

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

LUCIA APARECIDA FELISBERTO SANTIAGO

O Bebê Santo de Mâcon:

o Teatro da Memória de Peter Greenaway.

BELO HORIZONTE

2014

LUCIA APARECIDA FELISBERTO SANTIAGO

O Bebê Santo de Mâcon:

o Teatro da Memória de Peter Greenaway.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem

Orientadora: Profa. Dra. Maria do Céu Diel de Oliveira

BELO HORIZONTE

2014

Santiago, Lucia, 1969-

O Bebê santo de Mâcon [manuscrito] : o teatro da memória de Peter Greenaway / Lucia Aparecida Felisberto Santiago. – 2014. 156 f. : il.

Orientadora: Maria do Céu Diel de Oliveira.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

1. Greenaway, Peter, 1942- – Teses. 2. The Baby of Mâcon (Filme) – Teses. 3. Alegorias – Teses. 4. Emblemas – Teses. 5. Memória na arte – Teses. 6. Cinema e arte – Teses. 7. Teatro – Teses. I. Oliveira, M. C. D., 1962- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD: 791.43015

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna **LÚCIA APARECIDA FELISBERTO SANTIAGO** Número de Registro **2012753854**.

Título: “O Bebê Santo de Mâcon: o Teatro da Memória de Peter Greenaway”



Profa. Dra. Maria do Céu Diel de Oliveira – Orientadora- EBA/UFMG



Profa. Dra. Giovana Scareli – Titular – Universidade Federal de S. João Del Rei



Prof. Dr. Marco Antônio Farias Scarassatti – Titular – FAE/UFMG

Belo Horizonte, 29 de Agosto de 2014

*Para Josina, minha avó, que costurou para mim
as mais belas vestes da memória.*

AGRADECIMENTOS

Ao menino Francisco por compreender a minha presença-ausência nos últimos meses. Ao Mário Santiago com quem compartilhei os dias de estudos e as noites de insônia. A Maria do Céu, minha orientadora, pela sua generosidade, pelos pensamentos elevados e por fazer parte significativa dessa que foi uma longa jornada. A Adriana Bicalho pelas conversas intermináveis, pelos livros maravilhosos, por ouvir os sonhos e os pesadelos sobre a escrita. A Moema Queiroz por acolher-me em seu escritório. A Tai Nunes por ensinar-me a importância do agora. A Cleuza Pereira e a Norma Vicente que tornaram o cotidiano mais simples. Ao Bernardo Carneiro Rezende por fotografar os painéis, o meu lugar da memória. A D.Zina Pawloski de Souza pelo carinho desde o começo. Ao José Sávio Santos e aos demais funcionários da secretaria da PPG. Para todos aqueles que fizeram parte dos encontros desta trajetória a minha sincera gratidão.

“Povo:

Criança, abençoa-me com os dedinhos de tuas mãos.

Abençoa-me com os pés que caminharam a Terra.

Criança, abençoa-me com as pernas que andaram com Deus.

Criança, abençoa-me com as mãos que rezaram para Deus.

Abençoa-me com os braços que poderiam ter-me abraçado.

Abençoa-me com os dedos dos pés.

Criança, abençoa-me com a sua virilidade.

Criança, abençoa-me com o seu corpo.

Coro:

Que Deus nos abençoe a todos”.

(Extraído do filme O Bebê Santo de Mâcon de Peter Greenaway)

RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo analisar a composição imagética do filme *O Bebê Santo de Mâcon*, de Peter Greenaway, buscando compreender o seu significado alegórico a partir dos *Emblemas* de Andrea Alciato e das *Alegorias* de Cesare Ripa, tendo como suporte teórico os escritos de Frances A. Yates (*Arte da Memória*) e de Milton José de Almeida (*O Teatro da Memória de Giulio Camillo*). A título de conclusão encontra-se o relato da experiência de configuração de um lugar da memória (*locus*), tendo como referência o *Atlas Mnemosyne*, de Aby Warburg.

PALAVRAS-CHAVE: Aby Warburg. Alegorias. Emblemas. Peter Greenaway. Teatro da Memória.

ABSTRACT

This dissertation has as its main purpose Peter Greenaway's The Baby of Mâcon imaged composition analysis, in order to understand the allegorical meaning from Andrea Alciato's Emblems and Cesare Ripa's Allegories through the theoretical background of Frances A. Yates (The Art of Memory) and Milton José de Almeida (Giulio Camillo's Theatre of Memory). Concluding is reported an experience of setting up a place of memory (locus), inspired by Aby Warburg's Mnemosyne Atlas.

KEYWORDS: Aby Warburg. Allegories. Emblems. Peter Greenaway. Theatre of Memory.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	41
A falsa religião. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema VI.	
Figura 2	42
Não a ti, mas a Religião. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema VII.	
Figura 3	43
Gramma. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema XXXVI.	
Figura 4	44
Resiste e abstém-te. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema XXXIV.	
Figura 5	45
O simulacro da esperança. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema XLIV.	
Figura 6	46
Conversas. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema LXX.	
Figura 7	47
O amuleto da sexta-feira. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema LXXVII.	
Figura 8	48
Lascivia . Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema LXXIX.	
Figura 9	49
As coisas doces podem amargar. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema CXII.	
Figura 10	50
O bom cidadão. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema CXXXV.	
Figura 11	51
Nobres e generosos. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema CXXXVII.	
Figura 12	52
A audiência do bom Príncipe. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema CXLV.	
Figura 13	53
<i>Terminus</i> . Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema CLVIII.	
Figura 14	54
Graças. Andrea Alciato. <i>Emblemata</i> , 1621. Emblema CLXIII.	
Figura 15	55
Domínio de Si Mesmo. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 16	56
Europa. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 17	58
Fé Católica. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 18	59
Fecundidade. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 19	60
Invenção. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	

Figura 20	61
Juízo. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 21	62
Libido. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 22	63
Morte. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 23	64
Mundo. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 24	65
Perfeição. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 25	66
Perigo. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 26	67
Prazer. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 27	68
Prudência. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 28	69
Sapiência Divina. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 29	70
Segredo. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 30	71
Temperança. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 31	72
Vita Breve. Cesare Ripa. <i>Iconologia</i> , 1618.	
Figura 32	82
A forma. Fonte: Milton José de Almeida. <i>In O Teatro da Memória de Giulio Camillo</i> , 2005, p. 129.	
Figura 33	83
O segredo. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 34	84
O nascimento. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 35	85
A chuva da prosperidade. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 36	86
As três graças. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 37	87
A vaca de longos chifres. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 38	88
As vestes sagradas. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 39	89
O artifício. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 40	98
A criação do divino. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 41	98
O Debrum Humildade. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 42	99
O Manto da Castidade. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	

	12
Figura 43	99
A Túnica da Prudência. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 44	100
O Traje da Piedade. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 45	100
A Coroa do Divino. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 46	101
O Colar da Pobreza. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 47	101
A vingança. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 48	102
O castigo. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 49	102
O Menino Santo. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 50	103
O desvestir. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 51	103
O corpo santificado. Peter Greenaway. <i>O Bebê Santo de Mâcon</i> , 1993.	
Figura 52	113
Cópia do esquema do Teatro de Giulio Camilo. YATES, Frances A. A arte da memória . Tradução Flávia Bancher. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007. p. 189. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 53	114
Primeiro painel (visão geral): O Teatro da Memória. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 54	115
Primeiro painel (detalhe 1): O Teatro da Memória. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 55	116
Primeiro painel (detalhe 2): O Teatro da Memória. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 56	117
Segundo painel - Primeiro Grau Solar, <i>O Banquete</i> , do Teatro da Memória de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 57	118
Terceiro painel - Segundo Grau Solar, <i>Apolo</i> , do Teatro da Memória de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 58	119
Quarto painel - Terceiro Grau Solar, <i>A Caverna</i> , do Teatro de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 59	120
Quinto painel - Quarto Grau Solar, <i>As Górgonas</i> , do Teatro de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 60	121
Sexto painel - Quinto Grau Solar, <i>Pasífae e o Touro</i> , do Teatro de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 61	122
Sétimo painel - Sexto Grau Solar, <i>Sandálias de Mercúrio</i> , no Teatro da Memória de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	

Figura 62	123
Oitavo painel - Sétimo Grau Solar, <i>Prometeu</i> , do Teatro de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 63	124
Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 64	125
Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 65	125
Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 66	126
Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 67	126
Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 68	127
Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 69	127
Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 70	128
Nono painel - As vestes sagradas, o Menino Santo. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	
Figura 71	129
Nono painel - A morte, o desvestir e o corpo recortado. Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.	

SUMÁRIO

LISTA DE IMAGENS	9
INTRODUÇÃO	14
PRIMEIRA PARTE - A MEMÓRIA	
<i>O Teatro da Memória de Giulio Camillo</i>	23
<i>Os emblemas morais de Andrea Alciato e as alegorias de Cesare Ripa</i>	32
SEGUNDA PARTE - O FILME	
<i>O Bebê Santo de Mâcon: O Teatro da Memória de Peter Greenaway</i>	73
<i>As vestes sagradas</i>	91
TERCEIRA PARTE – O LUGAR DA MEMÓRIA	
<i>Um pensamento warbuguiano</i>	106
CONSIDERAÇÕES FINAIS	130
REFERÊNCIAS	132
ANEXOS	137

INTRODUÇÃO

O Bebê Santo de Mâcon, do Peter Greenaway, é uma co-produção cinematográfica entre a Alemanha, a Bélgica e a Inglaterra realizada no ano de 1993. É um drama repleto do moralismo do século XVII, representado em um palco. O filme é dividido em três atos e cada ato é composto por acontecimentos que se entrelaçam, constituindo assim o destino das personagens e a própria trama. O filme trata da história de uma virgem que aparentemente deu à luz um bebê. O nascimento do bebê é visto como uma intervenção de Deus sobre a sociedade de Mâcon, que vive sob a praga da seca, da fome, da esterilidade e à espera de um milagre. Greenaway reconstrói a história do Cristo, criando um espetáculo dentro de um espetáculo que, ao longo de cento e vinte e dois minutos, sobrepõe-se um ao outro. Há uma interação entre os atores em cena e a audiência que os observa. Neste jogo, o diretor, apresenta uma plateia participativa, ao mesmo tempo em que ordena o caos que se instala à medida que os acontecimentos desenvolvem-se.

Quando assisti pela primeira vez ao filme *O Bebê Santo de Mâcon*, a cada sequência tive a sensação de acessar diversos compartimentos em minha memória. E este acesso provocava lembranças: ora a atuação de um ator em outro filme, ora uma cena que descortinava os véus diante de uma pintura em movimento, ora um vício, ora uma virtude, eram personificados no filme de Greenaway. Novos compartimentos em minha memória foram abertos quando, em um conjunto de cenas o menino recebe algumas vestes sagradas, vestes que transformam o personagem em um santo. Senti-me deslocada. Um deslocamento que exigia que eu acessasse um número maior de vezes a minha memória das coisas. Ao mesmo tempo, estava adentrando cada vez mais o teatro apresentado por Greenaway. Depois de dois corpos ensanguentados e um corpo repartido, o modo greenawayano de fazer cinema despertou-me a curiosidade. E para apreender a maneira de Peter Greenaway contar uma história assisti a vários outros de seus filmes.

Meu interesse pela memória das coisas sempre esteve relacionado com as roupas, como objetos de uma memória pessoal ou coletiva. A memória engendrada na trama de um tecido pode suscitar histórias, provocar reflexões sobre as relações do homem, dos seus sentimentos, além de revelar características do tempo em que vive. As roupas são duráveis e podem ir além das aparências. São objetos que permanecem presentes mesmo na ausência de seus donos. As minhas próprias lembranças constituem-se através de roupas que foram passadas de um membro a outro da minha família. E a cada dono novas memórias ficaram registradas em suas tramas. No filme *O*

Bebê Santo de Mâcon, as sequências relacionadas às vestes sagradas são as mais eloquentes.

A partir dos estudos sobre a arte da memória constatei que Greenaway cria em seus filmes sistemas mnemônicos particulares, solicitando ao longo de suas elaboradas sequências a memória das coisas daqueles que os assistem, e que o princípio básico do sistema mnemônico de lugares e imagens poderia ser aplicado na compreensão do filme *O Bebê Santo de Mâcon*. Os lugares (*loci*) e as imagens (*imagines*) usados por Greenaway no filme se fixam na mente de seu espectador e despertam sua imaginação. Sobre sentidos, mas principalmente sobre a visão, lê-se em Cícero “que as imagens das coisas que melhor se fixam em nossa mente são aquelas que foram transmitidas pelos sentidos, e que, de todos os sentidos, o mais sutil é o da visão”¹.

Considereei importante aprofundar meus conhecimentos sobre a memória, pois percebia que o filme relacionava-se com o tema. A busca por uma bibliografia referente à memória das coisas e de seus significados levou-me ao encontro de autores que sistematizaram conteúdos sobre a arte da memória. Dentre eles está Francis A. Yates que abordou o tema da memória e o seu uso desde a Grécia, passando pela Idade Média e pelo Renascimento até o século XVII, no livro *A Arte da Memória*.

Foi a partir da leitura deste livro que as percepções que tive do filme *O Bebê Santo de Mâcon* começaram a seguir por outros caminhos. Com estes novos conhecimentos minhas percepções foram substituídas por conceitos como a arte da memória, lugares da memória, sistemas mnemônicos entre outros. Yates descreve que a arte da memória, assim como as outras artes, foi inventada pelos gregos e transmitida aos romanos tornando-se parte da tradição europeia. É uma técnica de memorização que utiliza lugares (*loci*) e imagens (*imagines*) que, ao contrário das outras artes, é pouco difundida. É chamada de mnemotécnica e possui como recurso para acesso à memória a arquitetura (o lugar) e o repertório figurativo (a imagem), situados nos períodos clássico, gótico e renascentista, assim como as outras artes. Sua musa é a Mnemosyne, “a mãe das Musas”². A autora apresenta as três fontes latinas da arte clássica da memória: o *De oratore* de Cícero, o anônimo *Ad C. Herennium libri IV* e o *Institutio*

¹ *De oratore*, II, lxxxvii, p. 357 *apud* em YATES, 2007, p. 20.

² YATES, 2007, p.11.

³ YATES, 2007, p. lll78-179.

⁴ Vitruvius, ou Marco Vitruvius Pollio (século I a.C), foi arquiteto, engenheiro, agrimensor e pesquisador

Oratoria de Quintiliano. As duas últimas difundidas através dos tratados sobre a retórica.

Cícero, em sua obra *De oratore* (55 a.C), conta que o poeta Simônides de Ceos inventou a arte da memória em um banquete oferecido pelo nobre Scopas de Tessália. A história contada por Cícero introduz uma descrição do sistema mnemônico de lugares e imagens, usado pelos oradores romanos para recordarem seus discursos. No anônimo *Ad C. Herennium libri IV* (ca. 86-82 a.C) em uma seção dedicada ao ensino da memória o autor afirma que há uma memória natural, que é aquela que nasce com o pensamento, e uma memória artificial, que é aquela que pode ser treinada disciplinadamente. Estes dois tipos de memória são acrescentados ao sistema mnemônico de lugares de Quintiliano. Em *Institutio Oratoria* (século I d.C), Quintiliano, descreve um sistema mnemônico de lugares. Para ele o orador deveria criar uma série de lugares na memória, e dentro destas construções arquitetônicas deveria distribuir as imagens usando a imaginação, de maneira a facilitar a memorização e consequentemente a rememoração no momento de seu discurso (YATES, 2007).

Prosseguindo os estudos sobre a arte da memória foi possível identificar semelhanças entre o filme *O Bebê Santo de Mâcon* e a *Idea* do Teatro da Memória de Giulio Camillo. O Teatro de Camillo se apresenta em uma estrutura semicircular composta de “sete graus ou andares separados por sete passagens de acesso, representando os sete planetas”³. O espectador está posicionado no palco e dirige seu olhar para o *auditorium*, ou plateia. Camillo adapta o Teatro Romano de Vitrúvio⁴ à criação de um sistema mnemônico próprio. O Teatro de Camillo é “um sistema de lugares da memória”⁵ e “uma visão do mundo e da natureza das coisas”⁶, um Teatro do Mundo.

O espectador do filme *O Bebê Santo de Mâcon* também está localizado ao centro. E à medida em que o filme se desenvolve é como se o espectador subisse os degraus oferecidos pelo diretor, e aos poucos vai adquirindo a compreensão da história contada. Assim como no Teatro Romano de Vitrúvio e no Teatro da Memória de Camillo, no teatro criado por Greenaway, os nobres estão sentados nos lugares baixos e

³ YATES, 2007, p. 178-179.

⁴ Vitrúvio, ou Marco Vitruvius Pollio (século I a.C), foi arquiteto, engenheiro, agrimensor e pesquisador romano. Seu tratado *De architectura* (27 a.C) é referência sobre arquitetura, planejamento urbano, ordens gregas, técnicas e materiais de construção. Ver VITRÚVIO. *Tratado de Arquitetura*. Tradução e introdução de M. Justino Maciel. São Paulo: Martins Fontes. 2007. (Coleção Todas as Artes).

⁵ YATES, 2007, p. 187.

⁶ Ibidem, 2007, p. 187.

a plateia, formada pelos menos afortunados, está nos lugares mais altos. Ao tratar o filme de Greenaway como um sistema mnemônico, como um teatro da memória, associei o deslocamento que senti diante dos acontecimentos do filme, ao caminhar do orador estudioso da arte da memória, no Teatro de Camillo lembrando seu discurso, enquanto no filme a lembrança leva à reconstrução da história do Cristo.

As imagens (*images*) oferecidas pelo diretor possuem “o apelo afetivo e emocional de uma boa imagem da memória”⁷. Estas imagens estão armazenadas em uma construção arquitetônica de tamanho moderado, estão quase sempre na penumbra, e a pouca iluminação ofusca o excesso de brilho destas imagens, mas não as deixa na escuridão. A construção arquitetônica e a imagem são duas características importantes para a criação dos lugares da memória (YATES, 2007).

As sequências, criadas por Greenaway levaram-me às alegorias de Cesare Ripa, na obra *Iconologia*, e aos emblemas morais de Andrea Alciato, no livro *Emblemata*. A alegoria é um artifício usado para potencializar o conteúdo de um texto literário. Cesare Ripa em seu livro *Iconologia* expõe um conjunto de textos acompanhados por imagens ordenadas de maneira a facilitar o seu uso por pintores, por escultores e por poetas, entre outros. Estas imagens representam “Virtudes, Vícios, Afetos, Paixões Humanas, Artes, Disciplina, Humores, Elementos, Corpos Celestes, Cidades da Itália, Rios, Todas as partes do Mundo e outras infinitas matérias”⁸. No *Proêmio* da *Iconologia* publicada em 1613 ao explicar as regras e o uso deste conjunto de imagens, Ripa afirma que:

As imagens precisas de um objeto pode significar uma coisa diferente daquilo que os olhos percebem, não há regras certas ou verdadeiras para a imitação das memórias que estão nos Livros, nos Medalhões e no Mármore esculpido pelos Latinos, pelos Gregos e por aqueles outros mais antigos que foram os inventores deste artifício⁹.

O filme de Greenaway é ambientado no século XVII, num período marcado pelo uso do artifício e pela retórica e as expressões artísticas do homem estão voltadas para a política, para a religião e possuem caráter prático. Apoiada em Aristóteles e

⁷ Ibidem, 2007, p. 188.

⁸ RIPA, 1613, texto do Frontispício da *Iconologia* publicada em Siena no ano de 1613, livre tradução de Lucia Aparecida Felisberto Santiago.

⁹ *Proêmio* da edição do livro *Iconologia* de Cesare Ripa, publicado em Siena no ano de 1613. Livre tradução de Lucia Aparecida Felisberto Santiago. In Ripa, Cesare. *Iconologia*. Tomo I. Traducción del italiano: Juan Barja, Yago Barja. Traducción del Látin y Griego: Rosa Ma. Mariño Sánchez-Elvira, Fernando García Romero. Prólogo Adita Allo Manero. Ediciones Aka, S.A. Madrid: 1996.

Cícero a cultura barroca acreditava que havia muitas maneiras de persuadir, ou seja, fazer o indivíduo acreditar em algo que estava além daquilo que os seus olhos fossem capazes de ver na arte, na poesia, na arquitetura, na política e na religião (ARGAN, 2004). Era necessário ir além das aparências, recorrendo sempre à imaginação. É o que Greenaway oferece a seu espectador: imagens revestidas de significados alegóricos.

O outro artifício, ou fonte visual, muito usado neste período é o emblema. Os livros de emblemas são uma “criação renascentista”¹⁰ e durante o período barroco foram muito difundidos pela religião com a intenção de ensinar o indivíduo sobre a fé e o comportamento humano. O emblema tem uma função moral, e é composto de três partes: “o *motto* que encerra o sentido moral, uma gravura ou imagem que o representa simbolicamente e uma breve *explicatio*, em prosa ou verso, referente à idéia expressa na combinação das duas outras formas”¹¹. Os emblemas pertencem à memória, mesmo não sendo estudados a partir desta premissa (YATES, 2007). Eles “reduzem as coisas intelectuais a coisas sensíveis; pois o que é sensível impressiona mais a memória e fixa-se mais rapidamente do que o que é intelectual”¹². Através destes dois artifícios, a alegoria e o emblema, procurei compreender a composição imagética de Greenaway, buscando seu significado além das aparências no filme *O Bebê Santo de Mâcon*.

A dissertação que apresento como resultado destes estudos está dividida em três partes. A primeira parte, nomeada de *A memória*, abriga o texto *O Teatro da Memória de Giulio Camillo* (onde exponho as ideias relacionadas à criação do Teatro de Camillo, sua construção arquitetônica, sua relação com o teatro romano de Vitruvius, a sua divisão e seus respectivos significados, e a relação desta construção com o filme *O Bebê Santo de Mâcon*) e *Os emblemas morais de Andrea Alciato e as alegorias de Cesare Ripa* (texto no qual apresento a *Iconologia* (1618) de Cesare Ripa e a *Emblemata* de Andrea Alciato (1621), a origem, as características, o uso e a função destes artifícios na arte da memória e como cada uma das fontes imagéticas se apresenta no Teatro da Memória de Peter Greenaway).

A segunda parte intitulada *O filme* é constituída pelo texto *O Bebê Santo de Mâcon: O Teatro da Memória de Peter Greenaway* (onde apresento o caráter mnemônico do filme, e faço as associações entre Teatro da Memória de Greenaway e o Teatro da Memória de Camillo, e a relação entre os emblemas de Alciato e as alegorias

¹⁰ OLIVEIRA, 2009, p. 1.

¹¹ Ibidem, 2009, p. 1.

¹² *De augmentis scientiarum*, v,v; Spedding, I, p. 649 *apud* em YATES, 2007, p. 461.

de Ripa e alguns fotogramas do filme) e *As vestes sagradas* (no qual procuro compreender o significado alegórico das vestes, através do ato de vestir e desvestir o menino santo, no Teatro da Memória de Greenaway).

A terceira parte *O lugar da memória* é constituída pelo texto *Um pensamento warburgiano* (no qual exponho minha experiência da configuração de um lugar da memória através do uso de painéis (*loci*) e as colagens (*imagines*) tendo como princípio o *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg).

A fundamentação teórica da pesquisa constitui-se, principalmente, dos escritos de Frances A. Yates (na obra *A Arte da Memória*), e de Milton José de Almeida (no livro *O Teatro da Memória de Giulio Camillo*). Acredito que este estudo possa contribuir para estudos futuros sobre a filmografia de Peter Greenaway a partir da relação estabelecida com a Arte da Memória, com o Teatro da Memória de Giulio Camillo, com os Emblemas morais de Andrea Alciato e com as Alegorias de Cesare Ripa.

PRIMEIRA PARTE:
A MEMÓRIA

O TEATRO DA MEMÓRIA DE GIULIO CAMILLO

Para compreender o Teatro da Memória de Giulio Camillo é necessário conhecer a arte da memória, sua origem e suas regras, para obter uma visão mais ampla sobre essa construção e a *Idea* de Camillo.

Cícero em sua obra *De oratore*, conta que o poeta Simônides de Ceos inventou a arte da memória em um banquete oferecido pelo nobre Scopas de Tessália:

Simônides de Ceos entoou um poema lírico em honra de seu anfitrião, mas incluiu uma passagem em louvor a Castor e Pólux. De forma mesquinha, Scopas disse ao poeta que só pagaria a metade da soma combinada pelo panegírico e que ele cobrasse a diferença dos deuses gêmeos, a quem havia dedicado a metade do poema. Um pouco mais tarde, Simônides foi avisado de que dois jovens o aguardavam ao lado de fora, para falar com ele. Retirou-se do banquete mas não encontrou ninguém. Durante sua ausência, o teto do salão desabou, matando Scopas e todos os outros convidados sob os escombros; os corpos estavam tão deformados que os parentes que vieram reconhecê-los para cumprir os funerais não conseguiram identificá-los. Mas Simônides recordava-se dos lugares dos convidados à mesa e assim pôde indicar aos parentes quais eram os seus mortos. Castor e Pólux, os jovens invisíveis que haviam chamado Simônides, haviam pago generosamente sua parte do panegírico, tirando-o do banquete pouco antes do desabamento. E essa experiência sugeriu ao poeta os princípios da memória, da qual se diz ser o inventor. Ao notar que fora devido a sua memória dos lugares onde os convidados se haviam sentado que pudera identificar os corpos, ele compreendeu que a disposição ordenada é essencial a uma boa memória¹³.

A história contada por Cícero introduz uma descrição do sistema mnemônico de lugares e imagens, usado pelos oradores romanos para recordarem seus discursos, num período em que não havia imprensa, uma “memória treinada era de fundamental importância”¹⁴. Cícero afirma que a memória é uma das cinco partes da retórica e era usada pelos oradores como uma técnica para facilitar a recordação de seus discursos.

No anônimo *Ad C. Herennium libri IV*, na seção dedicada ao ensino da memória, o autor explica que a retórica é composta de cinco partes¹⁵: *inventio* “é o exame aprofundado de coisas verdadeiras (*res*) ou de coisas verossímeis para tornar uma causa plausível”; *dispositio* “é arranjar em ordem as coisas já descobertas”; *elocutio* “é adaptar as palavras (*verba*) conveniente às (coisas) inventadas; *memória* “é a percepção firme, pela alma, das coisas e das palavras” e *pronuntiatio* “é o controle da voz e do corpo para se adequar à dignidade das coisas e das palavras”. Para Cícero a

¹³ Cícero, *De oratore*, II, lxxxvi, pp. 351-4 *apud* YATES, 2007, p. 17-18.

¹⁴ YATES, 2007, p.19-21.

¹⁵ É Cícero quem define as cinco partes da memória na sua obra *De inventione*, I, vii, p. 9 *apud* YATES, 2007, p. 25.

memória é uma parte fundamental da retórica, e pode ser dividida em dois tipos de memória: uma memória natural, que nasce com o pensamento, e uma memória artificial, aquela que pode ser treinada disciplinadamente. Os tratados sobre *Ars memorativa* têm como base as regras sobre os lugares, as imagens, a memória para as coisas e a memória para as palavras, expostas no *Ad Herennium*. As regras para os *loci*, os lugares, consistem em ter uma construção arquitetônica, sendo importante que estes lugares tenham tamanhos moderados, e a iluminação do *locus*, o lugar, deve ser também controlada. Quanto às imagens, elas também possuem dois tipos: o primeiro refere-se às imagens para coisas (*res*) e à memória das coisas usadas para a rememoração das coisas, de uma noção ou de um argumento; o segundo tipo é o das imagens para palavras (*verba*) e memória das palavras, que devem ser usadas para facilitar a lembrança das palavras.

