma figura feminina, uma personificação alegórica da “mãe” natureza. O título da obra evidencia a alegoria, relacionado a pintura em gênero (flora-mulher representada) e significado da palavra (flora-natureza vegetal). Arcimboldo pinta flores com a finalidade de compor um retrato feminino que deveria figurar o aspecto floral da natureza, como se a personificação da flora natural fosse uma entidade com aspecto humano, contudo sua constituição física fosse dada por diversas espécies de flores que compõe a flora.

Aqui também é representada a ideia do macrossomo espalhado no microssomo dada pela relação de multiplicidade (de flores no caso) na unidade (mulher “flor”) segundo Hansen, Flora é mulher-flor, flor-mulher e alma vegetal. Cabe como exemplo um breve poema de Don Gregorio Comanini:

Sou eu Flora, ou flores?
 Se flore, como de Flora
 Tenho como a face o riso? E se sou Flora,
 Como é Flora só flores?
 Ah, flores não sou; eu não sou Flora.
 Porém sou Flora, e flores.
 Flores mil, uma só Flora;
 Vivas Flores; viva Flora.
 Porém, que a flor fa Flora e Flora as flores,
 Sabes como? Flores em Flora
 Mudou sábio pintor, e Flora em flores.

O poeta Comanini interpretou a pintura de Arcimboldo, ao propor uma tradução alegórica da alegoria já proposta pelo pintor. O poema de Comanini reafirma, complementa e reforça a alegoria na obra de Arcimboldo, principalmente quando o poeta mimetiza o processo construtivo da tela ao poetizar a passagem de uma imagem dentro da outra, assim como as flores da pintura **Flora** são concebidas. O poema não serve para explicar a pintura, ele também funciona como obra independente, porém sua presença reforça os sentidos do retrato de Arcimboldo.

2.4. Goya

No período do neoclassicismo, o critério da clareza quanto ao fácil entendimento da alegoria torna-se mais evidente nos trabalhos dos artistas, que passam a produzir obras com um sentido diretamente reconhecível (alegoria transparente). A alegoria apresenta-se praticamente literal, torna-se uma simples translação. No período neoclássico encontramos esse traço muito presente na obra de pintores como Jacques Louis David e Antonio Canova.

Quintiliano já propusera assim o termo “definição ilustrada” que a escola aristotélica já usara para esse uso simplificado da alegoria.

Francisco de Goya, esse pintor e gravador espanhol do século XVIII é o nosso recorte para exemplificarmos a alegoria neoclássica como na gravura **Não há que, nos desate?**

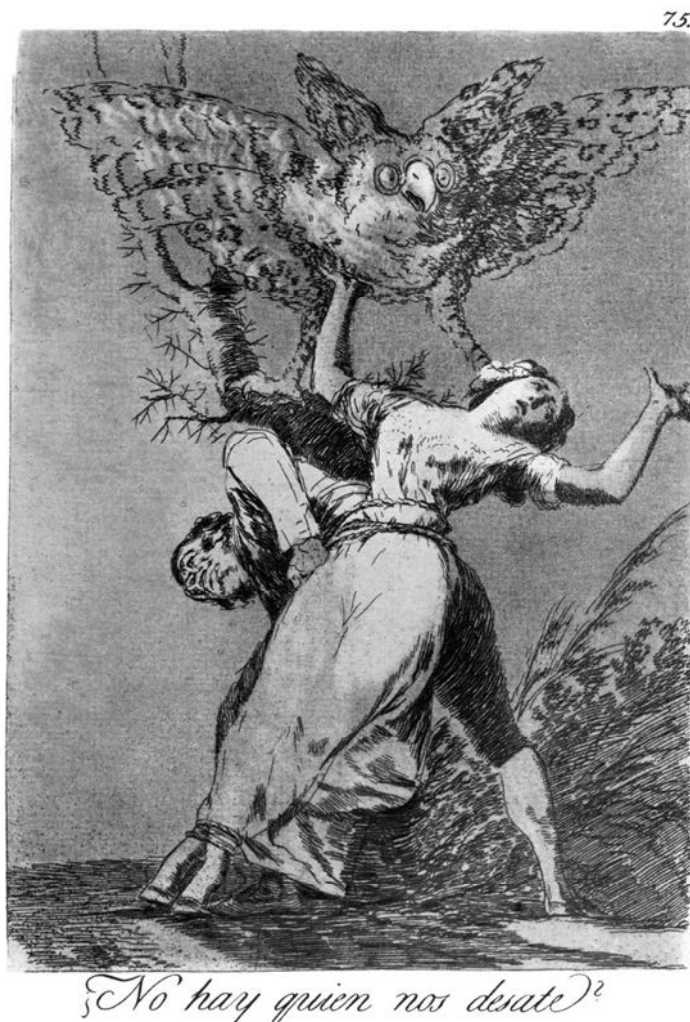


Fig. 6: Francisco de Goya, **Não há que, nos desate?**, gravura em metal, 21,7cm x 15,2 cm, Coleção; Trabalhos de Francisco Goya

A série dos **Caprichos** executada por Goya no final do século XVIII, objetiva satirizar a sociedade espanhola desse período. Na gravura em questão vemos um homem um pouco curvado e uma mulher amarrada a ele com os braços voltados para cima, atrás do casal há uma árvore onde uma ave gigantesca pousa sobre um galho apoiando uma pata nele e a outra na cabeça da mulher.

Eis aqui, segundo a análise de Hansen, a alegoria do casamento forçado, onde o esposo caminha com certo esforço levando a esposa amarrada com os pés juntos atados a sua perna esquerda bem como os quadris de ambos também amarrados, sua mão esquerda parece estar puxando a corda num ato de submissão feminina. A criatura alada acima do casal figura o enigma e tem análise incerta. Quando há na alegoria a união de elementos de sentido ou relações indefinidas, denomina-se “alegoria imperfeita” (*permixta apertis alegoria*), por unir elementos do sentido próprio, como o casal atado, e elementos enigmáticos como o pássaro gigante.

Avancemos agora para a conhecida obra do início do século XIX.



Fig.7: Francisco de Goya, **Saturno devorando um filho**, óleo sobre reboco translado a tela, 146 cm x 83 cm, 1829-1823, Museu do Prado, Madri.

Na pintura sobre reboco do século XIX, Goya prefigura a imagem mitológica do titã senhor do tempo Cronos (Saturno para romanos), devorando algum de seus filhos. O mito conta que o titã do tempo Cronos ordenava sua esposa Reia (mãe magna), enviasse seus filhos recém-nascidos a fim de serem consumidos por ele, pois o titã temia que algum filho pudesse subjugar-lo

e destruí-lo. O titã alegoriza o tempo figurado como um ser de corpo envelhecido, dilacerando uma figura de aspecto humano, remete a ideia de que o tempo inevitavelmente consumirá a humanidade, e a aparência dilacerada da figura obviamente remete a morte, resultado da ação certa do tempo.

Encontramos características de melancolia e destruição, presente na série de pinturas negras de Goya. A violência pintada pelo espanhol acaba sendo superior ao tema da mitologia, em acordo com seu estilo de pinceladas e construção de imagem.

Capítulo 3. Alegoria na contemporaneidade

3.1. Nas artes contemporâneas

A alegoria tornou-se um elemento retórico-artístico que caminha conforme as tendências culturais progridem, elementos utilizados no passado hoje carregam sentidos muitas vezes diferentes. Daremos um salto agora para o século XXI, no atual momento histórico, através de um pequeno recorte de artistas atuantes, bem como algumas de suas obras, poderemos assim perceber que a alegoria ainda está presente no cenário artístico contemporâneo.

3.1.1. Berna Reale

A artista de Belém (PA) é conhecida por seus atos performáticos, registrados por vídeos ou fotografia, no qual aborda principalmente críticas ao tema da violência construindo seu discurso através da alegoria.



Fig. 8: Berna Reale, **Entretantos améns**, Fotografia, 66 x 100 cm, 2010, Brasil.

O tema da violência é o foco de seus trabalhos, seja o violentado ou o agressor a ser trabalhado, Berna exprime esses elementos em suas performances devido a seu convívio com notícias a respeito da violência todos os dias em seu trabalho como perita criminal.

Na Obra **Entretantos améns**, a artista ao centro da fotografia, está coberta com roupas vermelho escarlata amarrada com cintos no tronco e abdômen, encontra-se numa praia com mar calmo e céu com poucas nuvens. Aqui encontramos uma “alegoria transparente”, na alusão direta a sangue dada pela cor vermelha. Os cintos indicam a censura e incapacidade, que, segundo Berna, se referem a sua incapacidade diante de atos de violência, retratando-se amarrada como se estivesse prestes a ser tragada pela maré. Berna consegue uma sensação de desolamento, vastidão e solidão, como se a artista estivesse exprimindo seu vazio em relação à violência retratada, é irônico como a figuração do sangue é a única cor mais chamativa da composição, é como se a figura “gritasse” na vastidão sem que ninguém a ouvisse.



Fig. 9: Berna Reale, **Série Quando todos calam**, fotografia, 66cm x 100 cm, 2009, Brasil.

A performance em frente do mercado Ver-o-Peso, em Belém, é uma de suas performances que vale a pena destacar. Nela Berna está nua deitada sobre uma mesa forrada com um lençol branco, derramados em seu ventre encontramos pedaços de carne crua de animais, seu cheiro atrai diversos

urubus que sobrevoam o ambiente. O cenário é portuário, nele há elementos típicos da arquitetura de Belém, além dos barcos dos pescadores ali por perto.

Novamente Berna critica a violência alegorizando seu próprio corpo como se fosse uma carne fresca esperando a morte certa, assim oferecida aos urubus que só aguardam a melhor hora para saborear seu banquete. Uma característica que nos leva a crer que Berna trabalha com alegorias, está inserida ao representar seu corpo como carne fresca, que apesar de humano e vivo está estático, nu e oferecido. Como no trabalho descrito acima, Berna gosta de trabalhar com a sensação de vastidão, afastamento e da indiferença da sociedade a respeito da banalidade causada pela violência. Segundo a própria artista “um lugar onde para mim é o estômago da cidade, um lugar onde a fartura e a miséria se confundem”⁶.

Aqui temos a área externa em um local movimentado, há uma mulher num leito com dúzias de urubus a espreita e não ha ninguém por perto se manifestando em defesa a esse corpo exposto, ao contrário continuam seus afazeres normalmente. A performance revelou um estilo surrealista e enigmático, por libertar-se da lógica e da razão ao unir elementos com significados distintos na mesma composição, a mesa com a mulher, os urubus e o cenário portuário ao fundo.

3.1.2. Agostino Arrivabene

Eis um pintor italiano nos dias atuais mergulhado em influências do passado, como o diálogo com mitologia e a técnica em têmpera a ovo. Suas criações partem de um imaginário fantástico permeado por criaturas místicas, adornado pelo surrealismo em seus cenários oníricos além das composições obscuras com ares centenários. Agostino trabalha com óleo sobre madeira e inclusive têmpera a ovo, uma técnica pouco usada atualmente, mas que garante um toque diferenciado devido ao caráter antigo expresso na obra, remetendo as pinturas do período medieval, barroco ou mesmo renascentista,

⁶ QUARESMA, R. Comentário da Artista. Disponível em:

<<http://xumucuis.wordpress.com/2010/07/30/arte-para-2010/>> Acesso em: 19 abr. 2013.

claras influências do pintor, que caminhou estudando a escola das artes tradicionais trazida por artistas como Leonardo Da Vinci, Jan Van Eyck e Dürer.



Fig. 10: Agostino Arrivabene, **Zeus**, óleo sobre linho, 150 cm x 200 cm, 2008, Panorama Museum, Badfrankenhausen, Alemanha.

E quanto à alegoria presente em sua obra observamos a presença da alegoria do jeito mais sutil na obra **Zeus**, onde Agostino trabalha a figuração do personagem mitológico através de um touro. Há aqui uma “alegoria transparente”, porém é necessário possuir um plano de fundo informativo para compreender a essência da imagem, afinal chifres são usados quando se quer representar poder ou realeza, além do próprio touro (ou cavalo) que era muitas vezes usado para dar ideia de virilidade. Outra marca que traduz a imagem dessa figura taurina ao personagem mitológico Zeus, remete à lenda do próprio personagem, o qual era capaz de se transformar em qualquer animal, para que fosse mais fácil se aproximar de belas mulheres (muitas casadas) para concretizar seus desejos sexuais.



Fig. 11: Agostino Arrivabene, **Genesis**, Óleo sobre linho, 92 cm x 115 cm, 2012, Panorama Museum, Badfrankenhausen, Alemanha.

Como no próprio nome, a obra figura o momento da criação da natureza e do homem, podemos analisar uma alegoria da própria arte como criação, ao evidenciarmos uma alusão da estrutura rochosa que emoldura a tela, bem como o solo da composição, ao formato de um palco descortinado.

A cena central cercada por essa estrutura remete a um palco, onde um grande ato vai ser encenado. Toda a perspectiva presente nessa obra nos permite fazer essa interpretação, ao olhar a distância o quadro nos recorda a uma ilustração de um teatro. Nesse “ato” o ator representado pelo homem nasce a partir de uma cachoeira provinda de um pedaço do céu que despenca em forma de chuva, a montanha piramidal ao centro alude às escolas referenciais para Arrivabene, através dessa rocha encontramos a típica construção renascentista além do próprio elemento simbólico da santíssima trindade cristã, representada pelo triângulo.

A alegoria permite mais interpretações, ao considerarmos os elementos simbólicos da cena representada, como o céu, o homem e a chuva. Daí, aludimos à criação do homem vinda dos céus como que por um “sopro divino”, e, voltando a falar da alegoria da arte como criação, também podemos alegorizar essa formação rochosa (anterior palco de teatro) como uma moldura apropriada para uma tela onde se dá o ato de criação pelas mãos do pintor.

3.1.3. Marcus Deleo

Artista e escultor brasileiro perito em diversas técnicas de escultura, do manuseio de argilas à fundição em bronze. Marcus realiza diversos trabalhos no ramo de esculturas, variando do universo da fantasia ao pop, daí podemos sintetizar suas referências artísticas do universo pop oriundo de filmes, quadrinhos e *games*. Para fins de interesse do TCC, aqui há um recorte de uma de suas obras, com marcas do uso da alegoria.

A obra **Mekanika** é interessante para esse trabalho, pois fez uso de uma palavra para executar uma obra por meio da alegoria. A palavra *mekanika* no idioma indonésio significa mecânica, daí o artista trabalhou a alegoria do que seria a personificação do mecanismo.

A escultura compreende uma composição de duas personagens humanoides num cenário aparentando uma sacada adornada com lustres simétricos simulando o mecanismo de um relógio, a figura feminina ao centro, nomeada **Mekanika** pelo próprio artista, é representada por diversas engrenagens, válvulas e chaves que constituem quase toda sua forma feminina, em seu rosto há um véu encobrindo metade da sua face deixando amostra apenas seu nariz e boca. A figura atrás de **Mekanika** é representada apenas como uma mulher mais alta, seminua adornada com pequenos adereços nos seios, também coberta por um véu como o da figura principal, porém essa leva um manto negro apoiado em seus braços.



Fig. 12: Marcus Deleo, **Mekanika**, escultura em polimer clay, 2011, Brasil.



Fig. 13: Detalhe de **Mekanika**.

A partir de uma análise estética presente no *design* da personagem **Mekanika**, notamos que foi concebida como um ser quase totalmente constituído por mecanismos e engrenagens a fim de conceber um corpo no formato humano. Isso dá à figura o caráter de versificação da palavra mecânica atestada por uma “alegoria transparente”, pois é como se a própria mulher de

mecanismos fosse a palavra “mecânica”. Outra interpretação parte da presença da figura feminina ao fundo, que desempenha um ato como se conduzisse a primeira figura que permanece mais estática, igual a um robô ou boneco, como se a mulher ao fundo controlasse Mekanika como uma marionete. Não podemos deixar de citar o véu em suas cabeças, que aludem à censura e novamente ao controle. Todo o ambiente também rima com as figuras em seu ato mecânico, além de simétrico, possui figuras revestidas de válvulas e engrenagens que se assimilam a relógios.

