

Prazer e morte: a escultura atemporal
de Marco Aurélio R. Guimarães na Casa Fiat de Cultura

Expostas pela primeira vez, as peças em mármore retratam temas universais e impressionam pela riqueza de detalhes

Aos oitenta anos de idade, Marco Aurélio R. Guimarães vai realizar na Casa Fiat de Cultura sua primeira exposição de arte. Nascido em Belo Horizonte, o artista já havia se aposentado do trabalho como engenheiro civil (graduado pela Universidade Federal de Juiz de Fora em 1961), quando decidiu dedicar-se ao ofício que cultivava desde a adolescência: a escultura.

Intitulada ***Prazer e morte: a escultura atemporal de Marco Aurélio R. Guimarães na Casa Fiat de Cultura***, a mostra gratuita vai apresentar, de **24 de janeiro a 2 de abril**, duas esculturas que retratam com impressionante fidelidade os corpos de um homem



e de uma mulher. Como o nome sugere, a obra batizada de “Luxúria” representa uma mulher sensual, lânguida, que parece esconder – e, ao mesmo tempo, revelar – as formas de seu corpo. A obra, que foi a primeira das duas a ser esculpida, levou um ano para ser finalizada e foi feita a partir de um bloco de mármore de cinco toneladas. A figura masculina é o tema da segunda escultura, chamada de “Proximus”: um homem igualmente nu, porém em posição introspectiva, reflexiva, e que apoia o braço esquerdo em um crânio de mármore preto. Esculpido propositalmente em escala maior do que a humana, o crânio simboliza a proximidade da morte,

destino de todos os homens. O nome da obra, portanto, remete ao termo em latim que significa “aquele que está mais próximo”. O artista demorou cerca de quatro meses na produção de Proximus, que foi esculpido em um bloco maciço de aproximadamente 4,5 toneladas.



“Marco Aurélio não olhou em volta, não buscou tendências, não procurou sintonias. Descobriu-se um escultor em mármore e trabalhou a matéria para si, com paixão, como um tributo a si mesmo e a seu desejo”, diz o presidente da Casa Fiat de Cultura e curador da mostra, José Eduardo de Lima Pereira.

A exposição *Prazer e morte: a escultura atemporal de Marco Aurélio R. Guimarães na Casa Fiat de Cultura* é uma realização do Ministério da Cultura, por meio da Lei Federal de Incentivo à Cultura, da Casa Fiat de Cultura, com o apoio do Grupo Fiat Chrysler Automóveis (FCA), Banco Fidis, Fiat Finanças, CNH Industrial, New Holland, Banco Safra, Circuito Liberdade, Instituto Estadual do Patrimônio Histórico (Iepha), Governo de Minas e Governo Federal.

A dualidade em *Prazer e Morte*

As obras fazem referência ao mito grego de Eros e Tântatos, divindades do amor e da morte, respectivamente. O relato serviu de metáfora para a teoria das pulsões de vida e de morte, estabelecida na psicanálise por Freud (1856-1939). A escultura *Luxúria* representa a chamada pulsão de vida (Eros), uma força libidinal, que motiva o indivíduo à vida e ao prazer. Já *Proximus* simboliza o desligamento, a ruptura com o



estado natural, o retorno a uma espécie de inércia e, portanto, a pulsão de morte (Tântatos). Segundo Freud, essas duas forças vivem em permanente conflito na mente humana. Dessa dualidade, advém o título da exposição, *Prazer e Morte*. Segundo o relato, Eros, o mais belo dos deuses e que vivia a alvejar homens, mulheres e deuses com sua flecha do amor,

adormeceu em uma caverna, embriagado por Hipno (deus do sono, irmão de Tântatos). Enquanto caía em sonhos, suas flechas se espalharam pela caverna, misturando-se às flechas da morte. Ao acordar, Eros recolheu as flechas do chão e acabou levando, sem perceber, algumas que pertenciam a Tântatos. Desde então, o deus do amor passou a portar também flechas de morte.

O artista Marco Aurélio R. Guimarães

Ainda jovem, como autodidata, produzia pequenos artefatos e presentes para os amigos, como porta-joias, anéis e pequenas esculturas feitas a partir de côco, madeira e ossos. Quando se aposentou do ofício de engenheiro, passou a estudar arte por

conta própria, fazer cursos livres e aprofundar seu conhecimento nas técnicas de ourivesaria, escultura em madeira, marfim, pedra-sabão e, por fim, mármore.