Quintiliano, em *Institutio Oratoria*, diz que “o que precisamos é de lugares, imaginários ou reais, e de imagens ou símbolos a serem inventados. As imagens são como palavras com as quais marcamos as coisas que devemos aprender”¹⁶. As regras da mnemônica estão baseadas na criação de lugares, principalmente as construções arquitetônicas. Este sistema mnemônico de lugares deveria conter imagens que ao serem distribuídas de forma organizada pelo local escolhido facilitaria a memorização e consequentemente a rememoração no momento dos discursos dos oradores. Para que a rememoração acontecesse o orador teria que percorrer na imaginação este lugar. A arte da memória é considerada uma escrita interior, possuindo, portanto, um léxico. Somente aquele que conhece seu léxico pode ler e escrever sobre as coisas do mundo (YATES, 2007).

Giulio Camillo era chamado por seus contemporâneos de “o divino Camillo”¹⁷. Foi estudioso de filosofia e teologia, professor na Itália e na França, poeta, praticante de magia, e concentrou seus estudos sobre o homem como uma figura central na criação e classificação do mundo. Sabe-se muito pouco sobre o seu nascimento. Acredita-se que ele tenha nascido entre os anos de 1480 e 1484 na Itália, mas não há registros que confirmem a cidade e o ano. Dedicou-se durante anos à construção do seu Teatro, para o qual sempre contou com a ajuda financeira de terceiros. Seu projeto apresenta-se como uma “enciclopédia do saber, uma *fabrica* da memória universal”¹⁸,

¹⁶ *Institutio oratória*, XI, ii, pp.17-22 *apud* YATES, 2007, p.41.

¹⁷ YATES, 2007, p.172.

¹⁸ ALMEIDA, 2005, p.13.

composta de textos e imagens sobre as artes, as religiões, a ciência, a literatura e a filosofia, organizados de forma a facilitar a rememoração (ALMEIDA, 2005).

O Teatro de Camillo é “uma visão do mundo e da natureza das coisas”¹⁹, é um Teatro da Memória do Mundo. Camillo pertence ao Renascimento veneziano do início do século XVI. Nesse período as influências do Renascimento florentino do final do século XV eram apreendidas, e em seguida ganhavam a forma veneziana. Dentre estas influências está a retórica ciceroniana. O *De oratore* é a obra que regia os estudos dos admiradores de Cícero, os *ciceroniani*, e estava em grande evidência na época. Camillo era um deles, e conseqüentemente, o seu sistema de memória faz referência à obra de Cícero. A memória artificial que tem como regra os lugares e as imagens, no Renascimento veneziano, estava também associada a uma memória artificial místico-mágica. O sistema mnemônico criado por Camillo está baseado na arte clássica da memória, portanto está ligado à retórica. É um sistema para oradores, mas o que o difere do sistema mnemônico clássico são seus lugares eternos para as coisas, as palavras e as artes. Camillo acreditava que, se a natureza eterna de todas as coisas, pudesse ser transformada em discurso, permaneceria para sempre, nas divisões da memória determinadas por ele em seu Teatro. Seu objetivo era mágico, místico, pertinente à filosofia oculta. Seu Teatro é um sistema mnemônico hermético e está sob a influência do neoplatonismo. Camillo pertencia à tradição hermético-cabalista, fundada por Pico della Mirandola, e adaptou a arte clássica da memória seguindo os preceitos desta tradição para a construção do seu Teatro. A arquitetura, assim como a oratória e um conjunto de imagens ou repertório imagético, é uma característica da relação orgânica do Teatro de Camillo com o Renascimento veneziano. Camillo modificou o projeto arquitetônico do Teatro Romano de Vitruvius, criando um espaço capaz de abrigar as particularidades do seu sistema mnemônico. Nas regras estabelecidas para a construção deste espaço público, que é o teatro, Vitruvius utilizou os princípios das proporções do mundo e da teoria astrológica. Camillo “devia imaginar que o seu Teatro da Memória do Mundo refletia as proporções divinas do mundo, de forma mágica”²⁰ tanto em relação à sua estrutura arquitetônica quanto ao conjunto de imagens o que justifica seu interesse pelas regras vitruvianas e seu uso na construção do seu Teatro (YATES, 2007).

¹⁹ YATES, 2007, p.187.

²⁰ Ibidem, 2007, p. 217.

Sobre a construção do Teatro da Memória de Camillo sabe-se que havia em Veneza, por volta do ano de 1532, uma maquete que foi descrita em uma carta para Erasmo por seu amigo Viglius Zuichemus, na qual era possível permanecer dentro dele duas pessoas. O secretário de Erasmo, Gilbert Cousin, escreveu em 1558 que teria visto uma construção de madeira na corte francesa. Nos arredores de Milão foi publicado no ano de 1559, em um guia sobre as *ville* e as coleções de objetos raros, ambas de propriedade de homens ricos da época, onde constava uma descrição do Teatro de Camillo, mas não há registro de que houvesse uma construção no local. Quanto ao funcionamento do Teatro, Camillo pretendia revelar o segredo ao rei da França, Francisco I, que foi durante algum tempo seu patrono. Entre 1543 e 1544 Camillo recebeu uma pensão de Alfonso Davalos, então governador espanhol em Milão, para dar continuidade aos estudos do seu Teatro. A descrição do Teatro da Memória foi ditada por Camillo durante sete dias, em seu leito de morte para Girolamo Muzio, no ano de 1544. Estes manuscritos foram publicados pela primeira vez em 1550 sob o título *L'Idea del Teatro*, com sua publicação as possibilidades de compreensão e esquematização do Teatro de Camillo se concretizam.

Durante o Renascimento veneziano o tratado *De Architectura*²¹ de Vitruvius foi retomado pelos arquitetos, tendo na figura de Andrea Palladio um de seus expoentes. Das modificações feitas por Camillo sobre a planta do teatro romano de Vitruvius, surge seu Teatro da Memória, com uma estrutura semicircular composta de “sete graus ou degraus, separados por sete passagens de acesso, representando os sete planetas”²². O espectador está posicionado no palco e dirige seu olhar para o *auditorium*, ou plateia, onde estão às portas ou portões imaginários de Camillo (YATES, 2007).

No teatro romano, descrito por Vitruvius, as posições do *frons scaenae*, das cinco entradas do palco e dos sete corredores de acesso que levam aos assentos do auditório são determinadas por quatro triângulos equiláteros inscritos em um círculo. Esses triângulos aparecem na reconstrução do teatro vitruviano feita por Palladio, ilustrada por um diagrama no comentário de Barbaro sobre Vitruvius, cuja primeira edição é de 1556. Vemos, aqui, como a base de um triângulo determina a linha do *frons scaenae*, enquanto o seu vértice aponta para o corredor de acesso principal do auditório. Três vértices de triângulos determinam as posições das três entradas principais ou portas no *frons scaenae*. Dois outros vértices de triângulos determinam a

²¹ O tratado de arquitetura, *De Architectura*, de Vitruvius é composto por um conjunto de dez livros sobre a prática das construções arquitetônicas romanas, tendo permanecido como uma obra de referência para a arquitetura, a pintura e a escultura. Em sua obra Vitruvius expõe as regras para a construção dos espaços públicos romanos como o foro, a basílica, o teatro e os banhos, locais que constituem os monumentos da arquitetura romana.

²² YATES, 2007, p.178-179.

localização das duas entradas laterais do palco. Seis outros determinam, ainda, seis corredores de acesso do auditório, e a principal entrada central, a sétima, é determinada pelo triângulo cuja base indica a posição de *frons scaenae*. Vitruvius compara esses quatro triângulos àqueles inscritos pelos astrólogos no zodíaco, para formar os *trigona* dos signos (triângulos que ligam signos do zodíaco relacionados entre si, uns com os outros). O palco clássico era, portanto planejado de acordo com a *fabrica mundi*, para refletir as proporções do mundo²³ (Anexo1).

A arquitetura, a retórica e o repertório imagético antigos, são associados à crença de que o “homem hermético”²⁴, do Renascimento veneziano, possui “poderes divinos”²⁵, um pensamento receptivo à ideia e à criação do Teatro de Camillo (Anexo 2). O homem é a figura central do mundo. No Teatro da Memória não há público e nem uma peça para ser apresentada, o espectador solitário está no plano inferior que é o lugar destinado aos nobres e também às coisas mais importantes. É desta maneira que a compreensão e a rememoração das coisas que pertencem à *fabrica mundi* são realizadas, como *in spettacolo*. Já o *auditorium* está organizado a partir das sete medidas do mundo e é onde estão localizados os portões imaginários. Camillo descreve a organização da memória proposta em seu Teatro com a subida feita pelo homem a uma montanha:

Esta disposição, elevada e incomparável, não apenas conserva para nós as coisas, as palavras e as artes que lhe confiamos, de modo que as encontramos prontamente quando precisamos delas, mas nos dá também uma sabedoria verdadeira, com a qual atingimos o conhecimento das coisas a partir de suas causas e não de seus efeitos. Isso pode ser melhor compreendido pelo seguinte exemplo. Se nos encontrássemos em uma vasta floresta e desejássemos ver toda a sua extensão, não poderíamos fazê-lo de nossa posição no interior da floresta, pois nossa visão ficaria limitada a uma pequena parte, devido às árvores em nossa volta, que nos impediriam uma visão mais distante. Mas, se perto dessa floresta houvesse uma ladeira conduzindo ao alto de uma colina, ao sairmos da floresta e subirmos a ladeira, começaríamos a ver uma grande parte do contorno da floresta e, do topo da colina, vê-la-íamos por inteiro. A floresta é nosso mundo inferior; e a ladeira é o Céu; a colina é o mundo sobreceleste. Para compreendermos as coisas do mundo inferior é necessário ascender às coisas superiores, a partir das quais, olhando de cima para baixo, devemos adquirir um conhecimento mais correto das coisas inferiores²⁶.

O Teatro da Memória é o “primeiro grande marco na história da transformação da arte da memória”²⁷, pois Camillo estava sob a forte influência dos estudos sobre a arte clássica da memória. Além disso, seu conhecimento sobre a

²³ Ibidem, 2007, p. 442-443.

²⁴ Ibidem, 2007, p. 218.

²⁵ Ibidem, 2007, p. 218.

²⁶ *L'Idée del Teatro*, p.p. II-2 *apud* YATES, 2007, p. 187.

²⁷ YATES, 2007, p. 207.

tradição hermético-cabalista é um aspecto importante para a ampla visibilidade que seu Teatro ganha nos ares neoplatônicos do Renascimento veneziano, pois sua construção possui um caráter mágico. Em outras palavras Camillo foi o primeiro dos estudiosos do período renascentista a oferecer à memória oculta um lugar. Esse lugar sólido se concretiza a partir da associação da tradição hermética com as técnicas da arte clássica da memória, dando à retórica também um caráter mágico. Este poder mágico sob a retórica está intimamente ligado à forma como a imaginação é vista no Renascimento. Nesse período a imaginação passa a ser uma faculdade humana importante, superior, que leva o homem ao mundo inteligível, ao contrário da Idade Média que a considerava uma faculdade inferior, e era usada como um recurso da memória para a compreensão das coisas pertencentes ao mundo inteligível pelo homem.

No Teatro da Memória de Camillo a imagem é utilizada como recurso para a apreensão do conhecimento de maneira harmoniosa, adquirindo desta forma características estéticas. Camillo tinha conhecimento da importância das imagens para a memória e sabia que para uma boa lembrança é preciso ter boas imagens, pois elas se fixam mais facilmente na memória à medida que são “impressionantes, emocionalmente eficazes”²⁸ e devem estar relacionadas entre si.

Os portões imaginários são os *loci* da memória onde estão armazenadas as imagens no Teatro de Camillo e a sua disposição está estabelecida a partir dos sete pilares, (as *Sefirot*), da Casa da Sabedoria de Salomão. E sua divisão se estabelece levando em conta os conhecimentos adquiridos por Camillo através dos estudos da tradição hermético-cabalista, onde se encontra o “mundo sobreceste das Sefirot ou emanções divinas, o mundo celeste intermediário das estrelas, e o mundo subceste ou elementar”²⁹. Esses três mundos, que fazem parte das divisões ou medidas estabelecidas por Camillo, são sete colunas e cada coluna tem sete divisões, que estão sob a influência dos astros. As *Sefirot* representam as causas primeiras, mais precisamente as ideias e o Teatro da Memória foi construído a partir deste preceito. Para Camillo elas representam os lugares eternos. O sistema mnemônico de Camillo segue os princípios da arte clássica da memória, entretanto, sua organização e construção representam a “ordem da verdade eterna”³⁰, e o mundo pode ser rememorado através de uma organicidade das partes onde a ordem eterna conseqüentemente, se faz presente.

²⁸ Ibidem, 2007, p. 315.

²⁹ Ibidem, 2007, p. 180.

³⁰ Ibidem, 2007, p. 181.

Os sete graus do Teatro de Camillo estão sob a influência de seus respectivos planetas e são organizados da seguinte maneira: no primeiro grau estão os planetas, pois suas imagens são apreendidas mais facilmente pela memória, sendo que cada um deles está associado a uma *Sefirot* e a um anjo, que representam o mundo sobreceleste, o mundo das ideias. Os planetas também desempenham o papel de condutor do homem no mundo intermediário para os dois outros mundos: para cima, seguindo para o “mundo sobreceleste das Idéias, das *Sefirot* e dos anjos”³¹ em direção à Casa de Salomão, ou ainda para baixo, em direção “ao mundo subceleste e elementar”³². No Teatro, o mundo sobreceleste está no plano inferior, e o mundo subceleste no plano superior. No segundo grau seis colunas possuem a imagem d’O Banquete, que está relacionado ao primeiro dia da Criação e aos seus elementos de forma simples e pura. No segundo grau da quarta coluna está a imagem de Apolo, que representa as proporções harmoniosas das coisas perfeitas e do mundo. A Caverna, no terceiro grau, tem relação com a Caverna homérica e está associada a uma etapa mais evoluída da criação e às coisas criadas a partir da mistura dos elementos, a *Elementata*. O quarto grau, As Górgonas, representa o homem interior, sua mente e alma, de acordo com a visão cabalista do homem como imagem e semelhança de Deus. A imagem das três irmãs com um só olho é uma referência às três almas humanas: a primeira é *Nefele* a alma mais baixa, vizinha e companheira do corpo, próxima da carne e de todas as paixões; a segunda é *Ruach* a alma do meio, racional, e é chamada pelo nome do Espírito Santo, *Ruach*; e a terceira é *Nessamah*, chamada de diferentes maneiras, o sopro, o lume, a porção superior, a mente ou o intelecto agente (ALMEIDA, 2005). O quinto grau, é o lugar da imagem de Pasífae e o Touro, que simbolizam as coisas e as palavras, o homem inferior e o homem exterior; também representa as partes do corpo e os doze signos do zodíaco, e a passagem da alma por todas as esferas, do alto para o baixo. No sexto grau as operações que o homem pode executar naturalmente sem a ajuda de qualquer artifício, são representadas, pelas Sandálias de Mercúrio que simbolizam a realização das tarefas designadas pelos deuses. O sétimo grau, é destinado a Prometeu, e corresponde à religião, ao direito, a todas as artes nobres e vulgares, à ciência, a Deus e ao homem. Esta é a imagem mais elevada do Teatro.

³¹ Ibidem, 2007, p. 181.

³² Ibidem, 2007, p. 181.

No capítulo nono dos Provérbios, Salomão diz que a sabedoria construiu para si uma casa e fundou-a sobre sete pilares. Essas colunas, que significam a eternidade mais estável, devem ser interpretadas como as sete Sefirot do mundo sobreceste, que são as sete medidas da estrutura dos mundos celeste e inferior, em que estão contidas as Idéias de todas as coisas de ambos os mundos, celeste e inferior³³.

As sete colunas, seus planetas, suas Sefirot e seus anjos estão dispostas na forma semicircular no Teatro da Memória de Camillo, da esquerda para a direita: na primeira coluna está a Lua ou Diana associada à *Sefirot* Marcut e ao anjo Gabriel. Mercúrio é o planeta da segunda coluna, sua *Sefirot* é Iesod e seu anjo Miguel. Na terceira coluna está Vênus, a *Sefirot* Hod Nisach e o anjo Honiel. Na quarta coluna, o Sol é substituído pela imagem d'O Banquete e na coluna não há *Sefirot* e nem anjo. O planeta Marte está localizado na quinta coluna, com a *Sefirot* Gabiarah e anjo Camael. Na sexta coluna Júpiter, Chased e Zadchiel. Na sétima coluna Saturno associado à *Sefirot* Bina e ao anjo Zaphchiel. Entre cada uma das colunas há uma passagem de acesso (Anexo 3).

O segredo da *Idea* de Camillo está na junção que ele estabeleceu entre as “crenças herméticas com as técnicas da arte da memória”³⁴. O espectador ao entrar no Teatro da Memória de Camillo tem a sua imaginação estimulada pelas imagens mitológicas e astrais. E como foi tido anteriormente, são estes aspectos que elevam o Teatro a uma condição mágica. O Teatro Olímpico de Vicenza, construído nos anos de 1580, é um exemplo das influências tanto do teatro clássico quanto da *Idea* do Teatro de Camillo e a sua construção não altera tanto a planta do teatro vitruviano, quanto foi alterada no Teatro de Camillo, as imagens mitológicas usadas no *frons scaenae* são muito elaboradas e os quatro triângulos equiláteros aparecem na reconstrução feita por Palladio, ilustrada pelo comentário de Daniele Barbaro. É uma construção que mantém um caráter irreal (Anexos 4, 5, 6 e 7).

Entre os séculos XVI, XVII e XVIII outros estudiosos e interessados na arte da memória criaram seus próprios sistemas mnemônicos, entre eles estão os ingleses John Dee (1527-1609) e Robert Fludd (1574-1637), e o italiano Giordano Bruno (1548-1600). Entre esses homens e Giulio Camillo, respeitando as particularidades de cada sistema, a filosofia, a crença e a época de seus criadores, existe a memória como “a raiz comum”³⁵ para a criação e o desenvolvimento de seus sistemas mnemônicos.

³³ *L'Idea del Teatro*, p. 9 *apud* YATES, 2007, p. 180.

³⁴ YATES, 2007, p. 376.

³⁵ YATES, 2007, p. 302.

É a memória como raiz da criação de um sistema mnemônico que leva-me a visualizar o filme *O Bebê Santo de Mâcon* de Peter Greenaway, como um sistema mnemônico. Nele o espectador localiza-se no mesmo lugar destinado aos nobres no Teatro de Camillo assim como no Teatro Vitruviano: no lugar mais baixo, bem próximo dos acontecimentos, no palco. E conforme a trama desenvolve-se ele é convidado a caminhar por uma construção (*locus*) e subir os seus degraus imaginários (*auditorium*), como o orador no Teatro de Camillo. Suas imagens (*imagines*) possuem forte apelo emocional, estão quase sempre sob pouca luz, muitas vezes transformam-se em verdadeiras pinturas, e estão ordenadas de tal maneira que o espectador que é também a plateia, senti-se estimulado a imaginar, a buscar pelos significados das mensagens guardadas por Greenaway em cada gesto, em cada cena. Além disso, elas estão relacionadas entre si e fixam-se facilmente à memória. Greenaway ao conduzir lentamente o espectador para os mistérios da trama apresentada provoca o seu olhar, a sua alma e o seu intelecto a cada degrau. Este movimento do espectador leva-o ao encontro do mundo inferior e do mundo superior, ações que ajudam a configurar o sistema mnemônico greenawayano. Seus cenários, ou portões imaginários, estão tomados por imagens que levam o espectador a percorrer uma subida imaginária rumo ao conhecimento, e a organização da trama faz com que o espectador rememore acontecimentos há muito fixados na memória do homem. Almeida (2005) escreve: “um percurso de iniciação aos conhecimentos e mistérios do divino das suas manifestações na natureza, no homem e nas coisas, e no mundo que o homem fabrica”. O homem e a natureza são uma única coisa.

**OS EMBLEMAS MORAIS DE ANDREA ALCIATO
E AS ALEGORIAS DE CESARE RIPA**

O Emblema pertence à memória, está dotado de emoção e é capaz de reduzir as coisas intelectuais às coisas sensíveis, têm caráter didático e moral, e algumas vezes a imagem está direta ou indiretamente ligada às palavras, em outras pode ser apenas imagem. Entre os temas abordados estão a religião, a política, a história, a moral, a mitologia, a astrologia. A palavra Emblema vem do verbo grego “*Emballo*, que significa encaixar, e é o mesmo que encaixe, ou labor. É o Emblema: uma pintura, que significa aviso comum sob, alguma figura ou muitas”³⁶.

Os livros de emblemas são de origem renascentista e durante o período barroco, no século XVII, foram muito difundidos pela religião católica com a intenção de ensinar o indivíduo sobre a fé e o comportamento humanos. Diante da teatralidade da época e do desejo de persuasão o emblema, assim como a alegoria agem como “complementos cênicos”³⁷ e reforçam os “motivos religiosos e morais”³⁸ do Barroco. De todas as fontes para as pesquisas sobre a Emblemática, a mais utilizada é a dos emblemas moralizantes de Andrea Alciato.

Alciato nasceu em Alzate nas cercanias de Milão, no ano de 1492, foi jurista, professor de direito na Itália e na França, faleceu no ano de 1550. A *Emblemata* ou *Emblematum liber* foi publicada pela primeira vez em 1531, em Augsburg, na Alemanha. Outras publicações foram realizadas entre os anos de 1531 e 1621, e a cada publicação da *Emblemata* novos emblemas eram acrescentados. Em Veneza no ano de 1546 foi publicada uma edição da *Emblemata libellus*, onde oitenta e seis novos emblemas foram acrescentados. A *Emblemata*, publicada em Pádua em 1621, reúne duzentos e doze emblemas acompanhados de imagens. Esta edição é a que pareceu-me mais adequada para a minha pesquisa, além de reunir um número maior de emblemas a forma como a maioria deles estão representados levou-me a vê-las como se as imagens estivessem dentro de pequenos teatros.

Os emblemas escolhidos estão ordenados conforme a numeração que eles trazem na *Emblemata* de Alciato. Todos têm uma imagem e texto, sendo que no texto original, apresentam-se em versos com rima e outros aparecem como diálogo entre o autor e o leitor ou entre o leitor e o personagem do tema. As legendas, traduções para os textos de cada emblema, foram feitas considerando traduções anteriores dos textos originais em outras línguas. De acordo com o que foi pesquisado sobre as traduções e as

³⁶ RENGIFO (séc. XVI), cit. por HATHERLY, 1983, p.220.

³⁷ ARGAN, 2004, p. 38.

³⁸ Ibidem, 2004, p. 38.

interpretações, é necessário que algumas adaptações sejam feitas para que a compreensão do sentido moral dos emblemas seja realizada pelo leitor.

Os emblemas atuam como um jogo adivinhatório e aconselha o leitor de acordo com a imagem escolhida, como uma possibilidade de conhecimento do invisível e do mágico pelo homem. Um jogo, um artifício, um simulacro, um universo para o homem interpretar com regras, mas também com liberdade e como um estímulo à imaginação. Por exemplo:

Na *Emblemata* de Alciato, o Emblema VII intitulado *Não a ti, mas a Religião*³⁹ (Figura 2), encaixa-se como um aviso moral para o comportamento vaidoso da falsa mãe do Menino Santo, a Virgem que envaidece-se com as regalias que a santidade do menino pode oferecer-lhe. Para a interpretação deste emblema busco suporte nas seguintes referências, sobre as figuras e objetos, no *I Dizionario dell' Arte: Simboli e allegorie* de Matilde Battistini, edição do ano de 2003 e no *Dicionário de símbolos* de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, da edição do ano de 1991, no próprio texto, *explicatio*, do emblema e associado a estas fontes as minhas percepções do filme.

No Emblema um asno carrega sobre o seu dorso a imagem de uma Deusa, reverenciada e adorada por onde passava. Ela traz na mão direita um galho seco, ou um ramo, que simboliza a música cósmica que ele exala afastando a tristeza daqueles que a ouve; na mão esquerda uma Arca, que é símbolo da presença e da morada de Deus, da salvação do mundo e de todos os pecados, a arca é também a representação da Igreja; possui três divisões que estão associadas à representação da Trindade, que é o Pai, o Filho e o Espírito Santo, e do corpo do homem juntamente com as suas medidas e suas virtudes. Refere-se também ao coração do homem, como um recipiente capaz de processar metais, onde ocorre a transmutação do ser humano em um ser divino. Além disso, representa o lugar onde está guardado o segredo do conhecimento e da vida. O animal vendo tantas pessoas ajoelhadas diante dele começou a envaidecesse. Ora a figura do asno é vista como símbolo da ignorância, ora pode ser interpretada como um emblema da obscuridade e de fortes influências satânicas, associado ao sexo, à libido e a uma vida terrestre cheia de paixões. “A arte do Renascimento pintou diversos estados d’alma com os traços de um asno: o desencorajamento espiritual de um monge, a depressão moral, a preguiça, o deleite melancólico, a estupidez, a incompetência, a teimosia”⁴⁰. Para os alquimistas o asno era um demônio que possuía três cabeças,

³⁹ *Non tibi sed Religioni*. ALCIATO, 1621. Livre tradução.

⁴⁰ CHEVALIER; GHEERBRANT. 1991, p. 93-94.

fazendo referência aos três princípios da natureza: a primeira cabeça era mercúrio, a segunda o sal e a terceira o enxofre, mas o asno é também símbolo do sagrado em muitas tradições. O guia vendo o asno envaidecesse, açoitou o animal dizendo: “não é a ti animal que eles reverenciam, mas a Deusa que tu carregas”. O guia é aquele que conduz o asno para a realidade, retirando-o dos seus devaneios.

A figura da Deusa neste emblema associa ao personagem do Menino Santo, no filme *O Bebê Santo de Mâcon*, pois ele é aquele que temporariamente oferece à Virgem, momentos de glória, assim como a Deusa ao passar por entre o povo. A Virgem, como a suposta mãe do Menino Santo, tomada pela vaidade considera-se um ser também especial e assim sendo deve ser também referenciada. O asno é a teimosia e a estupidez da falsa mãe, ao mesmo tempo em que é a representação da obediência da lei vigente, sob o comando do Estado e da Igreja, no filme respectivamente estão associados aos personagens do Príncipe e do Bispo. Os que não adaptam-se à lei vigente será punido; o guia é aquele que serve à Igreja e ao Estado, aquele que executa uma ordem, como os soldados por exemplo, ou ainda aquele que alerta, que traz a realidade para perto, como os personagens da Ama e da verdadeira Mãe do bebê que criticam os atos de exploração da santidade do menino pela Virgem, ou ainda o personagem do Menino Santo que prevê o castigo que cairá sobre eles:

*Posso ver um país virginal frutificando na primavera,
com flores, danças e mulheres que dormem com seus esposos.
Posso ver para nós dois o futuro mais animado e audaz.
Posso ver para nós dois o futuro mais animado e perigoso.
Posso ver o infortúnio dos nossos inimigos.
Posso ver o deleite de nossos inimigos.
Posso ver fama.
Posso ver infâmia.
Posso ver ouro.
Posso ver a morte.
Seremos ricos.
Serás miserável.
O prazer será meu.
O sofrimento será seu.
E por que não para ti?
Porque eu estarei morto.
O que você sabe?
É só uma criança.⁴¹*

O galho seco de qualidades mágicas é como o Menino Santo, aquele que trará à cidade de Mâcon a prosperidade, a fertilidade, a salvação. O palco onde está localizado o espectador de Greenaway é como o espaço que deve ser percorrido para

⁴¹ GREENAWAY, 1993, texto extraído do filme *O Bebê Santo de Mâcon*.

acessar o mundo das coisas inferiores e o mundo das coisas superiores, o conhecimento contido na arca. Por fim como em um jogo em que escolhe-se uma imagem e no qual a sentença é a própria imagem quem oferece: desejar aquilo que não pertence à sua natureza pode trazer muitos infortúnios.

