

Inventariando as aparições do corpo em imagem na história da arte figurativa¹

Eliane Delamar Roque
Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

RESUMO: Este estudo buscou inventariar as aparições do corpo humano sob a forma de imagem na arte figurativa. Para composição da amostra elegemos museus que disponibilizavam fotografias de alguns de seus acervos *on line*: *Musée du Louvre*; *Musée National Eugène-Delacroix* e Museu de Arte de São Paulo (MASP). Nosso objetivo era ver como o trânsito da imagem produz valor monetário e/ou simbólico em torno dela. E observar se o corpo em imagem assumia outra gama de significados a partir de uma espacialidade própria. Concluiu-se que o corpo em imagem produz diversas narrativas e assume atributos diferenciados dependendo do contexto e da técnica que o permite aparecer.

PALAVRAS – CHAVE: Arte; imagem; corpo; comunicação.

Introdução

Em “Heterotopias” e “Utopia do corpo”, duas conferências transmitidas pela estação de rádio *France Culture* em 1966, Foucault fala do corpo como o lugar ao qual estava condenado. O oposto de uma utopia, que nunca estava sob outro céu. Sendo o lugar absoluto, o pequeno fragmento de espaço no qual ele, literalmente falando, se apoiava. A utopia seria, para Foucault, uma forma criada para eclipsar o corpo; o lugar fora de todos os lugares, a terra das fadas, dos mortos, das almas; uma Terra onde se pode cair de uma montanha e continuar vivo; ficar visível ou invisível de acordo com a vontade; ser desencarnado; ao mesmo tempo, ter um corpo “belo, puro, transparente, luminoso, célere, colossal em seu poder, infinito em sua duração, ágil, invisível, protegido, transfigurado;” “um corpo incorpóreo.” Esse corpo que, abatido pela alma, pelos túmulos, pelas fadas desaparece em um instante, sendo destituído de seu peso, de sua feiura é reconstituído em um “corpo deslumbrante e perpétuo.”

Ao mesmo tempo, Foucault fala dos recursos fantásticos do próprio corpo com lugares sem lugar; lugares profundos, ainda mais resistentes do que a alma, o túmulo, e os encantos mágicos; um corpo fantasma que apenas aparece na miragem do espelho, e ainda assim, de uma

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Estéticas, Políticas do Corpo e Interseccionalidades do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 3 a 6 de setembro de 2024.

² Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia-Poscom/ UFBA – Aluna Pesquisadora da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia – Fapesb.

E-mail: elianeroque@ufba.br Orientador Prof. Dr. Jorge Cardoso Filho da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB e Poscom - UFBA

forma fragmentada. E conclui, que todas as utopias por meio das quais se escapa do corpo tem seu modelo, primeiro ponto de aplicação e, como lugar de origem, o próprio corpo. Sendo, o corpo humano, o ator principal de todas as utopias.

No contexto dos ambientes digitais, o corpo humano, assume esse potencial de transcender sua própria materialidade. Já que, há nestes espaços "uma espacialidade midiática que se distingue da natureza física do espaço, exatamente pela sua natureza signica de sentido fluído, indeterminado, ambivalente, interativo" (Ferrara, 2018:13). Nestes lugares, o corpo sobrevive não como gênio, fantasma, ou cadáver, mas como “grande ator utópico” (Foucault, 1966) com múltiplas propriedades fantásticas que podem, inclusive, reintegrá-lo ao mundo dos vivos como se dele nunca tivesse saído. E a imagem parece ser o meio pelo qual essa aparição é viabilizada. Não no sentido de produzir uma espécie de materialidade para a identidade, mas como forma de incrementar a *mise en scène* da imortalidade, produzindo não um corpo, mas uma experiência visual de corpo esculpida na “própria matéria sensível do mundo” (Oliveira, Jr, 2021: 6). Um corpo fluido que se faz e desfaz por meio da imagem; que atravessa épocas e recria instantes; que atesta seu fim sendo perpétuo.

Este *corpo em imagem* aparece para ativar a identidade dos perfis em redes sociais, ele parece propor a experiência de um avatar, mas produz um efeito de corpo em razão da natureza de sua aparição, que acontece para legitimar a autoria da mensagem que pode ser uma postagem ou simples *like*. Ao mesmo tempo, esses *corpos em imagem* buscam gerar movimento no perfil durante o seu trânsito. Uma passagem que precisa ser envolvente a ponto de atrair a atenção e, ao mesmo tempo, comunicar de maneira rápida. Já que, a barra de rolagem da interface, comumente, induz a audiência a passar os olhos sobre a imagem por um tempo, muitas vezes, insuficiente para compreender toda a complexidade da mensagem nela narrada.

E é assim, com uma espécie de “estética em fluxo”, que justapõe instantes de realidade em uma montagem, produzindo narrativas que se empenham “em construir ritmos mais do que amarrar significados” (Oliveira Jr, 2021:08), que uma mesma fotografia pode afetar as audiências em datas diferentes, de formas diferentes porque a composição da performance, por meio da imagem, parece promover uma atualização do corpo que ainda é o mesmo, apesar de, estar fazendo outra coisa. E esta prática convida a um jogo que não é cênico, mas que encena. Promovido por um corpo que não é corpo, mas atua. Inscrito em um espaço com regras estabelecidas que, espera-se, possam também ser quebradas para aumentar o potencial de engajamento da postagem e, conseqüentemente, do perfil.