3.2. Nas HQ's

Para exemplificar outro uso da alegoria nas artes contemporâneas, trago o recorte de duas obras de histórias em quadrinhos, trabalhando o uso da alegoria na construção de suas personagens e do universo de suas histórias. Cabe considerar aqui uma defesa da cultura popular e dos quadrinhos no âmbito da contemporaneidade, afinal o quadrinho até hoje caminha ao lado de eventos sociais e históricos assim já serviu como suportes para a veiculação de conceitos e críticas, sem condenar a arte erudita e a filosofia (SILVA, 2009).

3.2.1. Sandman - Neil Gaiman

Esse quadrinho em especial é uma inspiração para esse TCC, pois nele o autor desenvolve todo um universo alegórico em torno de palavras personificadas, brincando com as alegorias transparentes e as *tota alegoria*.

Sandman é uma HQ escrita pelo inglês Neil Gaiman no final da década de 1980, que retoma o personagem do folclore norte-americano conhecido como Sandman ou para o Brasil “João Pestana”, figura responsável por trazer uma noite de sono com bons sonhos às pessoas ao derramar a areia de sua aljava nos olhos do sonolento.

Na versão de Gaiman o universo dessa lenda foi completamente modelado em torno de um imaginário que acabou por transformar o “João Pestana” na personificação do Sonho. Morpheus (nome inspirado da divindade

grega relacionada a sonhos) é o nome dado o próprio sonho, uma entidade pertencente ao grupo dos perpétuos, que também são alegorias personificadas de palavras, ações humanas e estados de espírito. São eles o Destino, a Morte, o Sonho, a Destruição, o Desejo, o Desespero e o Delírio. Esse grupo de entidades é descrito como personagens nascidos antes dos seres humanos e o título “Perpétuos” está relacionado à característica da palavra que revela eternidade na existência, assim é descrito por Gaiman.

A concepção visual dos personagens foi criada pelo próprio autor e idealizada por diversos artistas, uma vez que cada arco de histórias foi desenhado por uma equipe criativa diferente. Como exemplo, cabe citar dois dos personagens mais queridos pelo público em geral, os irmãos Morte e Sonho. Sonho/Sandman (Morpheus) é figurado como uma figura sombria trajando vestes negra e um véu de um púrpura escuro cintilante com cabelos e olhos totalmente negros, pele pálida, físico magro e alto. Morpheus alegoriza o sonho como misterioso e sombrio, indecifrável, capaz de fazer qualquer um se perder no escuro abismo de suas órbitas. O sonho sempre revela o oculto, já dizia Artemidoro “As coisas ou acontecimentos vistos nos sonhos tem significação oculta”.

Morte é completamente diferente da figura do ceifador que a maioria espera. Nela, Gaiman subverte o lugar comum da representação alegórica da morte, apresentando uma figura feminina muito simpática, bonita, olhos expressivos, cabelo negro, vestindo roupas pretas também num estilo gótico moderno, carrega uma cruz *Ank* em seu peito, hieróglifo egípcio relacionado à vida eterna, assim podemos dizer que a morte não é figurada como uma entidade tenebrosa a ponto de causar dor e findar tudo o que ceifa, mas sim a última e certa companheira, como se fosse nossa melhor amiga, diz o próprio Gaiman.

Cabe um comentário sobre o universo místico de **Sandman**, já que os protagonistas interagem com uma rica gama de personagens, desde presidentes, imperadores e poetas a séculos falecidos, a figuras mitológicas, personagens de fábulas e da literatura inglesa principalmente. O Sonhar é o mundo presidido por Morpheus aonde sonhos e pesadelos são figuras também personificadas que vivem em função de atuar na mente das pessoas.

Mitologia, literatura, história e folclore, são as ferramentas de trabalho para criar Sandman, como já é de costume em outras obras do autor, Gaiman recria esses universos de uma maneira nova, onde deuses morrem por falta de fé humana, e outros deuses nascem por deterem mais a atenção dos homens como a internet e a TV, como em **Deuses Americanos 2001**.

Sandman é um quadrinho que vai além do lugar comum existente na esfera das HQs, não é um mero gibi de herói com clara finalidade comercial, **Sandman** não pode ser considerado uma obra de arte plástica, mas aproxima-se das artes visuais na contemporaneidade por ter um cuidado maior ao tratar questões sociais, representadas e alegorizadas na história e nos personagens. A exemplo do personagem Sonho que em determinado momento da história sente-se preso a sua diretriz de comandar o sonho, e com isso não se permite sonhar, alegorizando assim aquela pessoa que faz tanta coisa que esquece de si mesmo e de fazer planos.

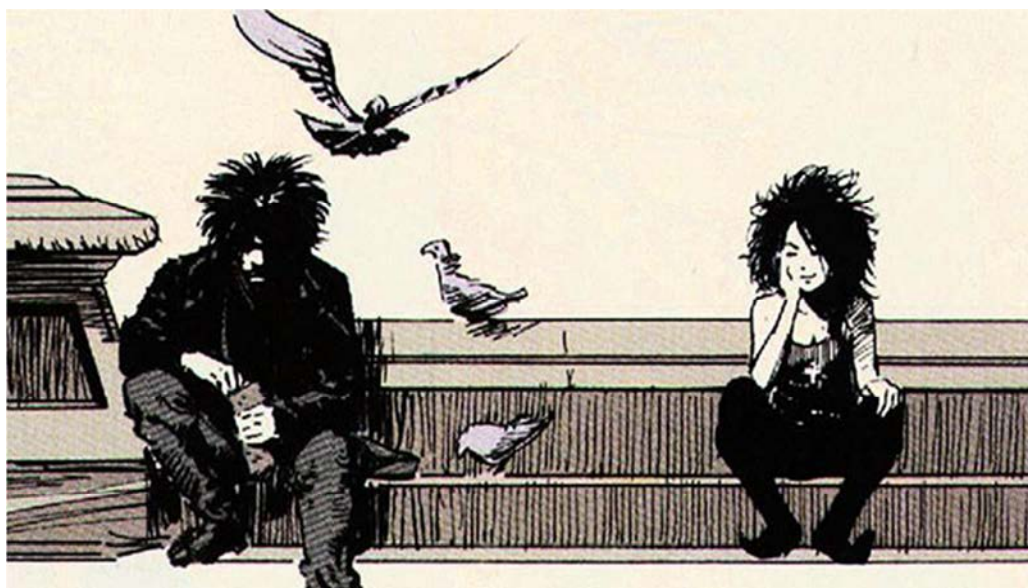


Fig. 14: Morpheus e Morte na HQ **Sandman- preludios e noturnos**

3.2.2. Maus - Art Spiegelman

Maus é um quadrinho autobiográfico escrito pelo americano Art Spiegelman que narra a história de seu pai, um judeu polonês que viveu na Europa nazista e sobreviveu ao holocausto.

A alegoria transparente presente em **Maus** está na interpretação que Art deu para as diferentes nações, blocos, raças que são alegorizadas como animais cartunizados na obra literária. Art alegoriza os nazistas como gatos impiedosos e os judeus como ratos, ilustrando a clássica história aonde o rato foge de seu caçador felino como os judeus fugiam dos nazistas. E a alegoria continua na visão dos norte-americanos figurados como cães a fim de mencionar ainda a cadeia alimentar aonde o cão persegue o gato pondo fim em sua perseguição ao rato, o mesmo ocorre na versão histórica aonde Hitler é impedido de concretizar suas ambições graças aos aliados.

Dando continuidade, temos os porcos alegorizando a burguesia polonesa, suja e indiferente com o sofrimento de seu povo, intencionando apenas lucrar com a guerra. Há outras personificações menos mencionadas na obra, como os franceses serem figurados como sapos, os suíços são renas, os britânicos peixes e por fim os russos são ursos siberianos.



Fig. 15: Contra capa da HQ **Maus**, 1986.



Fig. 16: Detalhe de um quadrinho ilustrando a humilhação imposta pelos nazistas aos judeus.

Através desse panorama, podemos compreender melhor a atuação da alegoria ao decorrer da história, bem como a influência sobre as artes até os dias de hoje. O estudo feito para esse capítulo, possibilitou abranger meu entendimento sobre alegoria, com esse conhecimento adquirido pude situar melhor a produção para esse TCC, a partir daquelas obras já executadas tendo a alegoria como alicerce. Inspirado pelo esmero de Dürer na construção dos objetos alegóricos de **Melancolia I**, procurei refletir sobre alegoria durante a construção de cada elemento a ser figurado nas obras escultóricas. Para mim, as esculturas deveriam realmente personificar as palavras, a fim de criar as alegorias desejadas. Para isso Berna me mostrou como a alegoria pode ser performática, em **Fragmento D'Alma** as esculturas se aproximam de atores atuando como performers personificando as palavras do conto. A alegoria no texto de Comanini e a belíssima relação com a **Flora** de Arcimboldo, me revelaram caminhos para estruturar meu texto e criar relações mais estreitas entre texto e imagem, entre as alegorias escultóricas e o conto, relações essas fundamentais para a construção do código alegórico.

Dando continuidade a seguir apresentarei as considerações acerca de **Fragmento D'Alma**, as origens, trajetória, o conto, as alegorias escultóricas e as relações com a produção artística alegórica.

Capítulo 4: Fragmento D'Alma

4.1. Origem e trajetória

Tudo começou no segundo ano do bacharelado, onde experimentamos diversos ateliês. Na aula de cerâmica comecei a trabalhar escultura, e com isso também revivi o interesse por modelagem que há alguns anos já me chamava atenção. A partir desse momento decidi que a mídia trabalhada no TCC seria escultura. Porém, ao refletir sobre o TCC, notei que eu não intencionava simplesmente desenvolver um trabalho estético apenas erguendo peças sem uma temática, por isso senti a necessidade de criar um “plano de fundo”, um tema para trabalhar esculturas, a fim de que elas transmitissem algo mais além de rigor estético, assim eu procurava desenvolver uma poética intrínseca no trabalho.

Ao pensar na temática, me ocorreu o trabalho final da aula de cerâmica, aonde desenvolvi as esculturas **Fogo e Ar** que possuíam uma temática bem simples, a fim de representar aquilo que para mim seriam as personificações desses elementos da natureza. Elas funcionavam juntas, de modo à disposição da escultura **Ar**, numa base mais alta, apontar para **Fogo** como se desse vida ao elemento esculpido. Na produção dessas peças, houve a preocupação de representar a personificação de elementos da natureza, a partir de uma figuração humana. Refletindo a respeito dos elementos figurados no trabalho de cerâmica, pensei em outros elementos a serem trabalhados, contudo me ocorreu um pensamento simples que definiria o rumo do TCC. Além de ar e fogo serem elementos da natureza, são também palavras, palavras figuradas no caso desse trabalho de cerâmica. Para o TCC, me interessei em dar decorrência a esse *insight* de trabalhar esculturas baseadas em palavras.

Contudo **Fogo e Ar** não possuíam muito contexto. Eram apenas exercício de aula onde me ocorreu trabalhar a personificação desses elementos. Mais tarde me ocorreu desenvolver a relação entre essas peças, como eu disse uma dá origem a outra, elas desempenham uma composição. Para o TCC senti a necessidade de trabalhar as esculturas das palavras num “plano de fundo” mais complexo onde elas poderiam interagir e dialogar umas com as outras de modo mais coerente e contextualizado. Pensei em um tema

que fosse capaz de proporcionar essas relações e diálogos, com isso cheguei à ideia de construir um conto, uma história, uma narrativa, servindo “de plano de fundo” para originar as interações entre as palavras/personagens. Optei pelo conto como parte da obra e ponto de partida, pois foi a maneira que encontrei para me dar espaço suficiente a desenvolver os encontros que eu queria proporcionar entre as obras escultóricas.

Na ideia inicial, o conto revelaria um imaginário poético onde as palavras que conhecemos em nosso vocabulário possuísem vida, forma, a fim de tomarem e desempenharem atitudes e diretrizes, além disso, se assemelhariam a entidades, ou personificações.

Contudo, para desenvolver a narrativa da minha ideia senti a necessidade da colaboração de uma pessoa com mais familiaridade à escrita e ao universo da literatura. Foi nesse momento que convoquei a ajuda meu amigo escritor de contos, tirinhas e poemas virtuais, Rafael Levi⁷. Em alguns dias Rafael já sabia minha ideia e juntos pensamos em quais palavras seriam mais interessantes de trabalhar. Com uma trama inicial, o conto já ganhava o título de **Fragmento D’Alma**.

Eu possuía agora um contexto para as futuras obras, porém não intencionava ilustrar o conto construindo esculturas que simulassem os personagens descritos na história, isso iria empobrecer o conceito por apenas repetir aquilo que foi trabalhado no conto, logo o trabalho escultórico se resumiria apenas a um trabalho estético. Porém, ainda não tinha muita certeza de qual maneira trabalhar as esculturas, afim de que não se tornassem ilustrações, assim algumas ideias precisavam ser trabalhadas principalmente nessa relação texto-imagem.

Durante o processo de orientação, percebi que o conceito de alegoria poderia contribuir para o entendimento das relações entre texto e imagem, tal qual é estabelecida em meu trabalho. Até então não havia pensado em alegorias, nem se quer tinha muita noção de como era trabalhada, porém pelo

⁷ Rafael Levi é escritor de contos, poemas e tirinhas virtuais. Aqui destaco alguns de seus trabalhos mais interessantes como **O Epitáfio**, **Odiosa Natureza humana**, **Solve et Coagula** e **Momento morri**, todos presentes em seu domínio virtual <http://ideiasdoatlante.blogspot.com.br/>.

que conversamos a alegoria fugia completamente da ilustração, e procurava outros caminhos para significar as coisas.

Pesquisando rapidamente notei como a alegoria está presente na literatura e nas artes há séculos, desde os retóricos aristotélicos até filmes contemporâneos. A alegoria primava figurar o “outro” para significar algo, fiquei interessado em trabalhar esse sentido metafórico que a alegoria permitia, assim seria possível desenvolver um diálogo mais sustentado entre texto e imagem, uma vez que a alegoria também proporcionou possibilidades de ampliar minhas ideias, me estimulando a pensar mais nos conceitos por trás de cada palavra, influenciando também em meu processo criativo.

Contudo, um dos principais motivos a trabalhar as esculturas como alegorias, foi para fugir do lugar comum onde o texto poderia ser apenas ilustrado por esculturas. Estava à beira desse perigo, por isso a alegoria tornou-se decisiva também para a estruturação do conto. Após esse primeiro encontro com a alegoria, me reuni com Rafael, e decidimos escrever o conto a fim de que os personagens “palavras” fossem tratados apenas como palavras, sem definições ou características comuns em contos ou histórias, dessa maneira poderia trabalhar as esculturas como alegorias das palavras apresentadas no conto.

Com os caminhos mais definidos, eu já conseguia planejar melhor as alegorias, e também me senti mais apto a, junto de Rafael, desenvolver o conto.

Cabe comentar sobre a pesquisa artística e referências literárias, para a concepção da obra como um todo. Em comum, Rafael e eu nos interessamos pelo imaginário do inglês Neil Gaiman, escritor de HQs e livros, além da maneira como Gaiman interpreta mitologia em suas histórias. Na HQ **Sandman**, Gaiman trabalha a personificação de conceitos e palavras, que desempenham na vida dos seres humanos, um propósito relacionado ao conceito de seu próprio nome, essas figuras de aspecto humanoide são os “Perpétuos” concebidos por Gaiman. **Sandman** é uma referência que me interessa, e está presente no meu imaginário por, acima de tudo, ser uma obra com um universo construído a fim de dar sentido a existência desses personagens personificados, eu senti a necessidade de desenvolver um universo para trabalhar as esculturas alegorizadas, como disse anteriormente,

para que suas relações fizessem mais sentido. E não à-toa **Sandman** está repleto de alegorias, presentes em seus personagens e nas situações decorrentes na história, como quando alguns perpétuos tomam atitudes humanas em relação a sua própria diretriz, a exemplo do perpétuo Destruição, que nega sua obrigação/responsabilidade de zelar pelo aniquilamento e extermínio, a fim de morar tranquilamente no campo, assim se dá uma alegoria da humanidade que diz basta à violência, desejando apenas a paz. Além disso, é curioso como nesse caso a própria personificação da destruição também alegoriza a paz.