Além das correspondências com os emblemas, no filme *O Bebê Santo de Mâcon* é possível encontrar também similitudes dos personagens com as alegorias, que é o outro artifício moralizante usado no Barroco. A alegoria é um recurso normalmente usado para potencializar o conteúdo de um texto literário. As alegorias constituem a *Iconologia* que por sua vez preocupa-se com o significado das imagens e procura explicar o uso destas imagens em um determinado contexto (MANERO, 1996). As alegorias escolhidas para essa pesquisa estão no livro *Iconologia* de Cesare Ripa, uma reedição de 1992, da edição do ano de 1618, publicada em Pádua.

Cesare Ripa nasceu em Perugia no ano de 1560 e faleceu por volta do ano de 1622. Durante anos trabalhou para o Cardeal Antonio Maria Salviati, em Roma, o que lhe proporcionou contato com homens influentes do seu tempo, e muitos deles serviram de inspiração para algumas de suas alegorias. No ano de 1593 foi publicada a primeira edição de sua *Iconologia*, dedicada ao Cardeal. Em 1603 uma nova edição foi publicada e desta vez acompanhada de imagens. Entre os anos de 1603 e 1625 muitas outras publicações de sua *Iconologia* foram realizadas. Para escrever e pensar sobre as alegorias recorro às palavras do próprio Cesare Ripa, que explica no *Proêmio*, da edição de 1613, os tipos de imagens e as regras nas quais elas estão submetidas:

Deixando de lado as Imagens das quais se serve um Orador e aquelas outras tratadas por Aristóteles, no terceiro livro de sua *Retórica*, falarei apenas das que são próprias dos Pintores e de todos os outros que fazem uso da cor ou de qualquer outro meio visível pelo qual tentam representar algo diferente daquilo que à primeira vista aparece, e que com alguma outra coisa corresponde-se; que assim como estas são capazes de persuadir somente pelos olhos, e aquelas por meio das palavras movem as vontades; e que também encerram as metáforas das coisas exteriores ao homem, assim como todas aquelas coisas que com ele relacionam-se, quer dizer, as coisas essenciais⁴².

Ripa refere-se, no primeiro momento às imagens criadas pelos antigos para encobrir os mistérios e uma parte da filosofia sobre a geração de corrupções das coisas naturais, e depois às imagens com as quais o homem relaciona-se através de conceitos,

⁴² *Proêmio* da edição do livro *Iconologia* de Cesare Ripa, publicado em Siena no ano de 1613. Livre tradução de Lucia Aparecida Felisberto Santiago. In Ripa, Cesare. *Iconologia*. Tomo I. Traducción del italiano: Juan Barja, Yago Barja. Traducción del Látin y Griego: Rosa Ma. Mariño Sánchez-Elvira, Fernando García Romero. Prólogo Adita Allo Manero. Ediciones Aka, S.A. Madrid: 1996. p.46-50.

de hábitos e da repetição de ações individuais. Sobre o conceito diz que ele possui duas classes: uma que consiste em afirmar ou negar alguma coisa a respeito de alguém e outra não. A primeira classe está relacionada à composição dos emblemas, e a segunda, está presente na arte de dar forma àquelas imagens que fazem parte do discurso, e relacionam-se com as definições, os vícios e as virtudes, com as quais estabelecem correlações. A alegoria pertence à segunda classe. Em seguida explica sua escolha pela figura humana para a representação de suas alegorias. Para ele ao representar as qualidades humanas a própria figura do homem deve servi como base, de maneira a fornecer uma maior adequação entre a definição e o conceito estabelecidos. Para definir as alegorias, destaca os seguintes princípios: a disposição, que é a expressão de um estado psíquico, expresso no rosto ou na atitude da figura, levando em conta a posição da cabeça, a expressão de alegria ou tristeza, a posição dos braços, das mãos e das pernas, suas roupas entre outros; e a qualidade, que é um conjunto de elementos essenciais para a composição da figura como a cor da pele, sua aparência física, e sua idade; e afirma que as definições escritas devem ser feitas com poucas palavras, assim como as imagens que venham a acompanhar a descrição. Aponta ainda que as imagens tanto de uma classe quanto da outra possuem quatro raízes para a sua formação: a Matéria, a Causa Eficiente, a Forma e o Fim, e que a diversidade de tais imagens deve-se ao fato de que cada autor as representa de um modo particular, e que mesmo sendo diferentes elas designam a mesma coisa. Como por exemplo: “por similitude com a Fortaleza pinta-se uma Coluna, pois esta sustenta todas as pedras da construção e ainda o edifício que está sobre ela, sem vacilar nem mover-se; assim se diz da força do homem, que ele deve sustentar todos os trabalhos e todas as dificuldades sem vacilar”⁴³.

Nas alegorias de Cesare Ripa escolhidas para compor este trabalho vejo similitudes entre suas representações e as imagens apresentadas por Greenaway. Estas imagens que constituem os fotogramas estão muito próximas da representação pictórica, motivo pelo qual elas podem ser transformadas em alegorias. As figuras 15, 18, 19, 22, 23, 26, 27, 28 e 30 que compõem a lista das alegorias, da minha pesquisa, possuem legendas da tradução realizada por Milton José de Almeida (2005), as demais legendas das alegorias apresentadas são textos de livre tradução. Uso como referência as obras já citadas, para a leitura do emblema *Não a ti, mas a Religião*, associadas à minha percepção destes fotogramas ou imagens e, conseqüentemente alegorias.

⁴³ Idem. 1996, p.48.

No filme há um homem de vestes vermelhas, sentado em um andor, ele é carregado por soldados durante o filme de um cenário para outro, tem uma barba curta, não é muito jovem, mas também não é muito velho. Este personagem não tem uma participação com diálogos e não se interage com os outros personagens, mas encontra-se sempre no palco, e está presente nas sequências mais marcantes do filme. Em alguns momentos ele parece-me a voz do Menino Santo, e em outros ele é uma das vozes do coro, ou ainda o orador que anuncia as vestes sagradas. À sua frente no andor há um livro, que representa a sabedoria, e de modo mais amplo o universo, e ainda o segredo divino. Neste caso o livro está aberto e assim é visto como a matéria fecundada. O personagem está sempre atento e porta-se como um juiz, que observa, ouve e julga, seus gestos são moderados. Encontro similitudes entre este personagem e a alegoria do Juízo (Figura 20) na *Iconologia* de Cesare Ripa.

Na alegoria do Juízo vê-se um homem velho desnudo, sentado sobre o arco-íris, que traz em suas mãos um esquadro, uma régua, um compasso e um nível. O Juízo consiste no conhecimento realizado com o devido rigor, nascendo diretamente do intelecto, como os instrumentos indicados foram idealizados pelos artífices para representar mais precisamente as formas geométricas; bem se representa com eles o discurso, assim como a escolha que deve fazer o gênio humano para conhecer ou julgar todas as coisas. Para explicar o significado do arco-íris é preciso que quem tentar subir os degraus das ações humanas, sejam elas quais forem, há que adquirir, à base de muitas experiências, o imprescindível juízo, que resulta delas, assim como o arco-íris tem a aparência formada pela aproximação e reunião de diversas cores, em virtude do efeito produzido pelos raios solares.

O homem velho de cabelos brancos é sinal da eternidade, no filme a eternidade materializa-se à medida que a morte dos personagens em evidência acontece, e sinaliza o fim. O arco-íris é o caminho ou a mediação entre o céu e a terra, a ponte entre os mundos, referindo-se às relações entre os deuses e o homem como uma linguagem divina, e por fim representa a alma dos soberanos que ascende ao céu. O Menino Santo é a ponte entre os dois mundos, e como Santo criado pela irmã vaidosa representa a esperança do povo de Mâcon, a salvação. Os braços é uma representação da força, do poder e também do socorro concedido da proteção divina ou como instrumento da justiça, do castigo. No filme o braço erguido, do Menino Santo dá ao povo bênçãos, consagra a prosperidade e a abundância. O compasso e o esquadro instrumentos da alegoria do Juízo evocam o Céu e a Terra. O primeiro significa retidão,

e é um atributo das atividades criadoras, refere-se também ao ciclo de uma existência quando cria um círculo ao mover-se, e um instrumento de medida da concordância e da correspondência, e refere-se também às virtudes da Prudência, da Justiça, da Temperança e da Verdade; e o segundo indica o espaço através da horizontalidade e da verticalidade, mas também o cumprimento das leis, e nele está contido o nível que refere-se às duas colunas do templo de Salomão. À régua confere o significado da ideia, da medida do ser e da sua realização. As características atribuídas aos instrumentos que estão nas mãos do homem velho desnudo da alegoria do Juízo de Ripa, tornam-se presentes através dos vícios e das virtudes dos personagens alegóricos criados por Greenaway; e o homem de vestes vermelhas, que assemelha-se a um juiz compenetrado e observador à espera do momento certo para julgar, é como o orador no Teatro da Memória de Giulio Camillo, que circula silenciosamente em busca das imagens de apelo afetivo e emocional que possam estimular a sua imaginação e levá-lo à rememoração, para o personagem o estímulo leva-o à rememoração da história do Cristo.

**ILUSTRAÇÕES:
EMBLEMAS E ALEGORIAS**

Figura 1 - A falsa religião



Legenda - Uma bela prostituta veste o manto de cor púrpura resplandecente, que significa o emblema da honra. Ela oferece vinho numa taça reluzente, alastrando a embriaguês entre os homens. Assim é que a Babilônia, atrai as pessoas com seus encantos e sua falsa religião.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema VI. Livre tradução.

Figura 2 – Não a ti, mas a Religião



Legenda - O asno carrega sobre o seu dorso a imagem de uma Deusa, que era reverenciada e adorada por onde passava. O animal vendo essa gente ajoelhada diante dele começou a envaidecesse, mas o seu guia lhe açoitou dizendo: “não é a ti animal que eles reverenciam, mas a Deusa que tu carregas”.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema VII. Livre tradução.

Figura 3 - Grama



Legenda - O senado romano outorgou a Fabius uma coroa de grama. Grama, também chamada dente de cão, da qual antigamente eram feitas as coroas gramíneas ou cínicas e da qual a andorinha fazia o seu ninho. Erva dedicada a Saturno e a Marte, que quando foi usada por Glaucus o ressuscitou e o tornou Deus. Esta planta tem muitos poderes e é por todos considerada uma marca de saúde e proteção.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema XXXVI. Livre tradução.

Figura 4 - Resiste e abstém-te



Legenda - Da mesma forma que um homem deve suportar a infelicidade deve também temê-la. Epíteto costumava dizer resiste e abstém-te. Deve-se suportar muitas coisas e manter-se afastado do que não é permitido. Até mesmo o touro acorrentado em sua perna direita se submete à vontade do pastor e se mantém distante das vacas prenhas.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema XXXIV. Livre tradução.

Figura 5 – O simulacro da esperança



Legenda - A esperança está vestida de verde, porque essa cor significa esperança. O menino que está junto dela simboliza o bom acontecimento; na mão tem setas da morte quebradas para dar a entender que aos vivos é dado esperar, mas aos mortos não.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema XLIV. Livre tradução.

Figura 6 - Conversas



Legenda - Por que incomodas o meu sono matinal com o teu canto, andorinha? Por que, pássaro de Daulis, cantar com essa voz incessante? Tereus merecia tornar-se uma poupa, pois ele preferia falar desenfreadamente com uma espada, em vez de arrancá-lo pela raiz.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema LXX. Livre tradução.

Figura 7 – O amuleto da sexta-feira



Legenda - A Deusa Cypris envolve o corpo de Adonis com folhas de alface, ferido que foi pela fera selvagem. As folhas amortecem a sua dor mais do que as forças afrodisíacas podem estimulá-lo.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema LXXVII. Livre tradução.

Figura 8 - Lascivia



Legenda - O branco animal representa provavelmente a auto-indulgência e a licenciosidade. Ele possui um aspecto fortemente erotizado e demonstra ter apetites sexuais? Por que as mulheres adornam o corpo com a sua pele? Muitas pessoas o chamam de rato Sarmatian, que é famoso pelo musk árabe, o seu óleo perfumado.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema LXXIX. Livre tradução.

Figura 9 – As coisas doces podem amargar



Legenda - Este emblema ensina como as coisas doces se tornaram amargas, porque aquele menino, quando sua mãe estava ausente ao ver umas abelhas achando que eram aves, foi para pegá-las. Em lugar do mel as abelhas deram-lhe o fel, morderam-no todo.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema CXII. Livre tradução.

Figura 10 – O bom cidadão



Legenda - Os cidadãos põem em Trasibalo uma coroa de oliva na cabeça para aliviar-lhe a fadiga de ter tanto trabalhado pela paz dos cidadãos da sua cidade, porque a oliveira é sinal de paz.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema CXXXV. Livre tradução.

Figura 11 - Nobres e generosos



Legenda – Os árcades usavam ornamentos em forma de meia-lua, porque acreditavam serem eles os primeiros homens na terra e mais velhos do que a lua.

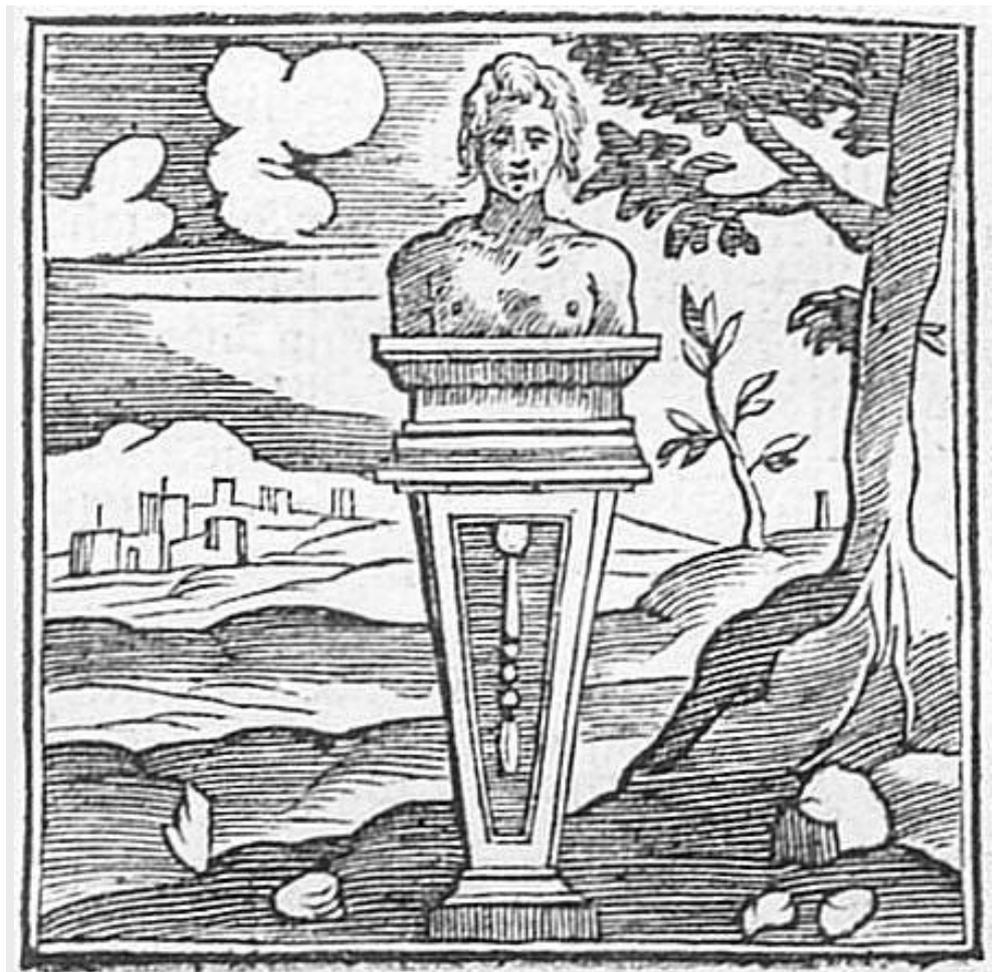
Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema CXXXVII. Livre tradução.

Figura 12 – A audiência do bom Príncipe



Legenda - Uma assembleia de homens com as mãos decepadas presidida por um Príncipe cego. Entre os juízes, o Príncipe cego dá entender que aquele que julga não há de ter olhos para respeitar a este ou àquele, senão que só lhe basta ter ouvidos. Então para demonstrar como hão de ser constantes e não parciais, têm as mãos cortadas para dar a entender que a justiça não se faz com as próprias mãos.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema CXLV. Livre tradução.

Figura 13 - *Terminus*

Legenda – Uma coluna de pedra fixada no solo, como um cubo inabalável. Sobre ela está uma imagem de mulher com os seus curtos e encaracolados cabelos. O seu semblante parece dizer que não se curva a ninguém. Assim é Terminus, o único limite que governa os homens.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema CLVIII. Livre tradução.

Figura 14 – Graças



Legenda - As três graças servem à Vênus e a seus prazeres. São filhas de Júpiter e Eurynome. Euphosine traz a alegria, Aglaia o esplendor e Phytos a persuasão. Seus corpos nus representam a beleza, a inocência e a simplicidade. Seus pés alados conferem-lhes agilidade.

Fonte: Andrea Alciato. *Emblemata*, 1621. Emblema CLXIII. Livre tradução.

Figura 15 – Domínio de Si Mesmo



Legenda: Homem que se senta sobre um leão e o segura com o freio, atijando-o com a outra mão. O Leão representa o ânimo, e a razão deve segurá-lo com o freio ou incitá-lo, caso se mostre lerdo e sonolento.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618. In Almeida, 2005, p. 192.

Figura 16 – Europa



Legenda: Mulher jovem ricamente vestida com vestes reais de muitas cores, com uma coroa sobre a sua cabeça, sentada entre duas cornucópias cruzadas - uma está com frutas sortidas, grãos, milho, pães, arroz e similares e a outra contém uvas brancas e escuras. A mão direita sustenta um belo templo; com o dedo indicador da mão esquerda, mostra muitos reinos e cetros, coroas e guirlandas. Do outro lado está um cavalo com troféus, escudos e muitas armas e ainda um livro; sobre ele vê-se uma coruja e ao fundo diversos instrumentos musicais, um esquadro, alguns formões, uma paleta de cores e ainda alguns pincéis usados pelos pintores. O nome Europa foi tomado de Europa, filha de Antenor, Rei dos Fenícios, que foi raptada e conduzida por Júpiter à ilha de Candia. A coroa que tem sobre a cabeça mostra que a Europa é sempre superior e Rainha de todo o mundo. É pintada sobre as duas cornucópias da abundância, desfrutando da sorte de ter todo tipo de frutos, como mostra Estrabão em seu livro 2. Esta parte é a mais fecunda de todas as outras e sua representação erguendo um Templo com a mão direita indica que nela está a Religião perfeita e verdadeira, que é muito superior a todas as outras. Com o dedo indicador da mão esquerda mostra reinos, cetros, guirlandas e coroas e outras coisas semelhantes, porque na Europa residem os maiores e mais poderosos príncipes do mundo, como a Majestade Cesárea e o Sumo Pontífice Romano. O cavalo, as armas numerosas e variadas, a coruja

sobre o livro, os instrumentos musicais, demonstram superioridade sobre todas as partes do mundo. O esquadro, pincéis e formões, significam sua abundância no passado e no presente, homens ilustres e inteligentes, tanto gregos como latinos, assim como outros excelentes representantes da pintura, escultura e arquitetura. Europa, segundo conta a lenda, foi raptada por Júpiter disfarçado de Touro, que a levou para a ilha de Candia. É por isso que às vezes também é representada, nas medalhas do livro de Estrabão, como uma donzela montada sobre um touro que a leva consigo.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618, p. 295. Livre tradução.

Figura 17 – Fé Católica



Legenda: Mulher vestida de branco que tem sobre a cabeça um capacete. Segura na mão direita um coração e uma vela acesa, e na mão esquerda tábuas do Velho Testamento e um livro aberto, representando o Novo Testamento. A Fé é uma das Virtudes Teologais, o capacete sobre sua a cabeça, simbolizando que para a verdadeira Fé é preciso manter a inteligência protegida das armas inimigas, são elas: o pensamento dos Filósofos, as sofisticadas alegações dos Hereges e os maus Cristãos. O coração e a vela acesa indicam iluminação da mente que nasce da Fé, afastando a escuridão da infidelidade e da ignorância.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618, p. 127. Livre tradução.

Figura 18 - Fecundidade



Legenda: Mulher coroadada de Mostarda porque os minúsculos grãos dessa planta, sem muito trabalho, crescem de tal maneira, que assim são próprios para sustentar os pássaros que lhes pousam em cima. Ela segura, com as mãos junto aos seios, um casal de Pintassilgos com os filhos dentro do ninho. A seus pés, uma galinha com seus pintinhos recém-nascidos de dois ovos, e uma lebre com suas crias recém-paridas. A fecundidade é a maior felicidade que uma mulher casada pode ter, e esse instinto natural, necessário ao homem para a procriação, também é manifestado nos animais.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618. In Almeida, 2005, p. 194.

Figura 19 – Invenção



Legenda: Mulher jovem, vestida pomposamente de branco, com a inscrição *Non aliunde* [Não de outra parte], porque as invenções devem ser puras, dependerem de si próprias, e não devem servir dos trabalhos alheios. Na cabeça, além de um par de asas, indicando elevação do espírito, terá o adorno de véus de diversas cores, cujos movimentos, belíssimos, mostrarão arte e beleza, significando que as invenções não são uma só, mas devem ser várias e infinitas. Com a mão esquerda, dirigida para baixo segura a imagem da Natureza, de múltiplos seios, fecunda inventora de todas as coisas. Seu braço direito, com pulseiras de ouro, está esticado, dirigido para o alto e com a mão aberta. Representa-se jovem, pois é na juventude que o calor do sangue eleva os espíritos e ascende ao intelecto.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618. In Almeida, 2005, p. 197.

Figura 20 – Juízo



Legenda: Um homem velho desnudo, sentado sobre o arco-íris, traz em suas mãos um esquadro, uma régua, um compasso e um nível. O Juízo consiste no conhecimento realizado com o devido rigor, nascendo diretamente do intelecto, como os instrumentos aqui indicados foram idealizados pelos artífices para representar mais precisamente as formas geométricas; bem se representa com eles o discurso, assim como a escolha que deve fazer o gênio humano para conhecer ou julgar todas as coisas. Para explicar o significado do arco-íris temos de dizer que quem tentar subir os degraus das ações humanas, sejam elas quais forem, há que adquirir, à base de muitas experiências, o imprescindível juízo, que resulta delas, assim como o arco-íris tem a aparência formada pela aproximação e reunião de diversas cores, em virtude do efeito produzido pelos raios solares.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618, p.160. Livre tradução.

Figura 21 - Libido



Legenda: Mulher de vestes transparentes ou lascivas, sentada e apoiada no cotovelo esquerdo, para mostrar que o ócio fomenta em grande parte a libido. Na mão direita, empunha um escorpião, porque os astrólogos relacionam a eles as partes pudendas do corpo. Ao seu lado esquerdo, com cachos de uva, uma videira que se enrosca em outra árvore (esta alude à árvore do Éden e sua simbologia relativa ao pecado da carne), e um bode, ambos representando a libido excitada e as inclinações libidinosas das ações de Vênus.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618. In Almeida, 2005, p. 198.

Figura 22 – Morte



Legenda: Uma mulher pálida, de vestido preto e com os olhos fechados, que simbolizam a morte, pois estão privados da luz. Em várias passagens do livro II da *Eneida* de Virgílio pode-se ler: *Demisere neci; nunc casum lumine lugent* [Enviaram-no à morte; agora choram aquele que está privado da luz]. Também Lucrecio o diz em seu livro V: *Dulcia linquebant lamentis lumina vitae* [Lamentando-se deixavam a doce luz da vida]. Outra explicação para este símbolo é que, assim como o sonho é uma morte breve, a morte é por sua vez um largo sonho, utilizando-se o sonho como representação da morte em diversos textos das *Sagradas Escrituras*.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618, p. 302. Livre tradução.

Figura 23 - Mundo



Legenda: Pan, com a face caprina vermelha afogueada, cornos na frente, voltados para o céu, a barba pendente para o peito. Tem uma pele de pantera que lhe cinge o peito e as costas, e segura com uma das mãos um báculo, à guisa de pastor, e com a outra mão segura uma flauta de sete canas. É caprino em sua metade inferior, pois representa a terra dura, áspera, desigual, coberta de infinitas plantas, e também a libido. Pan é palavra grega que, em nossa língua, significa totalidade, o universo, e os antigos entendiam os cornos de Pan, voltados para o alto, como figuras do Sol e da Lua. A face afogueada significa o fogo puro que está acima dos elementos, nos limites com as esferas celestes. A barba, mostra que os dois elementos superiores, o ar e o fogo, são de natureza e força masculinas e difundem as próprias impressões, de natureza feminina. A pele de pantera pintada representa a oitava esfera, a esfera das estrelas fixas, toda cheia de estrelas claríssimas.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618. In Almeida, 2005, p. 200.

Figura 24 - Perfeição



Legenda: Mulher vestida de ouro está dentro do círculo do Zodíaco; na mão esquerda segura um compasso com o qual desenha um círculo, que aparenta estar quase todo acabado. Suas vestes douradas simbolizam a perfeição do ouro e de outros metais. Enquanto o compasso e o círculo que representa mostram a mesma perfeição que é própria desta figura matemática, como imaginavam os Antigos (segundo ressalta Piério Valeriano em seu livro 39), depois de realizar um Sacrifício, devia traçar-se um círculo que banhasse e rodeasse todo o altar com sangue da vítima, depois recolher esse sangue em um vaso com extrema devoção e pronunciar em grego a palavra sagrada *Teleiesthai*, ou seja, finalizado. Esta figura em todas os seus detalhes é perfeita. E quanto à esfera do Zodíaco, é o símbolo conhecido da razão, sendo muito apropriado e conveniente usá-lo como medida das ações perfeitas.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618, p. 347. Livre tradução.

Figura 25 - Perigo



Legenda: Um jovem que, num caminho cheio de mato, pisa em uma serpente prestes a morder-lhe a perna. Está, também, próximo a cair em um precipício à sua frente, e, atrás, à esquerda, há uma corrente de água. Apóia-se num frágil caniço, significando a fragilidade da nossa vida, durante a qual nos apoiamos muitas vezes em coisas frágeis e arruinadas. No céu vêm-se raios o que mostra que o perigo também está na influência dos céus, e não só na terra e nas águas.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618. In Almeida, 2005, p. 201.

Figura 26 - Prazer



Legenda: Jovem alado, com cabelos dourados anelados, em que se vêem muitas flores e circundados de pérolas. Serão perfumados e ondulados com arte, signos de delicadeza e lascívia. Pérolas e flores são incitamentos ao prazer. As asas serão de diversas cores e mostram que o prazer vai logo ao fim, e foge. A harpa, por causa da doçura de seu som, relaciona-se com a Vênus e as Graças, e como essas, deleita os ânimos e entretém os espíritos. Os sapatos de ouro convêm aos prazeres, para mostrar que o ouro tem pouco valor se não servir para satisfazer os apetites. Uma Sereia, que engana os marinheiros, mostra que o prazer, com sua aparente doçura, leva os seus seguidores à ruína, como indica o galho seco à direita.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618. In Almeida, 2005, p. 202.

Figura 27 - Prudência



Legenda: Mulher com elmo dourado na cabeça, significando o engenho do homem prudente e armado de sábios conselhos. O elmo está circundado por uma guirlanda de folhas de mirto, que denota que o homem sábio e prudente não deve fazer as coisas antes do tempo, mas sim ordená-las com juízo. Ela tem duas faces. Na mão esquerda segura um espelho, no qual, olhando-se, contempla a si própria, e significa que, para regular suas ações, o prudente precisa se conhecer e corrigir-se. Na mão direita, segura a lança e domina a serpente. Aos pés terá um cervo de cornos longos, que significa a mesma coisa: suas pernas longas, em quanto o incitam à corrida, o peso de seus cornos o retardam, pois podem enredá-lo nos arbustos da selva, que representa o mundo escuro, perigoso e confuso dos instintos.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618. In Almeida, 2005, p. 203.