Assim, trazer Foucault para começar este artigo é um artifício preambular que usamos para falar sobre a aparição de corpos/atores mediada pela imagem. O que aqui chamaremos de

corpo em imagem. A proposta é desvelar, a partir de alguns elementos históricos, sociológicos, culturais e estéticos, a construção desse corpo e os efeitos e propósitos de sua aparição. Este artigo tem como contexto, o processo de construção da tese de doutoramento da autora que, na área de Comunicação e Cultura Contemporâneas, estuda os modos de perpetuação da pessoa por meio da imagem em perfis póstumos no Facebook e Instagram.

Os ambientes digitais e, mais especificamente, as redes sociais são impulsionadas por uma ação visível do corpo. Que pode vir em forma de postagem de texto; de registro fotográfico; do desenho; da interação com as postagens de outros usuários. A ação é o que faz com que o usuário apareça na *timeline* dos amigos e/ou seguidores. No contexto deste artigo, defendemos que a imagem pode incrementar a aparição, tornando o processo de interação mais afetivo e envolvente.

Metodologia

Partindo-se do pressuposto que, a construção do corpo em imagem para produção de performance e narrativas não é algo exclusivo dos ambientes digitais, nem sequer resultado do incremento das novas tecnologias, buscou-se inventariar as aparições deste corpo na história da arte figurativa. E os museus se apresentaram como os melhores lugares para buscar registros que pudessem exemplificar esta aparição ao longo da história. Elegemos Museus que disponibilizavam fotografias de alguns de seus acervos *on line*, são eles: *Musée du Louvre*; *Musée National Eugène-Delacroix* e Museu de Arte de São Paulo (MASP). Algumas imagens arqueológicas do Parque Nacional Serra da Capivara, também foram visitadas e, uma delas, selecionada para compor a amostra.

Para composição desta primeira amostra, estabelecemos alguns critérios de busca relacionados a encontrar imagens que nos propusessem:

- 1) Uma gênese: aparições do corpo que se revelassem ativas na experiência estética humana desde os primórdios - arte rupestre (30.000 a.C. e 10.000 a.C.)
- 2) A produção de narrativa: aparições do corpo que possibilitaram a construção de narrativas que objetivavam produzir uma verdade e não, necessariamente, refleti-la - arte mesopotâmica (3.500 a.C. até a conquista persa em 539 a.C.)
- 3) A captura da aura: aparições do corpo que resultaram da aura, o que tornou relevante a narrativa e a montagem, estando profundamente ligada a captura do momento sagrado - arte gótica (século XII e perdurou até o Renascimento).
- 4) A produção de cena: aparições que produziram uma montagem de cenas, a partir de elementos sógnicos, como uma estratégia para ambientação da performance desta experiência de corpo - arte renascentista (meados do século XIV até finais do século XVI).

5) Um status de verdade: aparições do corpo como expressão do instante, buscando uma aproximação do real, criando uma atmosfera de verdade – arte impressionista (surgiu na França, no final do século XIX).

Na sequência, o buscador Google, por meio de sua ferramenta *Lens*, nos permitiu conhecer alguns lugares onde reproduções de algumas destas imagens estavam sendo comercializadas (e-commerce). Assim, temos dois momentos de construção da amostra: um que envolve a aparição da obra original; e outro que revela a aparição de algumas de suas reproduções que podem, inclusive, estar sob outros formatos.

Nosso objetivo era ver as possíveis releituras da imagem e a criação de valor monetário e/ou simbólico em torno dela; E observar se o corpo em imagem assume uma nova gama de significados a partir de uma espacialidade própria. Criada no processo de aparição nos ambientes digitais por produzir novas mensagens, ao inserir-se em novos contextos, sob novas formas. Nossa hipótese é a de que, esse corpo em imagem deslocado - pelo contexto; pelo tempo; pela forma - além de perder sua aura, ressignifica aquilo que originalmente desejou comunicar acenando para a “ascensão dos duplos” diante da queda do original (Debray, 1993). No caso deste trabalho, o duplo do duplo porque as - quase infinitas - possibilidades de reprodução nos ambientes digitais, produzem releituras dessa “transposição em imagem”, desse “ego imunizado e colocado em lugar seguro” de que tratava Debray. De forma a quase aniquilar, por completo, seu sentido original.

Corpo em imagem: uma gênese.

As pinturas figurativas são encontradas na arte rupestre (40 mil AC) e já estabeleciam alguma espécie de registro das aventuras do corpo humano em disputas pela sobrevivência. Sabemos, assim como nos informa Rancière (2019:166) “que a música, a pintura, a escultura, a dança e outras práticas ditas artísticas existiram durante milênios sem que estivesse definida uma esfera de experiência chamada arte.” Significa dizer que, muitas vezes, o registro rupestre que não se sabia ao certo, para que havia sido criado, atravessava seu tempo e encontrava outro que o chamava de arte. E esses vestígios de ação humana, portadores de elementos culturais, também davam forma ao corpo e, por imitação ou contraste, reforçavam a captura do olhar contemporâneo sobre os antepassados, suas humanidades e expressões.