Como já comentamos no capítulo anterior, é como se os Perpétuos fossem realmente a palavra que os nomeia, um possui uma diretriz relacionada ao conceito atribuído. Nesse ponto a obra **Sandman** e **Fragmento D'Alma** se aproximam, ambas trabalham palavras e conceitos personificados. Contudo **Fragmento D'Alma** não é uma HQ, e a figuração alegórica não está presente no texto, a obra de Gaiman apenas nos inspirou para imaginarmos uma realidade fantástica onde palavras possuam vida.

Ainda no processo de planejamento da obra, ao estudar mais referências artísticas para o trabalho, me deparei com a relação texto-imagem. Descobri que a alegoria funda-se nessa relação, e que sem ela uma alegoria, pode ficar confusa, perder sentido e assim deixar de ser uma alegoria. Eis mais um bom motivo para trabalhar um texto/conto, antes servia somente como plano de fundo, agora é vital para compor o sentido das alegorias.

A relação entre as obras **Flora** de Arcimboldo e **Flora** de Don Gregorio Comanini, colaboraram também para o entendimento da relação entre texto e imagem. Como já comentamos no capítulo inicial, a obra de Arcimboldo funciona como alegoria não somente devido a sua figuração, mas a presença do título **Flora**. Porém, o poema de Comanini também foi concebido com o mesmo título e criado a partir da pintura de Arcimboldo, homenageando-a e compondo a alegoria de uma alegoria. A relação ocorre como se o poema ampliasse as leituras da pintura, dessa maneira, também reforça o sentido alegórico, pois o poeta expressa a construção do seu texto da mesma forma que o pintor concebeu sua obra, na relação de retratar uma imagem dentro de outra, o conceito de multiplicidade e unidade já descritas no capítulo 1. Essa nova relação texto-imagem da **Flora** que ao mesmo tempo é flor e, apesar de

estar presente na pintura, só pode ser verificada com a leitura do poema, que possibilita esse diálogo.

Diferente do ocorrido entre Comanini e Arcimboldo, o texto e as esculturas alegóricas em **Fragmento D'Alma** foram pensadas em conjunto, para que o trabalho funcionasse como unidade, sem menosprezar nenhuma das partes.

Assim sigamos ao conto em si. O texto foi criado juntamente com o desenho e concepção das alegorias, contudo sofreu pequenas mudanças quanto à apresentação de alguns personagens, isso à medida que eu avançava na compreensão da alegoria e na construção das esculturas.

Decidimos inserir o personagem do “velho”, que funcionaria também como ponto de partida para a história, além de uma pequena “ponte” com o real, afinal sua característica humana aproximaria os leitores. O idoso, grande sábio e vivido, em seus devaneios é pego de surpresa por uma ideia repentina, que as palavras possuem vida, pois vida nos seres humanos lhes atribuímos sentidos, usos, enfim, quando fazemos uso delas lhes conferimos verdadeira existência. Contudo, esse *insight* não veio ao acaso, pois a ideia foi apresentada pelo Sussurro que lhe murmura o novo fato ao pé de seu ouvido. Na sequência a trama do conto descortina para uma misteriosa realidade aonde as palavras atuam conflitando umas com as outras.

O conto narra a vidinha pacata de um velho acumulador de sabedoria, fantasticamente é convidado a pensar o mundo de outra maneira, aonde as palavras que pronunciamos, aquelas que denominam o código lexical tem vida, nós os humanos que as inventamos, atribuímos a elas tamanha força que não sabemos mais viver sem elas. É como se dependêssemos das palavras para viver. Dando decorrência, após o súbito *insight* do velho, o conto conduz o leitor para um mundo semelhante ao real em seu aspecto físico, porém com atribuições completamente diferentes, pois nessa realidade as palavras não são apenas provenientes de um espectro sonoro a fim de possibilitar a comunicação humana. Nessa desconhecida instância, as palavras marcam suas existências conforme o significado de cada uma é como se nessa realidade a existência das palavras fosse condicionada ao seu sentido próprio, não às restringindo apenas a elementos da comunicação, mas verdadeiras traduções das muitas atribuições do existir. Cada palavra “vive” seu significado,

e desempenha seus sentidos interagindo umas com as outras. Lembrando que o conto ainda às trata como palavras, que agem como personagens, não tratando aspectos da figuração próprios da alegoria. Sussurro, Curiosidade, Segredo, Culpa, Desespero, Angústia, Preocupação, Razão, Epifania, Sanidade, Dúvida, Mente e Ilusão, esses são os personagens que compõem **Fragmento D'Alma**. Com o decorrer da história percebemos como as palavras mudam, se mesclam umas às outras, se transformam, a fim de darem origem a novas palavras. Quando a Mente, mãe das palavras, às chama de volta à sua “matriz”, nos damos conta de que nossa “mente” é o que verdadeiramente dá vida às palavras, assim notamos uma relação de mutualismo entre nós seres humanos, que precisamos das palavras para vivermos, nos comunicarmos, adquirirmos sentido enfim, e as palavras que necessitam o nosso uso para existirem, caso contrário sua existência não teria sentido.

4.1.2. Fragmento D' Alma (conto)

Passos lentos ecoam pela adoecida casa, desgastada pelo tempo e já cansada de assim ser. Passos lentos levados por joelhos frágeis e pés calejados de contato com o mundo. Um senhor, beirando os três dígitos, caminha em direção ao seu aposento mais vívido e confortável, a sala de livros. Ele poderia chamar de biblioteca, mas prefere deixá-la mais aconchegante e humilde.

Dedos enrugados cobertos por uma fina seda viva se arrasta pelo nariz, já protuberante pela idade, empurrando a fina haste metálica de um pequeno óculos. Com a firmeza de seus ossos e o que lhe sobra de força nos músculos ele posiciona uma antiga cadeira de madeira escura trabalhada em entalhes curvos para o centro da sala. Não pega um livro sequer. Apenas senta-se e fica a observar tudo o que já leu; Tudo o que um dia soube e tudo no que um dia acreditou.

Divagação. Com seus membros cada dia mais enferrujados e seus órgãos sensoriais gastos, cada vez menos sensíveis, não lhe sobra muita coisa senão pensar. Em tudo que fez e deixou de fazer; o que poderia ter feito e o que quase aconteceu. De fato nem mesmo as probabilidades lhe atraem mais. Com o cenho comprimido, coçando os

delicados fios brancos que lhe decoram a cabeça ele se concentra na admiração do todo.

Hipnotizado pela vista da colorida combinação de barras verticais, se deixa levar pelos devaneios mais insanos. Seus olhos vislumbram então uma ideia, como um relampejo em sua frente. Seria um raio na janela?

Sem saber se fora sua surdez ou desatenção que o fizera não perceber o barulho, ele se vira na cadeira e repara na janela aberta. Uma suave brisa de outono sopra agitando as cortinas translúcidas. Não está chovendo. Talvez não tenha sido um raio. Talvez...

O ancião então coça o queixo preguiçosamente e deposita seu cotovelo ossudo no braço acolchoado da cadeira apoiando em seguida sua cabeça preguiçosa. Então se põe a pensar:

"Afim, o que posso dizer sobre a realidade; depois de ver coisas impossíveis acontecerem e de ver o lógico ser o mais improvável?"

Ainda mais agora, com suas noções distorcidas pelos ciclos, não saberia diferenciar o irreal do real. Cada um desses livros amontoados, sobrepostos e encostados, são noções tão distintas da totalidade. Dentre os mais sinceros estão os de fantasia e ficção, que deixam transparecer os maiores anseios da alma humana. Desde garoto nunca subestimou o poder das palavras, e agora compreende melhor o que jamais concluía depois de tantos versos, capítulos e compêndios.

Eis que pela janela entra uma brisa leve porém gélida. Um murmuro instigado pela Curiosidade se aconchega em seu colo. E sem perceber o sábio senhor é pego por um Sussurro:

As palavras possuem alma.

Não apenas isso - pensa ele brevemente - elas são parte da alma humana. Cada significado e sentido é uma fagulha da nossa incompreensão com nós mesmos.

Sábios monges e o voto de silêncio, sábios animais e homens das cavernas.

Não criamos algo que já não existisse em nós mesmos, apenas nos dividimos, nos dilaceramos. E aos poucos fomos nos perdendo sem saber o todo que nos cabe e o quanto cada pequeno detalhe que não compreendemos nos faz falta.

Cada palavra, da mais sofisticada até a mais genérica; até mesmo as que discordamos e odiamos, são partes de nós. E assim ele coletara, uma por uma, para então finalmente encontrar de onde vieram.

As palavras possuem vida.

Elas nascem, crescem, se multiplicam, transformam e até mesmo morrem.

Sua consciência experimenta uma tempestade de ligações. Uma Epifania aos poucos o desperta. A trama da existência inteira parece se contorcer. Ele sente seu corpo derreter ao observar cada palavra que um dia já lera fugindo dos livros, cada uma com sua distinta forma física. Tenta correr escada abaixo mas já é tarde. O Sussurro assustado então foge sorrateiro pela janela e ruma em busca de algo pelo céu noturno.

Em um galho, próximo ao local está a Curiosidade pasma com tudo que despertou. O corpo da criaturinha treme de excitação. Excitação essa cortada por um Vento gélido que lhe dá calafrios. Uma criatura circunda a sua volta sem parar zumbindo em sua orelha. É a Culpa:

- O que você fez?

- Não sei ainda. Estou louca para ver o resultado.

Ainda por ali, o Sussurro irritado percebe como se deixou levar por uma das criaturas menos confiáveis e passa feito um tufão arrastando as folhas das árvores. Voando para bem longe dali.

- Humm... interessante, não? – Pergunta com um sorriso discreto na boca, de quem não consegue conter o entusiasmo.

Mexendo em suas pequeninas chaves que carrega em sua cintura, a criatura foge da bronca e vai em direção a casa - Mal posso imaginar tudo o que pode acontecer a partir de então. - Sua caminhada é interrompida abruptamente ao cair em si e notar logo à frente o misterioso muro permeado por enigmas bloqueia seu caminho. Estática, a Curiosidade decide observar seu obstáculo, e sem hesitar tenta uma de suas chaves finas e compridas na fechadura principal. Se surpreende novamente ao ver o segredo se materializar e envolve-la por completo.

- O que fizestes criatura tola?

- Segredo? O que fazes aqui? Por que me impedes? Não faço nada além de meu intento primordial.

- Basta! Percebes o que está acontecendo? Ele está alterando toda a trama do mundo, interna e externa. Não posso falar mais que

isso. Enquanto não resolveres este problema, terás a Culpa em seu fardo.

Cavando as costas da Curiosidade com o intuito de se esconder e se enterrar para se esquecer, a Culpa encontra o Desespero emergindo e se arrastando. Preocupado e inseguro, ele decide correr atrás de qualquer um que pudesse prover algum tipo de ajuda, deixando a Curiosidade a se coçar.

Após sair das costas da Curiosidade o Desespero corre perdido gritando por ajuda. Ao seu lado está a Angústia, a palavra respira tão rápido que sua respiração solta um barulho incômodo. A irritante criatura atormenta seu hospedeiro de forma deplorável, como somente a Angústia poderia prover. Do outro lado vemos a Preocupação que intercala entre cada "e se" um gole no pobre Desespero.

Caído no chão a palavra atormentada olha para frente e enxerga um pé não reconhecido. Levanta seus olhos e observa uma fria imagem a lhe fitar de cima para baixo.

- O que está acontecendo? Nada está fazendo sentido.

- Eu, não... Eu não sei. A Curiosidade. Ela fez algo. A existência está em choque. Epifania toma conta dos pensamentos. O ancião está se desfazendo. - o Desespero balbucia com as palavras se atropelando.

A Razão então demonstra interesse. Seu senso lógico agora monta o quebra cabeça e ela compreende o Desespero, que agora enxerga melhor a palavra de ares complexamente racionais que o ampara. A Razão então afirma categoricamente:

- Tenho a solução!

Com um esfregar de mãos, razão cria uma borboleta azul e então a assopra. A borboleta segue em direção a casa deixando um rastro luminoso de pequenos pulsos elétricos.

De volta a casa observamos como tudo começa a se desfazer em um redemoinho de estilhaços e farpas. Escorrendo pelos degraus para primeiro piso da casa encontramos um líquido esparramando no chão. Logo a frente está a Epifania, em sua mão está um cérebro ainda umedecido pelo líquido viscoso com as vértebras se enroscando em seu braço. Ela saboreia com prazer a vibração que aquele órgão emana.

De súbito a porta é escancarada. Subitamente a Sanidade emerge ao lado da Epifania de maneira intimidadora.

- Chega desta libertinagem! Dê-me este cérebro! Pare com essa loucura!

- Ele que me atraiu. Ele me queria aqui. Ele sempre me desejou aqui. Finalmente compreendeu tudo. Você nada pode fazer. Não há lugar para você em nosso frenesi.

Encurralada, a Sanidade sabe que nesse momento nada pode fazer. Está presa a lógica da sagaz Epifania, mas se vê surpreendida por uma chance de virar o jogo. Uma borboleta adentrando pela janela, zanza através da sala e para no degrau mais alto.

Os ventos se agitam e com um turbilhão de fagulhas eletroquímicas o pequeno inseto se transforma na Mente.

Demonstra uma firmeza de decisão, ao encarar suas companheiras de sala, na sequencia convoca a Sanidade para que se aproxime e esta apenas ouve em sua própria mente:

- Prepare-se.

Epifania se vê com a Dúvida a lhe incomodar, incessantemente não para de perturbá-la. Estática, a Epifania não sabe o que fazer. Com a distração nem percebe que o cérebro agora se encontra a flutuar sob o piso com a coluna verticalmente alinhada com a base quase a tocar o chão e o lobo occipital próximo as paredes.

A Sanidade começa a se transformar, tornando sua pele brilhosa e reflexiva, se expandindo e se afinando. A Mente começa a entoar um encantamento. Com seus braços arqueados e dedos bem abertos envolvendo a massa encefálica ela decide rearranjar o que foi feito e mudar a noção recém-concebida.

- Intelecto desfeito, corpo inato, personalidade rompida e ideias esquecidas. Quem vos fala é a Mente! É a alma! E lhes dou uma ordem. Recomponham-se. Se refaçam. O que um dia fora agora não é mais, e o que soubera sequer existiu. Invoco e rogo que me ajude. Ilusão!

O que se vê é algo próximo ao caos. Uma grande mistura de cores, cheiros, tatos, sons e sabores explodem quase perdendo o controle. A Ilusão a maior das criações se expande e ganha espaço até que a Mente entoa:

- Para definir o mundo, lapidar as possibilidades, reescrever a verdade. Com a temperança de um deus, construo aqui a maior das ilusões: A Realidade!

A janela bate gelando o sangue do ancião com o susto. Ela tinha caído no sono. Já estava tarde e cada vez mais frio. Decidiu que era melhor fechar a janela e ir para o quarto, estava frio e não queria

pegar um resfriado. Afinal de contas apesar do cansaço de uma vida longa ele queria, mais que tudo, viver. Sem saber de onde vinha esse ânimo todo ele viu um último sopro sair pela fresta da janela ao fechar. Um vento se projetou acariciando seu rosto como um suave beijo de boa noite. Era hora de deixar de lado os livros - pensou ele. - Irei aproveitar a manhã seguinte. Quem sabe viajar. Já faz tanto tempo...

Agora após esse encontro com o texto, devemos entender um pouco mais sobre a alegoria nesse trabalho. Como comentei no início eu não imaginava trabalhar com alegoria, mas após o primeiro contato, veio o interesse e o estudo desse recurso, assim a alegoria me ajudou a pensar a relação texto e imagem, que eu queria desenvolver ao trabalhar uma obra com um texto e esculturas vinculadas. Através da alegoria eu também teria mais possibilidades de trabalhar a figuração nas esculturas de uma forma que não ilustrasse o conto, como já foi comentado, eu não intencionava ilustrar um conto através das esculturas, isso resultaria num empobrecimento do trabalho.