Em 2011, Marco Aurélio procurou Cícero D'Ávila, importante escultor figurativo, que estudou o ofício na icônica cidade de Carrara, na Itália, e é conhecido pela “vecchia maniera” de se talhar o mármore. Marco Aurélio encantou-se, então, pela arte em mármore e pela estética clássica, consagrada por grandes escultores, como o ícone do Renascimento italiano Michelangelo (1475-1564) e o expoente do movimento romântico na França Jean-Baptiste Carpeaux (1827-1875). Com a orientação de D'Ávila, o determinado aprendiz viajou três vezes à Itália para adquirir os dois blocos de mármore estatuário de Carrara, que pesavam cada um cerca de cinco toneladas e vieram de navio até o Brasil. No ateliê de D'Ávila, em São

Paulo, Marco Aurélio desenvolveu e executou as duas peças que compõem a mostra.

A escultura em mármore

O trabalho de Marco Aurélio R. Guimarães guarda semelhança com a escultura clássica renascentista não só pelo caráter humanista, que enaltece a força e a beleza da anatomia humana, mas principalmente pelo aspecto técnico.

Não há esboço em croqui. O artista idealiza a peça com a participação de modelos vivos, que posam por cerca de três horas por sessão. O objetivo não é retratar feições ou expressões faciais idênticas às dos modelos, mas observá-los para ter o máximo de fidelidade ao gestual corporal, escala e outros aspectos básicos da anatomia. O escultor parte então para um primeiro modelo em plastilina, um composto de ceras, pigmentos e óleos que resulta em uma massa flexível e moldável. Nessa primeira peça, que mede cerca de 10 centímetros e é chamada de *bozzetto*, Marco Aurélio testa a estrutura do corpo, a posição e as proporções.

Em uma segunda modelagem no mesmo material, já medindo aproximadamente 40 centímetros, o artista detalha mais aspectos do corpo humano, tais como massas musculares, tendões, veias, cabelos e outras texturas. Tira-se um molde dessa segunda peça da qual se funde uma reprodução idêntica em gesso. A partir das referências visuais do modelo em gesso, o artista transfere as medidas para a escala final, no bloco de mármore, com a ajuda de um sistema mecânico pantográfico baseado em medições

por um processo de três compassos. Começa, então, a remoção das partes não aproveitadas da pedra que, assim como na Antiguidade, vai sendo trabalhada cuidadosamente pelo artista com serras, rompedores, martelos, cinzéis, gradinos e outras ferramentas, até atingirem a forma final, com o realismo que o artista pretendeu.



Marco Aurélio utilizou mármore preto para o crânio e mármore branco de Carrara para as duas figuras principais. O mármore, original da cidade italiana de Carrara, é famoso desde o século I a.C., quando foi utilizado para construir templos e edifícios da Roma Antiga. No Renascimento, surgido no século XIV e que homenageava a estética e os valores humanistas da Antiguidade, o mármore de Carrara foi novamente empregado em monumentos e obras célebres, como o Davi de Michelangelo, que retrata o herói bíblico com realismo em impressionantes cinco metros de altura.

Para Marco Aurélio, seu ofício de engenheiro não está tão dissociado de seu talento para esculpir, como poderia presumir o senso comum. “A engenharia é uma profissão racional, matemática, firme, imutável e, aparentemente, distante do campo da arte. Mas a arte também pode ser rigorosa e absoluta, como no caso da escultura, por exemplo. Esculpir uma forma em mármore é retirar pedaços de matéria. Uma vez removidos do todo, não se pode voltar atrás. De certa forma, a arte também pode se revelar rigorosa, imutável”, diz o artista.

Programação paralela

O Programa Educativo terá sua atuação estruturada no tripé Técnica, Linguagem, Biografia. No eixo Técnica, serão abordadas práticas, ferramentas e materiais relacionados aos processos da escultura em mármore, tema central da exposição. No eixo Linguagem, os temas principais serão conceitos, estruturas e estratégias da poética escultórica, sobretudo quando presentes nos trabalhos do artista. Finalmente, no eixo Biografia, o artista torna-se tema da mediação - sua trajetória, formação e inspiração (motor de sua verve criativa).