O que se busca ressaltar neste item é a presença do corpo em imagem, desde os primórdios, nos sistemas de comunicação visual, não como um simples registro, mas como um elemento que atua, junto com outros, na produção de cenas que se propõem a estabelecer narrativas que tem função na vida social dos povos que as criaram. E para vislumbrar essa experiência visual de corpo, propomos dialogar com essas montagens rupestres cheias de

significados, e de histórias a partir de alguns estudos produzidos na Argentina pelo investigador inglês George Alexander Gardner.

Gardner²(*apud* Berberían, Recalde e Pillado, 2018: 15), na década de 1920, passou seis anos estudando pinturas rupestres na localidade arqueológica de Cerro Colorado (Argentina). Os registros indígenas estavam localizados em abrigos rochosos usados como morada. 90% das imagens eram figuras individuais e consistiam em representações antropomórficas e zoomórficas; desenhos geométricos; e alguns desenhos incompreensíveis. Estavam presentes na cena felinos, condores, répteis, não havendo representações de vegetais. As figuras humanas eram desenhadas com indumentárias e acessórios, tais como, túnicas sem manga; arcos e flechas; e ornamento particulares composto por penas, provavelmente, obtidas do condor, que também se projetava na cena. Também estavam na cena guerreiros e divindades similares as existentes em manuscritos mexicanos.

³É evidente, aponta Gardner, que o detalhamento com que as pinturas humanas montadas em cavalos, armados como soldados e outros desmontados com lanças, correspondendo à primeira vez que os europeus apareceram na conquista da região, foram confeccionadas por artistas indígenas, possivelmente, recrutados ou cativos, que tinham a possibilidade de ter um conhecimento preciso sobre o vestuário dos espanhóis e suas montarias (Berberían, Recalde e Pillado, 2018: 16).

Sobre o significado das pinturas, Gardner não tece muitas explicações e se limita a lamentar que o povo que produziu a cena tenha se extinguido sem que nenhuma tradição tivesse sobrevivido para lançar luz aqueles enigmas. Ele traz um importante dado sobre a produção das pinturas, informando que havia desenhos sobrepostos, indicando que o registro havia sido feito em um mesmo lugar durante um longo período. E identifica “dois momentos cronológicos, um correspondente ao contato com os espanhóis e outro, mais antigo, feito pelos grupos indígenas que ocupavam a região antes da chegada do conquistador” (Berberían, Recalde e Pillado, 2018: 29). O que parece acenar para a ideia de que se trata de cenas que buscavam produzir uma narrativa de caráter histórico ou mítico-religiosas.

Berberían, Recalde e Pillado (2018: 30) nos trazem uma importante informação acerca da forma como eram encarados esses registros durante um determinado período. Sendo que, no esforço pela compreensão dos modos de vida indígena havia uma disputa de narrativas: uma estabelecida por meio da palavra, de autoria do colonizador; e outra estabelecida por meio da

² George Alexander Gardner, investigador inglês autor de *Rock-Paintings of the North West Cordoba*.

³ Tradução nossa para: “Es evidente, señala Gardner, que el detalle con que fueron elaboradas las pinturas humanas montadas a caballos, armadas como soldados y otros apeados con lanzas, correspondientes al primer tiempo en que aparecen los europeos en la conquista de la región, fueron confeccionadas por los artistas indígenas posiblemente reclutados o cautivos, quienes tuvieron la posibilidad de tener un certero conocimiento sobre la vestimenta de los españoles y de sus monturas”

imagem, de autoria do indígena. Sendo a primeira, considerada documento e a segunda, metáfora de um mundo imaterial e irreal. E por isso, a narrativa sobre o indígena só poderia ser, efetivamente, considerada história pela escrita espanhola.

A partir da década de 1960, são incorporados novos conceitos teóricos e metodológicos a arqueologia cordobesa, apesar disso, prevalece o estudo sobre a origem e o significado das pinturas e não sobre sua função, o que poderá fazer com que paralelismos culturais sejam estabelecidos a partir das similaridades de elementos isolados. Porém, estas comparações impedem que a pintura rupestre, como qualquer outra cultura material, possa ser compreendida no contexto social, cultural e geográfico dos grupos humanos que as criaram. Então, na década de 1970, alguns pesquisadores começam a interpretar as cenas a partir de sua função na vida social das comunidades indígenas.

E, neste contexto, são identificadas personagens com funções intermediárias entre os mundos dos homens e dos deuses. E é esse o ponto de convergência com esta pesquisa, porque ao admitirmos que as pinturas rupestres tinham a função de mediar a agência de determinadas personagens, estabelecemos que essa experiência estética, que se dispunha a comunicar visualmente uma narrativa, se estabelece como precursora deste corpo em imagem de que falaremos tantas vezes aqui e na tese. Isto se considerarmos que, a informação sobre os modos de vida dos povos que produziram as cenas dos desenhos rupestres, parece indicar que os registros tinham a função de viabilizar a aparição e perpetuidade de entidades e de um duplo do corpo, em cenas rituais.

