

## **AGENDA ÚLTIMOS DIAS SEGUNDO BIMESTRE**

**1. Garota Dinamarquesa** / Renascimento - 2 pontos;

**2. Sketchbook** - entregar / trazer em um dos dois dias:

Dia 03 de junho ou Dia 17 de junho / quem trazer dia 03 eu devolvo dia 17.

Quem trazer dia 17 eu devolvo dia 24.

Vale de 0 a 2 pontos - avaliando quantidade de info.

Sketchs digitais deverão ser impressos em formato caderno [encadernação];

Sketchs em formato zine [folhas soltas] deverão ser encadernados.

**NÃO ESQUECER O NOME COMPLETO / CURSO / DISCIPLINA**

Na preparação do seu sketchbook, pense em como cada movimento dialoga com outros elementos culturais, como a música e a literatura, e em como essas pinturas e esculturas podem ser incorporadas em um livro de artista que transmita a essência de sua pesquisa. Lembre-se: a defesa escrita é crucial. Seja detalhado em sua explicação sobre como e por que sua obra transmite a essência do tema escolhido.

**3. Pesquisa** - individual, dupla, trio ou grupo.

Tema: criar um livro de artista com storyline, fotos e texto.

Impresso. Entrega dia 17 de junho; Valendo de 0 a 2 pontos;

Assunto base do livro de artista, fotos e história, escolher entre: Maneirismo e/ou Barroco e/ou Rococó;

**O LIVRO DE ARTISTA** é uma obra de arte FÍSICA - tátil. [não digital];

Você poderá trazer sua obra livro no dia 17 mas é obrigatório tirar fotos, várias, muitas, ângulos, detalhes, vídeo se necessário, para colocar em um documento de defesa que apresenta o porque e como foi sua ideia em relação ao tema da pesquisa.

Pode ser individual, dupla, trio, em grupo. Isso importa e é avaliado da seguinte forma: quando o professor receber o projeto de um livro feito por três pessoas deverá ser 3x melhor do que o projeto feito por 2 pessoas, se for feito por 2 pessoas tem de ser 2x melhor do que um projeto feito por uma pessoa.

DEFESA: O livro do artista não é necessariamente um formato de livro, pode ter páginas, mas não necessariamente com um formato de livro.

DEFESA: Você defende, por escrito, o porquê das coisas, mostrando como tudo tem sentido em sua criação com sua pesquisa. Imagine que sua defesa será para uma pessoa que desconhece o assunto.

**4. Prova** dia 17 de junho - conteúdo disponível nas anotações de aula do segundo bimestre em diante. Os temas Maneirismo, Barroco e Rococó caem na prova. 04 questões de múltipla escolha valendo de 0 a 4 pontos.

**5. Dia 17 último dia de aula.** Dia 24 a devolução dos livros de artista e sketchbooks.

# PRIMEIRO BIMESTRE

## PROJETO DO PRIMEIRO BIMESTRE

Projeto de Criação de Zine sobre Arte Bizantina

**Data de Entrega:** 8 de abril - entregar pessoalmente e postar o documento com informações no moodle.

**Tamanho da Equipe:** Até 5 pessoas

Zine e Documento Word, impresso, até 2 folhas de conteúdo informativo sobre sua pesquisa

### 1. Estrutura do Zine:

Informações com nomes dos participantes e

Informações sobre Arte Bizantina em imagens e texto.

### 2. Motivo da sua criação:

O zine é um projeto para apresentar de maneira divertida e educativa os aspectos fundamentais da arte bizantina ao público geral. O objetivo é oferecer uma visão clara e concisa da riqueza e sofisticação dessa expressão cultural que teve uma influência significativa na sociedade.

### 3. Corpo do Zine:

- História da Arte Bizantina:

- A arte bizantina surgiu a partir do século IV, alcançando seu auge no Império Bizantino. É reconhecida pelas suas formas religiosas e pela iconografia sagrada que realça suas características espirituais e estéticas em decorrência do cristianismo dominante.

- Importância: - A relevância da arte bizantina está na continuidade do legado romano e na transição para a iconografia religiosa, posteriormente influenciando a arte medieval na Europa. Ela teve também um papel essencial na preservação de manuscritos e na arquitetura, como exemplificado pela Hagia Sophia.

- Significados: - Os mosaicos e ícones bizantinos visavam criar uma conexão divina, usando simbolismo complexo e técnicas que passavam uma sensação de transcendência e espiritualidade.

- Sociedade:- A sociedade bizantina era profundamente ligada à sua arte, que funcionava não apenas como um meio de adoração, mas também como uma expressão de poder e riqueza das elites. A integração da arte na vida cotidiana promovia uma continuidade entre o divino e o temporal.

### 4. Conclusão:

- Motivo das escolhas para o zine:

- Focar na arte bizantina devido à sua rica interseção entre espiritualidade, poder e cultura, elementos que ainda hoje fascinam estudiosos e entusiastas da arte.

## Rubrica de Avaliação: (0 a 6 pontos)

### 1. Clareza e Coerência (0-2 pontos):

- O zine apresenta as informações de maneira clara e lógica?

- Há fluidez entre as seções?

## 2. Pesquisa e Conteúdo (0-2 pontos):

- O conteúdo é bem pesquisado e baseado em fontes confiáveis?
- As informações são relevantes e significativas?

## 3. Apresentação Visual (0-1 ponto):

- O layout e a apresentação gráfica são atraentes e facilitam a leitura?

## 4. Criatividade e Originalidade (0-1 ponto):

- O zine apresenta ideias criativas e uma abordagem original para o tema?

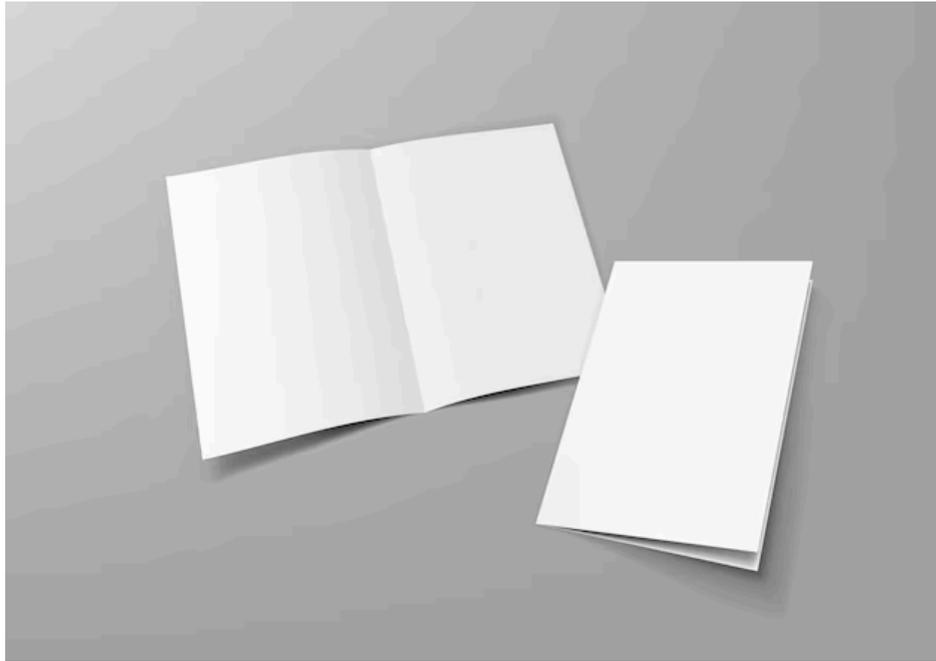
### ANOTAÇÕES EM SULFITE



Faça um zine.

▶ [Let's Talk About Zines and Why You Should Make One](#)

Um ZINE, ou fanzine, é uma publicação independente e artesanal que possibilita uma forma de expressão artística e criativa única. Realizado muitas vezes em uma simples folha de sulfite dobrada, o zine se torna um espaço físico para anotar pensamentos, desenhar esboços ou rabiscar ideias impulsivas. Essa prática não só proporciona liberdade editorial e flexibilidade criativa, mas também serve como um arquivo pessoal de momentos efêmeros que não seriam capturados de outra forma. O ato de anotar e desenhar à mão enriquece o processo criativo, facilitando o fluxo de ideias e permitindo associações livres que muitas vezes são perdidas nas interações digitais. Além disso, o aspecto tátil de criar e manusear um zine contribui para a memória, visto que o engajamento físico pode reforçar o armazenamento e o resgate das informações contidas lá. Em suma, zines são uma forma poderosa de documentação e auto expressão que celebra a singularidade e a imperfeição do processo criativo humano.



página 1. Capa / páginas 2 e 3 Interno / página 4 Quarta capa

## **DESENHOS, RASCUNHO e ESBOÇOS**

### **OBJETIVO sobre o ato de Desenhar, rascunhar, esboçar e rabiscar:**

Desenhar, fazer rascunhos e rabiscar são atividades fundamentais que desempenham um papel crucial no processo criativo e na expressão pessoal. Essas técnicas permitem canalizar pensamentos de maneira mais clara e visual, facilitando o desenvolvimento de ideias e soluções inovadoras.

Charles Watson, renomado por suas reflexões sobre criatividade, nos oferece a metáfora do "pedágio do pensamento", sugerindo que para pensar é preciso agir, pagar não com dinheiro, mas com ações concretas, como desenhar e rabiscar. A prática do desenho não deve ser vista como uma obrigação, mas sim como uma fonte de prazer. Se esforçar para gostar do que se faz pode ser uma tirania, porque, conforme Watson observa, o aspecto terrível é a obrigação de sentir prazer.