Figura 28 - Sapiência Divina



Legenda: Em pé, sobre um cubo, uma mulher de belo e santíssimo aspecto, vestida de branco, com armadura e elmo, sobre o qual está um galo. Tanto das suas têmporas como do seu elmo saem raios da Divindade. Na mão direita tem um escudo redondo, com o Espírito Santo no centro. Na mão esquerda traz um livro da Sapiência do qual pendem sete marcadores (sete pilares da sabedoria). Sobre o livro está o Cordeiro Pascal.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618. In Almeida, 2005, p. 204.

Figura 29 – Segredo



Legenda: Mulher de rosto sério, vestida de preto, traz com a mão direita um anel à boca, como que para deixá-la selada. Ademais, aos seus pés vê-se a figura de uma rã. Seu vestido preto simboliza a constância e a confiança que merece, pois a cor preta nunca se transforma em outras cores. Assim também, uma pessoa que é estável e constante não confia seus segredos aos outros, retendo-os com a maior confiança e discrição.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618, p. 400. Livre tradução.

Figura 30 - Temperança



Legenda: Mulher que segura com uma das mãos um freio, cujas rédeas são seguras pela outra, junto a um *gnomon* (ponteiro, marcador do tempo) para representar que seu ofício é o de refrear e moderar os movimentos do ânimo, segundo os tempos. Também indica que pelo tempo se medem o movimento e o repouso. Está à frente de um elefante, que também representa a Temperança, por ingerir apenas o que necessita para alimentar-se.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618. In Almeida, 2005, p. 205.

Figura 31 - Vita Breve



Legenda: Uma jovem coroada com diversas e verdejantes folhas. Sobre o peito tem a figura de um hemeróbio, inseto que voa e vive somente um dia. Em sua mão direita carrega um galho de flores e uma faixa que tem escrito os versos *Ipsa dies aperit, conficit ipsa dies* [o mesmo dia começa, o mesmo dia termina]. As folhas verdes e as flores simbolizam beleza, fragilidade da vida. Na sua mão esquerda vê-se uma lula.

Fonte: Cesare Ripa. *Iconologia*, 1618, p. 475. Livre tradução.

O BEBÊ SANTO DE MÂCON:
O TEATRO DA MEMÓRIA DE PETER GREENAWAY

No filme *O Bebê Santo de Mâcon* de Greenaway o espectador é rigorosamente um observador e está no lugar mais nobre: o palco. Ao longo dos meus estudos percebi que, como espectadora, o meu deslocamento ocorreu no momento em que ocupei o palco, e ser um espectador dos filmes de Greenaway é ser de fato um observador, aquele que segue as regras propostas até o final, como em um sistema mnemônico, mais precisamente como no Teatro da Memória de Giulio Camillo.

Peter Greenaway é de origem galesa, nasceu em 1942, tem formação de artista plástico, experiência como cenógrafo, montador, documentarista, e uma passagem pelo cinema experimental. Aos poucos o cinema tornou-se sua atividade principal e sobre este envolvimento ele diz:

Eu queria pintar imagens, de uma forma curiosa, em associação com a música. O cinema faz isso. E creio que a música é incrivelmente importante para o cinema (...), a música é muito, muito importante para mim em associação com o cinema. Poderia dizer, de forma um pouco simplista, que meu desejo de fazer pinturas, com música foi o motivo que me levou a entrar para o cinema (...), eu quero construir imagens sobre imagens ⁴⁴.

Em outra entrevista Greenaway fala sobre seus primeiros filmes - um conjunto de cerca de trinta curtas, do cinema como ilustração de um texto motivo pelo qual ele considera o cinema morto deste sua criação, e sendo assim é necessário começar tudo de novo:

Os primeiros filmes que fiz eram muito acadêmicos, intelectuais, estruturalistas e pós-modernistas. Eram sobre a própria linguagem do cinema sobre a sugestão de Godard de que o cinema é a verdade a vinte e quatro quadros por segundo, era sobre paradigmas, sobre a noção dos frames entrando no cinema muito atual e *fashion*, pois estávamos falando de estruturalismo no começo dos anos 1960. Todos os curtas deve ser entorno de trinta; eu corria de um lado para o outro, eram todos feitos com muito pouco dinheiro. Acho que o cinema nunca esteve vivo. Não acho que você faça filmes, ninguém viu um filme aqui. Tudo que vimos foram 130 anos de texto ilustrado. Todo filme que você assiste, você pode ver o diretor seguindo o texto, pois todas as histórias, todas as tramas e narrativas vieram da livraria, seja você, o Scorsese, o Godard, o Spielberg, o Almodóvar quem você quiser. Todos os filmes começam com texto e não com imagens. Fui treinado como pintor, para mim a imagem é prioridade, e preciso de imagens para começar os meus filmes. O cinema é sobre imagens não sobre textos. A maioria dos cineastas são visualmente analfabetos, eles não conhecem a tradição de 8 mil anos de pintura. O cinema tem a curiosa desvantagem de ser, como eu disse uma ilustração, ilustração é uma palavra suja, e eu não quero ilustrar, eu quero criar. A linguagem do cinema é extraordinária, mas ela é desperdiçada no cinema, a maior parte dos filmes são histórias para ver na cama, que você

⁴⁴ Entrevista disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Y03xcI1igac>>. Livre tradução.

assiste antes de dormir. Porque as pessoas assistem filmes antes de dormir? O que é isso? Como um *drink*. O cinema devia ser bem mais importante que isso, mas raramente é. Nós merecemos um cinema muito melhor do que temos. Sabe o que dizem sobre política? Nós merecemos a política que temos. Num modo curioso, porque somos preguiçosos, indolentes, não radicais e porque não lutamos o suficiente. Temos um cinema político e miserável baseado na narrativa que não entretém a imaginação humana. Devemos apagar isso e começar tudo de novo (...)⁴⁵.

Seguindo seu instinto de pintor Greenaway constrói filmes mnemônicos, a imagem é seu princípio e está situada principalmente no Barroco, referência com a qual ele tem uma relação confortável. “Na verdade a representação barroca do mundo para mim é muito agradável”⁴⁶, diz o diretor. Além disso, ele considera o cinema que produz como:

Clássico e inovador. Vertical e horizontal. Artificial, caótico e ordenado por um elemento apolíneo. Muito pictórico e com um tom operístico. Quero impregnar o cinema de vida com música constante. Mantenho uma postura um pouco cínica em relação ao cinema porque de certo modo é muito chato, já que é uma indústria muito simples⁴⁷.

Para Greenaway seu cinema é de certa maneira híbrido, e além do seu interesse pela imagem, pela música ele é um admirador da literatura. Seus filmes estão revestidos de um caráter enciclopédico, classificatório e arbitrário; ao mesmo tempo em que desenvolve-se sobre a aparência do caos, do grotesco e do exagero. Sua relação com a tecnologia é de extrema interatividade, e para ele dentro de quatro décadas a ideia de um meta-cinema será concretizada. E quanto à suas referências ele afirma:

Meu panteão de heróis não é de cineastas. Eisenstein seria a única exceção. Eisenstein é o único que poderia ser comparado com Beethoven e Shakeaspere sem passar por vergonha, mas é muito difícil encontrar outros cineastas desta estatura. Meus heróis seriam os grandes pintores barrocos, como Rembrandt, Caravaggio e Velázquez são pessoas extraordinárias com grande senso de visão o que dificilmente encontramos no cinema. Isso não é tão surpreendente, porque a história da pintura tem 8 mil anos e vimos apenas 112 anos de cinema, talvez não seja tempo suficiente. Só há espaço para um Picasso de cada vez, você não pode ter dois Picassos a não ser que tenha muita sorte. Todas as grandes obras de arte na história da civilização sempre foram criadas por uma elite, quando Michelangelo pinta a Capela Sistina ele está comissionado pelo Papa Julius II, com todos os privilégios. Caravaggio faz pinturas extraordinárias sob a proteção de cardeais e do dinheiro da Igreja. Quando os impressionistas encontram uma veia popular eles são comprados pela rica burguesia francesa. Há sempre uma relação particular

⁴⁵ GREENAWAY, Peter. **Entrevista** a Philippe Barcinski para a edição da Revista Bravo em outubro de 2007. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=FXnMsiUw2Pw>>. Acesso em 31 de julho de 2014.

⁴⁶ PIRES, 1993/94, p. 35.

⁴⁷ Ibidem. 1993/94, p. 36.

entre o privilégio e a grande arte. É uma pena, gostaria que não fosse verdade, mas arte igualitária, arte não-elitista é geralmente lixo. Os grandes exemplos do século XX são o realismo soviético e Hollywood, um russo, outro americano. É lixo⁴⁸.

Greenaway apresenta em seus filmes composições imagéticas que remetem à obra de arte total (*Gesamtkunst-werk*), bem nos moldes das festas barrocas onde todas as formas de expressão artística estavam juntas. A constituição de seus filmes rompe com a forma linear e lógica do cinema clássico, e ao espectador ele oferece núcleos imagéticos repletos de imagens fantásticas.

Em *O Bebê Santo de Mâcon* Greenaway constrói uma teia crítica para falar da fé a partir de uma composição imagética que aguça a imaginação do seu espectador. Os vícios e as virtudes dos personagens vão corporificando-se à medida que o caos apresentado estabelece uma ordem. Greenaway conduz lentamente seu espectador para o interior do filme, fazendo-o adentrar cada vez mais em seu Teatro, o que confere ao filme um caráter didatizante, onde é possível perceber similitudes com os programas didáticos visuais do século XVI nas cortes europeias. Neste período os reis cercavam-se de astrólogos e magos, e homens com ideias intrigantes como a *Idea* do Teatro de Giulio Camillo. Lê-se em Almeida:

Na França, Camillo participou do forte ambiente mágico e hermético da corte de Francisco I, promotor e financiador de inúmeros artistas italianos, como Leonardo da Vinci, que está lá desde 1516, e fez os desenhos para o Castelo de Chambord. Mais tarde, o rei traz, entre outros, o arquiteto Sebastiano Serlio e o pintor Rosso Fiorentino, para a construção e participação no programa visual do Castelo de Fontainebleau, que é visto como uma aplicação da Arte da Memória camilliana⁴⁹.

Outro espaço público de caráter pedagógico é a *Cappella degli Scrovegni*, em Pádua (Anexo 8), onde os afrescos de Giotto integra um programa visual de cunho religioso. Almeida (1999), explica o projeto didático visual desse local:

Estamos frente a uma educação visual cuja configuração estética é uma configuração política e religiosa. Uma forma complexa e ao mesmo tempo simples de um viver cultural e social permeado de representações visuais em que a *percepção* – ver a pintura, identificar com anteriores e *imaginação* –

⁴⁸ GREENAWAY, Peter. **Entrevista** a Philippe Barcinski para a edição da Revista Bravo em outubro de 2007. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=FXnMsiUw2Pw>>. Acesso em 31 de julho de 2014.

⁴⁹ ALMEIDA, 1999, p. 23.

ligar uma cena à outra e ao assunto e, ao mesmo tempo, *imaginar* os elementos arquitetônicos entendendo as proporções (e as desproporções) e as pessoas e coisas pintadas (o anjo, a virgem, a auréola, a atmosfera espiritual) para poder percebê-los como uma história sagrada. Estamos dentro de um processo de educação cultural da inteligência visual. Uma arte que, em forma plástica, dá visibilidade estética a um momento social, político, religioso⁵⁰.

Estes projetos pedagógicos visuais apresentam, ao mesmo tempo, uma história oficial de maneira cronológica, estabelecida pelos grupos de poder, que criam uma genealogia pautada no tempo político dominante, o que fazem desses locais públicos espaços que abrigam narrativas com funções de cunho político-religiosas, tendo a imagem como um artifício poderoso para a efetivação desta pedagogização do indivíduo (ALMEIDA, 1999). Entre o esquema do ciclo pictórico da *Cappella degli Scrovegni* (Anexo 9), o esquema do Teatro da Memória de Camillo e o filme de Greenaway há similitudes importantes para a construção de um sistema mnemônico: a construção arquitetônica, as imagens e a localização do fiel-espectador⁵¹, todos eles estão no centro destes espaços, de forma que o caminhar lento pela construção e as imagens ordenadas leva-os, dentro de seus respectivos espaços, ao encontro de uma história sagrada ou ao conhecimento universal.

É visualizando o filme *O Bebê Santo de Mâcon* como um programa de educação visual, que associo-o, ao Teatro da Memória de Giulio Camillo. No filme faz-se presente as regras básicas da *Idea* do Teatro de Camilo: o local (*locus*) é uma construção arquitetônica, uma igreja, de tamanho moderado, que possui uma condição favorável para as imagens: pouca luz para que elas não brilhem tanto, mas o suficiente para que não sejam ofuscadas; e quanto às imagens (*images*), os fotogramas, por serem constituídas de um forte elemento apelativo-afetivo fixam-se na memória rapidamente, além disso, elas conduzem o espectador para outras imagens armazenadas em sua memória sobre um acontecimento anterior, já estabelecido, a história do Cristo. Nas palavras de Almeida (1999):

É o conhecimento anterior (...) da história sagrada escrita e falada, mas também o conhecimento visual de inúmeras outras representações já vistas que participam da educação religiosa e política e da educação da memória, que permite que o fiel da época, o espectador de hoje, perceba os dois quadros como pertencentes à mesma seqüência e os integre mentalmente num mesmo momento espaço-temporal⁵².

⁵⁰ ALMEIDA, 1999, p. 27.

⁵¹ ALMEIDA, 1999, p. 26.

⁵² ALMEIDA, 1999, p. 26-27.

Para construir o Teatro da Memória de Greenaway selecionei sete imagens para os sete graus da quarta coluna, que é a coluna do Sol. A escolha da coluna solar deve-se ao fato dela está ligada à criação do mundo, do homem e de todas as coisas, características que reforçam o desejo do próprio Greenaway de criar, de construir imagens sobre imagens. Para a seleção das imagens considerei o fato delas não perderem o brilho dentro da construção arquitetônica escolhida pelo diretor para contar a história. Outras imagens podem ocupar estes graus, e as que foram escolhidas podem ser transferidas para as outras colunas, com a mesma ordenação ou não. De qualquer maneira, para interpretação, o que acontecerá em cada coluna estará sob a influência do planeta regente no primeiro grau. Como esquema, da construção do teatro, optei pela imagem apresentada por Milton José de Almeida (1999), pois ela possui uma estrutura com menos informação o que possibilita um estímulo para a imaginação. Os títulos dado a cada uma das imagens referem-se ao conteúdo do grau solar, e também ao que suponho que Greenaway quer dizer usando as imagens alegóricas para ajudar a contar a sua história.

O espectador no centro do palco vê à sua frente os portões imaginários do Teatro da Memória de Peter Greenaway (Figura 32), e diante desses portões é convidado a subir os degraus da coluna do Sol, a quarta coluna da Casa da Sabedoria de Salomão, a Sapiência Divina, que corresponde às virtudes da Coroa, à Beleza e ao Fundamento. Ele está frente, a *Sefirot*⁵³ (Anexo10), Tipheret e sob a guarda do anjo Rafael, essa coluna é considerada o lugar mais nobre do Teatro, e ainda guiada pela Europa, uma mulher jovem ricamente vestida com vestes reais de muitas cores, com uma coroa sobre a sua cabeça.

Apolo cede lugar no primeiro grau solar para O Banquete do conjunto dos seres, onde estão localizadas as ideias, a Invenção, os segredos divinos sobre os véus, sobre as coisas de Deus deve-se falar sobre enigma, neste grau está a pirâmide com o ponto indivisível onde todas as coisas estão ordenadas, a Trindade, o Mundo, as Parcas que cuidam do nascer, do crescer e do morrer; e os três mundos o céu, a terra e o inferno. A imagem sobre este portão imaginário é *O segredo* (Figura 33), nela vê-se

⁵³ “Seguindo os mais teólogos, uma visão cabalística, como testemunho cristão de que há muitas moradas na casa do Pai. Das dez *Sefirot* provém o reverenciado número dez, além do qual nenhum outro número simples existe. As *Sefirot* são também associadas aos dez nomes divinos essenciais, que não podem ser apagados. Deus revela a Verdade nas letras e palavras. Na figura, o cabalista segura a árvore das *Sefirot* próximo à Malkut, a *Sefira* inferior, também conhecida como Porta da Luz, por onde se ascende à luz divina. Ela está mais próxima do mundo humano, cuja imperfeições está representada pelo piso rachado em que o cabalista pisa.” In Almeida, 2005, 137.

uma mulher com rosto velado, que guarda o enigma, o mistério; vê-se também a Caridade que assim como a chama acessa permanece continuamente sobre a sua cabeça, ela doa sem revela-se, está acompanhada do poder tríplice: sem a Caridade tanto a Fé quanto a Esperança não seguem em frente. O Segredo permanecerá oculto por um longo tempo, pois aquela a qual pertence o mistério traz a boca selada.

No segundo grau solar, Apolo, o Sol, o Deus, o Esplendor inspira a criação, a Perfeição, o nascimento do santo, a divindade. A imagem sobre este portão é a *d'O nascimento* (Figura 34), nasce um bebê de proporções perfeitas e harmoniosas, assim como Apolo, e que está cercado por Cloto que é aquela que puxa o fio, que representa o nascimento; Laquêsis aquela que enrola o fio no fuso, e que representa o desenvolvimento da vida, e Átropo aquela quem corta o fio que representa o fim da vida, a Morte. Neste grau as ideias tornam-se verdades. O bebê é visto como um ser divino, e é preparado para receber os atributos que irão torná-lo santo.

A Caverna, é o terceiro grau solar, nele encontram-se as bênçãos, o céu, as estrelas, a terra, A Fecundidade e as coisas criadas, nele esta a *Elementata*, as idades da vida, as quatro estações, a virtude solar, o mundo inteiro vivificado pelo espírito das estrelas. Sobre este portão está a imagem d'*A chuva da prosperidade* (Figura 35). Aqui o Menino Santo consagra as coisas que são produzidas pela terra, pelos animais, suas bênçãos são a garantia da Fecundidade e da prosperidade. A terra de Mâcon recebe as influências celestes.

O quarto grau solar, As Górgonas, representa o homem interior, suas três almas, *Nefele*, *Ruach* e *Nessamah*, seguindo os preceitos da Cabala; o ramo de ouro que representa as coisas inteligíveis, as Górgonas representam a sociabilidade, a sexualidade e a espiritualidade, as Graças referem-se à beleza, à inocência e à simplicidade, e ainda a alegria, o esplendor e a persuasão. Sobre este portão está a imagem d'*As três graças* (Figura 36), elas são as irmãs do Menino Santo, todas terão a vida ceifada, pagarão pelos atos daquela que tomada pela Luxúria transforma o irmão em santo.

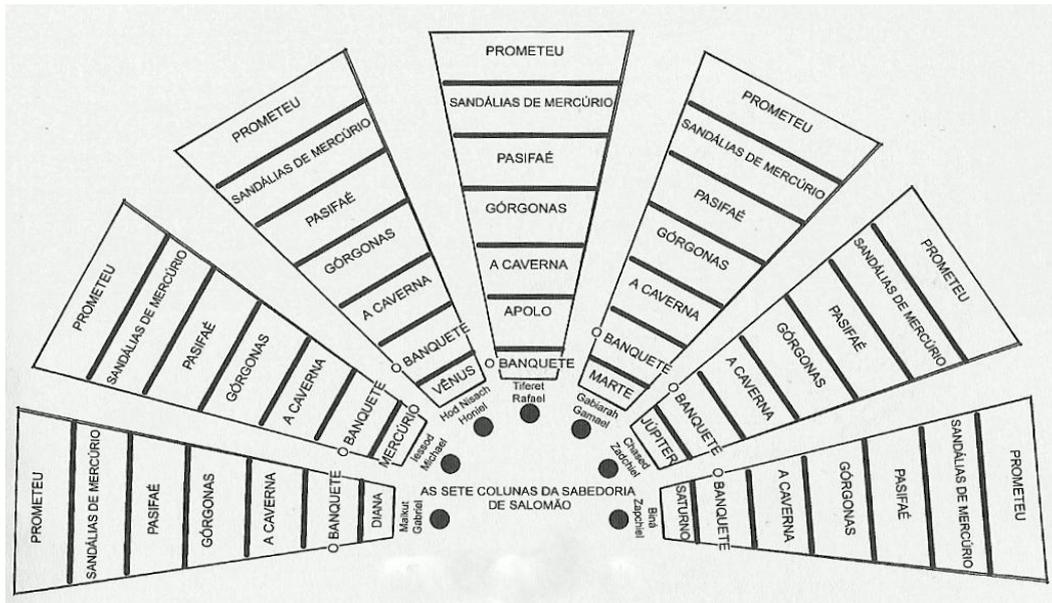
Pasífae e o Touro estão no quinto grau solar, que corresponde ao lugar do homem inferior, as coisas e as palavras, a união da alma com o corpo, a criação do homem exterior. A imagem desde grau é *A vaca de longos chifres* (Figura 37). O Menino Santo prevê a Morte e o fim de todos, a falsa mãe tomada pela Libido revela o Segredo oculto à Fé Católica e todos correm Perigo. A vaca atinge a Fé Católica, a falsa mãe carrega uma foice, a Morte.

O sexto grau da coluna solar é das Sandálias de Mercúrio, neste grau as vestes e os instrumentos usados por Mercúrio são para executar as ordens dos deuses, a corrente de ouro liga o homem aos mundos. Vê-se o Mundo, o Juízo, todos estão voltados para o Sol, o Domínio de Si Mesmo segura pelos cabelos, o poder está em suas mãos, mas em pouco tempo será levado, nada estará oculto. Sobre este portão está a imagem *As vestes sagradas* (Figura 38), os atributos dados ao Menino Santo, seus fluídos, as relíquias, o Debrum da Humildade, o Manto da Castidade, a Túnica da Prudência, o Traje da Piedade, seu colar de vidro não tem nenhum valor, é o Colar da Pobreza.

O sétimo e último grau solar da coluna do Sol é reservado a Prometeu, aquele que roubou os segredos dos deuses para dar ao homem na terra. Neste grau encontram-se as Artes, a Religião, o Conhecimento, o Direito, a Morte. Como imagem deste último portão imaginário está *O artifício* (Figura 39), todos estão no palco, a Caridade, a Religião, as Artes, as Parcas, o Juízo, o Herege, as Graças, A falsa religião, O simulacro da Esperança, do Bom cidadão coroado de louros apenas a cabeça pode ser vista. Este local é o mais elevado do teatro, é como a montanha que Camillo usou para explicar o funcionamento do seu Teatro. Ao atingir o local mais alto, o espectador, olha para baixo, rememora as coisas contidas em cada grau. No Teatro da Memória de Giulio Camillo ou no Teatro da Memória de Peter Greenaway, aquilo que está contido na natureza de uma coisa e de outra deixa de ser oculto. Assim como Prometeu, Camillo e Greenaway revelam ao espectador a natureza do mundo, a natureza do homem e a natureza de todas as coisas. Aos olhos do espectador, aquilo que estava sob o véu, torna-se claro: o homem e a natureza é uma coisa só.

O TEATRO DA MEMÓRIA DE PETER GREENAWAY

Figura 32 – A forma



Fonte: Milton José de Almeida. In O Teatro da Memória de Giulio Camillo, 2005, p. 129.

PRIMEIRO GRAU SOLAR - O BANQUETE

Figura 33 - O segredo



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

SEGUNDO GRAU SOLAR – APOLO

Figura 34 - O nascimento



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

TERCEIRO GRAU SOLAR - A CAVERNA

Figura 35 – A chuva da prosperidade



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

QUARTO GRAU SOLAR - AS GÓRGONAS

Figura 36 – As três graças



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

QUINTO GRAU SOLAR - PASIFAE E O TOURO

Figura 37 – A vaca de longos chifres

Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

SEXTO GRAU - SANDÁLIAS DE MÉRCURIO

Figura 38 – As vestes sagradas



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

SÉTIMO GRAU SOLAR – PROMETEU

Figura 39 – O artifício



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

SEGUNDA PARTE:
O FILME

AS VESTES SAGRADAS

No filme *O Bebê Santo de Mâcon* as sequências que configuram o ato de vestir do Menino Santo remetem aos rituais litúrgicos da igreja católica. Durand (1230-1296) no seu *Rationale divinatorum officiorum*, um livro escrito para auxiliar os padres na compreensão e nas celebrações religiosas, afirma que “todos os ornamentos utilizados para a celebração dos cultos são repletos de signos e de mistérios divinos”⁵⁴.

As vestes, as sandálias e a coroa são os ornamentos, e conferem ao menino a materialidade do divino. É no segundo ato do filme que a transformação do menino em santo realiza-se através das vestes sagradas. Cada veste traz consigo uma virtude, uma potência que será corporificada no ato de vestir.

Durante a cerimônia o menino está em pé sobre um andor, à espera dos atributos, ele é a majestade, o poder e a glória: “Todo o poder me foi dado no céu e na terra (Mt 28, 18)”⁵⁵, ele tem anjos ao seu redor, “Havia serafins perto dele, cada qual com seis asas, cobrindo o rosto com duas delas, com outras duas os pés e pairando no ar com as duas restantes (Is 6, 2)”⁵⁶. Em um cortejo um grupo caminha pela construção, param diante de pequenos altares e em cada um o menino recebe uma veste (Figura 40).

A primeira veste é o Debrum da Humildade, que envolve o corpo do Menino em um círculo, como a serpente que morde sua própria cauda, representando o começo e o fim de tudo (Figura 41).

Imagine um tempo em que caminhar sobre a terra era um prazer?
Lembram-se do êxtase de viver?
O Debrum da Humildade,
confeccionado e bordado com 200.000 fios de prata,
72 pérolas, 12 diamantes,
32 moedas de prata⁵⁷.

A segunda veste é o Manto da Castidade, que representa o sacrifício permanente, que afasta os prazeres da carne, que une o terrestre e o celeste.

O Manto da Castidade,
bordado por virgens,
14 onças de ouro laminado,
28 diamantes.
Valor: doze mil marcos⁵⁸.

⁵⁴ MENDE, Guillaume Durand de. *Representações da imagem de Cristo e das figuras bíblicas (1286)*. In LICHTENSTEIN, Jacqueline (org.). *A pintura: Da imitação à expressão*. Apresentação de Jean-François Groulier; coordenação da tradução de Magnólia Costa. São Paulo: Ed.34, 2004. v. 5. p. 30-38.

⁵⁵ Ibidem. 2004, p. 30-38.

⁵⁶ Ibidem. 2004, p. 30-38.

⁵⁷ GREENAWAY, 1993, texto extraído do filme *O Bebê Santo de Mâcon*.

A terceira veste é a Túnica da Prudência, que aproxima a alma e o corpo, que conduz ao passado, ao presente e ao futuro (Figura 42).

Imagine um tempo em que caminhar sobre a terra era um prazer?
Lembram-se do êxtase de viver?
Vós recordais do êxtase de viver?
A Túnica da Prudência,
comprada para o turco de Bagdad,
Assurbanipal,
Cadossa, Barba-rossa.
Valor: 500 escravos!⁵⁹

A quarta veste é o Traje da Piedade, que manifesta o poder Tríplice: a Caridade, a Fé e a Esperança (Figura 43).

O Traje da Piedade, doado por um ladrão,
que roubou seu pai, violentou sua irmã,
matou sua mãe.
Valor: nove escudos!⁶⁰

Em seguida a Coroa da Potência, que concede a realeza e o acesso às forças superiores, é o pilar da força na Casa da Sabedoria de Salomão, é a coluna do Sol, é o esplendor, é o Rei Sol (Figura 44).