Debray (1993:30) nos diz que:

A imagem, qualquer imagem, é, sem dúvida, essa astúcia indireta, esse espelho em que a sombra captura a presa. O trabalho do luto passa, assim, pela confecção de uma imagem do outro valendo como liberação. Se esta gênese é confirmada, a sideração diante dos restos mortais clarão fundador da humanidade, traria em seu bojo a religiosa e, ao mesmo tempo, a pulsão pelas artes plásticas. Ou, se preferirmos, a preocupação com a sepultura e o trabalho da efígie. Vem tudo junto e uma coisa puxa a outra. Do mesmo modo que a criança de peito junta, pela primeira vez, seus membros olhando-se em um espelho, assim também nos opomos à decomposição da morte a recomposição pela imagem.

Os projetos arqueológicos que se empenham em estudar as representações rupestre na região das serras centrais⁴ tem como objetivo a análise e definição das inúmeras variáveis que caracterizam os painéis tanto como um achado particular específico da cultura material de um povo, quanto como um dado arqueológico. O que resulta na necessidade de analisar os desenhos

⁴ Sierras Centrales Argentina: Córdoba, San Luís, San Juan y La Rioja.

não como algo isolado, mas como algo dotado de papel social dentro das comunidades em que foram produzidos. Neste sentido são estabelecidas, por comparação, algumas aproximações com formas concretas conhecidas que resultam em três tipos: Figuras que identificam formas concretas antropomorfas (humanos), zoomorfas (animais) e /ou fitomorfas (plantas); Figuras que identificam formas geométricas; e figuras indefinidas, por serem de difícil atribuição a um grupo específico. Bem como são considerados, as associações de figuras ou temas; os espaços em que as imagens foram produzidas e seu grau de visibilidade para as pessoas que transitavam; as características topográficas e de dimensão do local do registro (Berberían, Recalde e Pillado, 2018: 33).

Este registro, ao atravessar o tempo é reproduzido em outras condições que podem ampliar sua visibilidade e, ao mesmo tempo, desconectá-lo do seu sentido original, de sua autenticidade. Benjamin, ao tratar destas condições modificadas que podem deixar intocada a maior parte da obra de arte, mas que, em todo caso, ainda desvalorizam seu aqui agora. Nos revela que uma investigação sobre ela deve considerar os contextos, pois, eles moldam o conhecimento. No caso da arte rupestre foram criadas para instrumentalizar atividades rituais, o registro único e de visibilidade restrita por meio de novas técnicas de reprodução disseminase alcançando vários outros contextos, mas sem nunca produzir outro original. Porque os registros rupestres não foram feitos para serem replicados.

A produção artística inicia-se com figuras que estão a serviço da magia. Nessas figuras, é importante somente que elas estejam dadas, mas não que sejam vistas. O alce que o homem da Idade da Pedra retrata nas paredes de sua caverna é um instrumento mágico que ele expõe apenas coincidentemente aos seus iguais; é importante, no máximo, que os espíritos o vejam (Benjamin, 2018: 49).

E é a partir deste contexto, tomado como exemplo, que consideramos que o conjunto de práticas estéticas, que produziram a arte rupestre nesta região, nos dão indícios de como a vida se desenvolvia naquele período. Sobretudo, porque informam alguma espécie de performance estabelecida por meio de sistemas de símbolos, “humanos e seu ambiente eram os objetos de tais notações, e eles eram retratados segundo as exigências de uma sociedade cuja técnica existia apenas enquanto fundida com o ritual” (Benjamin, 2018:50). Tendo esta ideia como pressuposto, estabelecemos que este corpo em imagem, de que falamos, não é uma forma inaugurada pelo óleo sobre tela, pelo lápis sobre o papel ou pela fotografia. Ele é uma estratégia humana secular de produção de um corpo capaz de transitar por outras dimensões da realidade e produzir narrativas como aquelas estabelecidas em cenários de práticas rituais.

Corpo em imagem e a produção de narrativa.

Desde as civilizações da Antiguidade no Ocidente e no Oriente Médio o ser humano se auto imprime em forma de desenho, escultura, pintura, a partir de materiais, tais como, tecido, metais, pedras. E em objetos sob a forma de tapeçarias, vitrais, estátuas, moedas, medalhas, catacumbas e sarcófagos. As estelas mesopotâmicas tinham a função de comemorar os atos e conquistas do rei e se propunham, portanto, ao registro histórico comemorativo. E, principalmente, para comunicar a população iletrada uma mensagem eram erigidas em espaços públicos. Neste sentido, as estelas tinham a função de perpetuação da pessoa e registro da história.

A obra *Estèle de Naram-Sin*, em exibição no Museu do Louvre, é uma estela criada para comemorar a vitória do rei *Naram-Sin* de Acádia (2250 a.c.). Na cena, há montanhas e árvores; o rei, vitorioso, esmaga os cadáveres de seus inimigos que aparecem subjogados ou abatidos; ele usa um capacete com dois chifres (capacete cornado), adereço restrito à representação imagética dos deuses. Essa autorrepresentação do rei fez parecer que ele se reconhecia como um deus, e foi compreendida como uma prática herética que gerou conflitos com o sacerdócio da época e instabilidade em seu governo.