Por isso, ao desenhar ou rabiscar, é importante adotar uma abordagem leve e espontânea, onde o objetivo principal é a expressão livre e a experimentação. Essa liberdade permite que a criatividade floresça sem as amarras da perfeição, tornando o ato de criar uma experiência enriquecedora e prazerosa. Dessa forma, desenhar e rabiscar se tornam ferramentas valiosas para o pensamento e a inovação, contribuindo para um processo criativo mais saudável e **produtivo**.

## **MEMORIZAÇÃO, REPETIÇÃO, PEDÁGIO DO PENSAMENTO**

### **POR QUE DESENHAR?**

O ato de desenhar é uma técnica de **MEMORIZAÇÃO** por **REPETIÇÃO** um eco.



Veja estes *displays* disponíveis em Portland, Oregon, EUA. Imagine uma campanha onde cada display apresenta uma variação da mesma ideia. Ao percorrer o consumidor você é bombardeado pelo mesmo conceito várias e várias vezes. Tornando a memorização do produto mais efetiva.

### DESENHAR PARA MEMORIZAR

Charles Watson chama isso de **PEDÁGIO DO PENSAMENTO** - termo criado por dentro do processo de criatividade. Ser artista é caro, não apenas pelo material, mas por PAGAR [pedágio] suas IDEIAS [pensamento] por meio de exercícios de DESENHO.

**MAPA MENTAL:** Conhecimento. Leitura. Criatividade > Relações.

Os mapas mentais e as anotações desempenham um papel crucial no processo de criação e pesquisa ao facilitarem a organização de ideias e a conexão de conceitos aparentemente distintos. Ao utilizarem palavras-chave e associações de ideias, essas ferramentas visuais permitem a quem estuda ou cria identificar padrões, priorizar informações e construir uma visão mais abrangente sobre o tema em foco. A capacidade de externalizar pensamentos complexos e transformá-los em diagramas visuais ajuda a clarificar o raciocínio, incentivando a inovação e a solução de problemas de forma mais eficiente.

Por exemplo, ao explorar o tema "Conhecimento" por meio de um mapa mental, podem-se criar relações com "Publicidade e Propaganda" e "Criatividade". Desta forma, o mapa mental poderá mostrar que a leitura é uma fonte primária de aquisição de conhecimento, enquanto que a criatividade é o que impulsiona o uso inovativo desse conhecimento. Essa associação visual ajuda a entender que o processo criativo não só reconfigura o que já foi lido, mas também gera novas ideias e relações que, por sua vez, podem ser novamente lidas e realimentar o ciclo de conhecimento. Essa compreensão cíclica e interconectada ilustra de forma clara e visual como o uso do mapa mental pode enriquecer a pesquisa e a aprendizagem.

## ZEITGEIST

▶ O que é ZEITGEIST? | Com Andrea Greca Krueger

Espírito do tempo [utilizar para a criação sobre nostalgia ou público alvo - compreender o momento da arte].

"Zeitgeist" é uma palavra de origem alemã que significa "espírito do tempo" ou "espírito da época". Refere-se ao clima intelectual, moral e cultural de uma determinada era. Este conceito é frequentemente utilizado para descrever as tendências ou características dominantes de uma época, em termos de valores, mentalidades, criações culturais e sociais. O zeitgeist, portanto, reflete as condições predominantes que definem a consciência coletiva de um período específico.

Por exemplo, o século XX foi marcado por grandes mudanças no zeitgeist, desde o otimismo científico e tecnológico no início do século até o desencanto pós-moderno após as Guerras Mundiais. Na década de 1960, o zeitgeist foi caracterizado por movimentações em torno de direitos civis, contracultura e uma nova sensibilidade em direção a desafios sociais e ambientais. Atualmente, vivemos em um zeitgeist marcado pela revolução digital, maior conscientização ambiental e debates sobre identidade e igualdade.

Apesar de ser fluido e dinâmico, o zeitgeist influencia profundamente as atitudes individuais e coletivas, moldando a forma como interagimos com o mundo e percebemos o nosso papel dentro dele. Em termos de cultura pop, a música, a moda, a arte e a literatura frequentemente refletem e respondem ao zeitgeist, servindo como barômetros da alma de uma era.

## **DASEIN**

Ser-aí, ser-no-mundo.

▶ Heidegger - Dasein (legendado)

Seu EU, você com o mundo, como você é, como você age, aquilo que muda você e como você muda o mundo. Uma “simbiose” de ações, comportamentos, profissões e até objetos que “lhe definem”.



Como você se sentiria dentro da instalação “*The weather project*” de Olafur Eliasson ? [clique aqui](#)  
Aqui a obra traz um diálogo que muda você - seu *dasein* é este diálogo.

Na instalação “*The Weather Project*” (o Projeto clima/tempo), Olafur Eliasson trata do clima, ressaltando os encontros fundamentais da natureza com a cidade e sua população. O artista foca seu interesse na luz, na energia, no sol e no quanto dependemos da luz solar para viver e como não nos damos conta disso. Eliasson trabalha com experiências que são feitas de percepções. Seu trabalho se baseia em como são criadas nossas percepções. Olafur nos pergunta: de que maneira sabemos o que percebemos? Como podemos amplificar nossas percepções? [**Curiosidade IMPORTANTE ASSISTA** esta cena: [clique aqui](#)]



Nas imagens acima temos à esquerda a instalação do artista Olafur Eliasson e à direita uma cena do filme **Blade Runner 2049** [clique aqui](#). Arte e artistas nos ajudam a criar ambientes, atmosferas que tomam novas linguagens: linguagem instalação e linguagem cinema.

Eliasson faz um estudo de cor para saber qual a cor a ser transmitida na instalação irá afetar o espectador. Em seus estudos Eliasson percebe que a cor amarela é a cor que domina e apaga a cor de todas as demais, ela é a escolhida.

**SUGESTÃO:** tem um documentário, caso queira assistir, na NETFLIX intitulado "Abstract" com depoimentos do artista em questão. Se possível assista, amplie seu olhar. [você assistiu a um trecho no link acima onde se apresenta a obra e o conceito de Olafur]

## PRÉ HISTÓRIA

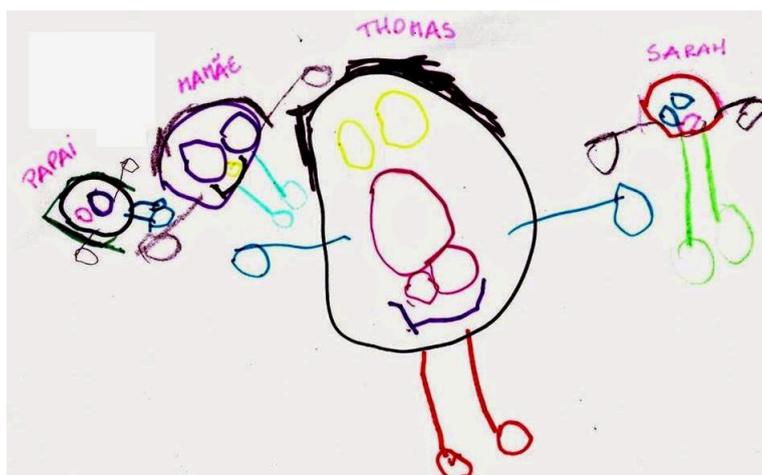
### RESUMO DA AULA - Palavras chave:

Pré-História; Imagem; Primitivo; Desenho; Arte rupestre: instintivo, primitivo, "selvagem", mineral [barro, pedras], vegetal [frutas, folhas carvão], orgânico [sangue], gema de ovo e urina como aglutinantes [para fixar os desenhos nas paredes das cavernas]. Desenhos do cotidiano, da caça, do que lhes seja sagrado, mágico. Tal como a etnia africana Bosquímanos, sagrado [espiritual/mágico]; memória; registro, camadas [um desenho sobre o outro]; produção de sentido; comunicação; desenho; espessura do traço; identidade; arqueologia visual; movimento;

[▶ The English Patient \(1996\) - Main Titles/Opening scene \[1080p\]](#)

**GARATUJAS:** As garatujas são os primeiros grafismos e expressões criativas da criança. Elas costumam ocorrer entre o primeiro e o quarto ano de idade e começam no momento em que a criança consegue rabiscar com um lápis, giz ou caneta com firmeza.

Apresentamos aqui a GARATUJA pois o conceito é de uma obra pura, livre de técnicas, instintiva, primitiva, tal qual uma arte rupestre.



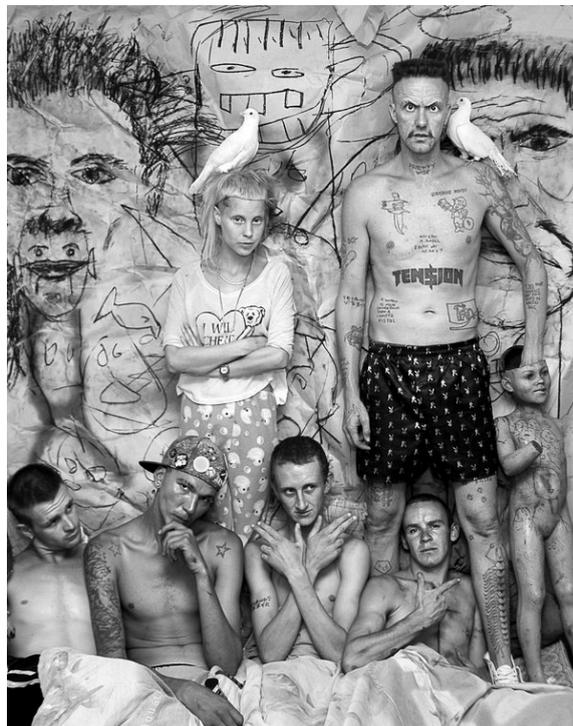
Garatuja feita por Thomas, linhas puras como na arte primitiva.