A coroa da Potência, de ferro,
fundida dos anéis das bodas dos mártires,
e dos broches das viúvas.
Valor: um salário de Marechal!⁶¹

Por fim o Colar da Pobreza, um círculo que protege e une o corpo à alma, representa o tempo em movimento, sem nenhum valor em moeda, pois é feito de vidro, e se um mar de vidro pode significar o batismo ao receber o Colar da Pobreza, o último atributo, o Menino é então batizado “com vestes sagradas ou em lugares diversos, a fim de que meditemos continuamente sobre seus atos e santidade, em vez de fazê-lo a partir de coisas impróprias ou inúteis”⁶² (Figura 45).

Lembram-se quando a erva do campo era abundante e as árvores frondosas?
Lembram-se quando dormir com seu cônjuge era apenas regozijo?

⁵⁸ GREENAWAY, 1993, texto extraído do filme *O Bebê Santo de Mâcon*.

⁵⁹ Ibidem.

⁶⁰ Ibidem.

⁶¹ Ibidem.

⁶² Ibidem. 2004, p. 30-38.

O Colar da Pobreza,
Em vidro.
Simplesmente vidro,
nada mas que vidro.
Valor: nada⁶³.

Os atributos e as virtudes que estão contidos nas vestes possuem significados diversos e são transformados em alegorias à medida que são vestidas no menino, referem-se à ligação dos mundos terrestre e celeste e a passagem para um novo tempo e para a salvação, o Menino Santo representa a união dos mundos.

A cerimônia das vestes sagradas é um espetáculo dentro do Teatro da Memória de Peter Greenaway, é a própria coluna do Sol com novas imagens sobre os seus portões imaginários: no grau do Banquete o Debrum da Humildade, no grau de Apolo o Manto da Castidade, no grau da Caverna a Túnica da Prudência, no grau das Górgonas o Traje da Piedade, no grau de Pasífae e o Touro a Coroa da Potência, no grau das Sandálias de Mercúrio o Colar da Pobreza, e por fim no grau de Prometeu, o Menino Santo com suas vestes sagradas, no alto da coluna do Sol, onde todo o conhecimento divino será revelado.

Greenaway cria imagens sobre imagens, pinta alegorias no seu Teatro da Memória:

Às vezes, também se pinta o paraíso nas igrejas, para que, ao olhá-lo, as pessoas sejam atraídas pelas delícias da recompensa; outras vezes, há pinturas do inferno, para que sua visão afaste dos vícios por temor ao castigo; existem ainda flores e árvores carregadas de frutos, para representar os frutos das boas ações, que nascem da raiz das virtudes, pois “a uns, o Espírito dá o discurso da sabedoria, a outros, o da ciência” (I Co 12, 8). Por outro lado, as virtudes são pintadas com feições femininas porque elas acalmam e alimentam. Há ainda esses ornamentos chamados “forros de lambris”, que servem para realçar a beleza da construção. Eles representam os fiéis mais simples de Cristo, os que ornaram a Igreja não com sabedoria, mas com a virtude. [...] Quanto às esculturas em relevo, elas parecem brotar das paredes das igrejas, pois, com o tempo, as virtudes dos fiéis passam a parecer-lhes inatas, manifestando-se através de múltiplas operações. [...] No mais, diversas cenas do Novo e do Antigo Testamento são pintadas como apraz ao artista, pois “os pintores, como os poetas, sempre tiveram o justo poder de tudo ousar”⁶⁴.

Os segredos são revelados no Teatro da Memória de Greenaway, quando o que estava oculto torna-se visível os desejos ambiciosos da Virgem são interrompidos, os infortúnios previstos pelo Menino Santo constroem um novo caos (Figura 46), a

⁶³ GREENAWAY, 1993, texto extraído do filme *O Bebê Santo de Mâcon*.

⁶⁴ Ibidem. 2004, p. 30-38.

Igreja intolerante e o Estado fraco unem-se, para um desfecho trágico (Figura 47). O espectador está agora de frente para o corpo do Menino, as vestes sagradas são retiradas uma a uma do seu corpo morto, assim ele é desvestido das vestes que cobriram a sua santidade. À medida que o povo toma para si as vestes elas tornam-se relicários daquele ser divino (Figuras 48, 49).

Este Menino foi tirado de nós tão cedo.
 Se tivesse vivido abençoaria aos homens.
 E abençoaria meus filhos.
 E os filhos dos meus filhos.
 Futuras bênçãos nos foram negadas,
 devido à cobiça da Igreja.
 Este Menino foi feito para nós.
 Não nos abandonaria, nem negaria sua presença.
 Não poderão nos negar tocar as suas roupas.
 Um botão de seu vestido cerimonial!
 O tecido.
 O Colar da Pobreza.
 O Colar da Pobreza.
 A Coroa da Potência.
 A Coroa da Potência.
 Os Sapatos da Perseverança.
 O Manto da Piedade.
 A Túnica da Prudência,
 comprada de um Turco,
 Bagdad, Assurbanipal,
 Cadossa, Barba-rossa...
 O Debrum da Humildade.
 O Manto da Castidade.⁶⁵

As vestes sagradas distribuídas entre o povo não são suficientes para acalmar uma sociedade necessitada de um milagre, e o corpo nu é recortado e distribuído. A mesa agora vazia é esquecida, o corpo fragmentado e as vestes ambos distribuídos entre o povo são agora relíquias, e transformados em objetos sagrados (Figura 50).

Criança, abençoa-me com seu coro cabeludo.
 Criança, abençoa-me com os dedinhos de tuas mãos.
 Abençoa-me com os pés que caminharam a Terra.
 Criança, abençoa-me com as pernas que andaram com Deus.
 Criança, abençoa-me com as mãos que rezaram para Deus.
 Abençoa-me com os braços que poderiam ter-me abraçado.
 Abençoa-me com os dedos dos pés.
 Criança, abençoa-me com a sua virilidade.
 Criança, abençoa-me com o seu corpo.
 Que Deus nos abençoe a todos⁶⁶.

⁶⁵ GREENAWAY, 1993, texto extraído do filme *O Bebê Santo de Mâcon*.

⁶⁶ GREENAWAY, 1993, texto extraído do filme *O Bebê Santo de Mâcon*.

Quando o menino é desvestido de suas vestes, da coroa e da sandália esses objetos adquirem uma dimensão alegórica ainda maior. Ao serem repartidos entre os membros da sociedade de Mâcon parte dos seus significados tornam-se relicários da fé desse povo, as vestes e o corpo repartido do menino representam a união dos mundos, o corpo e a terra, a alma e os céus.

A Morte, que estava à espreita deste o começo apresenta-se, como uma mulher de olhos fechados, com o rosto fortemente marcado por sua ossada, veste um manto, e traz sobre a face uma máscara que indica as suas várias aparências e que para cada indivíduo ela terá uma face. O corpo e a alma estão no degrau de Pasífae e o Touro. Todos seguem em direção ao grau de Prometeu.

**A CRIAÇÃO DO DIVINO:
O VESTIR E O DESVESTIR**

Figura 40 – A criação do divino



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 41 – O Debrum da Humildade



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 42 – O Manto da Castidade



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 43 – A Túnica da Prudência



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 44 – O Traje da Piedade



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 45 – A Coroa do Divino



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 46 – O Colar da Pobreza



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 47 – A vingança



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 48 – O castigo



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 49 – O Menino Santo



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 50 – O desvestir



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

Figura 51 – O corpo santificado



Fonte: Peter Greenaway. *O Bebê Santo de Mâcon*, 1993.

**TERCEIRA PARTE:
O LUGAR DA MEMÓRIA**

UM PENSAMENTO WARBURGUIANO

Aby Warburg nasceu em 1866, em Hamburgo. Durante o período em que esteve na faculdade, em Born, estudou História da Arte e iniciou “suas investigações sobre Botticelli e Poliziano, concluindo que, na arte do início do Renascimento, sempre podem ser procurados e encontrados modelos antigos para a representação do movimento”⁶⁷. Por volta dos treze anos de idade Warburg cedeu ao seu irmão mais novo, Max Warburg, o direito de administrar os bens da família em troca de recursos para a compra de livros durante toda a sua vida. No ano de 1909 sua biblioteca já possuía cerca de 15 mil livros. “Durante a guerra, ela foi inteiramente posta a serviço da documentação e da reconstrução do decurso do conflito, em uma tentativa de fazer uma mediação entre a Itália e a Alemanha e de investigar a história dos meios de comunicação no conflito”⁶⁸. A sala de leitura da biblioteca de Warburg possui uma forma elíptica (Anexos 11 e 12), forma que pode ter sido inspirada pelo projeto da biblioteca de Wolfenbüttel sugerido por Leibniz.

De acordo com Bredekamp e Diers, no *Prefácio à edição de estudos* de 1998, a biblioteca de Warburg foi transferida de Hamburgo para Londres no ano de 1933, salvando-a de uma possível destruição a exemplo do que aconteceu com o material não científico que desapareceu no campo de concentração de Theresienstadt. Edgar Wind em carta solicitando o apoio das autoridades inglesas para abrigar a biblioteca de Warburg explica que:

O Instituto Warburg foi fundado como laboratório intelectual para estudo da sobrevivência da tradição clássica na civilização europeia. Através do estudo dessa problemática, o instituto desenvolveu o método específico de interconectar todas as ciências clássicas que normalmente são tratadas separadamente, ou seja, as histórias da arte e da literatura, as histórias da ciência e da religião. Assim, serve como vínculo entre campos de estudo divergentes, no que diz respeito tanto ao objeto de pesquisa quanto ao período (...). Aqueles historiadores que se preocupam principalmente com a Antiguidade e aqueles cujo objeto de estudo é o período moderno encontram aqui uma instituição mediadora, pois, em sua ocupação com a tradição clássica, ela enfatiza principalmente aqueles períodos de transição que (...) oferecem a oportunidade de estudar o processo de transformação em seus pontos críticos⁶⁹.

Na ocasião da sua transferência para Londres a biblioteca contava com 60 mil livros. A partir do ano de 1944 a biblioteca de Warburg foi institucionalizada como parte integrante da Universidade de Londres.

⁶⁷ BING, 1932, xli.

⁶⁸ BREDEKAMP; DIERS, 1998, xix.

⁶⁹ BREDEKAMP; DIERS, 1998, xx.

O contato de Warburg com as obras adquiridas para a sua biblioteca conduz seus estudos e suas reflexões sobre:

A importância das imagens num processo civilizador que, em sua forma primordial, ainda não era língua e estava a meio caminho entre magia e *logos* [...]. A iconologia de cunho warburgiano parte da forma das obras de arte e da migração dos motivos pictóricos, mas desenvolve a compreensão dessas figurações no contexto de uma combinação precisa e ampla da história da cultura. Warburg desenvolveu o modelo da história da cultura como uma ciência da cultura que não se deixa inibir pela “parcialidade de uma polícia da fronteira” [*grenzpolizeiliche Befangenheit*] e não faz qualquer concessão às pretensões das disciplinas individuais. A caracterização de Edgar Wind vale, sem qualquer restrição, até hoje: “Uma das convicções fundamentais de Warburg é que qualquer tentativa de separar a imagem de sua relação com a religião e a poesia, com o ato cultural e o drama equivale à constrição de seus fluidos vitais.” A iconologia de cunho warburgiano representa um caso especial das ciências do espírito, pois exige a interdisciplinaridade como *conditio sine qua non* da ocupação com o seu objeto [...] As pranchas do atlas Mnemosyne escarnecem de qualquer método que tente separar a alta arte e as imagens cotidianas, a história e a atualidade, ou ainda a arte europeia e a arte não europeia⁷⁰.

Para Warburg o “Atlas deveria ser um inventário das pré-cunhagens de inspiração antiga que concorreram, no período renascentista, para a formação do estilo de representação da vida em movimento”⁷¹. As imagens foram coladas sobre painéis de madeira revestidos de tecido preto, as reproduções são de obras como pinturas, esculturas, prédios públicos, afrescos, gravuras, recortes de jornais, moedas com efígies, selos entre outras (SAMAIN, 2011). Warburg afirmava que:

Estas séries de imagens vão desdobrar as funções das nuances classicizantes prefiguradas da expressão que eram usadas para representar os mais internos e exteriorizantes movimentos da vida. Isto vai, ao mesmo tempo, ser a fundação de uma nova teoria da função da memória humana das imagens⁷².

O Atlas Mnemosyne nunca foi concluído, e Warburg ainda trabalhava sobre sua obra na ocasião de sua morte em 1929. O Atlas de imagens:

É uma coleção de mais ou menos 1.300 imagens da história da arte e da cultura, reunidas em mais ou menos setenta lâminas, com as quais Warburg

⁷⁰ BREDEKAMP; DIERS, 1998, xvii-xxi.

⁷¹ WARBURG. In **Dossiê Aby Warburg**: «Mnemosyne» [introdução ao Atlas de imagens Mnemosyne] + Giorgio Agamben, «Aby Warburg e a ciência sem nome», Arte & Ensaios, 19 (2009). Disponível em <<http://www.eba.ufrj.br/ppgav/lib/exe/fetch.php?media=revista:e19:dossie.pdf>>. Acesso em 30/09/2014.

⁷² SCHOELL-GLASS, Charlotte. In WOODFIELD, Richard. **Art history as cultural history** : Warburg's projects. Kathryn Brush [et al.] Amsterdam: G+B Arts International, 2001. p. 183-203. Disponível em <<http://arquivodeemergencia.files.wordpress.com/2013/02/anotacao_charlotte-6.pdf>> Traduzido e transcrito do original em inglês por A Arquivista e Cristina Ribas.

pretendia resumir e coroar sua obra. A elaboração consumiu seus últimos anos de vida⁷³.

Buscando algumas das pranchas do *Atlas* para a composição deste capítulo final da dissertação, como exemplo do sistema mnemônico criado por Warburg, rememorei as aulas da disciplina da pós-graduação *Atlante Mnemosyne*, ministrada pela professora Dra. Maria do Céu Diel de Oliveira, no primeiro semestre de 2013. A Prancha 46 foi a primeira apresentada em sala de aula, e tornou-se uma imagem agente, uma imagem inaugural, para o acesso ao *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg. Ao procurar pela prancha com a imagem do afresco de Ghirlandaio, *O nascimento de São João Batista*, com a ninfa de “roupagem esvoaçante”⁷⁴, uma representação da transição do paganismo para o cristianismo, encontrei um material referente a uma mostra do *Atlas Mnemosyne* realizada em Veneza no ano de 2004. A mostra foi organizada em percursos criados para a apresentação do *Atlas* e o percurso de número VII é o que abrigava a imagem do afresco juntamente com outras pranchas, são elas: prancha 43 (Anexo 13), prancha 44 (Anexo 14), prancha 45 (Anexo 15), prancha 46 (Anexo 16), prancha 47 (Anexo 17), prancha 48 (Anexo 18) e prancha 49 (Anexo 19). As pranchas agrupadas fazem parte de um roteiro criado para a mostra do *Atlas Mnemosyne*. A exposição contava com um conjunto de 63 pranchas, que eram fotografias das pranchas originais do Instituto Warburg em Londres. O *Bilderatlas* de Warburg foi apresentado em 12 seções temáticas, tendo uma abertura denominada *Alpha* e uma unidade aberta nomeada *Omega*. Além das reproduções das pranchas havia notas explicativas de Aby Warburg e seus colaboradores, legendas das imagens, títulos e resumos referentes ao conteúdo das pranchas. As seções foram organizadas por cor, como uma possível proposta de legibilidade da complexa arquitetura interna do *Atlas*. As cores utilizadas como indicadores das seções de cada percurso eram também marcas de conexões que entrelaçavam-se conduzindo o espectador para possibilidades diversas de interpretações do *Atlas*⁷⁵.

Decidir então anexar todas as pranchas do percurso VII criado em ocasião da mostra por perceber similitudes entre elas e o filme *O Bebê Santo de Mâcon* de Peter Greenaway: a imagem da fé, as grandes construções arquitetônicas com suas colunas e arcos, o piso, a perspectiva, as vestes, as cenas teatrais com um grande número de

⁷³ BREDEKAMP; DIERS, 1998, xxx.

⁷⁴ WARBURG, 2013, p.475.

⁷⁵ Livre tradução do conteúdo sobre o *Atlante Mnemosyne* de Aby Warburg e sobre a mostra em Veneza no ano de 2004, disponível em <http://www.engramma.it/engramma_v4/homepage/35/index_iter.html>. Acesso em 01/10/2014.

peças, os carros triunfais, a representação do poder e da vitória, a consagração do herói ou do santo, o comércio, os gestos superlativos, o movimento. Não apenas a imagem do afresco de Ghirlandaio, mas muitas outras deste conjunto de pranchas escolhido conduzem o meu pensamento para os meus próprios painéis configurados durante os últimos meses da minha pesquisa. Outras pranchas de Warburg poderiam ser acrescentadas ou retiradas possibilitando novas conexões e interpretações relacionadas ao filme de Greenaway.

Durante o desenvolvimento da pesquisa deparai-me com um vasto material sobre o tema estudado e para a sistematização dos conteúdos encontrados adotei o uso de painéis de papelão como suporte para as colagens de textos e imagens de maneira que pudesse ter uma visão organizada do tema investigado. São dez painéis, de cor cinza, medindo cada um deles cerca de 80 cm por 50 cm, sendo sete painéis divididos em três colunas, cada coluna corresponde a um conteúdo imagético específico da pesquisa: a primeira coluna, da esquerda, abrigou as imagens do filme *O Bebê Santo de Mâcon* de Peter Greenaway do ano de 1993, a coluna central as alegorias de Cesare Ripa do livro *Iconologia* da edição de 1618, e a terceira coluna, da direita, um conjunto de emblemas de Andrea Alciato do livro *Emblemata* do ano de 1621; a organização dos outros três painéis foi feita de forma mais livre, o que possibilitou a visualização do filme como um Teatro da Memória.

Os painéis são inspirados nas pranchas usadas por Aby Warburg na construção do seu *Atlas Mnemosyne*. Assim como nas pranchas de Warburg as imagens que utilizei durante o desenvolvimento da pesquisa eram facilmente reagrupadas. O deslocamento destas imagens entre os painéis ajudou-me a organizar o meu pensamento, possibilitando a escrita do texto final da dissertação e também criou conexões entre as imagens e os textos, entre as colagens, entre o Teatro de Camillo e o Teatro de Greenaway e por fim entre os próprios painéis. Ao mesmo tempo este “espaço de reflexão”⁷⁶ tornou-se um lugar da memória (*locus*) que eu poderia acessá-lo com facilidade e armazenar imagens (*imagines*) em diversos compartimentos, os painéis, os degraus da coluna solar, que constituíam o Teatro da Memória de Greenaway.

Sobre uma cópia xerocada do esquema do teatro da memória apresentado por Yates (2007) fui criando um lugar da memória (Figura 52), um espaço no qual eu poderia refletir sobre a arte da memória e as suas possíveis conexões com o filme do

⁷⁶ O termo “espaço de reflexão da ponderação” [*Denkraum der Besonnenheit*] é citado por BREDEKAMP e DIERS (1998), referindo-se aos estudos de Warburg sobre o Renascimento italiano.

Greenaway. Nesta cópia do Teatro de Camillo fiz anotações sobre a minha compreensão do funcionamento do teatro assim como o significado de cada grau, a relação das colunas com os signos do zodíaco, as *Sefirot* e os anjos correspondentes, a memória artificial treinada e disciplinada; o homem interior, a alma, imagem e semelhança de Deus sem ser divino; a gênese, corpo e alma; o homem exterior, corpo; as partes do corpo humano estão sob a influência do zodíaco; o inferno do tipo dantesco, Cibele vomitando fogo no grau O Banquete na coluna de Saturno, a religião e o paraíso, no grau O Banquete, sob a influência de Júpiter; o purgatório, no grau o Banquete, na coluna de Marte; o paraíso terrestre no grau O Banquete na coluna de Vênus; a árvore da vida etc. Precisava sentir-me adentrando este lugar da memória, assim como espectador do Teatro de Giulio Camillo ou do Teatro de Peter Greenaway subindo os degraus do teatro. Foi desta maneira que apropriei-me do meu texto, da minha escrita. Criei um sistema mnemônico, no qual eu visualizava as conexões entre a *Ideia* de Camillo, as alegorias de Ripa, os emblemas de Alciato no filme *O Bebê Santo de Mâcon*, tendo as pranchas do *Atlas Mnemosyne* como exemplo de conexões.

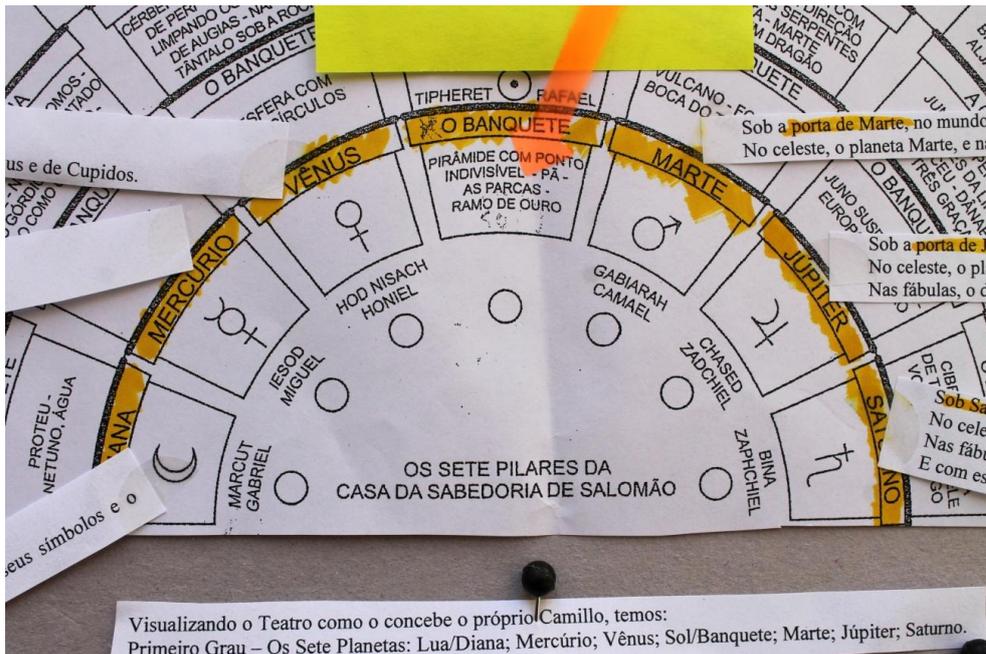
Os painéis correspondem à subida da coluna solar do Teatro de Camillo. A coluna do Sol é a coluna central ou a quarta coluna na planta do teatro. O primeiro painel abriga o conteúdo relacionado à *L'Idea del Teatro* de Giulio Camillo, às suas referências arquitetônicas e à sua própria construção, à construção de outros Teatros baseados na *Idea* central de Camillo, como o Teatro Olímpico (Figuras 53, 54 e 55). O segundo, o terceiro, o quarto, o quinto, o sexto, o sétimo e o oitavo painéis são representações dos sete degraus que compõem a construção arquitetônica do Teatro da Memória: primeiro grau, *O Banquete* (Figura 56); segundo grau, *Apolo* (Figura 57); terceiro grau, *A Caverna* (Figura 58); quarto grau, *As Górgonas* (Figura 59); quinto grau, *Pasífae e o Touro* (Figura 60); sexto grau, *Sandálias de Mercúrio* (Figura 61); e o sétimo grau, *Prometeu* (Figura 62). O nono painel é a configuração do Teatro da Memória de Peter Greenaway (Figuras 63, 64, 65, 66, 67,68 e 69), e o décimo painel representa o vestir e o desvestir do Menino Santo no filme *O Bebê Santo de Mâcon* (Figuras 70 e 71). Cada painel foi utilizado como um compartimento neste local da memória de maneira que sua organização contribuísse para a escolha das imagens, para a divisão do conteúdo e para o desenvolvimento da escrita.

É possível replicar a coluna solar do Teatro de Greenaway, sobre as colunas do Teatro de Camillo, à sua esquerda e à sua direita. Assim pode-se visualizar a constituição do Teatro da Memória de Giulio Camillo com suas sete colunas, com sete

graus cada uma. As imagens da coluna solar para as outras colunas podem permanecer nos lugares que ordenei, e suas conexões estarão sob a influência dos respectivos planetas que regem as colunas. Também é possível deslocá-las de grau e obter novas conexões, este deslocamento gera possibilidades infinitas quanto às interpretações das imagens. Assim como, trocar as imagens ordenadas por outras imagens do próprio filme, seguindo os passos de Camillo que acreditava que em seu teatro todo o conhecimento do mundo e do homem fazia-se presente, ou à maneira de Warburg deslocando as imagens e criando conexões e reflexões diversas, o meu local da memória tornou-se o meu caminho para a configuração deste trabalho que não se encerra aqui, mas que permite-me vislumbrar novas conexões e novas investigações sobre os sistemas mnemônicos criados pelo homem para a compreensão de si mesmo e apreensão do conhecimento sobre a *fabrica mundi*.

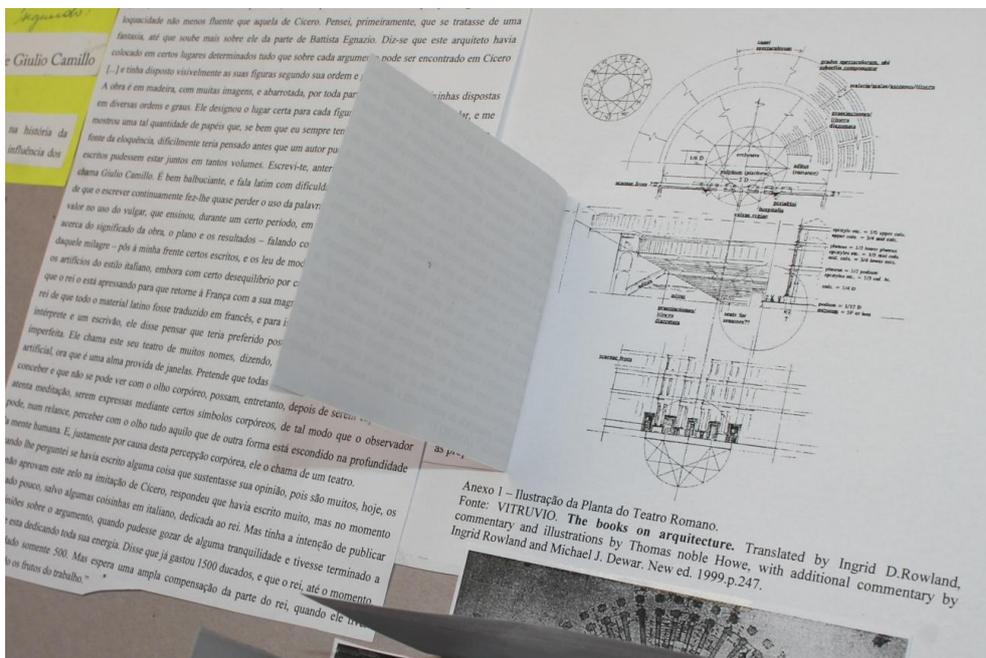
**ILUSTRAÇÕES:
O LUGAR DA MEMÓRIA**

Figura 54 - Primeiro painel (detalhe 1): O Teatro da Memória.