Rancière (2019:135), em seu ensaio “Questões de limites Arte, política e ética hoje”, nos diz que “A política é uma questão estética, mas não é a simples realização de uma capacidade estética. Ela é o conflito sobre a existência desta capacidade e sobre a sua manifestação. Ela é, pois, tanto mais estética quanto é conflitual.” O governo de Naram-Sin ocorria em um momento na Mesopotâmia em que a política era perpassada por questões religiosas, que envolviam o culto a deuses e poderes hierárquicos estabelecidos a partir de justificativas mitológicas da realidade. O poder atribuído ao governante era considerado de origem divina, mas o monarca não. Quando o rei Naram-Sin ousa se deixar ser autorrepresentado como um deus em sua estela da vitória, atribui a si um novo status porque ele não estava mais a serviço de uma divindade, ele era o próprio deus. Este ato escandaloso, o colocou em conflito com os representantes religiosos, os sacerdotes. Porque feria os pactos estabelecidos pela cultura religiosa de Acádia.

Assim, a cena em que figura Naram-Sin é uma narrativa criada para estabelecer um registro histórico, mas também para comunicar, por meio de uma performance específica, o olhar do rei sobre sua própria vitória, protagonizada por seu corpo em imagem. E ao romper com a lógica da verossimilhança, produzindo uma performance inesperada, ele cria um enredo ficcional para sua vitória.

A ficção designa uma certa composição de acontecimentos. Mas também a relação de um mundo referencial com mundos alternativos. Não se trata, porém, da relação entre o real e o imaginário. Trata-se de uma distribuição de capacidades da experiência sensível, de saber o que os indivíduos podem viver ou experienciar e até que ponto os seus sentimentos, gestos e comportamentos merecem ser contados ao público de leitores (Rancière, 2014: 9).

Esta ficção não era simplesmente estética, propunha uma segunda conquista, desta vez, relacionada a produção de uma nova identidade, a do rei-deus. Nesse sentido, o enredo protagonizado pelo corpo do rei aparecendo vitorioso sob a indumentária de um deus, fez mais do que simplesmente registrar sua vitória, produziu um ícone capaz de romper com as tradições de representação imagética de sua época. Decorre disso, que essa disrupção estética está profundamente envolta em questões de ordem política.

Além disso, é interessante notar como a personalidade de Naram-Sin parece ter sido capturada por um pormenor esculpido sob a forma de uma cabeça envolta em um capacete cornado. Considerando que, foi uma iniciativa proposital para romper com a lógica de verossimilhança, comum em artefatos que se propunham a compor registros históricos por meio de estelas. Por outro lado, a ficção produzida pelo rei não se tratava de uma oposição ao real por meio da criação de um cenário imaginário, mas da produção de uma cena em que Naram-Sin, com seu corpo em imagem, experienciava a performance de um deus. Culminando em uma obra com peso de narrativa tão absolutamente factível e com capacidade de produzir novo status a ele de forma que, ao ser exposta, tem um forte efeito sobre os sacerdotes. Afinal, ele não podia ser quem quisesse em uma peça com status de acervo histórico.

Se considerarmos que “o efeito de real é um efeito de igualdade” (Rancière, 2014:10), parece que Naram-Sin queria ser eternizado como um deus, talvez por isso, tenha recorrido a um pormenor ficcional. A história do rei que se autorrepresentou como um deus atravessou o tempo e a cena impressa na estela da vitória de Naram-Sin, que hoje é parte do acervo do museu do Louvre, ganhou outras formas, outra textura nos ambientes digitais. A obra original, possui dois metros de altura e cerca de um metro de largura. A imponente da cena que narra a vitória do rei se deve também ao fato da peça ter resistido ao tempo. Além disso, a exponibilidade da cena que é restrita ao espaço do museu do Louvre, aumenta o valor do culto a imagem, como uma possibilidade de, através dela, se tocar o passado.

Todos os elementos da cena, representados pela técnica escultórica de baixo relevo no calcário, nos ambientes digitais ganharam cores, profundidade e detalhes por meio da ilustração. Como se os corpos saíssem das sombras e fossem revelados para dar uma sensação de realismo. Mesmo o recorte feito sobre a fotografia da peça, parece recriar o corpo do rei ao

retirá-lo da cena, da disputa por atenção com as outras personagens. Essa montagem a partir da fotografia da estela produz a cena e outras experiências de corpo porque comunica outras mensagens. Parece ser aquilo a que Benjamin (2018) denominou de “deterioração da aura”, neste caso, no sentido de produzir novas percepções sobre a narrativa, e até novas narrativas, a partir da criação e produção de detalhes, tais como, cor da pele e indumentárias. É assim que a técnica da ilustração e da edição recriam aspectos da cena original que nunca serão conhecidos ou devidamente confirmados, já que estamos falando de um registro em calcário feito há cerca de 4 mil anos. De qualquer forma, o que se busca ressaltar aqui é como esse corpo em imagem pode, por meio da performance e, agenciada pela técnica, incrementar sua aparição a ponto de projetar de dentro da cena novos elementos prescritores de sua identidade.

Corpo em imagem: a captura da aura.