O desenho animado brasileiro *O Menino e o Mundo* apresenta linhas simples como na arte rupestre.

Para associar com as garatujas: veja o traço da animação *O MENINO E O MUNDO* de Alê Abreu. São traços que buscam um lado mais instintivo, infantil, puro, tal como uma garatuja. [clique aqui](#) e assista.

Veja a aplicação de GARATUJAS no videoclipe da banda sul africana **DIE ANTWOORD** para a música **I FINK U FREEK** com a fotografia de Roger Ballen. [Clique aqui](#). Observe que o clipe trata do belo e do feio, e é um videoclipe cuja poética faz parte das discussões atuais de nosso *zeitgeist*.



Fotografia de Roger Ballen para a banda sul-africana Die Antwoord, vejam as garatujas ao fundo.

As obras do fotógrafo Roger Ballen destacam-se pela utilização de linhas e traços que evocam uma sensação de estranheza e primitivismo. As garatujas desenhadas nas paredes de suas imagens são elementos centrais

que dialogam com as figuras humanas que retratam, frequentemente descritas como "estranhas" ou "primitivas". Esses traços irregulares e instintivos conferem às suas fotografias uma qualidade quase rupestre, remetendo à arte pré-histórica, onde a expressão não estava subordinada à técnica, mas sim à tentativa genuína de comunicar e registrar a experiência humana de maneira visceral.

No filme de animação "O Menino e o Mundo", dirigido por Alê Abreu, percebe-se uma utilização semelhante das linhas e texturas. Os traços são simplificados e carregados de uma pureza e inocência que remetem à visão de mundo de uma criança. Tal como nas obras de Ballen, o filme explora a linha não apenas como uma representação gráfica, mas como um canal através do qual fluem emoções e ideias primitivas e instintivas. As semelhanças entre os traços no filme e as garatujas de Ballen vigoram na busca de uma estética que valoriza a essência humana em sua forma mais pura.

Essas características encontram eco nas práticas artísticas das pinturas rupestres, onde os primeiros seres humanos registraram suas vivências através de traços simples e expressivos, sem o apelo de técnicas refinadas, mas com um poderoso senso de intenção e emoção. As linhas e traços instintivos e quase infantis de Ballen e Abreu revelam uma conexão inata com essa tradição antiga, refletindo uma compreensão profunda da arte como extensão do ser humano: pura, primitiva e eternamente instigante.

## **ARTE RUPESTRE**

### **ARQUITETURA RUPESTRE: MENIR [menires], DOLMEN [dolmens] e CROMLECH.**

Lembre-se que não só temos pinturas e esculturas, como também a arquitetura. Quanto aos exemplos mais antigos relacionados às suas construções temos as habitações desenvolvidas no período Paleolítico. Estas são em sua maioria abrigos em cavernas, seguidos por casas de madeira, palha, pedra e adobe. Estas construções geralmente serviam para os rituais de enterro de seus mortos, ou seja, como túmulos. Assim, temos os megalíticos, enormes blocos ou lajes de pedra, erguidos e sobrepostos sem argamassa que parecem tratar-se de construções religiosas pois não demonstram serem construções utilitárias. Estas arquiteturas eram conhecidas como Menires, Cromlechs e os Dólmenes [sendo o mais famoso de Stonehenge]. Tal como uma pedra fundamental este tipo de sítio arqueológico nos trás um espaço tocado e manipulado por mãos humanas.



Menir



Dolmen



Cromlech

Vale lembrar que estas pedras lembram muito os MONÓLITOS

Única pedra

A explicação básica do que é um monólito vem da geologia. A ciência define o monólito como uma estrutura geológica formada por uma única pedra de proporções monumentais. No Brasil, dois exemplos de monólitos naturais são a Pedra da Gávea e o monte do Pão de Açúcar. 7 de dez. de 2020



Podemos ver REPRESENTAÇÕES DE MONÓLITOS NOS FILMES “2001 uma odisséia no espaço” e até mesmo em “Barbie”



VISITA VIRTUAL - CASO QUEIRA [CLIQUE AQUI](#)

Alguns até chamam a gruta de Lascaux de “A Capela Sistina da Pré História”, pois além trazer desenhos pintados na parede, esta apresenta em exuberância e qualidade imagética as formas artísticas e registros das artes primitivas, numa composição de beleza única e evidente das diversas possibilidades de criação do homem. A arte na gruta de Lascaux é conhecida como “arte parietal”, e suas imagens ficam escondidas nas profundezas da gruta, onde é preciso rastejar por passagens estreitas para chegarmos até elas.



### Glossário

Arte Parietal é o mesmo que conhecemos como arte Muralista ou Muralismo, pintura mural. É a pintura feita sobre uma parede ou muro, diretamente sobre sua superfície. Como o grafite esta obra é importante por seu valor social e se apresenta como uma pintura permanente. Ela difere de outras pinturas por estar profundamente associada à superfície da parede e também por criar um efeito de uma nova área de espaço.



### Mais

Um exemplo de arte parietal atual é o “Pixo” que encontramos em muros e edifícios nos centros urbanos. Existe até mesmo uma tipografia com esta arte e o nome desta tipografia é ADRENALINA:

ABCDEFGHIJKLMN

**ARTE RUPESTRE NO BRASIL:** Serra da Capivara. Veja o link abaixo:

<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/42>

**Em outras partes do mundo:** Gruta de Lascaux [França] e Gruta de Altamira [Espanha];

Arte relacionada ao ambiente externo: animais e rituais.

Mas seria mesmo para “aprisionar o espírito”? Seriam simples cenas do cotidiano? Ou seriam cenas com relações de poder do animal ou do ser humano?

Não temos uma resposta direta pois aqueles/as que o fizeram não podem nos responder. Mas a resposta para estas questões imediatas seriam SIM. São obras para retratar o cotidiano, o poder do animal sobre o homem, a relação do homem com o animal, cenas sagradas, espirituais.

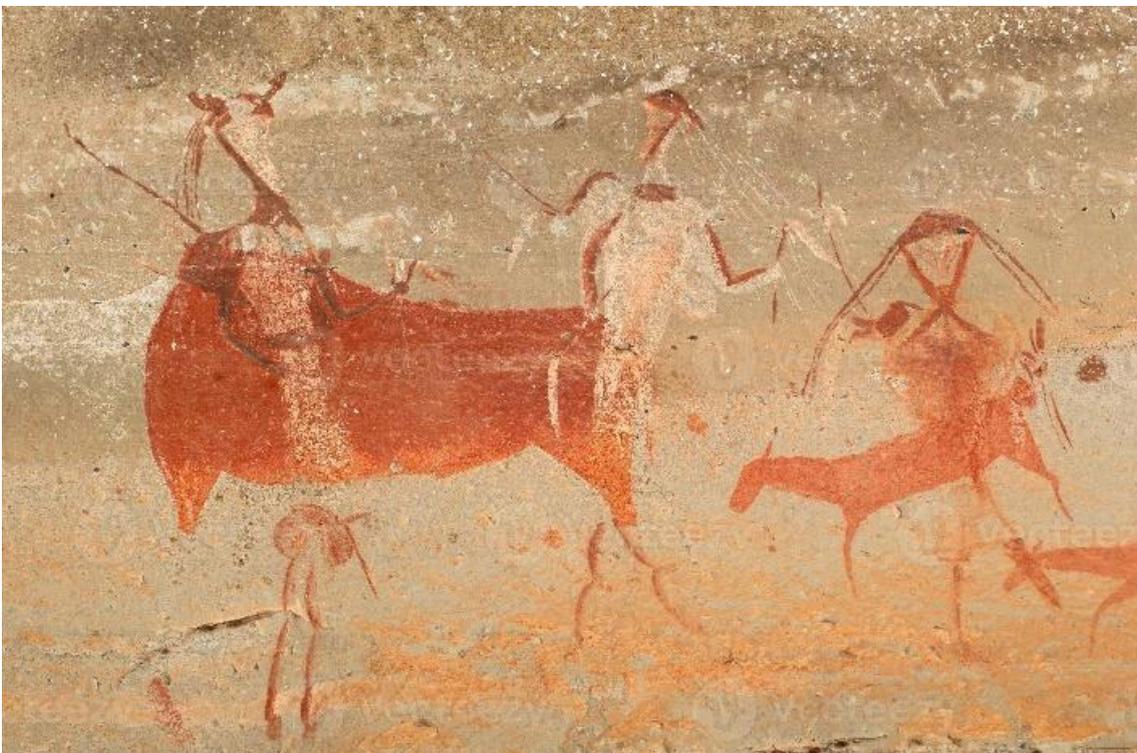
Vale a pena observar na qualidade da obra: os traços grossos e finos que definem a força e a fragilidade das personagens retratadas. O movimento dos corpos. A relação com a narrativa que essas oferecem.

**Sugestão:** vejam outras imagens online, pesquisem e admirem a obra.

Vale lembrar que o "volume", os côncavos e convexos, as saliências e texturas das paredes, das pedras, oferecem um resultado a mais para as imagens, numa espécie de tridimensionalidade.

**Em resumo o que retratavam nas artes pré-históricas:** caça, cotidiano e a questão espiritual;

Para lembrar como exemplo temos os Bosquímanos [clique aqui](#). A cultura dos Bosquímanos mantém a história da representação da imagem associado ao espiritual. Ou seja, ainda é uma cultura viva, existente que pode nos esclarecer o real motivo de suas artes.