Fragmento D'Alma comunga de inspirações oriundas da tradição do uso da alegoria, como as obras **Flora** de Arcimboldo e **Flora** de Comanini, como já comentamos, o capricho trabalhado na relação texto-imagem foi muito inspirada nessas obras. Entretanto quanto à parte plástica presente nas esculturas, encontramos uma relação das alegorias desse trabalho com a produção alegórica de Berna Reale.



Fig. 17: Berna Reale, **Entretantos améns**, Fotografia, 66 x 100 cm, 2010, Brasil

É uma relação escultórica entre minha produção de alegorias e as performances de Berna, afinal de contas, a artista compõe verdadeiras esculturas alegóricas quando realiza suas performances utilizando o próprio corpo. Uma obra de Berna que me chamou muita atenção foi a **Entretantos améns**, devido a relação com o tema violência, a performance me remete a uma alegoria da própria violência, como se ela também pudesse ser uma palavra representada em **Fragmento D'Alma**, como uma palavra personificada, algo como a dor, o claustro e a censura. Contudo analisando a obra de Berna, descobri outra semelhança ao acaso, na estância da performance, minhas personagens alegorizadas, poderiam também ser interpretadas por atores ou performers. Isso é possibilitado devido ao fato das esculturas estarem desempenhando uma ação. Da mesma maneira, o performer deve executar ou desenvolver uma determinada ação. Vale lembrar que performance se origina do latim, *per* (movimento) mais *formáre* (forma), que em linhas gerais significa desempenhar, estabelecer, e dentre outros “dar forma”.

Por fim, devo citar o outro artista com uma relação alegórica semelhante a esse trabalho, o brasileiro Marcus Deleo, e sua escultura **Mekanika**, na qual é trabalhada a relação texto e imagem de um título indicando uma palavra, e uma escultura alegorizando o sentido do título, quando Deleo figura a peça com as características da palavra mecânica.



Fig. 18: Marcus Deleo, **Mekanika**, escultura em polimer clay, 2011, Brasil

4.2. Elementos escultóricos em Fragmento D'Alma

Por uma questão de afinidade, escolhi a mídia escultórica para executar a figuração das alegorias, para darmos decorrência às considerações sobre o processo escultórico, é necessário um parecer acerca dos gêneros e estilos de escultura empregados nesse trabalho, para que haja uma compreensão acerca das escolhas de estilo desse trabalho. Cabe deixar claro que optei por desenvolver obras figurativas, mesmo que retratem fantasia ou ficção, ainda conservarão um aspecto acadêmico.

Em linhas gerais podemos subdividir o conto em “cenas” aonde as alegorias interagem umas com as outras. Esses encontros ou cenas aonde duas ou mais alegorias interagem são o ponto de partida para a concepção das esculturas. Nessa pesquisa não trabalho apenas com um tipo específico de escultura, houve a intenção de explorar outras maneiras e estilos para poder ampliar os sentidos, como em outros casos, conduzir um determinado sentido ao leitor da obra. Faço uso de elementos como na composição, busto e diorama, a seguir encontramos alguns usos e definições:

4.2.1.Composição

Como há muitos momentos aonde as alegorias interagem umas com as outras, planejei sua concepção imaginando suas interações em uma determinada composição de uma ou mais esculturas.

O escultor responsável por essa inspiração é Gian Lorenzo Bernini. O escultor do barroco italiano inundou Roma com suas esculturas em meados do século XVII. Dado seu trabalho exímio com mármore de Carrara, Bernini concretizou diversas encomendas para papas, reis e mecenas. Contudo há duas características de interesse para essa pesquisa, a primeira a qual não poderia deixar de citar é o movimento no escorço das figuras humanas, essa característica diferenciou a escultura barroca de Bernini da renascentista de Michelangelo geralmente mais estática. Porém a segunda e mais relevante é a composição de duas figuras ou mais interagindo umas com as outras, dada a presença do movimento no escorço muitas parecem configurar uma dança como na obra **Apolo e Daphne**, a escultura responsável por representar o mito do deus Apolo por sua amada a ninfa Daphne que foge do galante transformando-se em um loureiro.



Fig. 19: Gian Lorenzo Bernini, **Apolo e Daphne**, escultura em marmore, 243 cm, 1622-25, Galeria Borghese, Roma

Em **O rapto de Proserpina**, Bernini novamente representa o movimento numa composição escultórica com três elementos, narrando o mitológico rapto da deusa Proserpina (Perséfone para os gregos), pelas mãos de Plutão (Hades), seguido por seu fiel cão infernal Cerbero. Nessa obra Bernini figura a luta de Proserpina para escapar dos braços de Plutão que a envolvem firmemente. A terceira figura na composição é a do Cerbero se envergando como se tentasse avançar na figura feminina.



Fig. 20: Gian Lorenzo Bernini, **O rapto de Proserpina**, 295 cm, 1621-22, Galeria Borghese, Roma.

Vale apresentar mais uma referência quando tratamos de composição. O túmulo de José Clemente Paz, no cemitério da Recoleta em Buenos Aires, revela uma composição de escala pouco maior que a humana, com cinco figuras no total, três na parte de cima e duas às paredes da frente de um mausoléu. É uma composição complexa onde dois anjos estão ajoelhados como se rezassem ou implorassem logo à porta do túmulo e no telhado desse há um trio, onde a figura feminina ao centro ascende aos céus enquanto fita o rosto do anjo que a conduz segurando seu manto delicadamente, enquanto isso há uma outra figura aparentemente feminina debruçada quase caindo pela beirada do túmulo. Por sinal eis aqui uma alegoria, figurando a alma deixando para trás seu corpo sem vida debruçado no túmulo enquanto é conduzida pelo anjo da morte que indica o caminho de sua salvação. A escultura foi concebida

pelo escultor Jules Felix Coutan, francês falecido no século XIX, viveu quase 90 anos, dedicando boa parte de sua vida à escultura.



Fig. 21: Jules Felix Coutan, túmulo a José Clemente Paz, 1904, Cemitério da Recoleta, Buenos Aires, Argentina.



Fig. 22: Detalhe da obra exibindo a figura do anjo com a alma

4.2.2. Busto

Em linhas gerais funciona como o retrato na pintura, pois da mesma maneira, na escultura tradicional tem como objetivo reproduzir fielmente os

traços do indivíduo a ser representado. Normalmente eu trabalho bustos para estudar melhor uma face que intenciono representar menor ou maior em alguma escultura que possua corpo, contudo nesse trabalho há um busto em tamanho natural representando o velho sábio do conto. Intenciono que o busto 1/1 nesse trabalho possua uma importância para aproximar o leitor da obra, a fim de que ele se coloque no lugar da peça.

4.2.3. Diorama

Atualmente o uso mais comum para esse termo está relacionado aos outros elementos presentes numa composição escultórica. O diorama é a parte pertencente ao cenário presente numa composição escultórica, na escultura tradicional das diversas vanguardas artísticas, praticamente não encontramos muitos elementos relacionados ao diorama, assim seu uso se detém mais a outros seguimentos artísticos contemporâneos. Cenários miniaturizados representando momentos históricos, ou estandes em museus de história natural são usos frequentes do diorama, nesse último podemos ressaltar a presença de um trabalho de pintura hiper-realista ao fundo pretendendo criar a ilusão de profundidade, aonde em um determinado momento, os elementos esculpidos para o cenário darão a impressão de se fundir ao fundo.



Fig. 23: Diorama em escala natural, Museu de história natural, Milão, Itália



Fig. 24: Diorama concebido por Louis Daguerre em 1839 exposto na Catedral St. Gervais (São Protais) em Bry-sur-Marne, França.

O termo também é largamente utilizado no ramo de modelismo, como em figuras militares, miniaturizando cenários de guerra, e nas figuras de ação ou *action figures* nas quais são retratados personagens de filmes e quadrinhos, para o público alvo dos colecionadores.

Ao estudar e trabalhar com alguns elementos de diorama, pude perceber que ele possibilitava a mim uma sensação de identificação e proximidade com a realidade, aonde eu poderia me colocar no lugar da escultura, que por exemplo poderia estar subindo uma escada, ou falando com alguém numa mesa de bar. Assim, em minha obra, existe em algumas peças uma insinuação de cenário, representando pisos ou acentos ou degraus.



Fig.25: Diorama miniaturizado representando um cenário de guerra. Figura retirada da internet.



Fig. 26: Figura de ação do filme **Predador** com elementos de diorama. Figura retirada da internet.

4.3. Poética com os materiais

Como a mídia escolhida foi a da escultura e a variedade de materiais para trabalhar é vasta, podendo fazer uso dos mais comuns como argila, pedra e madeira até objetos variados, lixo ou até comida, como a arte contemporânea vem experimentando a cada dia. As peças no geral representam figuras mais orgânicas, assim seria muito trabalhoso e demorado esculpir em pedra ou madeira, porém de qualquer modo possuo familiaridade com massas de modelar em geral, que são mais flexíveis e plásticas, ou seja, ideais para conceber figuras orgânicas.

Assim optei por trabalhar com a plastilina e o *clay* por me permitirem trabalhar a poética relacionando as palavras com a massa, discutirei essa poética a seguir juntamente com as diferenças de cada material que cabem ser comentadas:

A plastilina, ou massa de modelar, não seca nem endurece, permanecendo no mesmo estado sólido porém frágil, sua composição é feita a base de gordura vegetal, o que dá o caráter plástico e mole da massa, difere da massa de modelar escolar, que conta com altas adições de corante, por isso torna-se quebradiça e esfarela. Assemelha-se muito a argila, mas não seca como ela, e não tendo necessidade de trabalhar com água para preservar seu estado amolecido. Vale lembrar que é sensível ao calor, podendo mudar seu estado para algo mais plasmático ao se aquecer, isso a torna um material rápido para modelar, porém, um pouco instável. Contudo, existem outras composições de plastilina a fim de mudar suas propriedades, e facilitar seu uso. A plastilina da marca norte-americana Chavant difere um pouco da plastilina comum por ter mais flexibilidade, aderência e estabilidade, além do mais ela reage bem com o calor, permitindo assim uma modelagem mais rápida sem apresentar muitas dificuldades enquanto permanece quente, quando esfria ela endurece, porém, não perde sua elasticidade, pois não seca perdendo constituição, podendo aquecê-la e trabalhar tudo novamente.

A plastilina Chavant assemelha-se à massa nacional conhecida apenas como “clay”. Essa massa também reage bem com o calor e inclusive com fogo, responsável por criar efeitos interessantes, quando aquecida fica no estado ideal para modelagem, minutos depois quando esfria volta a seu estado sólido

e bem enrijecido. Possui óleos diversos além de ceras preparadas o que em consequência dá um aspecto muito semelhante a esse material. A diferença maior para com a Chavant é que o *clay* não é tão flexível e aderente tornando-se um pouco seco demais quando frio, entretanto é uma das massas mais estáveis e resistentes, além de ser ideal para modelagens inorgânicas e é ótima para o transporte.

No geral, essas massas não são utilizadas para servir de produto final, na realidade elas são ferramentas próprias do processo de modelagem durante a concepção da peça, ou mesmo para estudo, permitindo que se use a mesma massa em diversos trabalhos desmanchando os estudos anteriores para começar novos. Costuma-se fazer um molde com a peça finalizada na massa, para daí tirar uma escultura num material definitivo, como resinas, ceras, plástico ou mesmo bronze.

Contudo para **Fragmento D'Alma** trabalhei uma poética não tão usual no meio da escultura, pois nesse trabalho as esculturas em *clay* e plastilina são na realidade o trabalho final. Pensei que esse material tão familiar para realizar meus estudos, trabalhos e criações poderia traduzir perfeitamente a poética contida em **Fragmento D'Alma**. Afinal, durante o conto, o *insight* repentino do velho sábio é de que as palavras tem vida e são capazes de mudar, de se “transformar”, dada essa característica resolvi usar essas massas para traduzir a característica mutável das palavras, uma vez que esses materiais servem para usar, desmanchar e fazer outra escultura, ou seja a massa também se transforma assim como as palavras se transformam ao ganharem novas atribuições. Assim massa e palavra são ricas em plasticidade podendo tomar qualquer forma ou sentido. Essa poética também coloca no mesmo degrau escritor e escultor, pois ambos possuem uma matéria bruta, porém rica, que aguarda seu artista dar um destino novo cada qual em sua devida mídia.

Capítulo 5: Fragmento D'Alma - Produção

Cada escultura demanda um modo diferente de concepção, em quase todos os casos as peças são esculpidas em separado e podem funcionar individualmente. Daí concebi as peças em sua maioria intencionando que interagissem umas com as outras e de algum modo com seu devido “par” de acordo com a cena proposta no conto.

Contudo enquanto planejava o funcionamento da obra, percebi que antes de tudo o texto já funciona independentemente, daí as peças se tornariam apenas um trabalho feito em cima do texto. Como já comentado no capítulo 1, o poema **Flora** de Don Gregorio Comanini funcionou como obra independente inspirado na pintura de Arcimboldo, porém além de homenagear a pintura, também acabou por reforçar a obra do pintor e do poeta. Ao estudar esse exemplo decidi que as esculturas das alegorias poderiam funcionar como obras separadas do texto, assim não se resumiriam apenas como um trabalho feito a partir de um texto, mas sim uma homenagem, e outra obra a fim de pluralizar os sentidos da obra-conto. Com isso ocorreu a ideia de estarem acompanhadas de um título, como o nome do personagem, para que não se desvinculassem do conto, e assim tituladas ainda conservariam seu caráter de alegoria.

Entretanto surgiu outro dilema, enquanto decidia o título, pois colocar apenas o nome de cada personagem/alegoria simplificaria demais a interpretação, e certamente não tinha a intenção de que todas as alegorias tivessem um sentido transparente. Para solucionar esse problema defini que cada par, composição ou peça solo deixaria de se apresentar acompanhada de um título à moda antiga, nesse caso viria acompanhada de um trecho do conto adaptado à disposição da peça no ambiente, insinuando a dada passagem da história.

Desse ponto em diante detalharei todo o processo de produção de cada alegoria/ esculturas, contendo a ideia inicial e as referências presentes, desenhos e estudos de projeto. Comentarei também implicações de ordem técnica descrevendo o caminho trilhado na produção das esculturas, e a preocupação quanto à maneira correta a trabalhar o material, partindo do esqueleto até a finalização.

Antes de dar início, cabe uma última indicação quanto a materiais, quanto à estrutura de arame necessária para a sustentação da massa em cada peça. Sem a presença do esqueleto, a escultura não teria capacidade de permanecer estável por muito tempo; além de proporcionar estabilidade quanto à aderência da massa, o arame permite explorarmos escorços e posições mais audaciosas. O esqueleto em questão é feito utilizando arames de alumínio flexível (dada à flexibilidade é fácil de retorcer) em diversas densidades, além de barras de alumínio de 3/8, ocas e cilíndricas, porém resistentes, muitas vezes servindo de coluna de sustentação para algumas peças. Para economizar massa nas peças maiores, utilizamos isopor e papel alumínio como enchimento em áreas estratégicas.

O esqueleto é construído em cima de um desenho feito numa folha A3 ou maior, para que possa servir de base para ter ideia do tamanho que a figura ocupará. A seguir o arame é retorcido dando voltas em caracol, a fim de fortalecer a região do tórax e abdômen, deixando os membros livres para trabalhar a posição das pernas numa base sólida de madeira (MDF) em tamanhos variados conforme demandam as dimensões da peça. Um arame bem fino envolve toda a estrutura para que a massa tenha mais aderência quando entrar em contato com o esqueleto.

A seguir comentarei sobre cada alegoria em ordem de aparição, vale lembrar que elas não foram executadas nem pensadas nessa ordem.