Fonte: Fotografia de Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

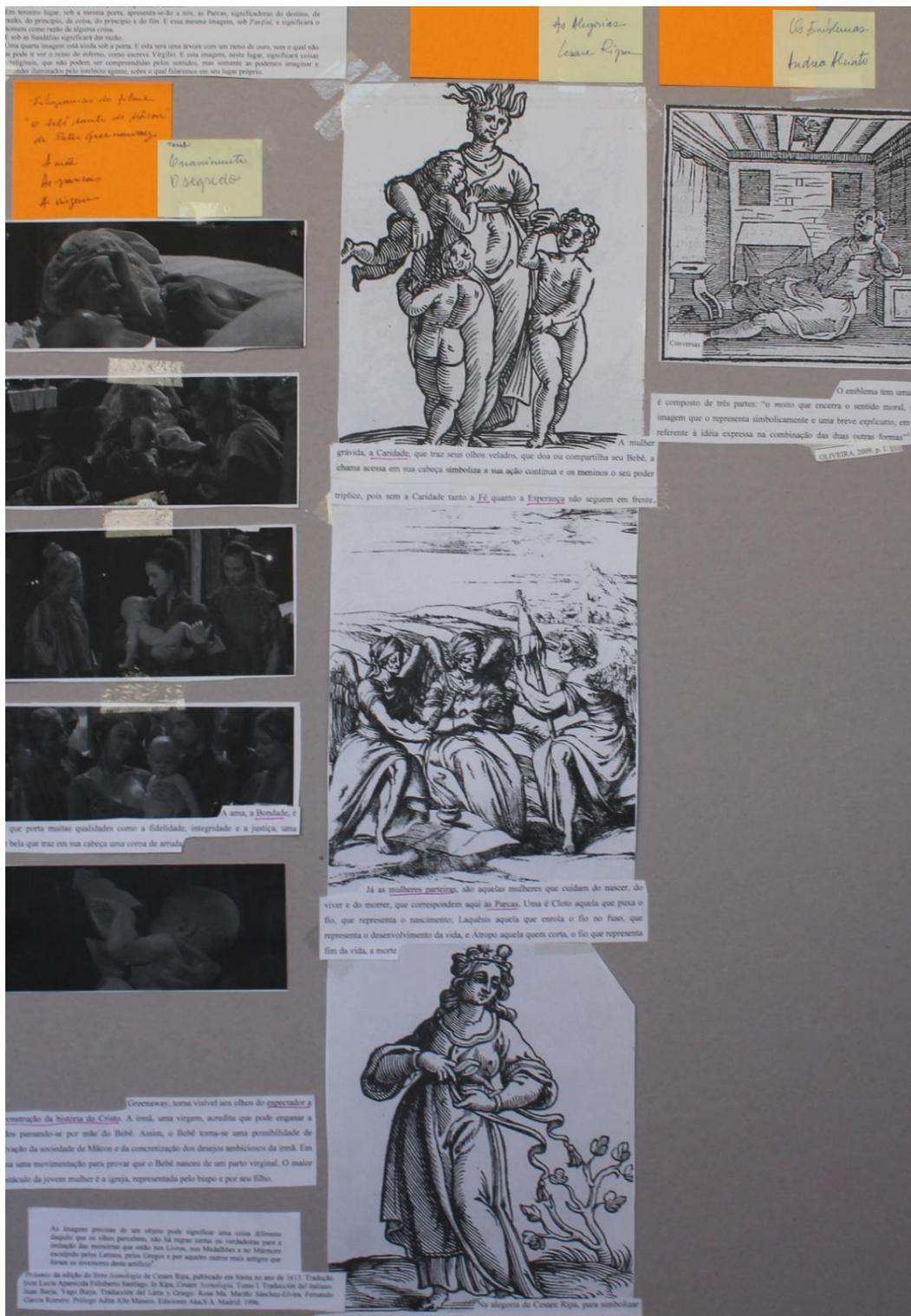
Figura 55 - Primeiro painel (detalhe 2): O Teatro da Memória.



Legenda: O primeiro painel abrigou durante a pesquisa informações relativas ao Teatro da Memória de Giulio Camillo, a descrição do teatro, a planta sobre a influência de Vitruvius, fotografias do Teatro Olímpico de Vicenza cuja inspiração é o Teatro de Camillo, recortes de textos de autores diversos sobre o teatro. Cada painel foi utilizado como um espaço da memória de maneira que sua organização contribuísse para o desenvolvimento do texto da dissertação, para a escolha das imagens, para a formatação e divisão do conteúdo pesquisado etc.

Fonte: Fotografia de Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

Figura 56 – Segundo painel - Primeiro Grau Solar, *O Banquete*, do Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Legenda: O primeiro grau solar refere-se às ideias, aos segredos divinos sob os véus, e sobre as coisas de Deus deve-se falar por enigmas. A imagem sobre o portão imaginário é *O segredo*.

Fonte: Fotografia de Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

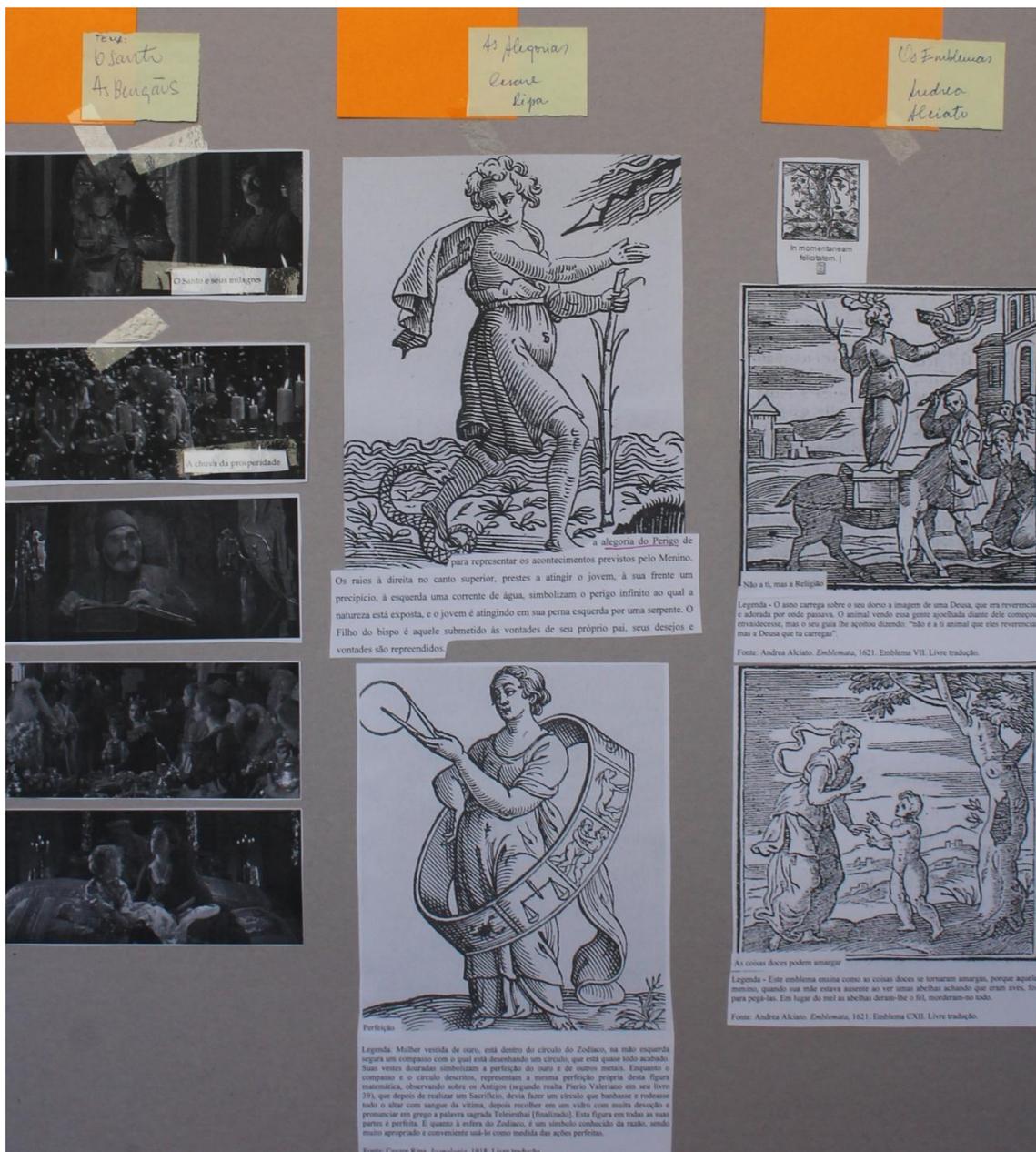
Figura 57 – Terceiro painel - Segundo Grau Solar, *Apolo*, do Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Legenda: O segundo grau solar refere-se à criação, à perfeição e à harmonia. A imagem sobre o portão imaginário é a d'O nascimento.

Fonte: Fotografia de Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

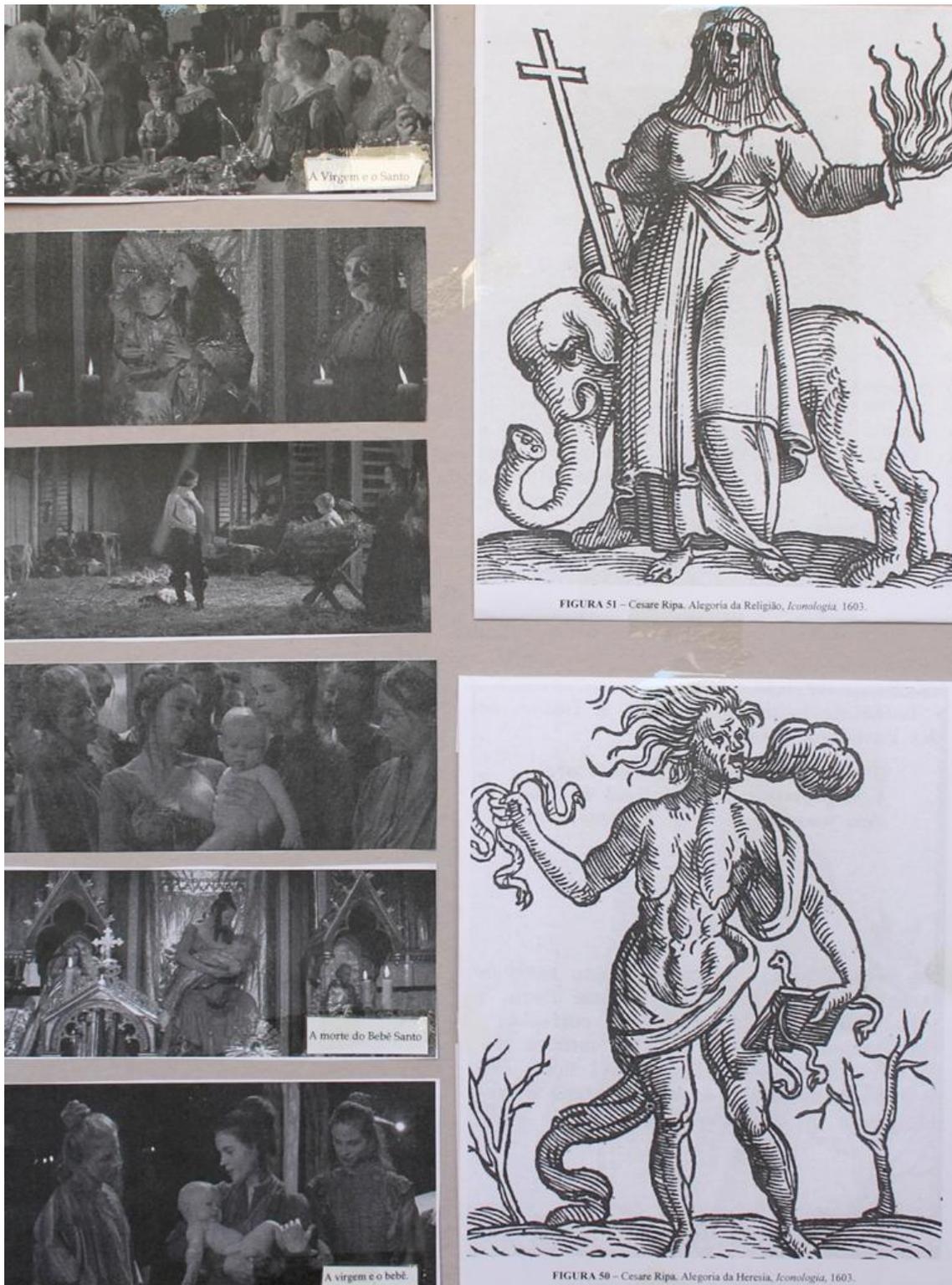
Figura 58 – Quarto painel - Terceiro Grau Solar, *A Caverna*, do Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Legenda: O terceiro grau solar refere-se à *Elementata*, as bênçãos, ao céu, a terra, a fecundidade, aos elementos e às coisas criadas. A imagem sobre o portão imaginário é *A chuva da prosperidade*.

Fonte: Fotografia de Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

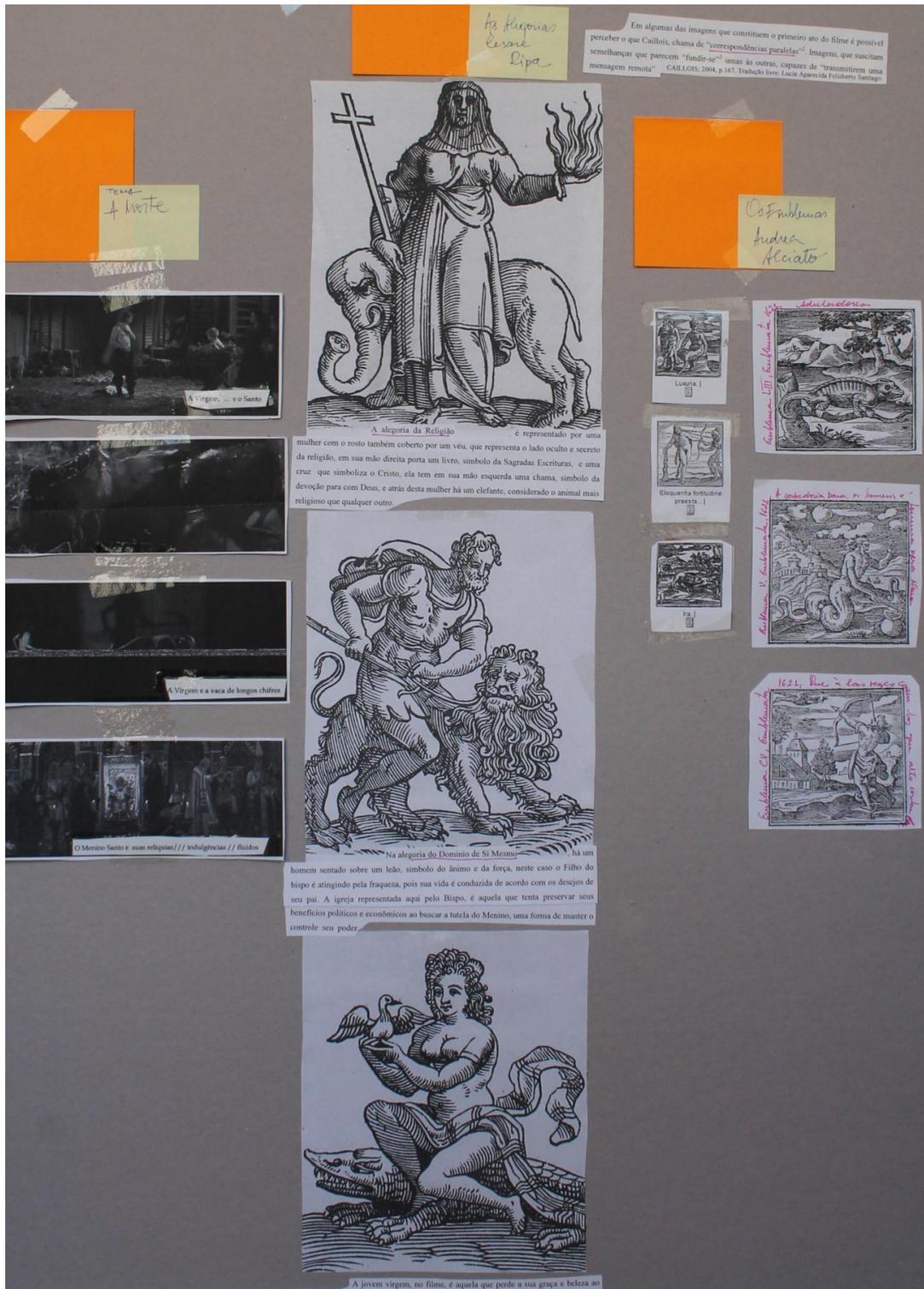
Figura 59 – Quinto painel - Quarto Grau Solar, *As Górgonas*, do Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Legenda: O quarto grau solar representa o homem interior e as suas três almas de acordo com a Cabala. A imagem sobre o portão imaginário é *As três graças*.

Fonte: Fotografia de Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

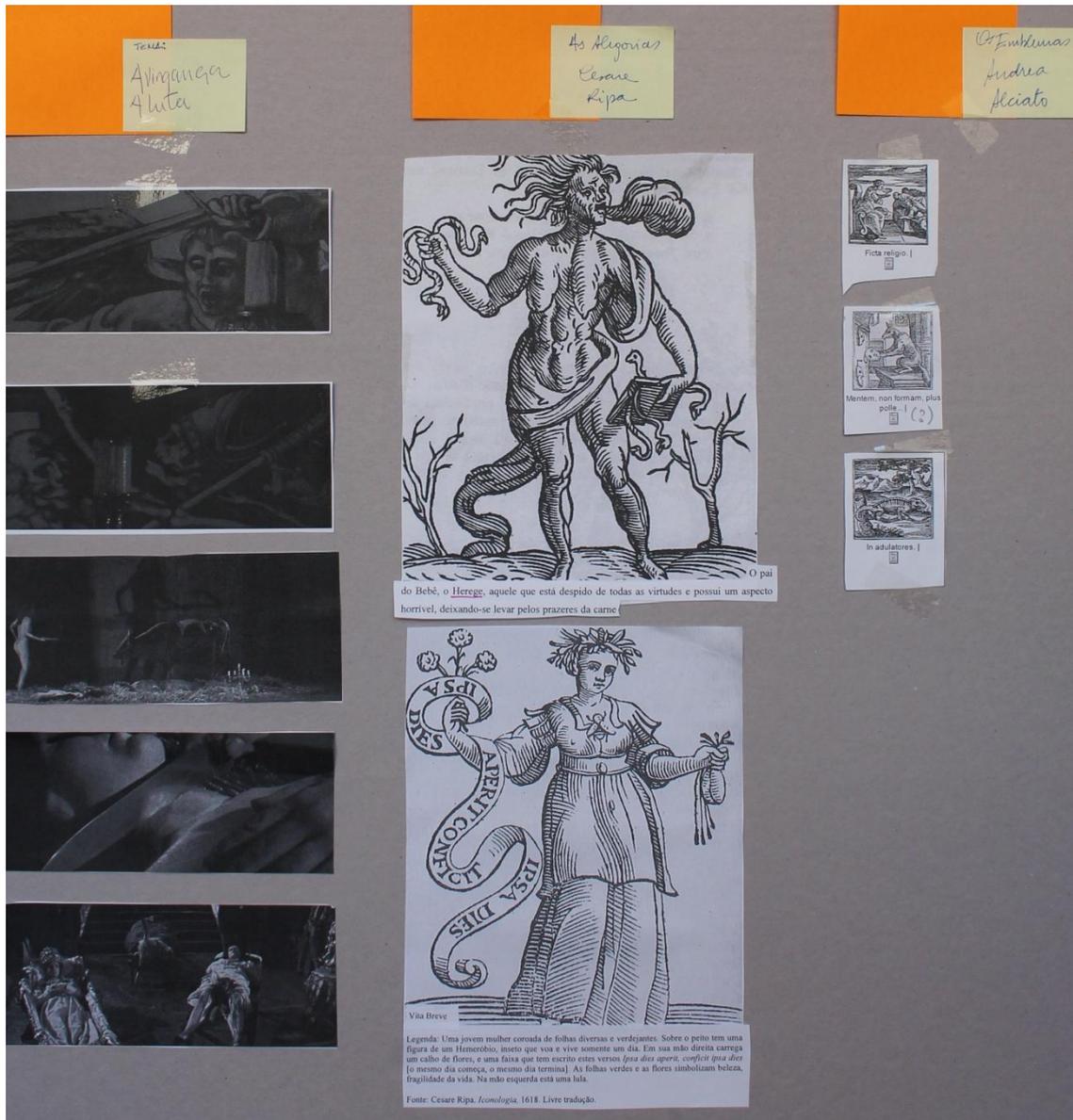
Figura 60 – Sexto painel - Quinto Grau Solar, *Pasífae e o Touro*, do Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Legenda: No terceiro grau solar estão às coisas e as palavras, o homem inferior e o homem exterior. Sobre o portão imaginário encontra-se a imagem d'A vaca de longos chifres.

Fonte: Fotografia de Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

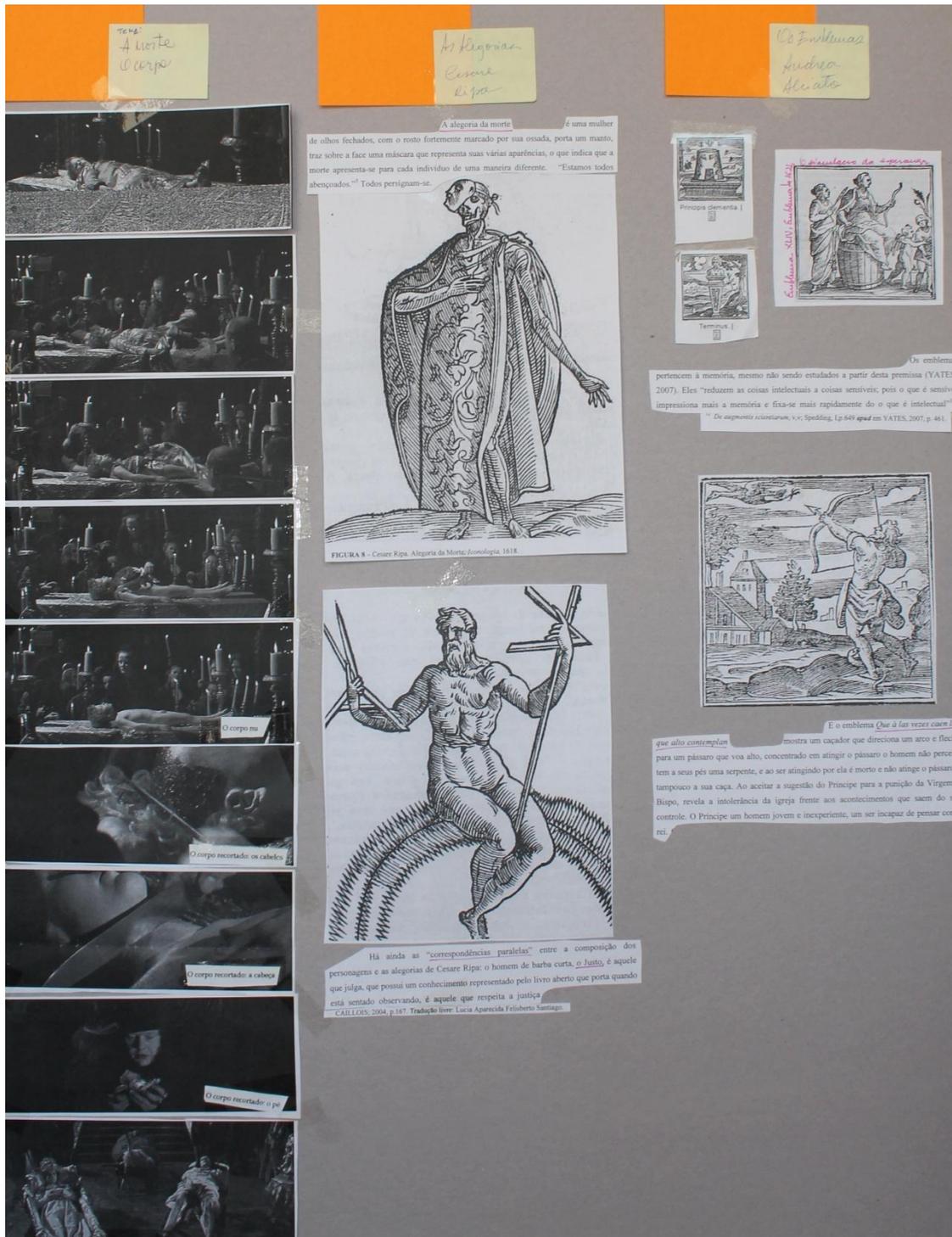
Figura 61 – Sétimo painel - Sexto Grau Solar, *Sandálias de Mercúrio*, no Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Legenda: No sexto grau solar encontram-se as roupas e os instrumentos usados para executar as ordens dos deuses e também a corrente de ouro que liga o homem aos mundos. Sobre o portão imaginário deste grau está a imagem d'As vestes sagradas.

Fonte: Fotografia de Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

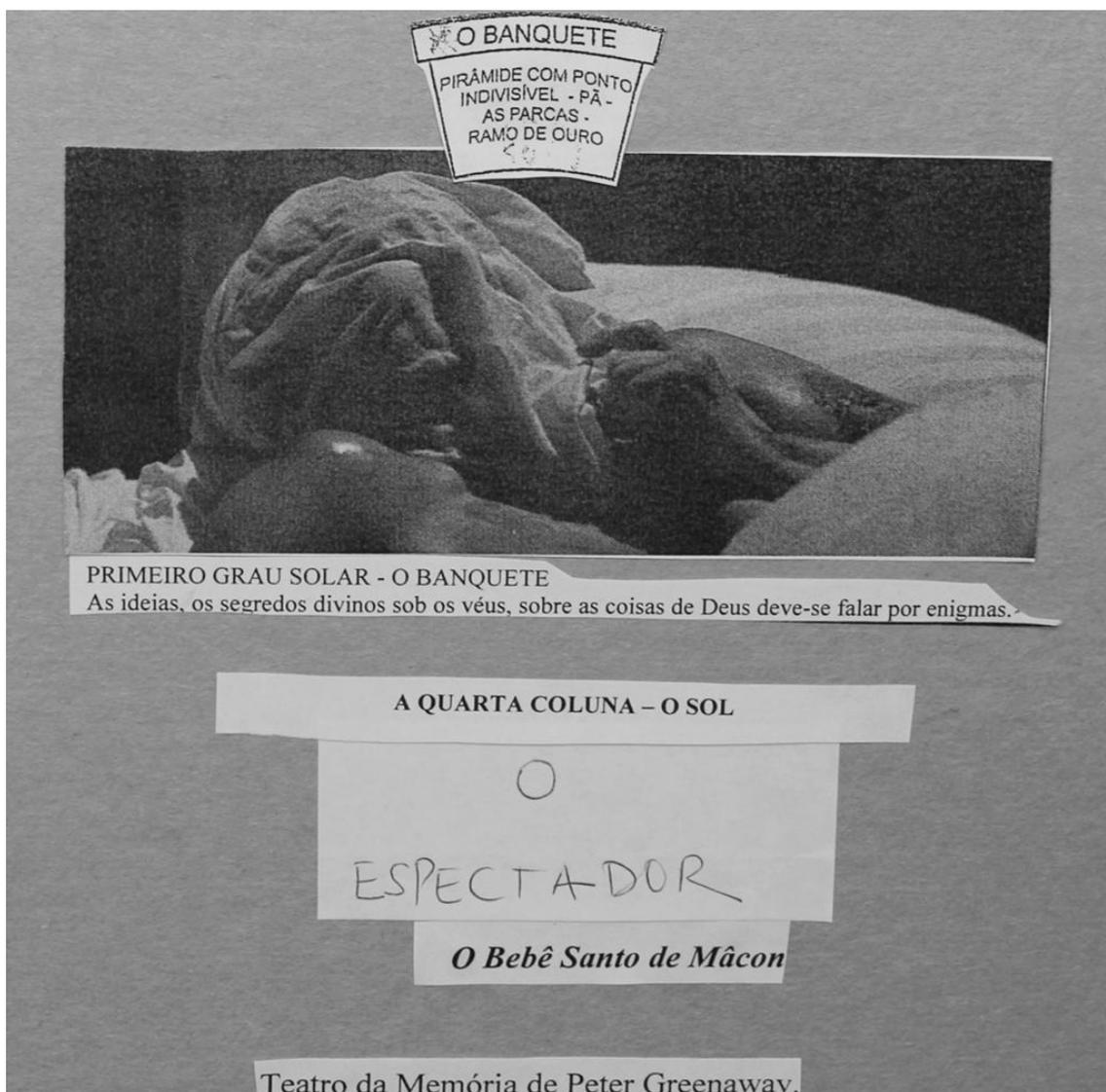
Figura 62 – Oitavo painel - Sétimo Grau Solar, *Prometeu*, do Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Legenda: No último grau solar estão as artes, a religião, a morte, o direito e o conhecimento de todas as coisas. Sobre o portão imaginário deste grau está a imagem d' *O artifício*.