Associação da forma do animal no corpo humano da pintura Bosquímano



[Sudáfrica y los milenarios trazos en piedra de Kamburg](#)



Vejam a cabeça do humano associada [igual] a cabeça do animal.

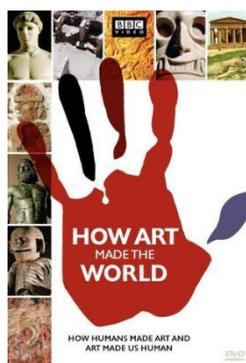
As pernas cruzadas. Os pés humanos em forma de cascos. Associação de cores.

Isso quer dizer, segundo os próprios Bosquímanos “O animal irá morrer, e ele pode nos mostrar o além vida”. Os bosquímanos se ASSOCIAM ao animal e apresentam esta narrativa por imagens.

Fonte: “Como a arte fez o mundo”, documentário BBC.

Temos outras culturas que colocam figuras antropozoomórficas tal como o Egito que faz uso de associação de forma de animais na figura humana; Aqui a associação dos Bosquímanos e dos Egípcios buscam um certo PODER do instinto animal, essa é a empatia/mensagem da imagem.

**Sugestão de documentário:** Como a arte fez o mundo. [BBC].



Neste documentário dirigido e apresentado pelo professor de Oxford Dr. Nigel Spivey tem imagens da etnia dos Bosquímanos. As obras de arte rupestres desta etnia ainda existente podem nos fornecer possíveis respostas do porque das representações da arte rupestre.

**Para pensar:** nas associações da imagem da figura humana x animal. Cores, formas, movimentos, morte x vida, antropofornismo.

### PARA SABER MAIS, NOVAS/ANTIGAS INFORMAÇÕES

#### PARA PESQUISAR VENDO IMAGENS:

Vênus de Willendorf;

Vênus de Lespugne;

Pesquisar imagens das grutas de: Lascaux [França], Altamira [Espanha]; Serra da Capivara [Brasil] Desenhos corporais [tatuagem] da etnia KADIWÉU;

Então vamos juntos continuar nossa jornada sobre o que hoje conhecemos e chamamos de **Arte**. Mas será mesmo que no período antigo tinha este nome: Arte? Para isso teremos de voltar no tempo, como naqueles filmes em que encontramos uma passagem secreta por detrás de uma porta de um armário e de algum modo... “zapf”! Caímos sem saber onde estamos, perdidos em um local desconhecido, bem distante e silencioso da nossa vida urbana, e que só mesmo um mago de barba branca com um chapéu pontudo poderia nos levar.

Ao chegarmos neste **mundo antigo** com certeza vamos ver algumas estranhas **imagens de animais, homens ou desenhos geométricos**. Essas figuras em sua maioria muito simples, quase **minimalistas**, são desenhadas com materiais **vegetais ou orgânicos**. Encontramos também **pequenas e grandes esculturas** feitas em sua maioria de **pedra e barro** e até mesmo nas **construções** que serviam para se proteger dos males da natureza, sepultar seus mortos ou abrigar seus deuses. Chamamos a algumas destas artes antigas de arte rupestre.

Mas será que estas imagens que encontramos neste antigo mundo traz alguma semelhança com o que hoje conhecemos por este nome de Arte? Logo vamos descobrir. Porém, neste momento, só conseguimos observar que o que veremos da **arte** dos **nossos dias atuais** que se apresentam com sua **função simbólica** ou **prática** não era assim observada por aqueles que fizeram os primeiros **rabiscos nas cavernas**, ou por aqueles que modelaram em argila as primeiras **esculturas** cheias de curvas e histórias [ao mesmo tempo cheias de segredos e informações], ou na construção de seus templos erguidos para algum de seus mortos ou seus deuses.

Tudo começa enquanto arqueólogos, antropólogos e historiadores trabalham em sítios descobertos, geralmente em lugares afastados, procurando compreender e decifrar as reproduções antigas [um processo que nunca poderia ser completo], então, por que não podemos tirar um momento para entender e compreender como ou porque essas artes antigas eram produzidas e apresentadas?

Por acaso já se perguntou por que desde criança gostamos de desenhar e nos pegamos rabiscando em todos os lugares, até mesmo nas paredes? [LEMBRA DAS GARATUJAS? Garatuja são desenhos que fazemos quando criança - tem escrito acima, logo no começo destas anotações, ou você pode pesquisar sobre o que são garatuja e ver desenhos de garatuja]

Você precisa apenas entender, neste momento, algumas necessidades básicas de representação da arte. De como ela, a arte, tem sido definida como **expressão** daquele que o cria, daquele que a imagina, ela é um meio de **comunicação**, meio de **construção de ilusões** ou dotada de certa **magia**. E já que estamos falando de magia, no mundo antigo a magia estava presente em quase tudo. Sabe porquê?

Porque na arte do mundo antigo era como uma "magia de ligação", para tudo que manifestava a sua frente. Ao contrário das frases mágicas modernas como, digamos, "abracadabra", alguns daqueles que criavam a magia no mundo antigo usavam desenhos, pinturas, esculturas, figuras, formas e cores para obter **linguagens** diferentes e capturar aquilo que viam **por meio das imagens**. Essas linguagens traziam as representações de animais, seres divinos, entidades sagradas, desenhos de rituais e até mesmo das sensações que sentiram.

O que hoje conhecemos como **arte pré-histórica** poderiam ser para seus criadores típicos amuletos [esculturas pequenas tal como A VÊNUS DE WILLENDORF ou VÊNUS DE LESPUGNE], ou desenhos de palavras mágicas [que na verdade eram os rabiscos rupestres] feitiços [cenas do cotidiano de caça e dança] e apresentação de poder [imagens de lutas e seus heróis representados] gravadas na pedra e que permaneceram por milênios. A arte antiga é cheia de **simbolismo** e espero que, neste módulo, possamos compreender como essas **linguagens** e **estéticas** eram utilizadas para a reprodução das peças que hoje chamamos de Arte.



Vênus de Willendorf - pequena como um amuleto.



Vênus de Lespugne.

Desde a antiguidade temos as mais variadas formas de expressão artística, e é nas artes plásticas que encontramos o **registro** de imagens concretas e portadoras de um poder mágico que exerce sobre o ser humano. **Somos atraídos por imagens.** Com estas imagens podemos nos inspirar, unir, nos proteger, comunicar e ir além. Estas imagens desvinculam-se da criação e do criador para se tornar um ente coletivo.

A arte do mundo antigo nos oferece um caminho para **compreender** a possibilidade de comunicação a concepção entre as demais artes de diferentes períodos. Isto porque esta foi concebida de modo **primitivo**. Podemos dizer que **primitivo** está relacionado mais a uma arte instintiva, espontânea, quase selvagem, pura. Nesse sentido, a arte do mundo antigo nos oferece um diálogo visual com nossos dias, pois expressa por meio de elementos de seu criador imagens e **diálogos** como se eles estivessem falando conosco.

Agora que vamos entrar neste mundo da arte devemos estar atentos ao intercâmbio humano que esta nos oferece. Um momento de representação necessário para a vida e para o movimento em direção ao bem de cada homem e da humanidade, unindo nosso **sentimento e imaginação**. Mesmo assim, a arte não pode ser conseguida por meio de mera observação do sentimento ou de como ela imita a natureza; Podemos observar em toda sua representação, sua forma de concepção, sua matéria do qual sua função é de transmitir, por meio da aparência, tornar visível o invisível, a sua magia sobre uma realidade superior.

Até aqui observamos que a **representação** da arte no mundo antigo pode ser definida de diversos modos, porém desde a antiguidade ela é sempre tomada como representando alguma coisa: sentimentos, imaginação, mundo, a própria vida em si. Em um sentido amplo dessa representação, não se exclui a **expressão**. A arte à qual nos referimos neste estudo de arte antiga é a **figurativa e representativa**, especialmente aquela que busca representar **o que é** e **quem é** o ser humano, suas conquistas, suas ideias, suas crenças, segundo as leis naturais e formas convencionais de possibilidades de linguagens de uma época. Bem vindos ao mundo antigo.

## NOSSA RAÍZ INDÍGENA - NOSSA ANCESTRALIDADE

**O contexto é sobre Raiz / memória / história:** raiz como conceito de tradição, antigo, memória, costumes, cultura [história]; Deixar uma marca, uma lembrança. Algo que se apresente para o futuro. Ex. Cultura indígena: Kadiwéu, Terena, Guaicuru.

A arte rupestre e a arte dos povos indígenas originários compartilham uma relação conceitual profunda através do valor atribuído à raiz, memória e história. Ambas formas de expressão são testemunhos perenes das tradições, costumes e culturas que buscam eternizar suas presenças para o futuro. A arte rupestre, encontrada em rochas e cavernas ancestrais, captura traços da vida pré-histórica, funcionando como testemunho visual das experiências humanas primitivas. Da mesma forma, a arte dos povos indígenas, como os Kadiwéu, Terena e Guaicuru, reflete a riqueza de suas tradições culturais, transmitindo histórias e valores através de padrões, símbolos e narrativas.

Essas expressões artísticas cumprem o papel de raízes culturais, mantendo viva a memória coletiva de gerações passadas e assegurando que seus legados permaneçam presentes no mundo moderno. A preservação e o estudo dessas formas de arte nos permitem conectar com o que há de mais antigo na humanidade, oferecendo um olhar sobre como o passado molda a identidade cultural e histórica dos povos. Essa interligação entre o antigo e o contemporâneo fortalece a compreensão da arte como um meio de comunicação atemporal, que transcende barreiras temporais e geográficas para continuar a contar histórias humanas.