Sussurro e Sabedoria

As primeiras personagens de **Fragmento de alma**. O início do conto retrata o encontro de um velho em sua biblioteca sentado pensando e refletindo sobre uma ideia nova, anunciada pelo Sussurro. Primeiro tecerei a discussão a respeito desse velho. Diferente das demais personagens esse possui diversas descrições, porém não é chamado nem por um nome humano nem por um “nome-palavra” se assim podemos dizer, sendo apenas chamado de homem, ancião, senhor, entre outros. Com esse personagem optei trabalhar o inverso, afinal todas as palavras eram chamadas pelo seu “nome” sem nenhuma descrição quanto a suas particularidades físicas, pois a figuração deveria ser

tratada apenas nas alegorias escultóricas, o texto indica somente algum resquício aparente criado entre a interação de duas ou mais palavras. Nesse idoso, há diversas descrições tratando seus pormenores, e dentre eles há a insinuação de que possa ser detentor de grande conhecimento e sabedoria, devido a sua idade avançada e leitura diária. Portanto quando o concebi na escultura pensei que, além de representar o ser humano velho literalmente, representaria também a sabedoria humana, em forma de alegoria. Apesar do texto não mencioná-lo como “Sabedoria”, decidi atribuir essa interpretação, ao aproximá-lo às palavras que ele compreende como seres vivos, ou seja, aproximar o ser humano do místico e fantástico. Isso foi intencional durante a criação do texto, pois queria criar um personagem em que o leitor da obra pudesse se identificar, pudesse se aproximar, alguém como uma figura mundana que podemos ver por aí passando por uma praça ou atravessando a rua, uma figura idosa e carrancuda, detentora de um conhecimento indiscutível, alicerçado por anos de sabedoria.

Uma inspiração para o “senhor Sabedoria” foi a figura do velho narrador, um artesão contador de histórias no ensaio **O Narrador** de Walter Benjamin. Em linhas gerais, nesse ensaio Benjamin apresenta dois tipos distintos de narrador, o já descrito artesão e também aquele marujo capaz de nos aproximar de lugares distantes e exóticos. Contudo outra inspiração que o ensaio de Walter Benjamin me levou a buscar, foi daquela pessoa que carrega experiências de vida, logo me lembrei de meus avós e bisavós que vieram de diversas partes do mundo, simples pessoas intencionando mudar de vida no Brasil fugindo de uma Europa em guerras. Não somente meus antepassados, como diversos idosos nos interiores desse país, imprimem em sua face a dura vivência da vida, sua sabedoria se faz notável quando ouvimos suas histórias e nos damos conta do que eles passaram para chegar aonde estão, num tranquilo fim de uma vida sofrida. Assim concebi o velho Sabedoria, com o intuito de apresentar essa ruptura com a vida, essa fissura que os anos causaram nessa existência. Suas experiências sofridas, suas marcas de expressão traduzem seus caminhos, suas vivências, seus fardos, são marcas labirínticas de escolhas tortuosas numa sociedade que pouco se importa com os tantos “velhos sabedoria” que temos por aí. Cabe citar o trabalho do fotógrafo brasileiro Sebastião Salgado, sendo que alguns idosos fotografados

por ele carregam essas marcas de ruptura com a vida a qual eu procurava figurar em meu trabalho.



Fig. 27: Sebastião Salgado, Foto pertencente ao livro Terra, 1997, Brasil.

O velho Sabedoria é figurado em tamanho humano natural na escala 1/1 como um senhor caracterizado por marcas faciais de expressão ornadas pela idade avançada, veste um colete por cima de uma camisa listrada, logo acima seus poucos cabelos sustentam uma boina comum entre idosos, em sua boca cabe um tradicional cigarro de palha. Procurei figurar o velho camponês em suas particularidades como discurssei acima. Ressalto que o texto do narrador me inspirou para figurar um idoso, um velho sábio, porém de maneira diferente do **Narrador** de Benjamin, procurei figurar um idoso sofrido, com marcas em sua expressão de uma vida carregada de experiências, uma ruptura com a sociedade, como os idosos fotografados por Sebastião Salgado.



Fig. 28: Estudos à lápis do velho (esquerda) e Sussurro (direita).

O segundo personagem é o Sussurro. Enquanto refletia sobre seu visual perguntei a algumas pessoas o que elas imaginavam por sussurro, e o curioso é que a maioria descreveu seu gênero como masculino. Considerei interessante surpreender essa expectativa de alguns mudando o gênero, pois para mim o sussurro não pode ser esperado, ele tem que vir de maneira inesperada, assim antes de tudo concebi o Sussurro como uma figura feminina. Ela deveria aparecer nua, pois segundo Ficino e Ripa, a nudez revela uma figura simplíssima, tal característica serviria para caracterizar a simplicidade de um sussurro, que no âmbito das palavras tem seu significado ligado a função nada mais simples que servir de veículo às palavras de modo murmurante, muitas vezes de modo a narrar algo que não deve ser pronunciado em voz alta, um segredo por exemplo. Como o velho foi concebido em tamanho natural, Sussurro deverá ser concebida na escala 1/6 (6 vezes menor que o tamanho natural). Figurei a palavra menor que o homem, para alegorizar a capacidade furtiva de um sussurro, que facilmente escapa da boca de uma pessoa para cair no ouvido doutra, para mim ficaria estranho se uma palavrinha com essa perícia fosse concebida muito grande. A segunda parte da definição cabe à passagem que narra “uma brisa leve passando pela janela”. Tal passagem

insinua uma comparação do sussurro com o vento, no caso um vento suave a ponto de envolver o velho Sabedoria como uma bruma. A inspiração estética para essa parte da obra é o busto de Luiz XIV executado por Bernini, aonde o escultor trabalha o planejamento ao estilo barroco com maestria e riqueza quanto ao movimento, a ponto de ilustrar perfeitamente a passagem de um vento.



Fig. 29: Bernini, busto de Luiz XIV, escultura em mármore, 105 cm de altura, 1665, Palácio de Versailles, França.

Ao contemplar o planejamento no busto de Luiz XIV me ocorreu a ideia de agregar o tecido à figura do Sussurro como parte integrante de seu ser, de modo que o Sussurro fosse semelhante à uma brisa leve como um tecido, uma seda, envolvendo o homem com suas dobras e seu farfalhar murmurante. O Sussurro assim foi figurado se assemelhando a uma entidade, que seria leve como o vento e suave como um véu de seda, as muitas dobras envolvendo o velho alegorizam os diversos murmúrios presentes em um sussurro, seu gesto com o braço direito em forma de tecido indica um além apontando um universo novo, enquanto sua mão próxima a boca rima com os fragmentos sussurrantes do texto a fim de indiretamente fazer referência a seu nome.

A obra deverá ser exposta num fundo preto em cima de um módulo retangular elevado, para que ela esteja à altura do observador. A parte textual

irá fazer referência apenas ao Sussurro, para isso o fragmento presente logo no início do conto dizendo “as palavras possuem alma”, deverá ser repetido algumas vezes, além de ser fragmentado, aonde alguns períodos deverão ser repetidos mais vezes, como o trecho “as palavras”, tal repetição resultaria num fonema dado pela repetição do S no início e no final desse trecho, tal uso se assemelharia ao ruído produzido por um sussurro. O emprego desses períodos deverá ser configurado em tamanhos diferentes, todos em fonte itálica e cor branca, a fim de contrastar com o fundo negro, logo a seguir as frases serão coladas nas laterais da escultura, como se envolvesse o espaço visual da peça e do leitor da obra.

Quanto à execução da obra, iniciei construindo uma estrutura bruta feita com isopor a fim de esboçar um busto. Usei tubos de papelão para o pescoço e espuma de poliuretano para fixar o isopor no MDF, na sequência construí um esqueleto de arame para o dorso feminino que futuramente seria o sussurro, esse ficaria fixado no ombro do velho. Usei de enchimento papel alumínio nas áreas mais espessas de tecido, e encapei todo o busto com plástico filme e fita adesiva, a fim de construir uma base mais aderente para colocar a massa. Comecei modelando o velho com a plastilina de cor laranja, e logo em seguida passei para o sussurro e seu planejamento, utilizando a plastilina cinza. As plastilinas nacionais com as quais eu trabalho só oferecem essas duas cores. Usei o cinza para o sussurro por me remeter a vento e suavidade, além de contrastar bem com o fundo e com a peça laranja do velho, que me remeteria à cor de carne.



Fig. 30: Escultura do velho Sabedoria e Sussurro feitas em plastilina.



Fig. 31: Detalhes da escultura do velho Sabedoria e Sussurro.

Curiosidade, Segredo e culpa.

Aqui temos uma composição de esculturas apresentando uma relação entre si, há também a presença de elementos do diorama a fim de compor o cenário.

No conto, a curiosidade encontra com o segredo, este surge de maneira suntuosa, apresentando mais dúvidas e charadas. Nessa composição existe também a culpa, que repreende a curiosidade zumbindo em seu ouvido.

Vamos dar início com a curiosidade. A dica que o texto nos dá pode estar relacionada à sua idade ou tamanho, quando se refere a ela por “criaturinha”, daí surgiu a ideia de figurá-la como um ser feminino jovem. Chamar de criaturinha abrange mais interpretações, porém decidi aludir a juventude, pois faria uma ponte com a ingenuidade de uma criança, adolescente ou jovem, que normalmente passa por diversos momentos de curiosidade ao experimentar novas coisas devido à falta de experiência. Criaturinha também me remeteu a animais pequenos e curiosos, como gatos e ratos, daí em sua caracterização, preoquepei em representar atributos que aludissem a esses animais e a juventude inexperiente, por fim a curiosidade possui orelhas de rato, olhos grandes como de felino, além de um focinho de gato no lugar do nariz, ela anda cuidadosa e sorrateira no cenário, para isso trabalhei com a raposa, outro animal sorrateiro e em partes curioso, assim atribuí à curiosidade, pés e cauda de raposa. Ela traja lingerie e roupas íntimas femininas e carrega uma máscara como se a tirasse do rosto recentemente. O conceito por trás dessa máscara e dos trajes femininos está relacionado com a ideia de transfiguração, como se o homem (no caso mulher), se transformasse na própria curiosidade, daí ela abre mão de seu “rosto humano” sem graça para abraçar seu espírito curioso cercado por segredos.



Fig. 32: Estudo à lápis da Curiosidade

Para o Segredo me inspirei nos estudos de alegoria referentes a “alegoria perfeita” (*Totta alegoria*) ou enigma, propostos por Quintiliano. A intenção nesse personagem é figurar o enigma em todo o resto da composição com exceção da curiosidade e da culpa, assim o que chamamos de cenário, seria o segredo também em diversos aspectos, como se quase tudo que estivesse ao redor da Curiosidade fosse o segredo. Como há diversos elementos, iniciarei com a figura encapuzada com vestes longas que emerge de maneira assombrosa da parte inclinada, como se seu manto fosse líquido. Tais vestes longas existem aqui por inspiração estética novamente de Bernini, dessa vez nas diversas esculturas de anjos que adornam as laterais da ponte Sant’Angelo e mais uma vez seu planejamento detalhado. Possui um cinturão adornado com tiras e longas fitas, e no lugar de uma fivela há uma grande fechadura, com uma chave em forma de losango, que segundo o arqueólogo rupestre Henri Breuil, o losango representaria para povos primitivos uma vulva, assim seria a entrada para os mundos subterrâneos ou passagem para o ventre do mundo. Seu rosto é carcomido, suas orbitas fundas e vazias, pois a ausência de olhos expressivos inibem respostas através de sentimentos, assim fortalece o enigma, o ser não possui maxilar para reforçar a ideia de um

segredo bem guardado, que nunca poderá ser mencionado. O ser é incapaz de falar, porém segura em um dos braços uma ânfora com uma boca imensa além de uma língua que envolve todo o corpo do jarro, é essa boca que fala à curiosidade, implicando mais um elemento enigmático, figurando mais um aspecto do segredo.



Fig. 33: Bernini, Anjos carregando os objetos da paixão de Cristo, anjo carregando a cruz, escultura em mármore, 1669, Roma, Itália.



Fig. 34: Bernini, Anjos carregando os objetos da paixão de Cristo, anjo carregando a lança, escultura em mármore, 1669, Roma, Itália.



Fig. 35: Estudo à lápis do Segredo.

Os demais elementos fazem parte do “cenário secreto”, a fim de compor uma cena enigmática. Todo o cenário muda de perspectiva, o que se entende por uma parede, construída com tijolos e uma extensa janela, agora é o chão (ou base da composição escultórica), temos uma porta inclinada insinuando uma rampa ou escada, dela a figura encapuzada emerge erguendo a mão como se convidasse a curiosidade a adentrar pela porta na vertical, referindo à algum portal para um novo além desconhecido; a luz que emana da entrada retangular seria um elemento crucial para chamar a atenção da Curiosidade. O conto fala de um muro misterioso: resolvi inverter a situação colocando a curiosidade no plano da parede ou muro; ao brincar com a ordem lógica dos planos acrescentamos mais porquês, que nascem qualificando outro aspecto de um segredo enigmático. Os enigmas também emergem como tentáculos com bocas enormes porém com os lábios derretidos a fim de obstruir sua fala, assim como o encapuzado que não deve revelar nada. Escolhi figurar um tentáculo, pois sempre me remeteu à imprevisibilidade, dada sua aparência disforme, devido ao seu formato serpenteado. As figuras serpenteadas ficam

atrapalhando a passagem da Curiosidade que, dado o sorriso em seus lábios, se sente também aguçada por essas criaturas misteriosas que a envolvem. Aqui cabe uma citação do diretor/produtor Guillermo del Toro, que dizia; “a curiosidade está sempre cercada de mistérios”⁸.

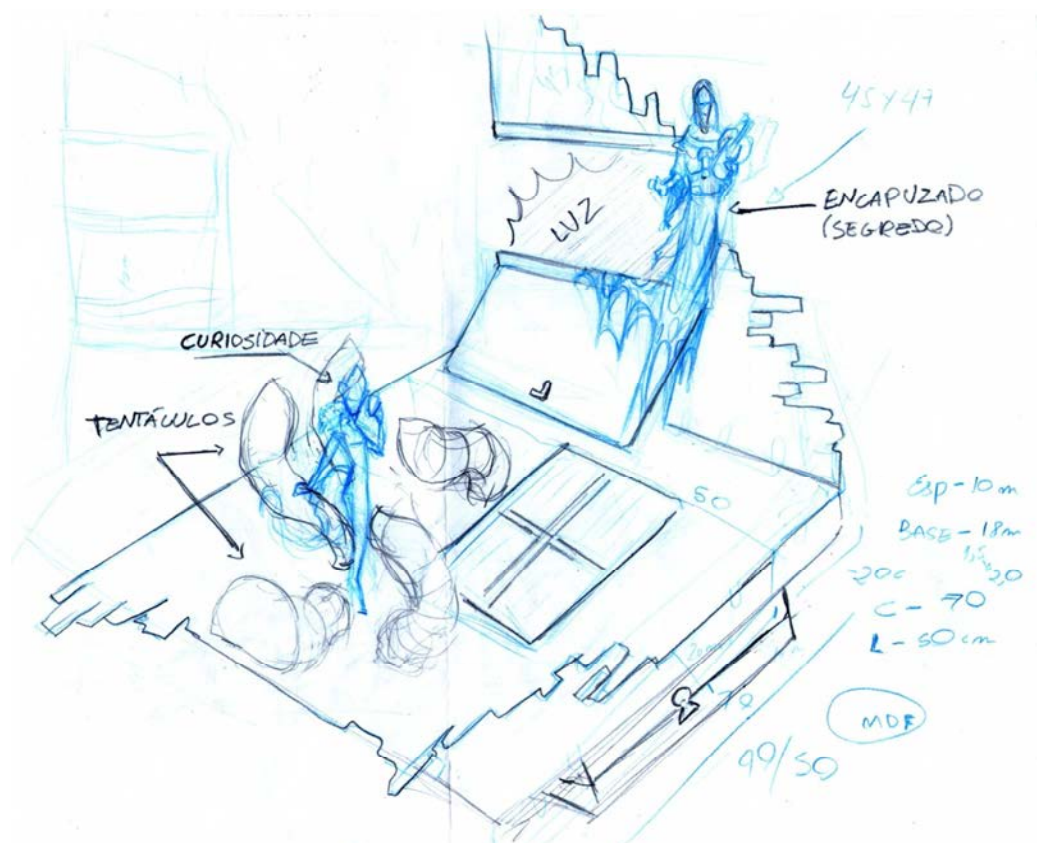


Fig. 36: Esboço para construir a composição Curiosidade e Segredo. Nesse momento ainda não havia definido aonde ficaria a Culpa.