A comunicação visual da presença humana em espaços arquitetônicos também era muito presente na idade média. Os vitrais góticos (1200 DC) ornamentavam as igrejas e agenciavam a presença de personagens importantes no contexto religioso. O vitral permite o acesso da luz à nave da igreja e causa uma sensação de vaporosidade da figura que parece humana e, ao mesmo tempo, destituída de materialidade porque se pode ver através dela. O vitral “A cena da vida de São Brás” remonta a três episódios da vida do Santo Católico nascido no final do século III, na Armênia. A peça está no Museu do Louvre, tem data de fabricação entre 1200 e 1400.

Os episódios mais recorrentes em nossas pesquisas, associados a São Brás são: a cura de uma criança que estava engasgada com uma espinha de peixe; sua prisão e tortura por não renegar ao cristianismo; seu caminhar sobre as águas de um lago em reação a uma tentativa de afogamento, por parte dos seus algozes; sua conversa com um lobo para dissuadi-lo de roubar o porco de uma viúva pobre; seu convívio pacífico com animais ferozes em uma caverna. As cenas do vitral trazem narrativas que acenam de alguma forma para alguns desses eventos, mas as mesmas cenas (e outras) são recontadas por outras técnicas de ilustração e pintura, ampliando nosso olhar sobre as possibilidades de agência de São Brás.

O refinamento da cena, por meio de detalhes, cores, profundidade, ângulo, inunda a narrativa com outras subjetividades. Humaniza o Santo, o que, paradoxalmente, parece por torná-lo ainda mais divinal, pois, trata-se de um semelhante produzindo feitos fantásticos, tais como, a cura de uma criança. Ao mesmo tempo, as cenas emblemáticas da vida de São Brás ao se tornarem uma montagem artística visível, reproduzível, e passível de melhoramento por meio de técnicas de refinamento dos elementos na cena, possibilitam o trânsito das imagens por outros contextos, como o do comércio, para fins de ornamento ou devoção, acenando para o conflito entre duas polaridades: seu “valor de culto e de exposição” (Benjamin, 2018:48).

Neste contexto, não no sentido de que a obra deveria manter-se oculta para conservar seu valor de culto, mas no sentido de que, quando sua reprodução não se restringe a uma forma, a uma técnica ou a um material, isto amplia as possibilidades de aparição de São Brás em lugares não destinados a práticas de cultos e rituais, desprendendo-se assim, a imagem do Santo de seu “fundamento cultural” (Benjamin, 2018:53). É neste sentido que,

“O ídolo é a imagem de um deus que não existe - mas quem decide a respeito dessa inexistência? Falso ou verdadeiro, o importante é que haja, por dentro ou por detrás da figuração, algo de divino, isto é, de poder. Tal é o critério que leva a reunir os dois períodos em uma era única: uma imagem de arte "faz efeito" por metáfora. Um ídolo tem efeito realmente e por natureza.” (Debray, 1993:222)

Quando um jovem médico se torna homem Santo em razão de feitos fantásticos, sua história, ao ser tornada factível por meio do registro imagético, pode agregar a um objeto um pouco da aura desta divindade. Dizemos que esta é uma possibilidade e não coisa certa, porque a aura de São Brás é alimentada pela fé das pessoas, primeiro em sua existência, e segundo, em seus milagres, o que culmina em uma relação de devoção a ele. Sem a crença, tem-se só mais um objeto inanimado. É preciso que a “animação ritual” (Gell, 2018:190) produza o ídolo. Assim, a relação com imagens criadas em contexto religioso pode se restringir a uma experiência, meramente, estética. Não significa dizer que a função religiosa das imagens impeça sua exaltação estética, mas uma vez esvaziado o sentido religioso, o que pode sobressair parece ser mesmo a experiência estética. Então, a agência social destes corpos em imagem é definida em termos de atributos relacionais, pois, é preciso considerar em que rede de relações sociais ela está estabelecida.

Corpo em imagem: a produção da cena

Os brasões são um símbolo, com origem na Europa Medieval e se configuraram como ícone de status social quando passaram a ser concedidos às famílias da nobreza. Embora, em pesquisa, os brasões sejam usados principalmente para a identificação e datação de artefatos históricos, eles são uma importante fonte histórica em si mesmos, “⁵forneendo evidências sobre identidade genealógica, filiação política e associação, a comunicação e desambiguação de ideias e práticas, e a história das mentalidades para nomear apenas algumas” (Schneider, 2020). Esses emblemas, produzidos nos vitrais góticos, revelam não só uma representação de pessoas, como também, uma espécie de encenação que se propõe a uma narrativa visual com

⁵ Tradução Nossa: Although in research they are mostly used for the identification and dating of historical artefacts, coats of arms are an important historical source in themselves, “yielding evidence about genealogical identity, political membership and association, the communication and disambiguation of ideas and practices, and the history of mentalities to name just a few.” (Philipp Schneider, M.A. in Data for History 2020: Modelling Time, Places, Agents)

múltiplos significados. São trazidos para a cena vários elementos pelos quais a família é autorrepresentada: a caça; a comensalidade; a indumentária; o território; as relações; a palavra; as insígnias. Cada elemento tinha um significado específico ligado às conquistas e aos valores do núcleo familiar. Considerando a possibilidade de narração da cultura pelo olhar evocamos Debray (193:33) quando diz que:

“A imagem - primeiramente esculpida; em seguida, pintada - é, na origem e por função, mediadora entre os vivos e os mortos, os seres humanos e os deuses; entre uma comunidade e uma cosmologia; entre uma sociedade de sujeitos visíveis e a sociedade das forças invisíveis que os subjagam.”