Jaloo - Insight (Clípe Oficial)

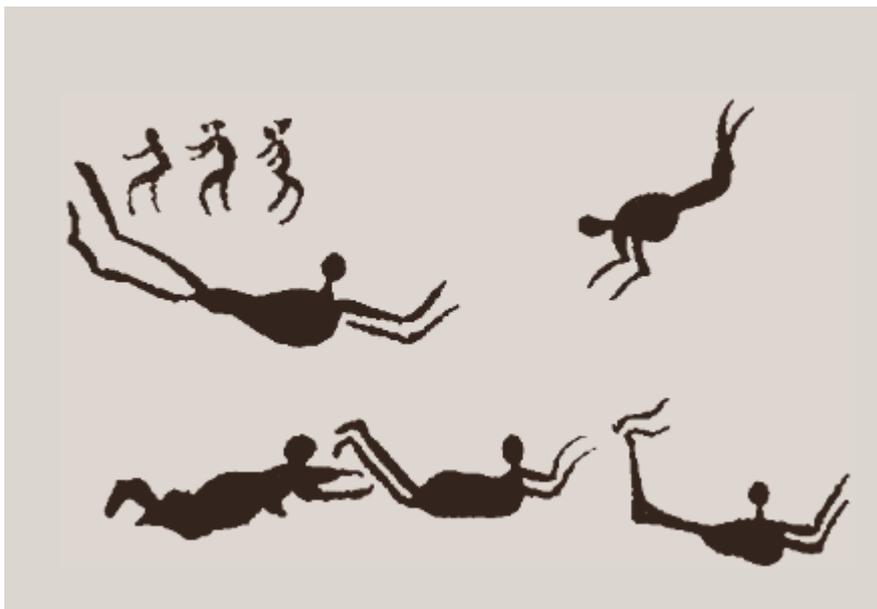
Pintura corporal Kadiwéu - inspiração para maquiagem no clipe de Jaloo - insight - assista ao clipe [clique aqui](#) e veja apenas o começo onde o cantor Jaloo usa uma maquiagem Kadiwéu em seus lábios [para mostrar a boca, a voz] de sua ancestralidade.

### CURIOSIDADE SOBRE MEMÓRIA, sangue e história.

Numa cena do filme BACURAU [clique aqui](#) o personagem [inimigo da trama] é morto em um MUSEU da cidade de BACURAU e sua mão ensanguentada na parede é um registro desta história, memória que a cidade pretende manter.



Cena do filme Bacurau



Veja sobre [clique aqui](#)

**Para pensar:** nas associações da imagem da FIGURA HUMANA x FIGURA ANIMAL. Cores, formas, movimentos, morte x vida, antropozoomorfismo.

Semelhante à explicação do antropomorfismo, o antropozoomorfismo refere-se então a junção de características humanas e animais atribuídas a seres inanimados e irracionais. 18 de nov. de 2020



## ESCRITA CUNEIFORME

A escrita cuneiforme é uma forma de escrita pictográfica (representação por desenhos), que caracteriza o tipo de escrita feita com objetos em formato de cunha, por isso ser assim chamada. Era representada por cerca de 2000 símbolos, escritos da direita para a esquerda.



Compare a imagem do tablete acima com ESCRITA CUNEIFORME com um frame do filme ALIEN COVENANT, veja que o uso de linguagens na arte e seus significados são vastos.



## EGITO

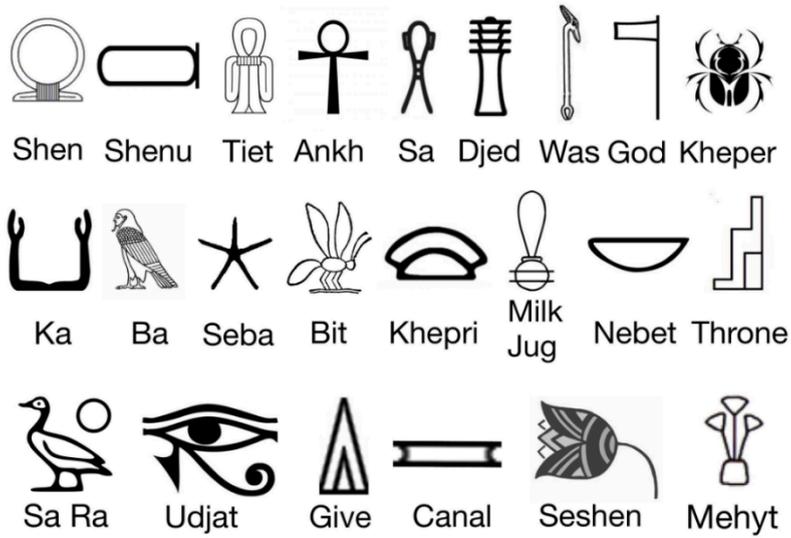
**EGITO:** símbolos e Signos. Arte milenar. Influência pós-vida. Traziam gigantismo e era uma arte para todos. Não tinha uma característica individual/particular de um/a único/a artista.

Os símbolos podem ser representados com os elementos do seu respectivo *zeitgeist* [minerais, vegetais...] e demonstram o *dasein* desejado, *ou seja a* representação do poder pessoal / igual a emojis; Associação com o instintivo, o sagrado na representação de imagens gigantes, espetaculares e antropozoomorfos.

Veja os sinetes dos faraós [imagem abaixo] São símbolos que apresentam uma “moldura de referência”, tal como o desenho de uma pílula. São os nomes dos faraós, reis e rainhas.

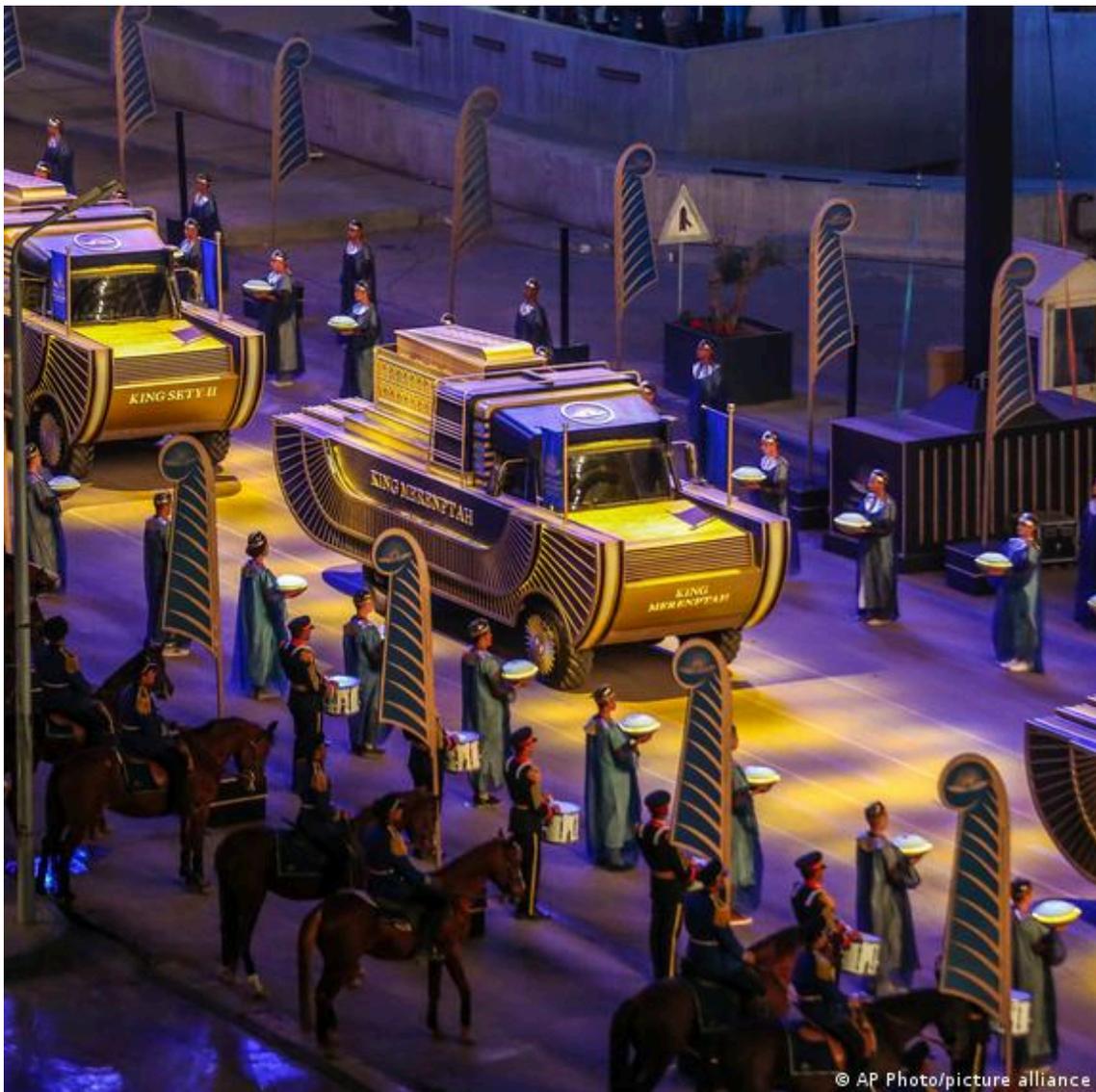


Sinete da rainha Hatshepsut [CLIQUE AQUI](#) se desejar saber mais sobre ela.



*Travel to Eat.com*

Os símbolos SHEN e SHENU simbolizam ETERNIDADE e ANKH simboliza VIDA





Veja a imagem acima: o símbolo de uma PENA, uma PLUMA. No Egito o peso do coração deve ser mais leve que de uma pluma.