Para a Culpa, além de sua indignação com a Curiosidade, o texto nos comunica que ela é responsável por perturbar a Curiosidade, zunindo em seu ouvido, isso nos dá a entender que ela poderia ser figurada como um inseto com asas, contudo preferi construir a culpa, apenas na pequenez de um inseto, bem fino com suas patas partindo de um exoesqueleto, nesse caso figurando uma criatura rastejante, que se agarra às pernas da Curiosidade agindo como um peso a fim de impedir que ela avance, porém se mostra sem sucesso. Não é uma culpa grande suficiente para impedir a curiosidade, assim há o conceito alegórico expondo a real “força” das palavras, aonde a Culpa está num ponto

⁸ Comentário retirado dos extras de produção do filme **O labirinto do Fauno**, 2006.

onde a Curiosidade é tamanha, que nada que ela faça serve para impedir o avanço da criatura felina. É proposital a pequenez da Culpa nessa composição em contrapartida à tela da **Calúnia de Apeles**, aonde o remorso, penitência é representada com cores altamente contrastantes ao fundo, denunciando uma importância e “força” maior.

Quanto às considerações de ordem técnica, iniciei a construção das esculturas pela Curiosidade usando a massa *Chavant* cor de carne, pois a daria mais destaque cromático, dada as cores do cenário e do encapuzado. Na sequência trabalhei o Segredo encapuzado que diferente das estruturas habituais não possuía pernas, por causa do tamanho e caimento de seu manto, para sua execução trabalhei com o *clay* chamado C 10 sépia, bem mais denso que a *Chavant* como já comentado no capítulo anterior. A ânfora e os tentáculos também foram esculpidos com *clay* C 10, para os tentáculos construí uma estrutura apropriada e enchi cada um com papel alumínio. Esculpi a Culpa na *Chavant* verde, que é um pouco mais densa que a cor de carne, e contrastaria bem com ela e o cenário, além de ser a cor exatamente oposta a cor de carne da Curiosidade, isso permite aludirmos mais ainda a oposição de ambas. A última parte a ser trabalhada foi o chão do cenário, para isso usei o *clay* cinza escuro de densidade “firme” segundo o fabricante. Coloquei barras de 3/8 na base de madeira para “pinar” cada peça em seu devido local.



Fig. 37: Escultura da Curiosidade feita em *chavant* cor de carne.



Fig. 38: Escultura do Segredo feita em *clay* C 10.

Primeiramente a composição retangular receberá uma base também retangular um pouco menor, que virá logo abaixo da composição a fim de sustentá-la. Sua aparência se assemelhará a um baú e logo ao centro, haverá um espaço reservado à parte poética do conto. O fragmento referente a essa cena, existe a fim de mimetizar o que ocorre na alegoria, a Curiosidade envolvida pelo segredo, dessa forma recortei um fragmento do pensamento bisbilhoteiro da Curiosidade, e o dispus num recorte no formato de um “olho de fechadura”, referência àquilo que deve ser trancado, guardado, secreto. Mais uma vez a inspiração na relação texto-imagem aonde o poema imita o ocorrido para a concepção da pintura, apresentada nas obras **Flora** de Comanini e **Flora** de Arcimboldo se fazem presente aqui, dessa vez na relação mimética entre o pequeno trecho do texto, aonde a fala da curiosidade está como que enclausurada num recorte remetendo ao segredo, enquanto a alegoria escultórica revela a mesma semelhança ao figurar a curiosidade imersa numa composição permeada pelo segredo.



Fig. 39: Figura representando o buraco de fechadura com a fala da Curiosidade.

A obra deverá ser disposta sob um módulo branco ou algo similar, o fundo da composição deverá ser preto, e a parte que corresponde à lâmpada ficará próxima a parede. Aconselho um canto de parede em formato de L.

Desespero, Angústia, Preocupação e Razão.

Na sequência do conto, o ato catastrófico de procurar algo que não deveria, proporciona o nascimento de certas mazelas. O Desespero começa a brotar através do pelo da Curiosidade que deixa a cena como se percebesse o mal que fez transfigurando toda sua bisbilhotice em puro desespero. Contudo essa criatura só abre caminho a mais desgraças, a Angústia e a Preocupação surgem, a fim de atormentar ainda mais o desesperado. Pouco depois essa besta é amparada pela Razão, plena de que possui a solução para tais moléstias.

Dessa vez Goya foi a inspiração para a concepção alegórica em sua obra; **O sonho da razão produz monstros**. Na gravura da série dos **Caprichos**, temos uma interpretação simples dada a cena presente na gravura, onde uma mulher está debruçada em um sono profundo sobre uma mesa com papéis e compasso, atrás dela uma legião de bestas vão surgindo, principalmente corujas e morcegos gigantescos, mas também felinos.



Fig. 40: Francisco Goya, **O sonho da razão produz monstros**, gravura em metal, 21,7cm x 15,2 cm, Coleção; Trabalhos de Francisco Goya.

Portanto através dessa gravura, refleti que sentimentos de desespero, angústia e preocupação existem e se afirmam com mais facilidade, quando há a ausência de uma mente racional, a qual normalmente não se deixaria levar facilmente por sentimentos depressivos como esses. Com isso objetivei por representar criaturas horrendas, assim como os monstros nascidos do sono (ou ausência) da razão de Goya.

Lembrando-se do conto, ele só nos narra que ao nascer, o Desespero encontra a terrível companhia de dois tormentos, Angústia e Preocupação, que passam a atormentá-lo. Comecei a pesquisar e pensar em monstros com características incomuns, até me deparar com a criatura Quimera, oriunda da mitologia grega. Eis uma besta normalmente representada com corpo meio leão meio cabra, três cabeças sendo duas desses animais e uma de dragão, asas enormes de morcego e uma víbora no lugar da cauda. Contudo é um monstro que difere do lugar que conta, podendo ter mais ou menos cabeças além de outros animais presentes em sua composição. Essa criatura bestial me influenciou a ponto de desenvolver uma besta disforme, composta por um corpo principal e fragmentos de outros corpos emergindo dele, inspirados nas palavras de **Fragmento D'Alma**, seria a Quimera do Desespero, Angústia e Preocupação.

Cada besta possui particularidades principalmente quanto à parte do corpo, que irão implicar no visual particular de cada alegoria, O Desespero é a figura principal e maior, a ponto de sustentar as demais que eclodem de seu corpo.

Começamos com o próprio Desespero, que é figurado com uma anatomia aparentemente humanóide, porém completamente desproporcional, tendo os músculos das costas e do braço esquerdo mais desenvolvidos e inchados, quando comparados com o resto do corpo. Seu rosto é completamente deformado, a ponto de apresentar uma boca imensa com dentes pequenos e tortos, e diversas protuberâncias na altura da testa que escorrem e crescem aumentando a deformidade na região dos olhos, com isso acaba por cegar o monstro, é como se o Desespero não pudesse enxergar nada, ou não tivesse condições de saber para onde deve ir, é um ser sem decisão. Contudo vale analisar a presença das deformidades exageradas em seu físico, a fim de qualificar sua desproporção e descoordenação. Quanto a

trabalhar uma figura descoordenada para alegorizar o Desespero, foi uma opção particular, afinal pensei em situações desesperadoras para o corpo, e a que me soou familiar foi representá-lo descoordenado possuindo um lado do corpo anormalmente desenvolvido, pesado e inchado, qualificando uma espécie de claustrofobia, por estar preso num corpo desproporcional. Contudo o conceito mais evidente para alegorizar o desespero, é a presença das outras criaturas eclodindo em partes de seu corpo como parasitas, a fim de instaurar o tormento ao monstro disforme. Cada uma delas também é uma alegoria figurada à maneira que for mais conveniente para desenvolver o sentido da devida palavra negativa, assim, trabalham em conjunto a fim de significar a si mesma e o Desespero.

A Angústia eclode logo acima do ombro esquerdo do Desespero, tornando-se assim seu maior parasita e tormento, afinal estará a seu lado fazendo-o lembrar de sua presença cada vez que infligir alguma dor com suas longas garras, e por mais que o Desespero tente, jamais conseguira se livrar da Angústia, pois essa permanece grudada a sua pele, como se fosse parte dela. Ocupa parte de suas costas, e ao brotar espalha protuberâncias como perebas em diversos tamanhos e formatos. Quanto aos conceitos, como já foi dito, ele existe para reforçar o sentido do desespero, porém para significar a si próprio pesquisei um pouco mais sobre esse estado negativo de espírito, e descobri que Segundo Arthur Schopenhauer (1788-1860) a vontade de viver gera angústia e dor, logo fiquei imaginando possíveis motivos que levariam esse pessimismo quanto à vontade de viver, a ponto de acarretar dores, logo me ocorreu que pessoas com graves lembranças traumáticas de vida podem ter seu ego dilacerado pela angústia, muitas vezes nem perdendo o anseio e o prazer de viver. Achei essa definição interessante, portanto imaginei se a alegoria da angústia possuísse algum tipo de arma cortante, usando-a de modo cruel contra o Desespero, como se o torturasse, por fim optei por concebê-lo com garras longas e pontudas, dando a entender que estão afiadas. O rosto da criatura é referência estética direta a dois filmes clássicos de vampiro, **Nosferatu** (1922) e **Dracula de Bram Stoker** (1992). Optei por representar uma face vampírica com expressões na altura dos olhos e nariz voltadas a figurar intenções de crueldade, porém a criatura lendária que drena o sangue de suas vítimas para sobreviver, poderia figurar perfeitamente a personificação

daquele que inflige angústia, há aqui a ideia de que ao ser ferido pela Angústia, o Desespero derrama seu sangue apenas fortalecendo-a, também atribuo esse sangue derramado às lágrimas humanas durante uma depressão, fortalecendo inevitavelmente o sentimento da angústia, nesse sentido é como se a Angústia se alimentasse da dor exalada pelo Desespero, do mesmo modo que um vampiro se alimenta do sangue de suas vítimas.

A Preocupação é o próximo parasita descrito, a fim de significar o Desespero. Como todas as alegorias dessa peça estão ordenadas no sentido tamanho-importância, a preocupação é representada na menor escala por nascer por último. O conceito a ser descrito está relacionado ao lugar de onde brota Preocupação. Ela eclode do ventre, na região do estômago do Desespero, tal área foi escolhida devido a uma opção de ordem pessoal. Remeto às dores que sinto no estômago quando estou preocupado. Isso acontece com frequência no organismo de muitas pessoas enquanto preocupadas, principalmente aqueles com gastrite. Concebi a Preocupação como uma criatura se assemelhando a um inseto com aspecto de um louva-deus, se libertando e se movendo como uma serpente, ou como um feto monstruoso ligado a um cordão umbilical. Ele possui ferrões no lugar das mãos e cabeça, a Preocupação fita o ventre da vítima como se intencionasse aplicar golpes agudos como agulhadas, remetendo às clássicas dores de estômago como pontadas. A inspiração estética para essa alegoria foi, principalmente, o visual da coluna dorsal e das costelas da criatura *Alien*, do filme **Alien -O 8º passageiro** (1979), outro parasita clássico do cinema pop.

Como foi dito a pouco, essa composição é baseada na gravura de Goya aonde a razão dorme profundamente dando espaço para a insurgência de inúmeras criaturas monstruosas. A Razão é o oposto dos sentimentos alegorizados na besta. Segundo o dicionário, na razão há a ausência do uso de sentimentos, assim ela trabalha com pensamentos lógicos, totalmente afastados de qualquer resquício de sentimento. Com base nessas definições acerca de seu significado, optei por figurar a alegoria da razão como uma máquina, pois máquinas operam através de lógica matemática, seguem um programa pré-determinado e não estão sujeitas a desvios de atenção por motivos sentimentais. O conto nos define a Razão apenas com “ares complexamente racionais”, como havia um extenso leque de escolhas estéticas, comecei a imaginar quais seriam as melhores. Optei pela Razão ser uma figura feminina, pois estaria relacionada a outra referência mitológica para esse trabalho. A Atena, (ou Minerva para os romanos) é a deusa da sabedoria, da guerra justa, estratégia, da civilização entre outras, e para mim essa divindade pagã também representa a razão, visto que é uma das poucas personagens na mitologia grega que age com prudência, ética e justiça, de tal modo podemos dizer que Atena sabe fazer uso da razão. A coruja da deusa foi substituída por uma borboleta, que figura a solução concebida pela Razão, porém falaremos dessa borboleta em um tópico futuro. Assim me ocorreu figurar a Razão como uma “entidade máquina”, assim a personificação da razão seria uma espécie de máquina divinizada, possuindo uma aparência humana, com um manto cobrindo as pernas como a estátua da deusa Atena, porém apesar de humanóide, seu corpo seria completamente constituído de um exoesqueleto de metal, um rosto perfeitamente simétrico sem esboçar muita expressão, os cabelos seriam como longos cabos eletrônicos, e em suas costas se ergueria um extenso mecanismo com válvulas e acessórios. As referências conceituais e estéticas para sua concepção foram diversas. Começamos com o corpo, como já dito houve a intenção de transformá-la numa deusa, daí ela veste um véu nas pernas preso com um cinto a fim de adornar seu quadril, e para essa finalidade também possui um colar em seu pescoço. A referência para esses adornos foi retirada da arte egípcia antiga usada na concepção de jóias, eram pouco orgânicas tornando-se assim angulosas, nesse trabalho isso colabora também para remeter novamente às

soluções de construção inorgânicas de máquinas. O manto sofreu uma inspiração renascentista, a maneira que o caimento se comporta no corpo bem mais suave, diferindo do barroco de Bernini, aqui lembra mais um manto diáfano como aquele pintado por Boticelli nas três graças. Há também uma referência neoclássica quanto a posição, porém a alusão mais direta é feita as representações da deusa grega Themis, a popular justiça, já figurada por muitos escultores e artesãos, hoje é um ícone muito popular presente especialmente em escritórios de advocacia.



Fig. 43: Escultura da deusa Temis, Univesidade Chuo, Japão.

As referências quanto ao visual de seu corpo de metal parte do gênero *cyberpunk*, presente em diversas mídias, como no filme **Blade Runner** (1982) e na animação **Ghost in the Shell** (1989). O gênero enaltece a alta tecnologia e a máquina enquanto a qualidade de vida é baixa, nesse universo o ser humano se debruça quase que totalmente sobre a tecnologia confiando a ela tudo em sua vida. O *design* da Razão foi um recorte do “homem máquina” presente no *cyberpunk*, que alude ao futuro da humanidade, robotizada pelos avanços tecnológicos.



Fig. 44: Arte digital de uma *Pin-up* feminina robotizada. Figura retirada da internet.

Os Fios De cabelo da parte superior lembram plugues e os mais cumpridos e emaranhados aludem a cabos de rede, a fim de ressaltar outra característica da máquina e do *cyberpunk* que é a poluição de elementos na composição.

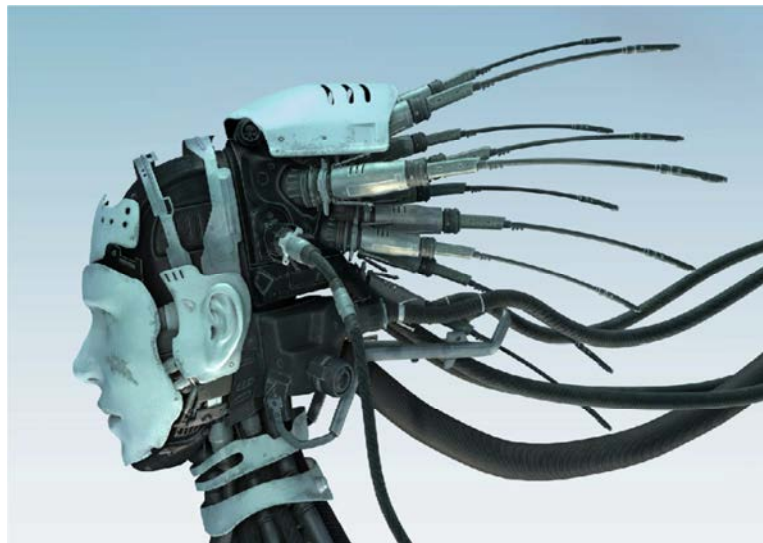


Fig. 45: Detalhe da cabeça com cabos e plugues, típica do gênero *cyberpunk*. Figura retirada da internet.