Estas imagens eram exibidas em escudos de batalha, estandartes, selos, armaduras, túmulos, emblemas. Eram uma forma visual de demonstrar a linhagem e o status social de uma família. Neste sentido, as imagens podem ser percebidas como objetos de cena, produzidos com características necessárias à comunicação de uma mensagem e colocados no lugar certo para produção de uma narrativa. Nessa composição, o corpo em imagem é mais um elemento da cena e ele será produzido para que indique uma performance adequada a história que se deseja contar. Ainda que se trate de cenários e personagens diferentes aglutinados.

Corpo em imagem: a aproximação do real.

No século XVIII, a autorrepresentação em imagem era uma constante em famílias abastadas que podiam por meio da pintura, de alguma forma, capturar e eternizar a infância de seus entes queridos. E era um privilégio para uma pessoa conhecer sua versão infante. Nicole Ricard (1745-1802), foi retratada por Simon Bernard Lenoir (1729-1791), aos 5 anos. A obra foi oferecida ao pai da modelo, Joseph Ricard, secretário da Intendência da Borgonha, por Maurice Quentin de La Tour (Saint-Quentin), renomado retratista francês. Isto em reconhecimento pelos serviços prestados. Em 1925, a autoria da obra foi contestada porque não se reconhecia nela a técnica do mestre Saint-Quentin e foi atribuída a Lenoir. A obra foi herdada por Nicole e seu marido e foi passada para as duas gerações seguintes, respectivamente, seu filho e neto.

Em 1898, a obra é adquirida da família por Marie-Louise Jeanne Peyrat, Marquesa Arconati-Visconti e colecionadora de arte francesa. E foi assim que, passados cerca de 148 anos, o retrato de Nicole, pareceu ter assumido completamente seu atributo de obra de arte, deixando de transitar no contexto familiar da modelo. Em 1916, passou a fazer parte do acervo do Museu do Louvre distanciando-se ainda mais do contexto familiar no qual surgira e para o qual fora criado. O retrato de Nicole sobreviveu a morte do seu criador e da modelo, não sem antes atravessar contextos múltiplos que ressignificaram de alguma forma seu valor social.

O tempo aumentou o valor da obra original resultado de uma “atrofia” que confere a obra de arte sua “aura”. A “multiplicação da reprodução” (Benjamin, 2018:45), porém, adicionou à existência única uma “existência massiva” que parece produzir também uma experiência estética, já que a réplica, é aquilo com o que deve se contentar, quem não pode ter a obra original. Este novo trânsito de Nicole mobiliza novos afetos e agencia performances diferenciadas deste corpo em imagem, mediadas pelos novos lugares e épocas por onde transita. Benjamin (2018:43 e 44), nos informa que “o aqui e agora do original compõe o conceito de sua autenticidade, sobre o qual se funda, por sua vez, a representação de uma tradição que repassou esse objeto até os dias de hoje como um mesmo e idêntico.”

Pierre-August Renoir, pintor impressionista francês, se interessava por representar a figura humana. Conta-se que a pintura em óleo sobre tela ‘As meninas *Cahen d’Anvers*’ que retratava as irmãs Alice de vestido rosa e Elisabeth de azul, filhas do banqueiro judeu Louis Raphael *Cahen d’Anvers*, não agradou aos pais das crianças. Sendo que, depois de pronta, foi colocada na área da casa habitada pelos empregados e descoberta muito anos depois, já no início do século XX, no sexto andar de uma outra casa em Paris. A obra foi produzida em 1881(Paris) e era um dos meios, pelos quais, aquelas pessoas podiam ser retratadas. As câmeras fotográficas só ganharam popularidade algum tempo depois, talvez, se houvesse uma dessas máquinas ali a mão, os pais das meninas insistissem para que fossem feitos tantos cliques, quanto possível, até chegar à performance que narrasse, de forma exata, suas filhas.

Não encontramos registro sobre o que desagradou os pais das meninas diante da obra minuciosa e delicada de Renoir, mas podemos arriscar dizer que o sentimento deve ter nascido dessa impossibilidade de captura da realidade, que ao passar pelos olhos, ganha outro contorno. Vira outro real. Ainda que o registro esteja sendo mediado por um aparelho que possa gerar uma imagem do mundo visível “com um aspecto tão vivo e tão verídico como a própria natureza” (Benjamin, 2018:95 e 100) tal como pode ser, a fotografia. “O instrumento está à disposição do pintor, como do fotógrafo”, assim como o olhar, socioculturalmente produzido, está a serviço do ser humano. Então, talvez, a imagem das meninas que os pais gostariam de ver eternizada em uma obra de arte, tenha sido emoldurada pelo olhar deles em um outro instante, incapturável e irreproduzível.