Compare o DESFILE dos faraós e rainhas, veja que no caminho há ESCULTURAS COM ESTE SÍMBOLO DE PENA e que no SINETE DA RAINHA HATSHEPSUT há também este elemento. Imagens de hieróglifos podem ser pictogramas, ideogramas, fonogramas ou ainda funcionar como um determinativo.

### **NEFERTITI**

[Clique aqui](#) e assista sobre a artista NORA AL-BADRI e seu projeto 3D. Projeto “Visões da Babilônia”. Para ir até o site da artista [clique aqui](#).





### Mais

A força e a beleza representados na escultura. Abaixo temos o faraó Akhenaton e sua rainha Nefertiti. Suas representações são associadas aos cultos religiosos bem como à sua beleza.



## ESCULTURAS EGÍPCIAS

As formas das suas esculturas egípcias são rígidas e no futuro inspiram as esculturas da Grécia Arcaica. Faraós, esfinges, reis e rainhas em posição estática: Formas isentas de expressão facial; Seguimento da convenção: em pé ou sentado.

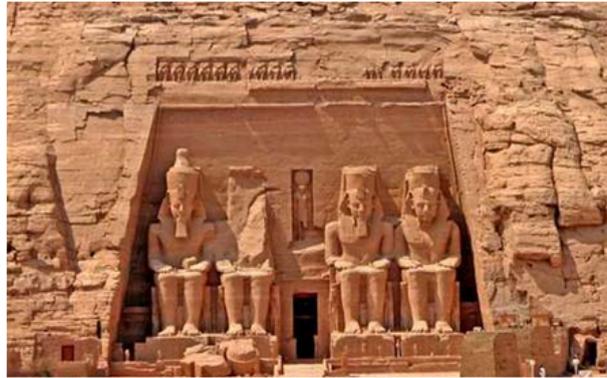
O dourado da máscara funerária de Tutancâmon é uma cor que DOMINA todas as outras [ver o vídeo do Olafur Eliasson indicado acima no documentário **Abstract** da Netflix - na cena em que o Olafur faz um teste em seu atelier e o amarelo "APAGA" todas as demais cores [é esta cena: [clique aqui](#)]. Isso demonstra o poder do amarelo como centro de atenção, do dourado na representação do luxo e riqueza, pois lhe é natural e assim é empregado com suas características de poder que em si contém.

O estilo de desenho no Egito antigo passou de geração para geração por milênios. E era conhecido como LEI DA FRONTALIDADE.



## Mais

Abu Simbel, é um local onde se encontram dois templos construídos pelo rei egípcio Ramsés II, este reinou entre 1279 e 13 a.C. Está localizado em no sul do Egito. Suas quatro estátuas colossais de Ramsés são exemplos espetaculares de arte egípcia antiga.



- **Lei da Frontalidade:** olhos e tronco eram representados de frente; cabeça, pernas e pés eram vistos de perfil (posição da melhor observação).



Detalhe do trono de Tutancâmon

Poder expresso em imagens grandiosas [gigantes] ou com ouros e pedrarias. Esse poder nas esculturas demonstra a força sobre os inimigos e sua soberania.

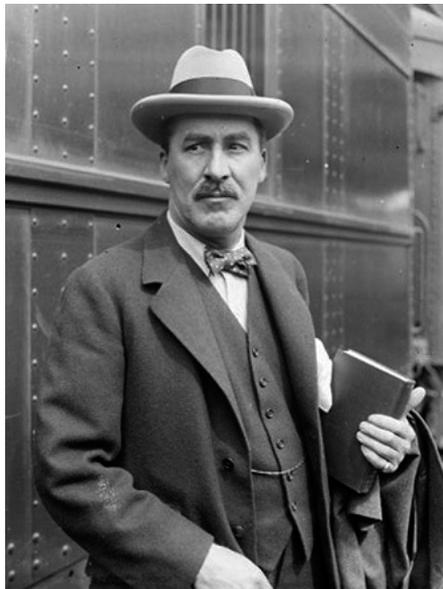
**Sugestão:** busque em livros de arte, na internet, e quando possível nos museus pelo mundo, vejam as esculturas, as pirâmides, detalhes de arte parietal. Como o poder das obras são expressas por seu tamanho e sua materialidade. As mensagens de uma vida cotidiana em símbolos, desenhos, formas e cores.

**Visita virtual ao museu:** [clique aqui](#)

Visita ao livro dos mortos: [clique aqui](#)

**Curiosidade:** um momento importante, caso deseje ver arte e beleza na organização de um caro evento, [clique aqui](#), você pode passar por alguns frames realmente interessantes, mesmo que acelerando o vídeo.

#### A DESCOBERTA POR HOWARD CARTER:



Sabe aquela sensação de quando você acha um dinheiro no bolso da calça? Lembra-se de quando encontrou aquele livro que julgava ter emprestado mas que na verdade estava escondido na sua estante? Então... agora imagine que junto desta alegria, de encontrar pequenas coisas valiosas para você, o mundo a sua volta está numa euforia agradável de possibilidades e encontros. De exuberantes descobertas do humano: cientificamente, politicamente e claro, artisticamente. Uma aura festiva paira no ar.

Estamos em novembro de 1922. O modernismo explodindo em cores e criatividade na Europa. Valores de libertação, festas. Porém em um outro lugar, neste mesmo período, um arqueólogo e egiptólogo, o inglês Howard Carter está longe desta badalação da Europa. Ele é mais um grupo de britânicos e egípcios que estão no Vale dos Reis, em frente a Luxor, no Egito. Um silêncio enorme está sobre este grupo de observadores neste momento. Eles estão em pé, em frente a uma porta selada, prestes a fazer uma descoberta incrível: a tumba de Tutancâmon. Dá para imaginar a sensação? Claro que não! Só quem viveu isso sabe. Mas bem, talvez dê para imaginar um pouco, imaginar o suficiente para nos aquecer desta sensação do que vem pela frente que é a “novidade” da história. Vamos lá. Primeiro vamos colocar alguns fatos importantes sobre esta cultura e arte milenar que é o tema desta seção: a arte egípcia.

**Gigantismo.** Vida além da morte. Delicadezas. Regras. Arte. Beleza. Todos sabemos que os egípcios construíram as pirâmides e outros monumentos famosos de uma grandiosidade tamanha, mas por que motivo o fizeram? Qual o propósito de suas criações?

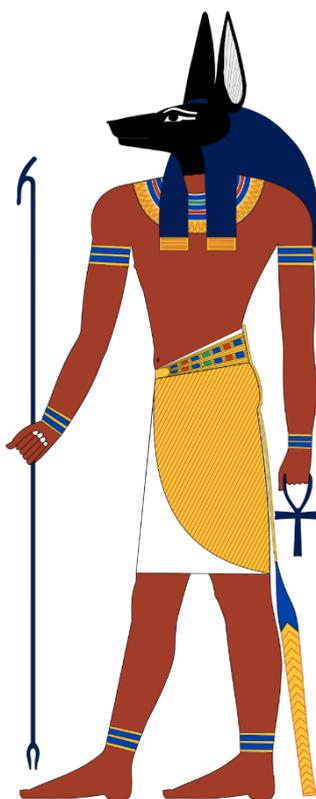
Antes de continuar nossa viagem, primeiro devemos saber que a maioria das obras de arte monumentais do Egito que hoje conhecemos foram criadas não em honra da morte, mas para a celebração e crença da vida. Ou seja, a morte era o caminho e ponto comum que se apresenta na arte egípcia, mas isto revela que a vida de uma pessoa era tão importante que deveria ser lembrada por toda a eternidade. A preocupação

aqui é de que a vida de alguém significava uma jornada eterna e a morte apenas uma transição. Só aí, ao reconhecer este detalhe de cuidado com a arte, faz com que muitos estudiosos de simbologia e representação na arte se arrepiem todo, não de medo, mas de prazer em desvendar algo. O Egito nos traz em sua arte esta sensação, parte de sua história incrível! Bem, ao menos eu acho.

Ora, isso não quer dizer que os egípcios eram obcecados pela morte, ao contrário, a vida cotidiana egípcia estava atenta em aproveitar o tempo possível para tentar tornar as vidas dos outros igualmente memoráveis. E assim, estas memórias cotidianas eram representadas: colheitas, danças, lutas, relacionamentos, entre outros.

Como toda sociedade bem estruturada a vida egípcia era cheia de esportes, jogos, leituras, festivais e tempo vivido com amigos e familiares. E claro, assim como na seção anterior, o mundo dos egípcios estava coberto da ideia da magia. Não como a magia daquele famoso bruxo com uma cicatriz na testa e óculos nerds. A magia egípcia estava ao seu redor, no seu cotidiano, na sua arte, nas suas representações. Estava nos deuses sagrados retratados por meio das figuras que cultuavam.

Você já deve ter ouvido falar de **Anúbis**, não é? Assim como muitas figuras antropomórficas Anúbis era um deus com corpo de homem e cabeça de chacal, este deus era responsável pelo reino dos mortos e era conhecido por mumificar os corpos e orientar suas almas para a vida pós-morte. Ele simbolizava o renascimento e participava da cerimônia de "Ponderação do Coração", onde se colocava o coração da pessoa numa ponta da balança e na outra uma pena. O coração deveria ser mais leve que a pena, isto de acordo com seus atos em vida decidindo o destino do falecido. Se o coração era mais pesado, daí... bem daí eu não sei porque nunca ninguém voltou pra contar o que acontecia depois.



não [clique aqui](#)



A esquerda desenho do deus Anúbis, a direita cena da série DEUSES AMERICANOS episódio 03 abertura.