Quanto à extensa máquina presente em suas costas, houve aqui esteticamente uma fusão de ideias, com o intuito de unir características de máquina a fim de representar uma espécie de “novo membro”, pois intencionei reforçar ainda mais o conceito de poluição visual provocado pela máquina,

construindo assim uma espécie de cauda, ou uma mutação, como se várias máquinas se unissem a fim de formar a personificação da máquina de maneira a alegorizar a razão. Para a concepção desse mecanismo, reuni conceitos estéticos presentes nas sentinelas do filme **Matrix** (1999), como podemos observar nos tentáculos fixados em grandes plugues na extensão do constructo, mas há também pistões e amortecedores de motocicletas encontrados na parte central, além de pequenas chaminés como exaustores instalados próximos aos tentáculos.



Fig. 46: Estudos à lápis da Razão

As considerações de ordem técnica quanto à produção das peças, iniciou com a estrutura de arame da besta, que foi fixada na base de madeira, na sequência usei papel alumínio para encher o corpanzil do monstro a fim de poupar o uso desnecessário de muita massa *Chavant* cor de carne, pois revelaria algo mais orgânico em relação a Razão. Modelei primeiro o monstro maior, depois a Angústia e por fim a Preocupação, essa ordem tornaria mais confortável a modelagem. A razão foi modelada no *clay* firme cinza escuro, utilizado em algumas composições desse trabalho para representar o solo aonde as esculturas estariam dispostas. Nesse trabalho algumas coisas que representam algo inorgânico normalmente foram concebido no *clay* cinza escuro. Para conceber a Razão precisei construir uma estrutura feminina com um encaixe para sustentar a outra estrutura da “cauda máquina”, que também foi submetida a enchimentos a fim de poupar peso principalmente dando assim mais equilíbrio à peça. Os pequenos fios que encapam os maiores, foram modelados com uma extrusora de alumínio, semelhante as utilizadas nos ateliês de cerâmica, porém essa é menor e capaz de construir tiras bem finas.



Fig. 47: Escultura do Desespero, Angústia e Preocupação em *Chavante* cor de carne.



Fig. 48: Escultura da Razão em *clay* Firme.



Fig. 49: Detalhes da escultura Desespero, Angústia e Preocupação



Fig. 50: Detalhes da escultura da Razão.

A parte textual destacada para essas alegorias foi retirada do diálogo entre a Besta e a Razão. O Desespero se atropela e conta o ocorrido de modo choroso e desamparado, enquanto a impassível Razão fala apenas o mínimo, de maneira clara e fria. Com isso, surgiu a ideia de transcrever a fala do Desespero sem espaços e sem vírgulas ou pontuação. Através desse recurso, procurei dar a impressão de descontrole e desamparo demonstrada na fala do

Desespero. Por outro lado a Razão se apresenta com falas sucintas e diretas, portanto para ela, transcrevi suas poucas falas numa fonte como a utilizada no programa bloco de notas, que se assemelha muito a fontes ligadas a linguagem de programação de computadores, novamente faço menção a qualidade racional e pensamento exato da personificação da Razão.

A seguir o trecho que será exposto ao lado da obra escultórica, como mencionado, a fala do Desespero foi escrita como se ele tivesse se atropelado em suas próprias palavras dado o estado de nervos, e a fonte do texto da Razão, alude àquela utilizada em linguagem de máquina.

Desespero – eu não eu não sei a curiosidade ela fez algo a existência está em choque a epifania tomou conta dos pensamentos o ancião está se desfazendo

Razão – Tenho a solução.

Quanto à exposição da peça, elas deverão ser dispostas num fundo escuro e num módulo ou mesa branca, o texto destacado deverá ser impresso em letras esbranquiçadas e fixadas na parede ao lado das figuras.

Epifania e Sanidade

Em **Fragmento D’Alma**, há um momento em que a Epifania saboreia as vibrações emanadas de um cérebro, num ato de frenesi, logo a Sanidade se ergue a fim de colocar um fim na dita libertinagem.

Tendo pesquisado mais sobre o significado do termo epifania, encontrei seu significado abrangendo sentidos variados em algumas áreas de conhecimento, como na filosofia, aonde a palavra está relacionada com a sensação de compreensão da essência das coisas, ou quando se encontra uma solução para algo aparentemente sem resposta, já no âmbito da antropologia, a epifania está ligada a uma aparição divina, como no episódio cristão da “Epifania do Senhor”, momento revelando o nascimento do Cristo no mundo. Vale lembrar que esse sentido também se estende a quando alguém

tem um pensamento iluminado, como que através de uma revelação por inspiração divina. O conceito místico da epifania estende-se a outras religiões como o budismo e o islã. Atualmente atribui-se epifania ao sentido de uma ideia súbita, um *insight*, revelador e descomunal, certamente derivada da ideia “iluminada” pela inspiração divina.

Agora voltando rapidamente ao conto, ele menciona a Epifania sentindo-se atraída pelo cérebro humano. Durante a produção do conto, intencionamos passar a mensagem de que Epifania, a chamada “grande revelação”, compreensão de mundo ou “ideia fantástica”, necessitasse entrar em contato com a mente para existir. O frenesi e realização da Epifania aproxima sua atitude a de um ser humano, isso devido a sua atitude frente ao cérebro, muito similar a de um humano que teve uma grande ideia, ou seja, uma epifania. Contudo nesse trabalho, a Epifania possui outros conceitos, como aquele ligado ao sentido de divindade da palavra, uma manifestação divina, uma entidade.

Em **Fragmento D’Alma**, figurei a epifania como um ser feminino possuindo seis braços e mãos, cada membro realizando um movimento, cada mão um gesto. A inspiração veio da deusa Shiva, divindade pagã hinduísta, que normalmente é figurada possuindo diversos braços, no mínimo quatro, afinal para os hindus a presença de mais membros significa versatilidade e influência universal diversificada, como se cada mão intencionasse dizer algo em sentido espiritual. Assim como em Shiva, a Epifania nesse trabalho possui mãos exprimindo certas intenções, como aquela que gesticula com o indicador levemente flexionado como quem convida de maneira sedutora para que alguém chegue mais perto, no caso, a Sanidade logo a seu lado. Também há o par de braços aquedados, um segurando o cérebro e o outro com a mão erguida para o alto como se aclamasse.

E completando as considerações sobre os sentidos, o último faz referência à ideia relâmpago ou insight, nesse caso fiz uma opção pessoal, figurando a Epifania como uma figura feminina com chifres envergados, longos cabelos de movimento suntuoso, como se possuíssem vida, há também folhas e flores adornando sua cabeça, logo abaixo se encontram pés de cabra com um longo e espesso pelo. Essa figura da mulher cabra com chifres, foi meu insight ou seja minha epifania durante o bacharelado, num determinado

momento do segundo ano resolvi escolher um tema e trabalha-lo em diversos ateliês e técnicas artísticas, enquanto pensava em temas sociais, veio em mente a ideia de reproduzir o corpo feminino de uma “sátira fêmea”, que até então não havia me ocorrido. Não existe uma sátira fêmea nas mitologias, tampouco na grega, somente o sátiro, que é uma espécie de personificação do libido, o seu reflexo feminino, seria figurado pelas ninfas. Porém me ocorreu esse projeto, de retratar essa simples personagem em todos os ateliês que frequentei, gravura, cerâmica, pintura e desenho. Trabalhei a simples ideia que de tão sincera e livre me pareceu maravilhosa como uma grande revelação tal qual a epifania.

Veremos que nesse trabalho, é como se a Epifania fosse uma espécie de “luxuria mental”, realmente uma entidade pagã, a fim de profanar o cérebro humano permeado com a sanidade.



Fig. 51: Estudo à lápis da Epifania

Para trabalhar a Sanidade confrontando o frenesi da Epifania, pesquisei inicialmente elementos do lugar comum que tivessem relação com o estado de sanidade, e encontrei resultados referentes a saúde mental, racionalismo, e o mais interessante, é o modo na qual páginas da internet como a Wikipédia e o Google a definem, partindo de seu oposto, o estado de doença mental ou insanidade. Com essas interpretações da palavra e seu significado, tornou-se difícil figurar a alegoria, contudo me senti atraído pela ideia de alegorizar a Sanidade através do contraste com seu oposto, então concluí que uma maneira interessante para representar alegoricamente a sanidade, seria através da presença da insanidade nessa composição. Contudo, a Insanidade não é mencionada no conto, ela existe na escultura com o intuito de significar a Sanidade.

Imaginei uma criatura com olhar sóbrio e sério, que estivesse lutando contra uma criatura similar, porém horrenda (Insanidade). Esta seria seu inverso, enquanto uma possui um olhar ponderado e sereno, postura ereta e contida a outra tem um olhar perturbado, com olhos arregalados e vermelhos. Ela brota de dentro da Sanidade, como um nervo exposto, um parasita, como se fosse algo que há muito tempo estivesse com vontade de sair, como um desabafo de uma natureza cruel abafada pelo moralismo esmagador da Sanidade. Daí vem a ideia de seu visual ser inspirado num peixe abissal, que permeia as profundezas escuras do mar, censurados pela imensidão que os separam da luz, ficam aprisionados nas trevas, assim como a Sanidade procura aprisionar a Insanidade que emerge de seu interior mais profundo e esquecido.

O conceito estético, para a Sanidade, foi pensado depois de escolher o peixe abissal para figurar a Insanidade, que permeia as profundezas de uma mente sã. Como a fração insana é figurada por um peixe monstruoso, a Sanidade foi representada como uma criatura marinha, com uma anatomia parte aquática, parte humanóide, contudo menos monstruosa, porém a maior característica de sanidade está presente em sua expressão facial, fria, concentrada e impassível à presença do monstro emergindo de parte de seu corpo.

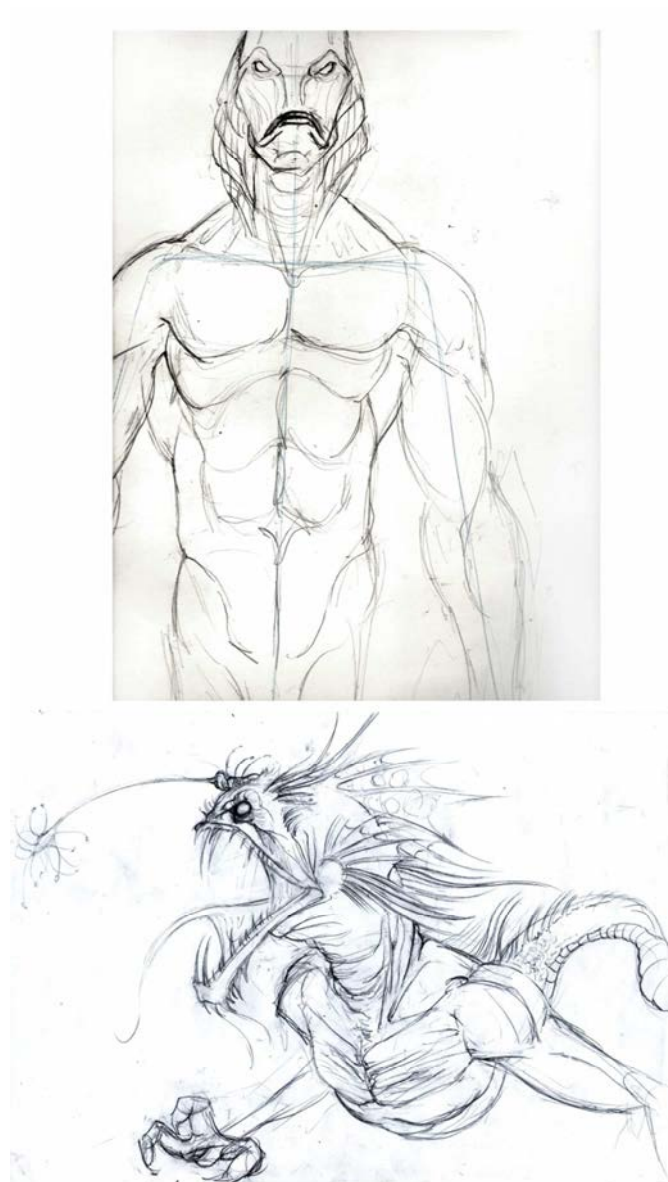


Fig. 52: Estudo à lápis da Sanidade e Insanidade.

As criaturas desempenham um confronto. Na luta a Sanidade, ainda conservando um olhar de serenidade, domina fisicamente a Insanidade, que apesar de tentar avançar perigosamente, nada pode fazer contra seu hospedeiro, que controla sem problemas a situação. Porém, uma circunstância importante a ser destacada é a presença da Epifania, afinal no conto a Sanidade tenta num ato moralista impedi-la de consumir o cérebro humano, são e imaculado, incapaz de lidar com a “explosão de ideias geradas por tamanha epifania. Frente a tal situação, a Epifania tenta seduzir a Sanidade, vemos tal marca se atentarmos à uma de suas mãos, aquela apenas com o indicador estendido e ligeiramente curvado, “chamando” a atenção da

Sanidade, para que se aproxime, da mesma maneira que uma mulher sedutora faria. Com isso a Epifania que intenciona consumir a mente humana, precisa se livrar da Sanidade, e a melhor maneira seria provocando a manifestação da Insanidade, assim a Sanidade nem percebe o cortejo da Epifania, porém quem realmente desperta com tal chamado é a Insanidade, que verdadeiramente é seduzida pela luxúria mental de ideias, apresentadas pela Epifania.

Um conceito final que está agregado ao cenário da composição, é o do líquido verde que escorre dos degraus aonde o cérebro estava caído. Esse líquido é figurado como os resquícios do cérebro humano, que formam uma poça no chão da onde a sanidade imerge. Aqui instauro o conceito de que a sanidade imerge dos resquícios da mente humana, como última defesa do cérebro contra a loucura e a sedução.

A Epifania foi a primeira a ser modelada, numa estrutura de arame um tanto quanto incomum, por possuir mais dois segmentos de braços no torço e arames dobrados nas pernas, a fim de facilitar a modelagem dos pés de cabra. Concebi a figura na Chavant cor de carne, apenas os adornos florais são de Chavant cor verde, a escada aonde ela está sentada, foi modelada com o clay firme cinzento, enquanto o líquido cerebral foi concebido aquecendo a Chavant verde até que atingisse seu estado líquido, para depois derramar sobre a base de madeira. A Sanidade e Insanidade foram esculpidas na sequência, utilizando a Chavant verde, possuindo uma estrutura de arame bem resistente devido a posição do escorço da figura. Os olhos da Insanidade são vermelhos, para alegorizar ao estado alterado da personagem, os olhos da Sanidade são representados com uma cor mais neutra, um tom pastel de bege, a fim de indicar sua serenidade a partir de uma cor análoga pouco contrastante com o tom de verde de seu corpo. Para reforçar esses contrastes recomendo que as obras apareçam expostas num fundo negro.



Fig. 53: Escultura da Epifania em *chavant* cor de carne.



Fig. 54: Escultura da Sanidade e Insanidade na *Chavant* cor verde.



Fig. 55: Pré-montagem da composição: Epifania, Sanidade e Insanidade.

A parte textual existente em todas as peças, nessa composição ocorre de uma maneira um pouco diferente e mais simples das outras. Destaquei a frase proferida pela Epifania “não há lugar para você em nosso frenesi” e titulei a obra com essa frase, fazendo uma etiqueta e colando ao lado da obra, como tradicionalmente os títulos das obras são dispostos em galerias e exposições em geral. Titular uma obra com uma frase que narra uma fala de alguma possível personagem da obra já foi usada em algumas obras de arte, como as gravuras de Goya, dentre elas a já citada nesse tcc, **Não há quem nos desate** e a gravura **De que mal morrerá?**, aonde um médico com cabeça de burro examina um paciente já morto.

Aqui houve a intenção de dar referência à sensação de incapacidade da Sanidade frente à Epifania, que consome o cérebro invadindo-o com suas ideias. Por fim o título reforçou a poética da alegoria da sanidade não tendo lugar frente a toda a loucura incitada pela tempestade de ideias da Epifania.