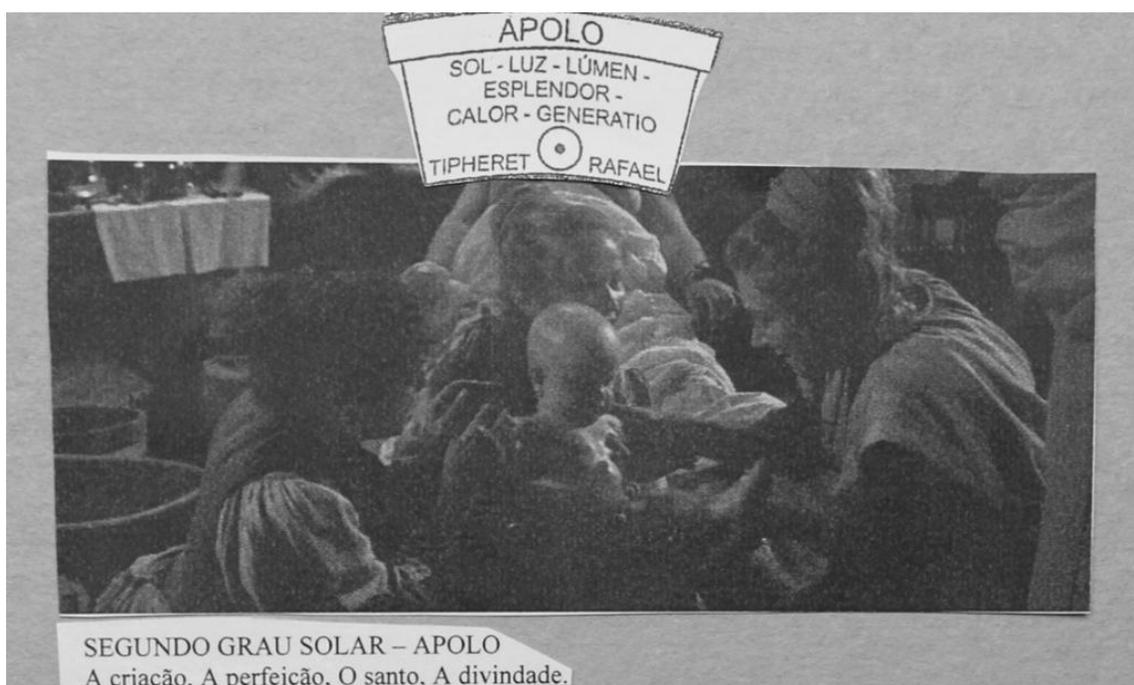
Fonte: Fotografia de Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

Figura 63 – Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Fonte: Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

Figura 64 – Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway.



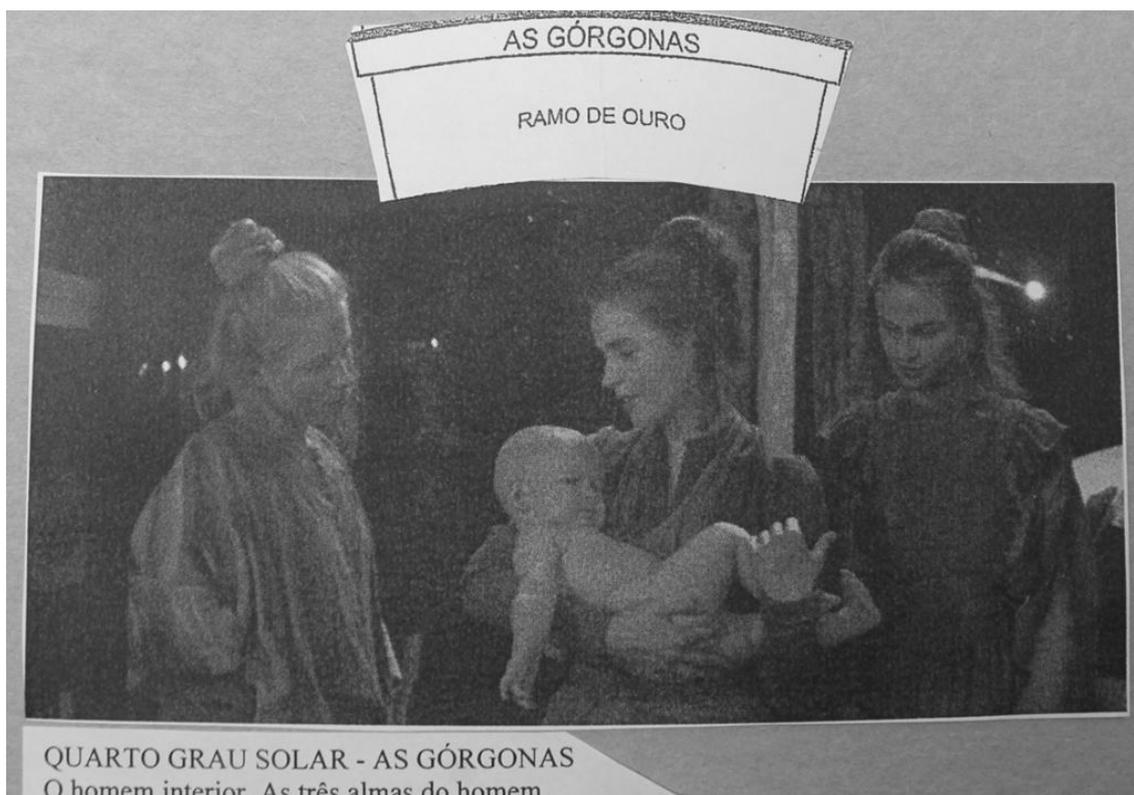
Fonte: Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

Figura 65 – Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Fonte: Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

Figura 66 – Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Fonte: Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

Figura 67 – Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway.



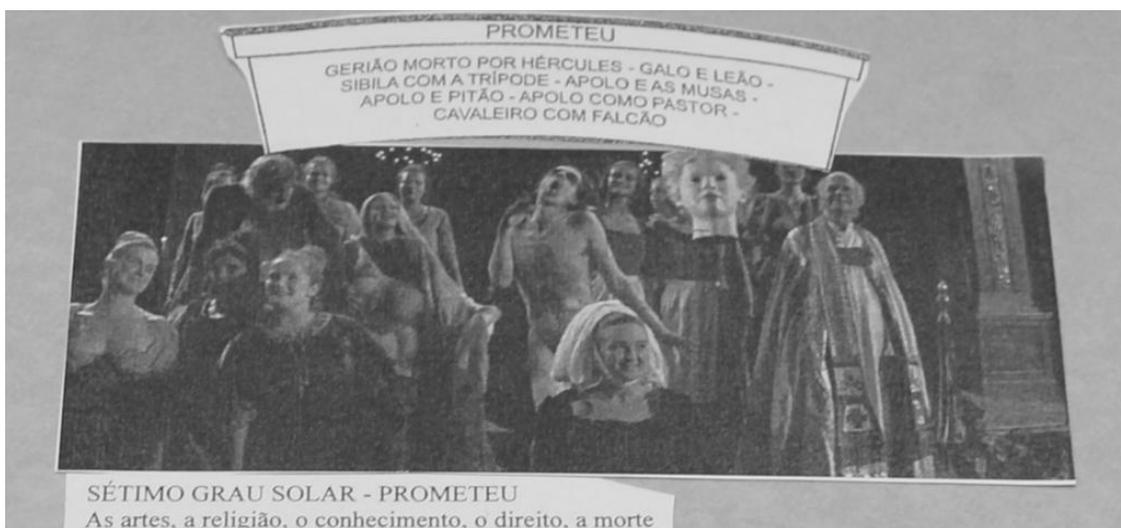
Fonte: Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

Figura 68 – Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway.



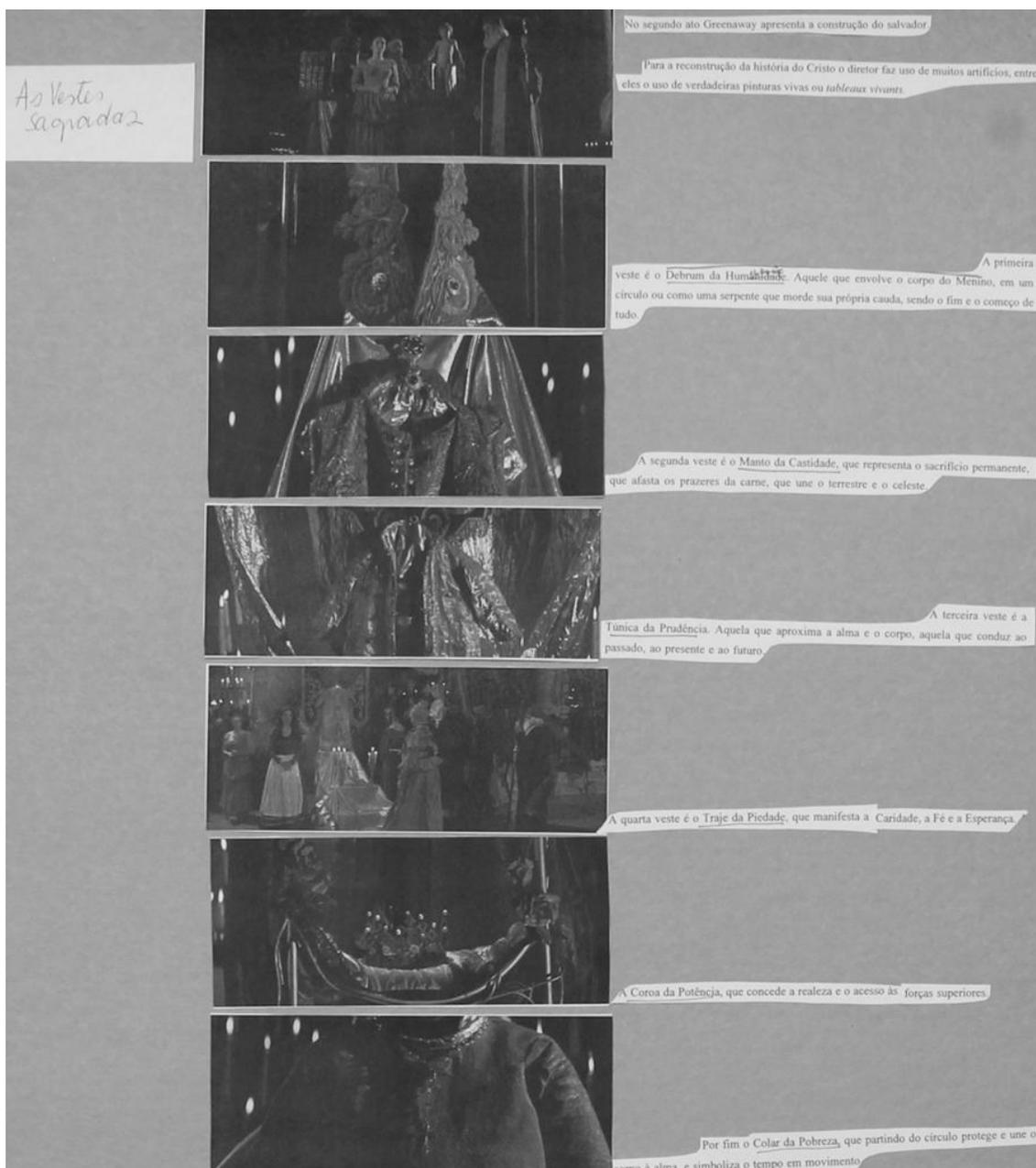
Fonte: Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

Figura 69 – Nono painel - O Teatro da Memória de Peter Greenaway.



Fonte: Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

Figura 70 – Décimo painel - As vestes sagradas, o Menino Santo.



Legenda: O décimo e último painel é composto por dois conjuntos de imagens: o primeiro vê-se as imagens das vestes sagradas e seus atributos que transformam o menino em santo.

Fonte: Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

Figura 71 – Décimo painel - A morte, o desvestir e o corpo recortado.



Legenda: O décimo e último painel é composto por dois conjuntos de imagens: no segundo vê-se as imagens que representam a morte, o vestir e desvestir do Menino Santo de suas vestes sagradas e dos atributos, e em seguida o seu corpo recortado.

Fonte: Fotografia Bernardo Carneiro Rezende, 2014.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando senti-me deslocada diante do filme *O Bebê Santo de Mâcon* de Peter Greenaway, não imaginei que percorreria os caminhos que percorri. A arte da memória e o Teatro da Memória de Giulio Camillo pertenciam a um universo quase desconhecido. Ainda hoje há muito a ser apreendido sobre esses temas e existem muitas possibilidades vislumbradas a partir dos estudos realizados. Compreender o sistema mnemônico criado por Giulio Camillo nas suas dimensões da *fabbrica mundi* conduziu o meu olhar para outros criadores de sistemas mnemônicos como John Dee, Robert Fludd e Giordano Bruno. Percebo muitos reflexos da *Idea* do Teatro de Giulio Camillo na obra de Peter Greenaway para além do filme estudado e não posso dizer que o que registrei até aqui está encerrado. Além das semelhanças entre o Teatro de Camillo e o filme *O Bebê Santo de Mâcon* como um Teatro da Memória, existe a maneira ordenada de dispor as coisas no mundo, a criação das composições imagéticas para a compreensão da *fabbrica*, do homem, da natureza etc. Durante o meu percurso surgiu a necessidade de ordenar o conhecimento adquirido através das leituras realizadas. Foi assim que busquei no *Atlas Mnemosyne*, um sistema mnemônico, criado por Aby Warburg a ideia de configuração de um lugar da memória através do qual eu pudesse fazer as conexões que constituiriam a própria dissertação. A experiência com as pranchas ou painéis conduziu-me à criação do meu próprio sistema mnemônico e um espaço único de reflexão com possibilidades infinitas de interpretações a partir das colagens realizadas... Aqui os lugares e as imagens cintilaram; ver as imagens nos graus ou nos painéis despertou-me a imaginação. Novas perguntas surgiram, mas as respostas virão com o tempo. Por agora tenho, fixos em meus olhos, os lugares e as imagens de um Teatro da Memória construído a partir dos estudos realizados sobre Giulio Camillo e Peter Greenaway.

REFERÊNCIAS

A BARRIGA DO ARQUITETO. Direção: Peter Greenaway. Inglaterra, Itália: 1987. 1 DVD (107 min.), son., color., legendado. Tradução de *The belly of an architect*.

A ÚLTIMA TEMPESTADE. Direção: Peter Greenaway. França, Holanda, Itália, Inglaterra, Japão: 1991. 1 DVD (119 min.), son., color., legendado. Tradução de *Prospero's book*.

ALCIATO, Andrea. **Emblemata**. Petro Paulo Tozzi, Pádua, 1621. Disponível em <http://www.emblems.arts.gla.ac.uk/alciato/index.php>. Acesso em 26/03/2014.

_____. **Los emblemas de Alciato**. Traducidos em rhimas españolas (1540). Disponível em <https://archive.org/details/losemblemasdealc00alci>. Acesso em 05/08/2014.

ALMEIDA, Milton José de. **Cinema Arte da Memória**. Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

_____. **O Teatro da Memória de Giulio Camillo**. Cotia, SP: Ateliê Editorial: Campinas: Editora da UNICAMP, 2005.

ARGAN, Giulio Carlo. **Imagem e persuasão: ensaios sobre o barroco**. Org. Bruno Contardi. Tradução Maurício Santana Dias; revisão técnica e seleção iconográfica Lorenzo Mammi. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

BATTISTINI, Matilde. **Símbolos y alegorias**. Traducción de José Ramón Monreal. Barcelona: Electa, 2003.

BING, Gertrud. Prefácio à edição de 1932. In WARBURG, Aby. **A Renovação da Antiguidade pagã: contribuições científico-culturais para a história do Renascimento europeu**. Tradução Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013. (Coleção ArteFíssil).

BREDEKAMP, Horst; DIERS, Michael. Prefácio à edição de estudos, 1998. In WARBURG, Aby. **A Renovação da Antiguidade pagã: contribuições científico-culturais para a história do Renascimento europeu**. Tradução Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013. (Coleção ArteFíssil).

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**. Tradução Vera da Costa e Silva [et al]. 5ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1991.

KÖHLER, Carl. **História do vestuário**. Editado e atualizado por Emma Von Sichart. Tradução Jefferson Luiz Camargo. Revisão da tradução Silvana Vieira. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MACIEL, Maria Esther (Org.). **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Editora Unimarco, 2004.

MENDE, Guillaume Durand de. **Representações da imagem de Cristo e das figuras bíblicas (1286)**. In LICHTENSTEIN, Jacqueline (Org.). **A pintura - Vol. 5: Da imitação à expressão**. Apresentação de Jean-François Groulier; coordenação de tradução Magnólia Costa. São Paulo: Ed. 34, 2004. pp. 30-38.

PIRES, Paulo Roberto. **Afogando em Greenaway**. In *Cinema / Associação de Críticos de Cinema do Rio de Janeiro*. v. 1, n. 1. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1993/94. pp. 34-40.

O BEBÊ SANTO DE MÂCON. Direção: Peter Greenaway. Alemanha, Bélgica, Inglaterra: 1993. 1 DVD (122 min.), son., color., legendado. Tradução de *The baby of Mâcon*.

_____. Direção: Peter Greenaway. Alemanha, Bélgica, Inglaterra: 1993. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=_FSI1W8qlTU. Acesso em 30/09/2014.

O COZINHEIRO, O LADRÃO, SUA MULHER E O AMANTE. Direção: Peter Greenaway. França, Inglaterra, Holanda: 1989. 1 DVD (124 min.), son., color., legendado. Tradução de *The cook, the thief, his wife & her lover*.

OLIVEIRA, Ana Lúcia M. de. **Do emblema à metáfora, breve abordagem do visualismo patético seiscentista**. Disponível em <http://www.filologia.org.br/vcnlf/anais%20v/civ5_07.htm>. Acesso em 29/05/2014.

OLIVEIRA, Maria do Céu de. **Imagens do inferno: lugares da memória, palavras de Dante**. Tese (Doutorado). Campinas, SP: [s.n.], 2000.

O LIVRO DE CABECEIRA. Direção: Peter Greenaway. França, Inglaterra: 1996. 1 DVD (120 min.), son., color., legendado. Tradução de *The pillow book*.

OITO MULHERES E MEIA. Direção: Peter Greenaway. Alemanha, Holanda, Luxemburgo, Reino Unido: 1999. 1 DVD (120 min.) son., color., legendando. Tradução de *8 1/2 women*.

RENGIFO (séc. XVI), cit. por Ana Hatherly, **A experiência do prodígio** – Bases teóricas e antologia de textos visuais portugueses dos séculos XVII e XVIII, Lisboa, Imprensa Nacional/casa da Moeda, 1983, pp. 220 e ss. In HANSEN, João Adolfo. **Alegoria** – construção e interpretação da metáfora. São Paulo, SP: Hedra; Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2006. p. 201.

RIPA. Cesare. **Iconologia**. A cura di Piero Buscaroli. Prefazione di Mario Praz. TEA – Tascabili degli Editori Associati S.p.A. Milano. 1992.

_____. **Iconologia**. Prólogo Adita Allo Manero. Traducción del italiano Juan Barja, Yago Barja. Traducción del Latín y Griego Rosa Ma. Mariño Sánchez-Elvira, Fernando García Romero. Tomo I-II. Ediciones Akal, S.A., Madrid. 1996.

RONDA DA NOITE. Direção: Peter Greenaway. Canadá, França, Holanda, Polônia, Reino Unido: 2007. 1 DVD (142 min.), son., color., legendado. Tradução de *Nightwaching*.

SAMAIN, Etienne. **As “Mnemosyne(s)” de Aby Warburg**: Entre Antropologia, Imagens e Arte. Revista Poiésis, n 17, p. 29-51, Jul. de 2011. Disponível em <<http://www.poesis.uff.br/PDF/poesis17/Poesis_17_EDI_Mnemosyne.pdf>>. Acesso em 30/09/2014.

SANTIAGO, Lucia Aparecida Felisberto. **As filhas da Caducidade**: a moda e a morte. In Cadernos Benjaminianos, Belo Horizonte, volume 1, ano 1, jun.2009. Disponível em <<http://www.letras.ufmg.br/cadernosbenjaminianos/data1/arquivos/08%20Lucia%20Santiago.pdf>> Acesso em: 26/04/2012.

TURLARD, Jean. **Dicionário de cinema**. Os diretores. Tradução de Moacyr Gomes Junior. Porto Alegre: L&PM, 1996.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994. (Coleção Oficinas de Arte e Forma).

VITRÚVIO. **Tratado de arquitetura**. Tradução, introdução e notas M. Justino Maciel. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2007. Coleção Todas as Artes).

_____. **The books on architecture**. Translated by Ingrid D. Rowland, commentary and illustrations by Thomas noble Howe, with additional commentary by Ingrid Rowland and Michael J. Dewar. New ed. 1999.p.247-248.

WARBURG, Aby. **A Renovação da Antiguidade pagã**: contribuições científico-culturais para a história do Renascimento europeu. Tradução Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013. (Coleção ArteFíssil).

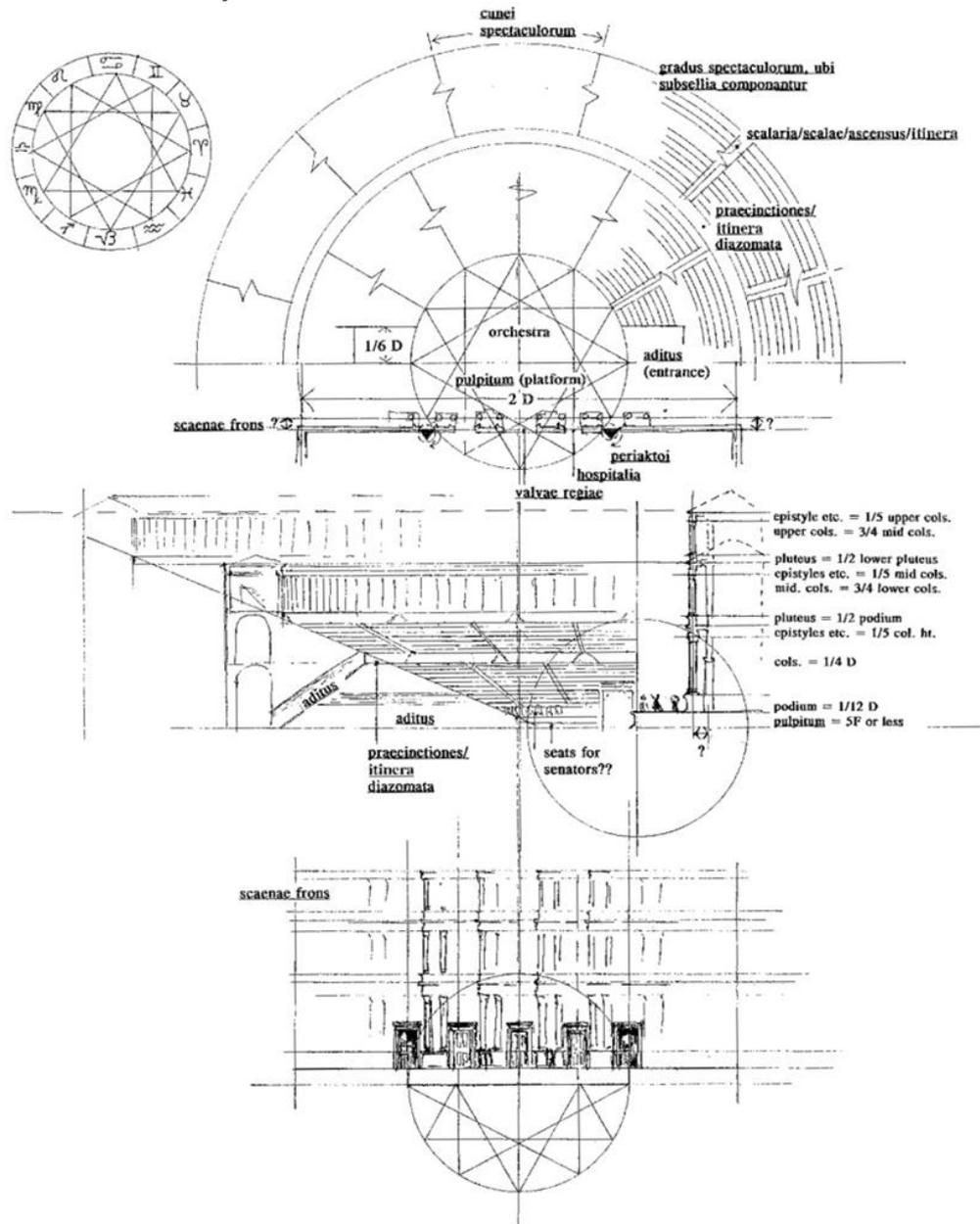
_____. In **Dossiê Aby Warburg**: «Mnemosyne» [introdução ao Atlas de imagens Mnemosyne] + Giorgio Agamben, «Aby Warburg e a ciência sem nome», Arte & Ensaios, 19 (2009). Disponível em <<http://www.eba.ufrj.br/ppgav/lib/exe/fetch.php?media=revista:e19:dossie.pdf>>>. Acesso em 30/09/2014.

_____. **Atlas Mnemosyne** (Pranchas). Disponível em <<<http://www.engramma.it/eOS2/atlante/>>>. Acesso em 30/09/2014.

YATES, Frances A. **A arte da memória**. Tradução Flávia Bancher. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007.

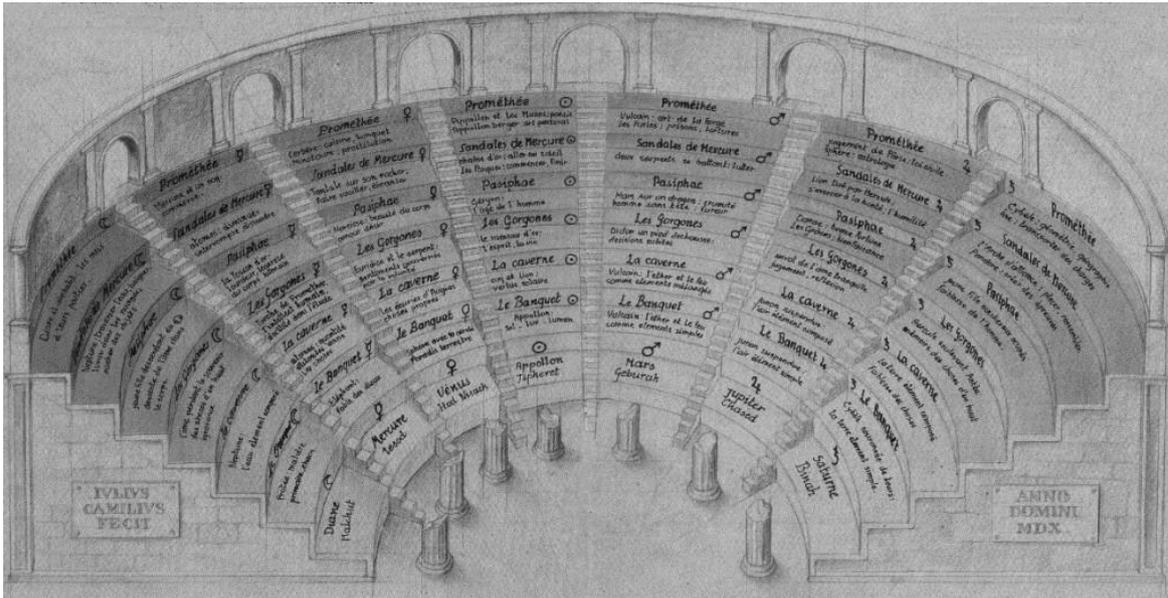
ANEXOS

Anexo 1 – Ilustração da Planta do Teatro Romano.