Mas além de Anúbis, outros deuses muito importantes são representados na arte Egípcia sendo eles: Amon [O deus criador da vida], Mut [A deusa mãe] Osíris [O deus da vida]; Seth [O deus do Caos]; Isis [A deusa da ressurreição]; Hórus [O deus da vingança]; Rá [O deus do sol; entre outros. Já imaginou ter tantos deuses para povoar sua imaginação? Dá para entender porque há tantos filmes e histórias sobre a cultura e arte egípcia, não é?

Percebe como há uma relação entre as coisas do cotidiano representado por meio das imagens? As imagens são como símbolos. E o simbolismo foi muito importante na arte egípcia antiga. Hoje se desenhamos um sol é apenas um sol, mas no Egito de antigamente poderia significar iluminação, a força da criação e da visão espiritual.

O interessante é que essas imagens, esses símbolos, ideias e histórias, de tantos deuses e magias eram representados em diversas e magníficas formas de obras de arte que estariam à sua volta. Feitas em cores com significados específicos como por exemplo: a cor preta, obtida do carvão era associada à noite e à morte; a cor branca, retirada do gesso ou do cal representava a verdade e a pureza. O vermelho era a energia, o amarelo a eternidade, o verde a regeneração da vida, e o azul, muito usado nas máscaras mortuárias ou nos sarcófagos eram de lápis lazuli e estavam associados ao Nilo [importantíssimo pois era o meio de subsistência e crescimento deste povo] e ao céu. Poético não é? E claro, além de todas essas cores tinha muito, muito ouro. **"Inshallah" !!!**

Insha'Allah (em árabe: **إِنْ شَاءَ اللَّهُ**, In šā' Allāh, [in ʃæ? ʔalʕ'ɪʕa:h]), muitas vezes romanizado como Inshallah (podendo ser escrito em português como Inshalá) é uma expressão árabe para **"se Deus quiser"** ou **"se Alá quiser"**.

Ah claro, já ia me esquecendo. Não posso deixar de citar minha deusa favorita Bastet - A deusa gato adorada por sua natureza maternal e protetora. Esta é uma imagem que frequentemente aparece como referência mística nos filmes. Quem já não ouviu falar do gato Jiji da personagem Kiki, do desenho "Serviços de Entregas da Kiki" do diretor de animes Hayao Miyazaki. Ou mesmo no famoso retrato do eterno e

imortal jovem Dorian Gray, lá está a figura do gato. Ou no filme Constantine [filme do diretor Francis Lawrence, feito em 2009]... lá vem o gato, comumente associado a relações míticas.



Está é a pintura de Henrique Medina [clique aqui](#)



#### Mais

Dorian Gray é um personagem do conto "O Retrato de Dorian Gray" de Oscar Wilde. Este personagem ao se ver retratado na pintura faz um pedido: manter-se eternamente jovem fisicamente enquanto a pintura envelhecerá em seu lugar. Assim seu pedido é atendido. Abaixo duas pinturas. A primeira de Henrique Medina [1901-1988] vemos um Dorian jovem, na segunda de Ivan Le Lorraine Albright [1943-44] vemos Dorian envelhecido e apresenta a corrupção de sua alma. Porém como pessoa continua jovem e belo, apenas o quadro se altera. Observe que em ambas imagens da deusa gato está em cena.



Além dos deuses temos também representadas na arte egípcia as diferentes castas, ou seja, as classes sociais. Os faraós, sacerdotes, escribas, agricultores, trabalhadores, a população e claro os escravos. Estes

eram retratados em cenas do cotidiano, cenas de lutas e sem esquecer: também nos hieróglifos. Afinal o Egito principiou a invenção da escrita, isso por volta de 5000 a.C.

Dentre as diversas imagens, o faraó é comumente representado relacionado à caça e os desenhos das inscrições regularmente valorizam o número de animais enormes e perigosos que algum monarca tenha matado durante o seu reinado. Na verdade, leões e elefantes eram capturados pelos seus guardas reais e levados para locais onde o rei "caçava" as tais feras enquanto estava cercado e protegido por aqueles que o seguiam. Mas tudo bem, era uma imagem estilo *fake news* da época.

Na escultura os faraós eram gigantes, associados em sua grandiosidade aos próprios deuses na terra. Já imaginou você ser amigo de um deus existente? Você já viu o filme "Deuses do Egito" [Filme de 2016 | Direção de Alex Proyas]? Então... esses eram retratados como gigantes, impressionantes. Isso simbolizava sua força e poder. Estas esculturas de faraós estão sempre retratadas de frente, muito rígidas, tensas e formais, estáticas e sem nenhum tipo de expressão facial, enquanto as pessoas comuns são representadas de maneira mais relaxada. Em sua maioria, estas esculturas são figuras em pé com o pé esquerdo sendo projetado à frente do seu corpo.

A arte egípcia antiga tinha suas características distintas. Por exemplo, nas pinturas, vemos as pessoas retratadas geralmente de frente para o espectador com as cabeças viradas de perfil, tendo as pernas e os olhos vistos de frente. Este tipo de desenho se chama "**Lei da Frontalidade**" e nunca são desenhadas com qualquer percepção de profundidade, são bem bidimensionais.

Além da pintura e escultura há a grandiosidade memorável da sua arquitetura: Túmulos e Templos da Pirâmide. Encontramos muitos exemplos de arte egípcia antigos que existem ainda hoje. Eles sobreviveram à devastação de centenas de milhares de anos e são exemplos principais da dedicação que os artesãos faziam por sua arte. Porém, peças feitas de couro, madeira e outros produtos perecíveis se perderam. No entanto, algumas das suas jóias, cerâmica, carpintaria e até peças de vidro existem e nos mostram esta incrível habilidade.

Os artesãos, escultores e pintores egípcios não eram como os artistas que conhecemos hoje. Artistas em todos os momentos da criação trabalhavam juntos. Sua arte era mais um trabalho de artesãos que foram treinados e que então trabalhavam em uma equipe, sua participação na produção de uma estátua ou na decoração de um túmulo era anônima.

Agora que você conhece um pouco do valor da arte egípcia imaginem-se novamente em frente a porta selada, junto de Howard Carter, em silêncio. Prestes a abrir essa porta e encontrar a tumba do faraó menino Tutancâmon. Com suas jóias, mobiliários, pinturas, esculturas, potes. Já imaginou que estupefata descoberta? Maior que uma nota no bolso da calça ou o livro escondido no armário.

Vai lá, corre pra biblioteca, abra um livro sobre esta cultura milenar. Descubra o poder que pode ter em suas mãos. E quando lá estiver... bem daí é uma outra história.



Visite o instagram do grande MUSEU DO EGITO [clique aqui](#)

## **GRÉCIA CLÁSSICA**

### **O BERÇO ESTÉTICO DA IMAGEM OCIDENTAL**

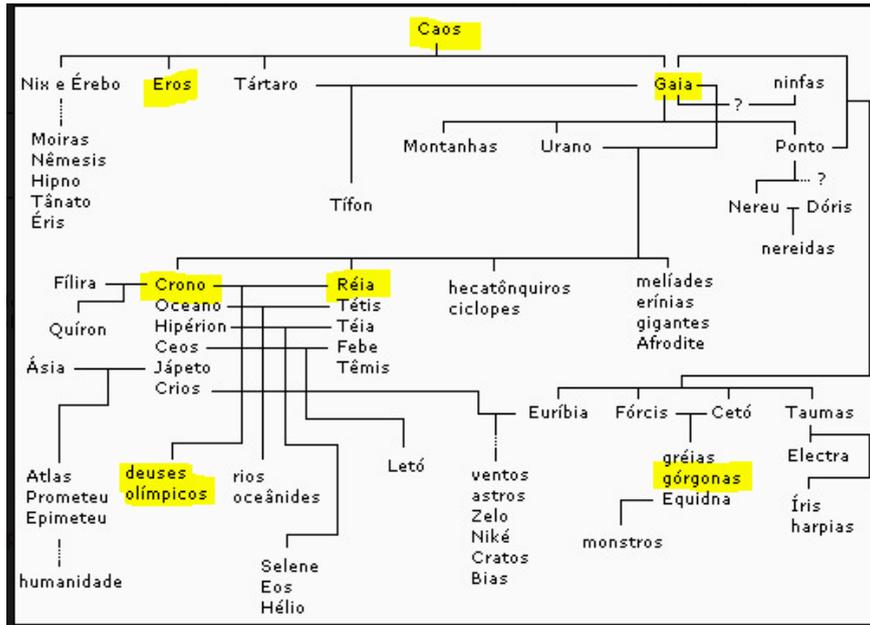
A aula de abertura sobre a Grécia Arcaica, Clássica e Helenística nos leva a explorar a rica evolução da arte e do pensamento que moldaram a civilização ocidental. Começamos com a origem do termo "arte clássica", que tem suas raízes na perfeição e equilíbrio buscados durante esses períodos distintos da Grécia antiga.

Na fase arcaica, a escultura de KOUROS e KORÉS é emblemática. Essas figuras, geralmente representando jovens masculinos (Kouros) e femininos (Korai), destacam-se pela rigidez e simplicidade das formas. Elas eram utilizadas inicialmente como oferendas a deuses ou como marcadores de túmulos. As proporções eram realçadas pela simetria, e o sorriso arcaico nas esculturas simboliza vitalidade e eternidade.