Mente e Ilusão

As últimas alegorias a serem apresentadas nesse trabalho, configuram uma composição escultórica de diversas peças funcionando como uma só. Para analisa-la voltemos rapidamente para o conto, aonde a mente se manifesta enquanto a Epifania encontra-se com a Dúvida, responsável por distrair a concentração da entidade deixando escapar o cérebro. A mente põe um fim na ambição da Epifania, fundindo as palavras apenas com sua vontade em uma nova palavra, a Ilusão.

Primeiro vamos nos concentrar na Mente, que é praticamente a “mãe” dessas alegorias, no conto ela revela-se capaz de controlar a existência das palavras, além transforma-las em novas, como se todas fossem originadas de seu intelecto. Novamente o conto apresenta a personagem Mente, apenas revelando sua característica de matriz das palavras, porém logo é revelado o momento da sua primeira aparição no conto, aonde a mente é revelada sendo aquela borboleta invocada pela Razão. Aqui cabe uma pequena figuração alegórica no próprio conto, pois a borboleta para os gregos antigos representava a psique humana, já para a psicanálise moderna representa

renascimento assim qualificando uma transformação. Essa imagem da borboleta, é uma figuração de que a própria mente criadora de todas as alegorias, uma vez já se transformou, da mesma maneira que modifica, transforma e dá origem as outras palavras. Contudo a alegoria da Mente apresenta outras atribuições, ela é figurada como uma adolescente nua prostrada no chão, de sua cabeça imerge uma estrutura encefaloide bem extensa, da onde saem substâncias que dão forma a outras figuras, como a cabeça de elfa, um minotauro, um duende, uma demônia e bem ao centro uma figura maior, a representação alegórica da ilusão.

A mente é figurada como a matriz das ideias, nesse caso das palavras nessa realidade descrita no conto. É dela que todas as palavras se originam, com isso seu encéfalo possui um formato avantajado e com um visual escamoso, como se fosse uma carapaça de ideias sobrepostas a fim de compor a raiz de toda a criação mental. O encéfalo exala uma substância que serpenteia pelo espaço e da forma a fim de compor as gigantescas figuras ao redor da jovem mente, que é figurada jovem e nua, como Ripa já dizia, é nua por ser uma substância simplíssima, porém nesse caso me refiro a ser uma mente imaculada, como quando a mente ainda é ingênua. Voltando a substância exalada pelo encéfalo, notamos que as figuras criadas são compostas do mesmo material exalado, que nesse trabalho é puramente a massa utilizada para trabalhar as peças, a alegoria funciona como se a mente fosse a artesã das palavras e desse vida a elas da matéria bruta. As esculturas sem relações aparentes brotando da Mente são minhas criações, trabalhos e estudos feitos por mim com a plastilina em diferentes épocas, assim houve a intensão de alegorizar minha própria mente como criadora das obras desse trabalho. Ilusão, a obra central imergindo da mente, também é uma criação da mente, logo criação minha e a última alegoria desse trabalho.



Fig. 56: Estudo à lápis da Mente.

A Ilusão é mencionada no conto como aquela nascida do chamado da mente. A minha interpretação para compor a alegoria, foi inspirada num espelho e na relação observador-reflexo. Penso que muitas vezes quando as pessoas olham no espelho, enxergam o que querem e não o que realmente são. Cabe aqui uma metáfora com a realidade, mencionada na sequência do conto como sendo a “maior das ilusões”, o espelho reflete a realidade, mas nem sempre nossa mente deixa que enxerguemos a realidade através dele. A mente nos proporciona ilusões e distorce a realidade, por isso intencionei retratar a alegoria da Ilusão brotando da Mente.

A alegoria retrata um espelho como se fosse um organismo vivo, suas bordas tem aspecto de fibras como músculos expondo veias e artérias. Sua base é constituída por um grande tentáculo enrolado sob si próprio como uma serpente, novamente existe a presença do tentáculo, como na composição da Curiosidade, alegoriza algo duvidoso, fazendo menção ao engano dada sua aparência retorcida e disforme. Das bases laterais do espelho, brotam duas figuras humanoides, uma na parte da frente alegorizando um homem horrivelmente deformado que fita o espelho em busca do que gostaria de ver, enquanto que a outra figura surge por trás a fim de alegorizar a imagem

visualizada pelo homem, retratada como um homem belo de porte atlético, algo que esse homem horrendo gostaria de ser. A parte nessa escultura responsável pelo espelho propriamente dito, foi representada por uma folha de acetato fina e transparente, cortada em formato oval. Foi escolhido um vidro transparente, para que a figura do reflexo pudesse ser visualizada, e aqui cabe mais um diálogo com luz e reflexo, pois dependendo do jeito que a luz incidir no acetato, a figura humana deformada enxergará seu reflexo real, e não o reflexo ilusório que desejaria ver.



Fig. 57: Estudo à lápis da Ilusão.

A produção dessa composição foi um pouco diferente das demais, uma vez que as figuras que brotam da mente já haviam sido esculpidas anteriormente. Primeiro concebi um desenho e uma folha com formato A2 no tamanho que eu intencionava esculpir, na sequência construí a estrutura de arame da ilusão em cima de uma base de madeira com tamanho suficiente para abarcar toda a composição. A Ilusão, bem como as outras esculturas

antigas, estaria presas na base de madeira através de pinos, com barras de alumínio 3/8. O esqueleto de arame da figura feminina da mente, foi construído à parte seguindo a escala 1/6 de outras figuras como a Curiosidade. O acetato que representa o espelho, foi cortado no formato ovalado e fixado com cola na estrutura de arame antes da modelagem. A figura da mente e seu encéfalo, foram esculpidas em Chavant cor de carne, as peças antigas, bem como a substância que emana do encéfalo, são de plastilina laranja, a ilusão foi modelada no clay C10 sépia, e por fim o reflexo “belo” foi esculpido na Chavant verde. A composição tem a base coberta por um pano preto a fim de camuflá-la no fundo, como se as figuras imergindo da mente estivessem realmente flutuando no ar.



Fig. 58: Detalhe da escultura da Mente em *Chavant* cor de carne.



Fig. 59: Escultura da Mente em *chavant* cor de carne.



Fig. 60: Pré-montagem da Mente com as esculturas representando suas criações.

Para executar a parte textual presente, novamente recortei um trecho do texto para compor parte da obra. Escolhi o momento no qual a Mente invoca a presença da ilusão, como se estivesse proferindo uma espécie de encantamento;

“Intelecto desfeito, corpo inato, personalidade rompida e ideias esquecidas. Quem vos fala é a Mente! É a alma! E lhes dou uma ordem. Recomponham-se. Se refaçam. O que um dia fora agora não é mais e o que soubera sequer existiu. Invoco e rogo que me ajude. Ilusão!”.

Como eu citei anteriormente a alegoria da mente nesse trabalho, para mim é figurada pela matriz, criadora dessas palavras, portanto as imaginei (no caso desse trecho em questão) como se estivessem dispostas de uma maneira dando a entender que fossem sugadas (ou expelidas dependendo do ponto de vista) pela Mente, sua autora. Para isso imaginei primeiramente o visual das palavras através de um efeito de distorção, dimensionando uma parte da palavra (como o final, por exemplo) muito maior do que o começo. A seguir procurei um material que contribuísse nessa poética de distorção além de acrescentar novas, como foi o caso da escolha de um tecido, aonde as palavras seriam estampadas e a organização desse material reforçaria a ideia de distorção.

Contudo também notei que o tecido acrescenta a ideia de fluidez, para essa alegoria me refiro num sentido de escoamento ou propagação, aproximando as palavras de um fluido, que ao ser liberado de seu frasco se difunde e se espalha no meio. Por fim procurei deixar as palavras numa organização meio caótica, sem seguir a linha de fala da personagem no conto, no tecido haveria fragmentos desse parágrafo em conjuntos de três ou quatro palavras que fizessem mais sentido, porém em outros pontos haveriam agrupamentos de duas ou mesmo palavras soltas, com isso procuro também remeter ao sentido de caos das ideias que surgem na mente, afinal o pensamento se dá de uma maneira desordenada, diferente da organização textual.

Considerações finais

Nesse trabalho de conclusão, objetivei trabalhar minha poética através da escultura, uma vez que o interesse nessa mídia cresceu conforme o passar da graduação. Busquei, principalmente, refletir sobre meu próprio trabalho, foi o objetivo mais valioso conquistado através do recurso da alegoria, pois desde o início procurava que minhas esculturas acrescentassem valores num trabalho, e não meramente servisse de ilustração. Para mim, trabalhar conceitos desenvolvidos num conto e interpretados de maneira alegórica através de esculturas, demandaram a reflexão a qual procurava para a execução desse trabalho, bem como o valor de construtoras de significado às peças que eu procurava desenvolver. Assim posso afirmar que um dos meus principais interesses nesse trabalho de conclusão, foi refletir minha poética durante todo o processo de planejamento e execução de um projeto.

Para trabalhar os personagens do texto de maneira alegorizada, necessitei fazer uma pesquisa sobre esse recurso, porém fiquei um pouco frustrado por encontrar poucos estudos realmente aprofundados sobre alegoria. Para tanto devo créditos aos estudos de João Adolfo Hansen e Carlos Ceia. As leituras e estudos desses autores me ajudaram a encontrar novos estudiosos do tema, refinar meu entendimento sobre alegoria, bem como meu olhar sobre obras alegóricas, o que logo contribuiu para ampliar meu repertório de imagens e referências artísticas. Ao trabalhar cada escultura, bem como seus conceitos, procurei colocar em prática meus conhecimentos adquiridos com os estudos da alegoria, além de me inspirar no repertório alegórico recém-incorporado, agregado ao meu antigo repertório de culturas, artistas e obras.

Contudo encontrei dificuldades iniciais por nunca trabalhar esse tipo de tema e também por nunca antes ter desenvolvido nenhuma obra inspirada num conto. Isso porque a maioria de meus trabalhos se fundavam na ilustração, tanto em desenho como escultura. Com isso pra mim no início foi complicado pois instintivamente eu me prendia demais ao conto e logo acabava por em partes ilustra-lo e não alegorizar as ideias do texto. Contudo precisava encontrar outras maneiras de pensar minha produção, por isso escolhi esse tema, a fim de vencer a dificuldade de pensar simploriamente meu trabalho,

como através de uma simples ilustração, e não de uma obra que carregasse mais conceitos ou significados.

Como citei rapidamente acima, esse trabalho contribuiu para refletir sobre a construção, elaboração e desenvolvimento dos sentidos e significados que posso atribuir à minha própria produção, além de experimentar uma ótica diferenciada de pensar meu trabalho. Nunca antes de **Fragmento D'Alma** eu havia me proposto realizar um trabalho com a preocupação de estar elaborado em torno de uma pesquisa, com sentidos mais coerentes e “amarrados”, sem ter que recorrer àquela simplória justificativa de “fiz porque quis” ou “saiu de minha cabeça”.

Nesse trabalho coloquei em prática os conhecimentos adquiridos durante a graduação e cursos paralelos, como a produção e o desenvolvimento de técnicas escultóricas, além das referências de obras artísticas apreendidas em aula, que por fim contribuíram indicando caminhos para desenvolver um trabalho artístico, aliado à pesquisa e planejamento antes de sua execução. Para mim faltava muita pesquisa em meus trabalhos, que se resumiam muitas vezes apenas a obras estéticas de significados pouco trabalhados, ou sem conceitos apresentados. Porém com a pesquisa da alegoria, de novas referências e relações fui capaz de elaborar, refletir e amadurecer minhas escolhas, assim digo que houve uma transformação do meu trabalho em sentido, significado e caráter conceitual, pois algo que num contexto de exercício de sala de aula, ou produção particular, era feito de maneira mais ingênua sem a busca pela poética, aqui se desenvolveu quando busco atribuir novos significados às esculturas através da alegoria, como no momento em que alegorizo minha própria mente criativa na personagem Mente do conto, alegorizando-a como a mãe das ideias que emergem de seu encéfalo e se materializam diante dela como esculturas fruto de sua imaginação.

Eu procurava que as esculturas atribuíssem significados ao conto, e não permanecessem indiferentes ou reduzidas frente ao conto. Assim alegorizar minhas esculturas, contribuiu para que fosse extinguido o medo inicial de que as esculturas fossem descartáveis ou menos importantes que o conto, pois ao alegorizar pude encontrar um amplo arco de significados e sentidos à cada palavra- personagem que não seriam possíveis apenas traduzindo-as como simples ilustrações, afinal pela alegorização faço menção ao personagem sem

repetir seu sentido, mas sim conduzindo aos diversos significados encontrados através de outras possibilidades. Essas relações eram possibilitadas graças aos diálogos que o texto estabelecia com as figurações alegóricas a fim de atuar como um conjunto, não apenas um motivo para a escultura, ou um complemento, mas uma razão de significado. Refletir por meio da alegoria me permitiu atuar através das relações indiretas de significado que a alegoria me proporcionava trabalhar, através das significações ocultas das palavras desenvolvidas nas esculturas pelo levantamento dos demais significados que cada palavra proporcionava ampliar.

A relação texto-imagem me inspirou a procurar pensar numa obra escrita de mãos dadas com uma obra escultórica (no caso desse trabalho), aonde relações deveriam ser estabelecidas no caráter de mutualismo, aonde um atribuísse significados ao outro.

Uma consequência que surgiu enquanto eu procurava desenvolver essa poética dos significados, foi quando me ocorreu trabalhar a relação entre as palavras e a massa com a qual trabalho, no sentido de aproximação, como se as palavras fossem tão mutáveis como a massa, a ponto de mudar, derivar, se transformar conforme as demandas, necessidades e consequências. Essa foi a ideia mais querida para mim nesse trabalho, pois surgiu como uma consequência desse pensamento inspirado pelos estudos da alegoria, de relações texto-imagem e da vontade de atribuir significados ao meu trabalho.

Tenho vontade de continuar trabalhando essa temática da alegoria, especialmente essa poética com as palavras e a massa. Durante o trabalho surgiram novas ideias, maiores e ambiciosas que devido ao tempo não poderia executá-las, como alegorizar outras passagens do conto, a exemplo da distração causada pela Dúvida à Epifania. Também pretendia trabalhar mais questões de ordem estética nas peças, como texturas, minúcias e refinamentos, contudo devido ao tempo curto infelizmente não pude trabalhar mais detalhes nas esculturas, contudo pretendo continuar trabalhando nessas alegorias e em outras futuras, além de procurar expandir esse trabalho a novos textos e contos, as alegorias de palavras podem ser infinitas esse tema não deve se esgotar facilmente.

Referências:

ALEXANDRE, F. **Concertezamente Análise de Melancolia de Albrecht Dürer**. Concertezamente, 2011. <<http://concertezamente.blogspot.com.br/2011/12/uma-breve-analise-estetica-da-obra.html>> Acesso em 16 de Agosto de 2013.

BENJAMIN, Walter. **O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov**. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CEIA, Carlos. **Alegoria**, E- Dicionario de termos Literários de Carlos Ceia, 2010.
<http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=532&Itemid=2> Acesso em 15 de Ago. de 2013.

HANSEN, João Adolfo. **Alegoria construção e interpretação da metáfora**. São Paulo: Hedra, 2006.

LUKÁCS, Georg. **Realismo crítico hoje**. Brasília: Coordenada-Editorial de Brasília, 1969.

PANOFSKY, Erwin. **Vida y Arte de Alberto Durero**. Madrid: Alianza, 1995.

QUINTILIANO *apud* HANSEN, João Adolfo. **Alegoria construção e interpretação da metáfora**. São Paulo: Hedra, 2006, p 54,66.

RIPA *apud* HANSEN, João Adolfo. **Alegoria construção e interpretação da metáfora**. São Paulo: Hedra, 2006, p 182,183.

SILVA, Fabio L. C. M. **Redescrições – Revista on line do GT de Pragmatismo e Filosofia Norte-Americana**, n. 4, 2010.
<http://www.gtpragmatismo.com.br/redescricoes/redescricoes/04/6_bola.pdf>
Acesso em: 05 de set. de 2013.