O quadro de Renoir pertence ao acervo do Masp e parece ser uma das obras mais populares do museu. E o próprio Masp, em sua loja virtual, criou a possibilidade de o visitante ter uma réplica das ‘irmãs’ para colocar na sala de casa; como marcador entre as páginas de um livro; ou como um simples ímã. Ao final, as meninas *Cahen d’Anvers* foram eternizadas por

meio de uma espécie de suspensão do tempo ao reaparecem como um instante passado sem passado, exibindo-se como um “quase-presente” (Debray, 1993:310).

Conclusão

Para Foucault, a utopia seria o lugar onde podemos continuar vivos, deslumbrantes, infinitos, perpétuos. Já Debray (1993:246) pergunta-nos: “Encontrar imagens imortais não será uma forma de aproximar-se da imortalidade?”. O que vimos neste artigo é que a prática de autorrepresentação por meio da imagem, montando cenas que se propõem a comunicar uma mensagem que assumirá ao longo do tempo - e atravessado pelas atualizações promovidas pela técnica - novos modos de expressão. Não é algo inaugurado pelos ambientes digitais, nem nasce no contexto das novas tecnologias. “Representar é tornar presente o ausente. Portanto, não é somente evocar, mas substituir. Como se a imagem estivesse aí para preencher uma carência, aliviar um desgosto” (Debray, 1993: 38).

Milhares de anos antes da escrita já havia histórias que precisavam ser contadas, narrativas que só dispunham da imagem como transmissores e produtores de registros e verdade. Esses “utensílios do sentido” (Debray, 1993:218), produziam cenários para a aparição deste corpo em imagem. E atravessaram o tempo como uma extensão tangível do corpo humano. Respeitável e não humana, mas dotada de humanidade. Pela persistência e permanência deste corpo se estabelece o duplo. Ele atravessa os séculos, mas não é inexpugnável, porque pode ser submetido a traduções que deturpam o sentido original de sua mensagem. Ele pode ser conquistado por outros povos e transformado em desenho, rabisco, vestígio ou arte.

Ainda assim, parece haver ao longo da história uma necessidade de preencher o vazio deixado pela morte com imagem. Porque o espaço da vida é preenchido por um corpo - carne, mas ele também se transfigura pelos lugares por meio da imagem. Diante da morte, ele é só a imagem e a vida agora flutua por ela. Debray (1993: 43), nos diz que “A evolução conjunta das técnicas e das crenças vai conduzir-nos a situar três momentos na história do visível: o olhar mágico o olhar estético e, enfim, o olhar económico.” As imagens tratadas neste artigo são portadoras de mensagens culturais, históricas, religiosas, sociais e afetivas, e é perceptível ver que o tempo incrementou a aparição destes corpos ao colocá-los em contextos diferentes, produzindo outras mensagens, fazendo outras coisas, ornamentando, instruindo, emocionando, memorializando, cultuando, monetizando.

Nosso objetivo com este artigo, era ver como o trânsito da imagem produz valor monetário e/ou simbólico em torno dela; E observar se o corpo em imagem assumia uma outra gama de significados a partir de uma espacialidade própria. Criada no processo de aparição nos

ambientes digitais por produzir diferentes mensagens, ao inserir-se em novos contextos, sob outras formas. Confirmou-se nossa hipótese de que, por meio da “ascensão dos duplos” diante da queda do original (Debray, 1993), este corpo em imagem produz narrativas e assume atributos diferenciados dependendo do contexto e da técnica que o permite aparecer. Possibilitando, assim, outras formas de apropriação pelo olhar.

Referências bibliográficas

BERBERIÁN, Eduardo E.; RECALDE, M. Andrea; PILLADO, Esteban L. **El arte rupestre del Cerro Colorado: História del arte (Spanish Edition)**. Edição do Kindle, 2018.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. L&PM Editores. Edição do Kindle, 2018.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente I Régis Debray; tradução de Guilherme Teixeira**. - Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. **Comunicação, mediações, interações**. Editora: Paulus. 2018.

FOUCAULT, Michel. **Conferências: "Heterotopias" e "Utopia do corpo"**. Tradução: Victoria Monteiro. Transmissão: estação de rádio France Culture - 7 e 11 de dezembro de 1966. Programa de rádio Cultura Francesa produzido por Robert Valette. Disponível em: www.colunastortas.com.br

GELL, Alfred. **A Pessoa Distribuída. Arte e Agência: Uma Teoria Antropológica**. Título original: Art and Agency. Trad. Jamile Pinheiro Dias. Coleção Argonautas. São Paulo: Ubu Editora, 2018. p.155 a 233.

OLIVEIRA JR, Luiz Carlos. **A mise en scène no cinema**. Do clássico ao cinema de fluxo. Papyrus editora, 2021.

RANCIÈRE, Jacques. **Questões de limites arte, política e ética hoje**. Tradução: Jorge Leandro Rosa. Lisboa. KKYM, 2019

RANCIÈRE, Jacques. **A política da ficção**. Tradução: João Pedro Cachopo. Lisboa. KKYM, 2014.

SCHNEIDER, Philipp. **Proposal for Data for History 2020: Modelling Time, Places, Agents. Heraldry as a Historical Source to Conceptualize Medieval Spaces and Agents From Historiographic Concepts to Data Modelling Approaches in Annual conference of the Data for History consortium 2020** Disponível em: [Schneider Heraldry as a Historical Source 2.pdf \(sciencesconf.org\)](https://sciencesconf.org)