Durante o período da exposição, o Programa Educativo da Casa Fiat de Cultura vai oferecer visitas mediadas para públicos agendados e espontâneos e visitas acessíveis a pessoas com mobilidade reduzida e com deficiência visual parcial ou total - estas pessoas poderão tocar as esculturas com a mediação dos educadores. O público

poderá ainda conhecer materiais, ferramentas e objetos utilizados pelo artista no processo de criação das esculturas.

Além disso, será realizado o Ateliê Aberto de Escultura, que oferecerá aos visitantes a oportunidade de experimentar e vivenciar alguns materiais, técnicas e práticas que fazem parte do universo da escultura. Os participantes poderão criar pequenas esculturas em sabão e cimento autoclavado para, assim, compreender melhor os processos de criação de objetos tridimensionais. Crianças de até 12 anos poderão esculpir sachês a partir de sabonetes, experimentando, também, memórias do tempo das vovós. Já os maiores de 12 anos, aprenderão a construir peças em blocos de cimento celular autoclavado. Todos os interessados deverão usar roupas confortáveis e adequadas ao manuseio de tintas, adesivos e outros materiais. E as crianças menores de 10 anos deverão ser acompanhadas por um adulto responsável.

Casa Fiat de Cultura

Há 10 anos, a Casa Fiat de Cultura cumpre importante papel na transformação do cenário cultural mineiro, ao apresentar, em Belo Horizonte, 30 importantes exposições, de renomados artistas brasileiros e internacionais. A grande arte de Caravaggio, Chagall, De Chirico, Rodin, Tarsila do Amaral e outros pôde ser apreciada e discutida de forma gratuita ao longo dos anos, por todos os públicos, de todas as idades e classes sociais.

Sempre com mostras inéditas, a instituição, mantida pelas empresas do Grupo Fiat Chrysler Automobiles (FCA) e CNH Industrial, desenvolve um Programa Educativo que é peça fundamental nesse trabalho de valorização e de ampliação do conhecimento proporcionado a seu público. Para cada exposição, são idealizados conceitos e temáticas a serem trabalhados em atividades educativas, em um modelo de Ateliê Aberto, que proporciona aos visitantes um espaço de experimentação livre e de participação nos processos do fazer criativo.

Cerca de 2 milhões de pessoas já visitaram a Casa Fiat de Cultura e mais de 300 mil pessoas participaram das atividades educativas. Para cada público, uma abordagem especial é adotada, com o intuito de encantar e transformar, de maneira positiva, o imaginário de cada visitante. É com esse espírito de envolvimento e inclusão que a Casa Fiat de Cultura tornou-se referência no Brasil, por meio da arte e da cultura, ao proporcionar experiências memoráveis ao público.

Serviço

Exposição *Prazer e Morte: a escultura atemporal de Marco Aurélio R. Guimarães na Casa Fiat de Cultura*

24 de janeiro de 2017 a 2 de abril de 2017

Terça a sexta, das 10h às 21h; sábados, domingos e feriados, das 10h às 18h

Entrada gratuita

Ateliê Aberto de Escultura

25 a 29 de janeiro; 4, 5, 11, 12, 18, 19, 25, 26 de março; 1 e 2 de abril

Das 10h às 12h para crianças até 12 anos

Das 14h às 18h para maiores de 12 anos

Vagas limitadas a 20 pessoas por horário, não é necessária a inscrição

Entrada Gratuita

Agendamento de grupos e escolas: (31) 3289-8910

Casa Fiat de Cultura

Circuito Liberdade

Praça da Liberdade, 10, Funcionários – BH/MG

Horário de funcionamento: terça a sexta, das 10h às 21h; sábados, domingos e feriados, das 10h às 18h

Informações

(31) 3289-8900

www.casafiatdecultura.com.br

casafiat@casafiat.com.br

facebook.com/casafiatdecultura

Instagram: @casafiatdecultura

Twitter: @casafiat

www.circuitoculturaliberdade.com.br

Informações para a Imprensa

Personal Press

Polliane Eliziário - polliane.elizario@personalpress.ior.br - (31) 99788-3029