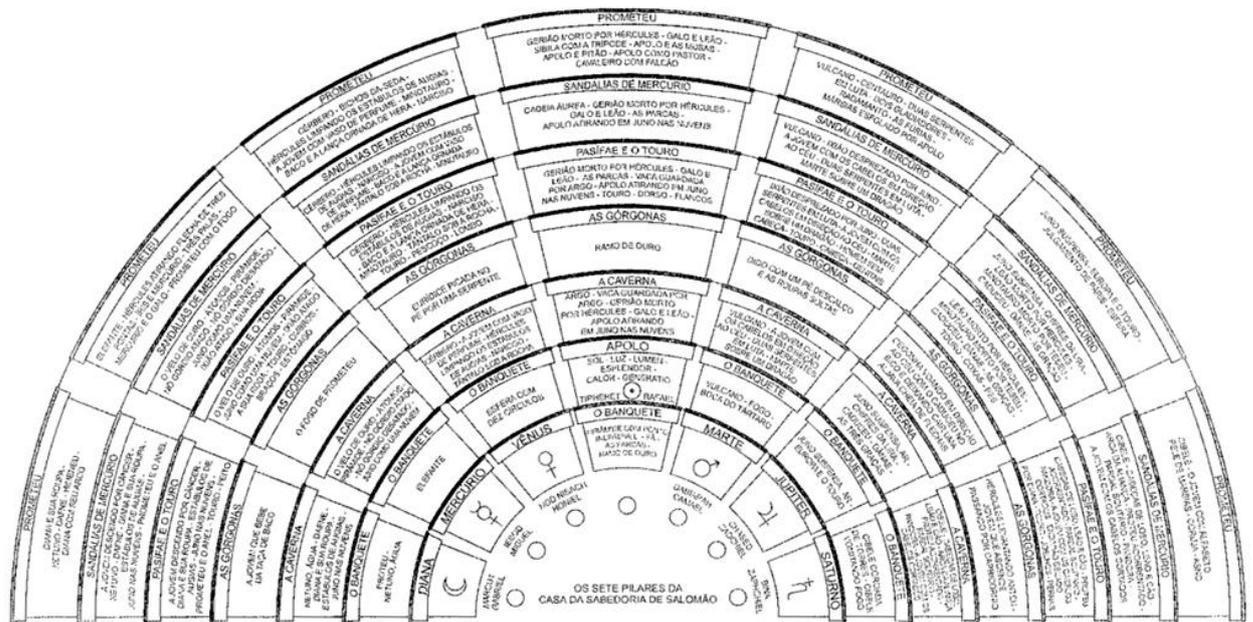
Fonte: VITRÚVIO. **The books on architecture.** Translated by Ingrid D. Rowland, commentary and illustrations by Thomas noble Howe, with additional commentary by Ingrid Rowland and Michael J. Dewar. New ed. 1999.p.247.

Anexo 2 – Teatro da Memória de Giulio Camillo, Athanasius Kircher.



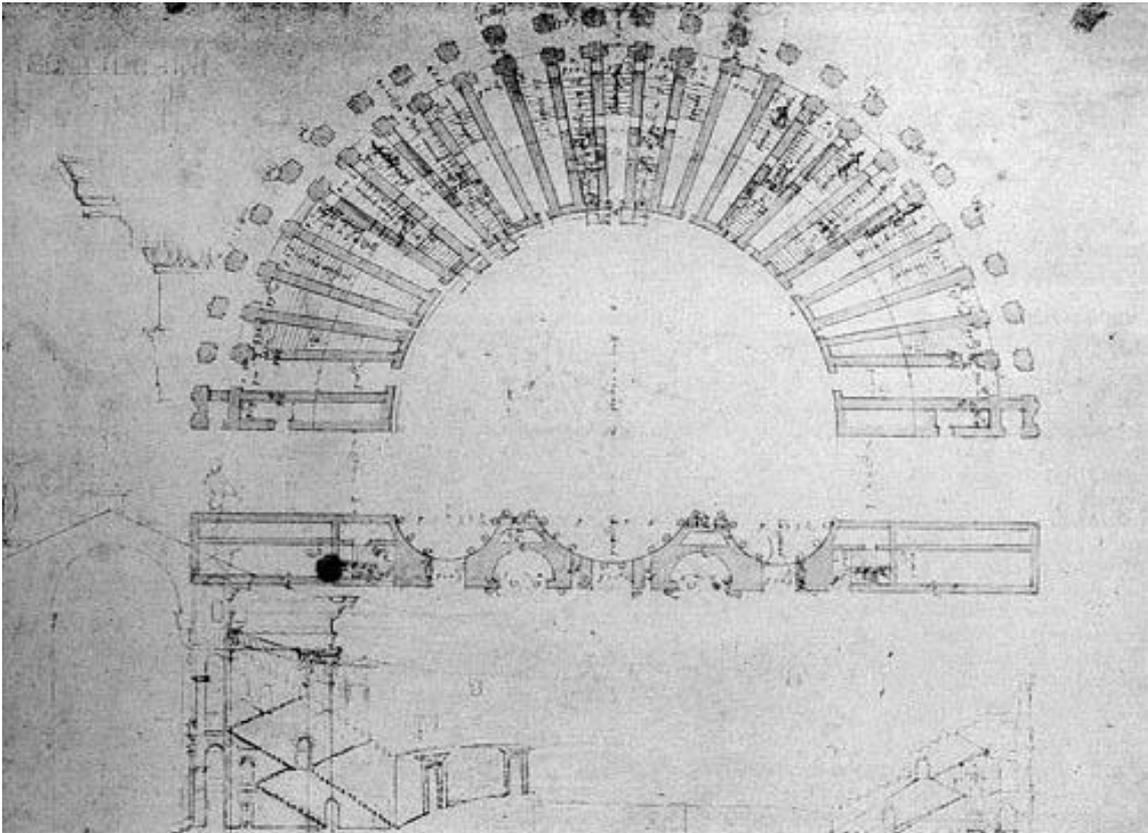
Fonte: ALMEIDA, Milton José de. O Teatro da Memória Imaginado: o olhar. *In O Teatro da Memória de Giulio Camillo*. Cotia, SP: Ateliê Editorial; Campinas: Editora da UNICAMP, 2005.p. 129.

Anexo 3 – Esquema do Teatro da Memória de Giulio Camillo.



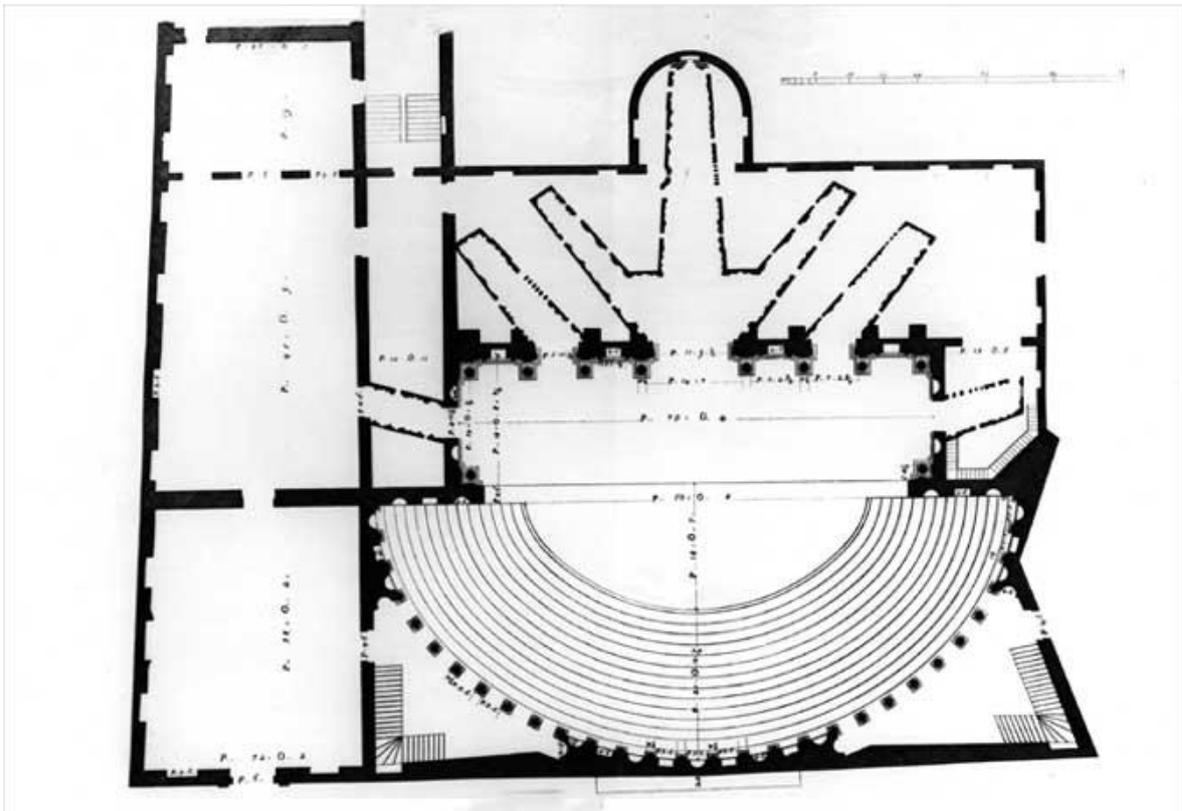
Fonte: YATES, Frances A. *A arte da memória*. Tradução Flávia Bancher. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007.p. 189.

Anexo 4 - Andrea Palladio, Teatro romano de Berga, de Vicenza.



Fonte: <http://www.accademiaolimpica.it/teatoromanoberga.htm>

Anexo 5 - Bertotti Scamozzi, Planta do Teatro Olímpico.



Fonte: www.artsjournal.com/aestheticgrounds/european_perspective_game_of_m/

Anexo 6 - Teatro Olímpico, Vista Geral.



Fonte: <http://www.ias-13.org/tourism/>

Anexo 7 - Teatro Olímpico, Vista Frontal.

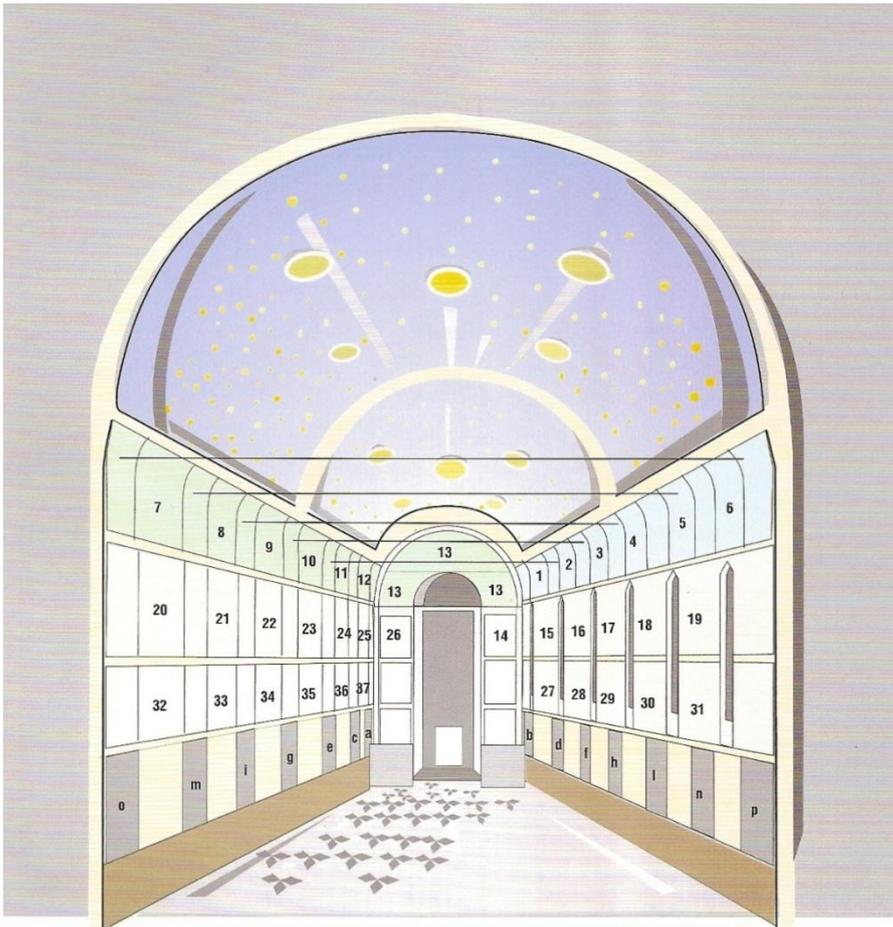


Fonte: <http://www.ias-13.org/tourism/>

Anexo 8 - *Cappella degli Scrovegni*, Pádua.



Fonte: http://www.scrovegnichapel.com/eng/index_e.htm Cappella Scrovegni (Arena Chapel), Pádua: 1303-06.

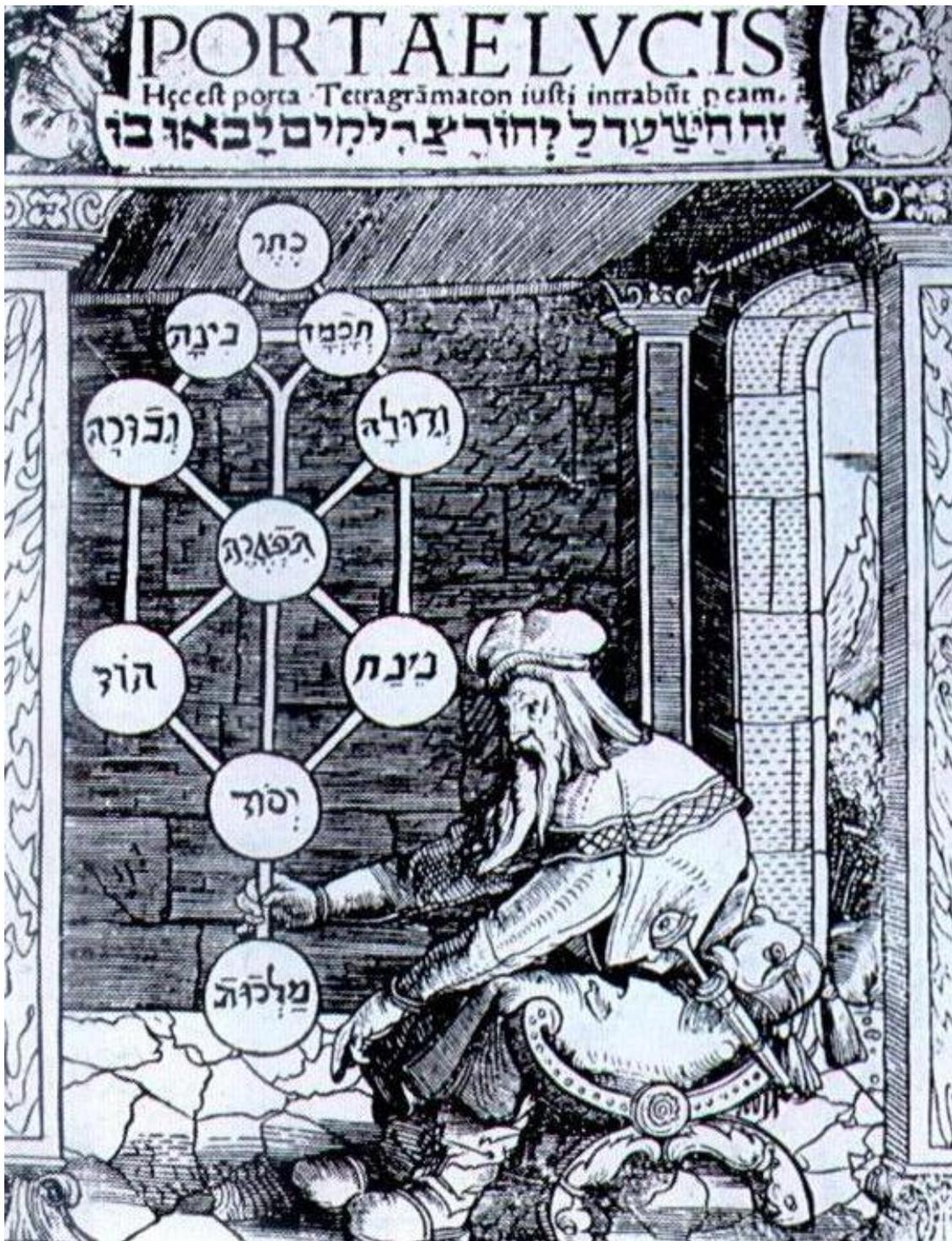
Anexo 9 – Esquema do ciclo pictórico da *Cappella degli Scrovegni*

Historia de Joaquín y Ana		Historia de Cristo		Virtudes	
	1 Expulsión de Joaquín del templo de Jerusalén	13 Misión del anuncio a María y Anunciación	27 Última Cena		
	2 Joaquín con los pastores	14 Visitación	28 Jesús lava los pies a los apóstoles		b Prudencia
Vicios	3 Un ángel le anuncia a Ana su próxima maternidad	15 Nacimiento de Jesús	29 Beso de Judas		d Fortaleza
a Necedad	4 Joaquín ofrece a Dios un sacrificio	16 Adoración de los Magos	30 Jesús ante Anás y Caifás		f Templanza
c Inconstancia	5 Sueño de Joaquín	17 Presentación de Jesús en el templo	31 Flagelación de Cristo		h Justicia
e Ira	6 Joaquín y Ana ante la Puerta Áurea	18 Huida a Egipto	32 Jesús camino del Calvario		i Fe
g Injusticia		19 Matanza de los Inocentes	33 Crucifixión		n Caridad
i Infidelidad		20 Jesús en medio de los doctores	34 Llanto por Cristo muerto		p Esperanza
m Envidia		21 Bautismo de Jesús	35 Resurrección		
o Desesperanza		22 Bodas de Caná	36 Ascensión		
	Historia de María	23 Resurrección de Lázaro	37 Pentecostés		
	7 Nacimiento de María	24 Entrada de Jesús en Jerusalén			
	8 Presentación de María en el templo	25 Expulsión de los vendedores del templo			
	9 Entrega de las varas	26 Traición de Judas			
	10 Oración por el florecimiento de las varas				
	11 Bodas de María y José				
	12 María regresa a Nazaret				

Dibujo de Mariangela Baraldi

Fonte: GIOTTO. *En La Capilla de los Scrovegni*. Pádua: Medoacus, 2006.

Anexo 10 – Sefirot com Cabalista



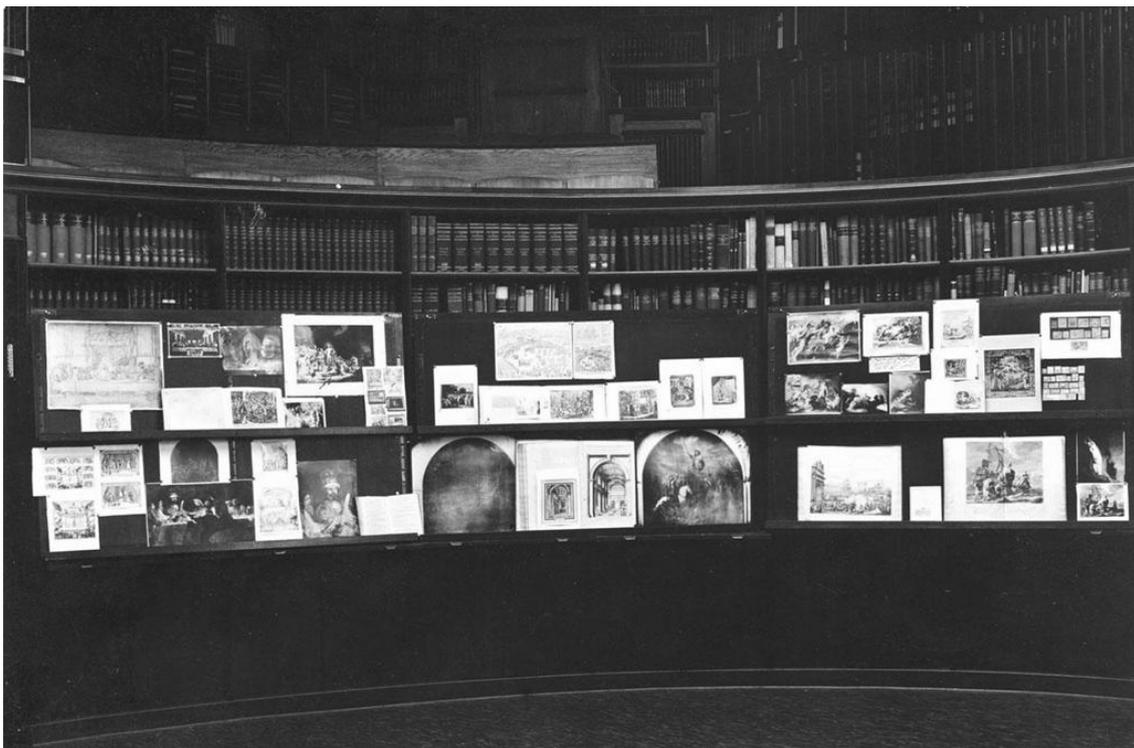
Fonte: Paulus Ricius, PortaLucis, Ausburg, 1516. In Almeida, 2005, p.137.

Anexo 11 – Salão oval da Biblioteca Warburg, 1929.



Fonte: <http://www.engramma.it/>

Anexo 12 – Salão Oval da Biblioteca de Warburg com as pranchas.



Fonte: <http://www.engramma.it/>

Anexo 13 - Prancha 43



Legenda: A imagem de si mesmo: consciência de classe e retrato burguês do Renascimento. Sassetti e Ghirlandaio como expoentes da cultura burguesa. Surgimento do retrato, consciência de si mesmo. Devoção pseudo-nórdica. Anotações de Aby Warburg e de seus colaboradores (1929). Livre tradução.

Fonte: <http://www.engramma.it/>

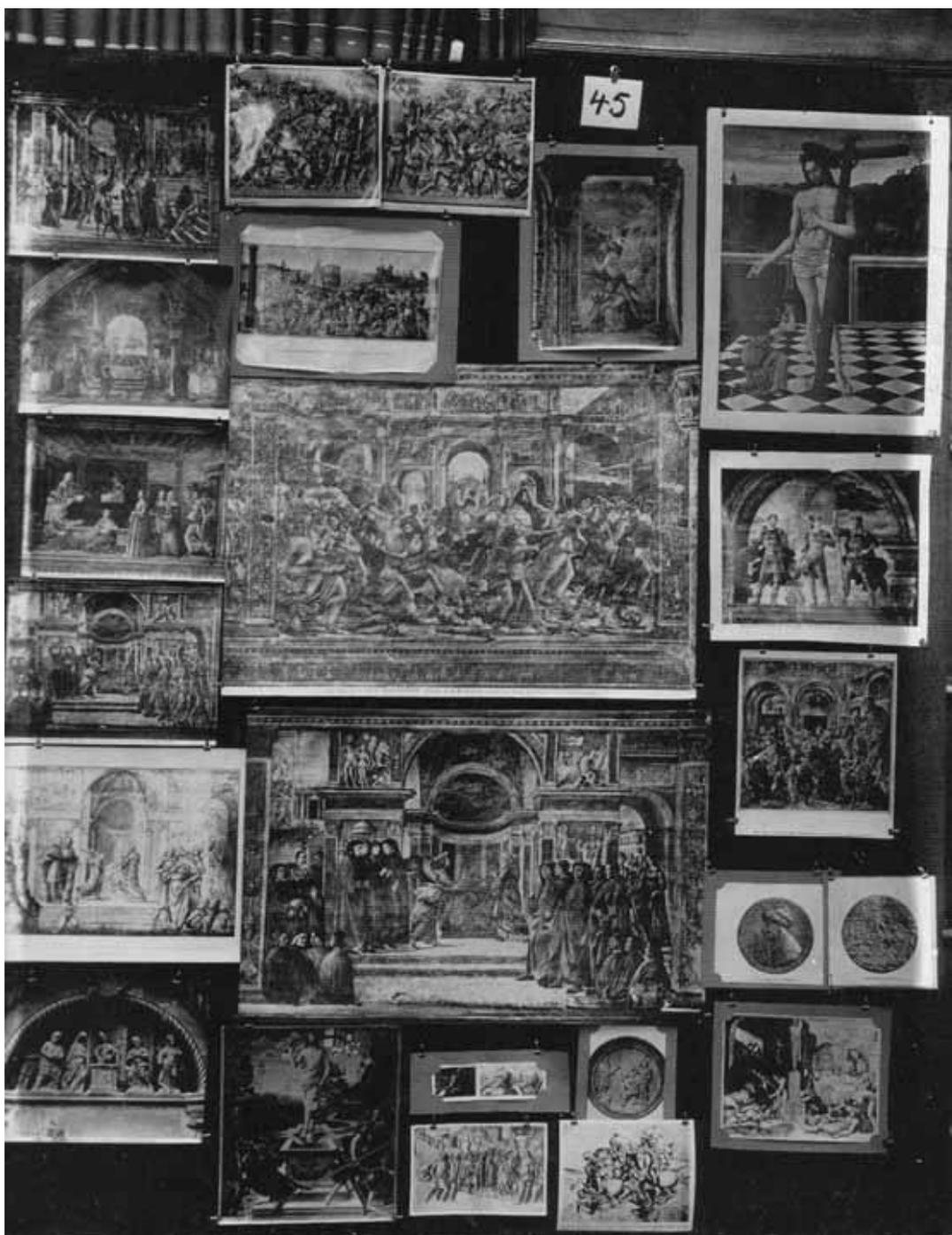
Anexo 14 - Prancha 44



Legenda: *Pathos* do vitorioso em Ghirlandaio. *Grisaille* como o primeiro nível da aceitação do antigo. Queda de Fetonte e a transformação de Nike. Anotações de Aby Warburg e de seus colaboradores (1929). Livre tradução.

Fonte: <http://www.engamma.it/>

Anexo 15 - Prancha 45



Legenda: A linguagem do gesto superlativo. Exaltação da autoconsciência: herói individual que emerge da *grisaille*. Anotações de Aby Warburg e de seus colaboradores (1929). Livre tradução.

Fonte: <http://www.engramma.it/>

Anexo 16 - Prancha 46



Legenda: A ninfa ou serva apressada em casa de Tornabuoni. A imagem da ninfa, pré-formação antiga da figura feminina em movimento, que resurge na pintura de Tornabuoni como figura doméstica - serva, parteira. A vitalidade da imagem antiga não representa apenas figuras da tradição bíblica ou mitologia (anjo, Judith, Vênus), mas também encarna figura do cotidiano. Anotações de Aby Warburg e de seus colaboradores (1929). Livre tradução.

Fonte: <http://www.engramma.it/>

Anexo 17 - Prancha 47



Legenda: As duas faces da ninfa: o anjo e a caçadora. A ninfa como anjo e como caçadora. O tema do retorno a casa do Tempo como defesa ou proteção do menino e do mundo externo (imagem de Tobiolo e do anjo como pintura votiva). Anotações de Aby Warburg e de seus colaboradores (1929). Livre tradução.

Fonte: <http://www.enigma.it/>

Anexo 18 - Prancha 48



Legenda: A Fortuna do homem renascentista: predestinação ou liberdade individual. A Fortuna. Símbolo do contraste do homem livre e do comerciante. Anotações de Aby Warburg e de seus colaboradores (1929). Livre tradução.

Fonte: <http://www.enigma.it/>

Anexo 19 - Prancha 49



Legenda: O olhar de Mantegna sobre o mundo Antigo: *Pathos* do vitorioso dominado (Mantegna). *Grisaille*: como metáfora. Anotações de Aby Warburg e de seus colaboradores (1929). Livre tradução.

Fonte: <http://www.engramma.it/>