Ao avançarmos para a Grécia Clássica, encontramos o Efebo de Crítios, uma obra que assinala um ponto de virada na escultura. Esta estátua, datada de aproximadamente 480 a.C., é famosa por introduzir o chamado "contrapposto", uma técnica que confere à figura uma postura mais natural, evidenciando um aprofundamento no realismo e no estudo anatômico. O Efebo de Crítios representa o ideal de beleza harmônica e equilíbrio físico que inspira diretamente o conceito de arte clássica.

Por fim, na era helenística, a escultura de Laocoonte e seus filhos revela a expressão máxima de emotividade e dinamismo. Criada no primeiro século a.C., esta obra é marcada por um intenso dramatismo e detalhamento nas formas, capturando os momentos de agonia e luta frente a serpentes enviadas pelos deuses. É uma peça que traduz as complexidades e convulsões de seu tempo, distanciando-se dos ideais de serenidade clássica para explorar novas dimensões de expressão artística.

Esses períodos não apenas moldaram a estética da Grécia, mas também influenciaram movimentos artísticos subsequentes como o Renascimento e o Neoclássico. A arte clássica estabeleceu os padrões de proporção, harmonia e beleza que continuariam a ser admirados e revisitados através dos séculos. As obras mencionadas exemplificam essa evolução e continuam a ser pilares de estudo para compreender o desenvolvimento da arte ocidental.



### Árvore Genealógica dos DEUSES GREGOS:

No começo era o CAOS

Do Caos temos a união com GAIA, por influência de EROS [cupido];

De Gaia e EROS temos URANO e de GAIA e URANO temos CRONO e RÉIA.

De CRONOS e RÉIA temos os DEUSES DO OLIMPO: Zeus.

Para saber: ATENAS é uma deusa que nasceu da cabeça de ZEUS.

Zeus tem relações com deusas e com mortais. Numa das suas aventuras sexuais com MÉTIS [deusa estrategista] Zeus faz uma aposta e diz “Metis qual a menor criatura que pode se transformar?” Depois de Metis se transformar em uma mosca Zeus a desafia a ficar ainda menor e ela se transforma em uma gota de água. Zeus a engoliu. Mas ainda assim nasceu ATENAS - a deusa da sabedoria, da cabeça de Zeus, por sua relação com MÉTIS que esta/faz parte do corpo de Zeus.

Na escultura de ATENAS ela segura a deusa da vitória NIKÉ.



Deusa Atenas e Deusa Niké



**RESUMO:**

- \_ CRETA - MAPA de CRETA [Atenas e Esparta, Mesopotâmia e Ásia Menor];
- \_ AFRESCO - pintura em gesso úmido [no Palácio de Cnossos]; = Capela Sistina com afrescos de Michelangelo;
- \_ TROMPE L'OEIL - imagem falsa [Roma]; - Veja algumas imagens FALSAS pintadas na parede. Que representam janelas, ou mesmo figuras em 3D, estas imagens falsas são chamadas de TROMPE L'OEIL e foram muito utilizadas em residências da ROMA ANTIGA, tal como em POMPÉIA, [clique aqui](#)
- \_ Civilização MINÓICA [Rei Minos]; Poseidon;
- \_ Animais domesticados: touro;
- \_ Pinturas retratando o cotidiano;
- \_ Há muito comércio, vasos para vinho e óleo, cerâmicas, jóias, adornos, curvas nas artes com cores que

predominam os tons terrosos e o azul [mar, rio, água];

\_ MINOS e PASÍFAE + POSEIDON e O TOURO BRANCO = MINOTAURO;

\_ Tributos [jovens de Atenas] para o Minotauro no labirinto. Fake News de Poder de Creta sobre Atenas;

\_ TESEU [príncipe de Atenas] e ARIADINE [novelo = ajuda a desvendar problemas];

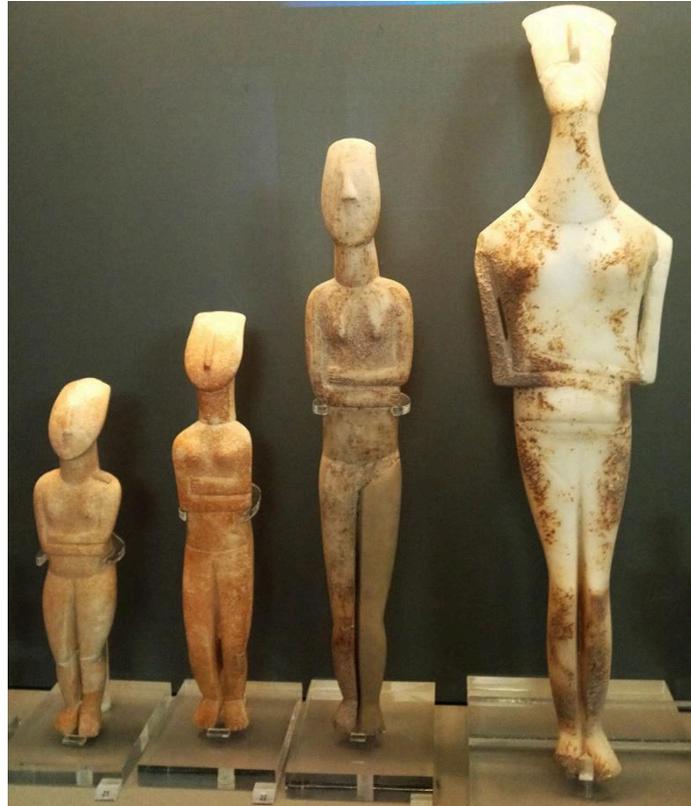
\_ ARQUITETO DO LABIRINTO: DÉDALO [aquele que constrói a vaca oca para Pasífae] junto de seu filho ÍCARO [asas para fugir do próprio labirinto];

## ESCOLA DA TRADIÇÃO

**Arte Egeia** [por conta do Mar Egeu] no interior da bacia do Mediterrâneo, entre a Europa e a Ásia, de aproximadamente 3000 a.C. até o surgimento da Grécia na região;

A figura do mar sempre esteve, de algum modo, associada à história das descobertas de antigas civilizações. Você já navegou em algum cruzeiro? Esteve em mar aberto? Ou mesmo passou por uma ilha? Já pensou se, de repente, numa dessas aventuras, você encontra uma civilização?

Começamos nossa viagem com a **Arte Cicládica**, uma arte feita comumente de cerâmica e adornada com formas de linhas, espirais e curvas. Assim como as de outras culturas e civilizações, a Arte Cicládica trazia também as representações humanas e suas associações com seus deuses e figuras religiosas. Um ótimo exemplo são seus ídolos de mármore, alguns muito semelhantes às estatuetas do Oscar que conhecemos hoje, conhecidos como figuras cíclades. Essas são figuras femininas de dimensões variáveis que vão desde pequenos centímetros até esculturas do tamanho de um ser humano.



As figuras cíclades são bastante elegantes e sofisticadas para os padrões atuais. Apresentam uma estrutura moderna e primitiva. Encontramos nas obras desta civilização uma certa simplicidade e minimalismo em seus traços, sem muitos ornamentos. Singelos e austeros ao seu modo.

Na **Arte Minoica**, a representação mais presente está na arquitetura, tendo em seus materiais o tijolo, a pedra e o barro. Esta civilização construiu seus palácios, que são parte do símbolo da sua força política e religiosa. A cultura minóica nos traz imagens mais complexas em suas arquiteturas: seus espaços oferecem um pátio amplo bem no centro, com inúmeras escadarias, além dos pequenos jardins e nichos reservados para seus cultos religiosos. Além dos seus palácios temos os seus domicílios, casas de banho, lojas e armazéns. Lembrando que em sua cultura, por vir do mar, era muito comum este tipo de representações: os temas marítimos.



Talvez o troféu do OSCAR tenha sido inspirado nas esculturas cíclades.

**ARTE MINÓICA** [rei Minos] a representação mais presente está na arquitetura, tendo em seus materiais o tijolo, a pedra e o barro. Esta civilização construiu seus palácios, que são parte do símbolo da sua força política e religiosa. A cultura minóica nos traz imagens mais complexas em suas arquiteturas: seus espaços oferecem um pátio amplo bem no centro, com inúmeras escadarias, além dos pequenos jardins e nichos reservados para seus cultos religiosos. Além dos seus palácios temos os seus domicílios, casas de banho, lojas e armazéns. Lembrando que em sua cultura, por vir do mar, era muito comum este tipo de representações: os temas marítimos.



Fig. 26 — Afresco de golfinhos no interior do Palácio de Cnossos

Lembra-se da **arte parietal**? Desenhos feitos nas paredes. Isso era muito comum na arte destas civilizações, principalmente da minoica, com pinturas em afresco trazendo figuras de diversos animais selvagens ou domésticos. Entre estas imagens vemos muito o touro, figuras humanas e cenas do cotidiano como casamentos, colheitas, pesca. Além de ornamentos compostos de figuras geométricas, tudo em cores muito vivas e sem muito efeito de luz e sombra. Estas imagens ainda lembram alguns traços das obras dos desenhos egípcios quanto à esquematização da figura humana. Porém trazem um naturalismo, ritmo e movimento bem agradável, como as ondas do mar. São muito elásticos, ou seja, como se o desenho apresentasse um movimento próprio bastante leve e delicado. Os desenhos da arte minoica apresentam um caráter mais alegre e divertido, com um dinamismo rítmico e movimento em suas narrativas



Pintura parietal AFRESCO: **TAUROMAQUIA**



Além de uma cultura social avançada também tinham suas divindades, na maioria figuras femininas, como a **Deusa das Serpentes**, assim como outras, raras e difíceis de serem encontradas nesta civilização. As serpentes estão associadas à fecundidade masculina e à Terra como em outras religiões antigas.

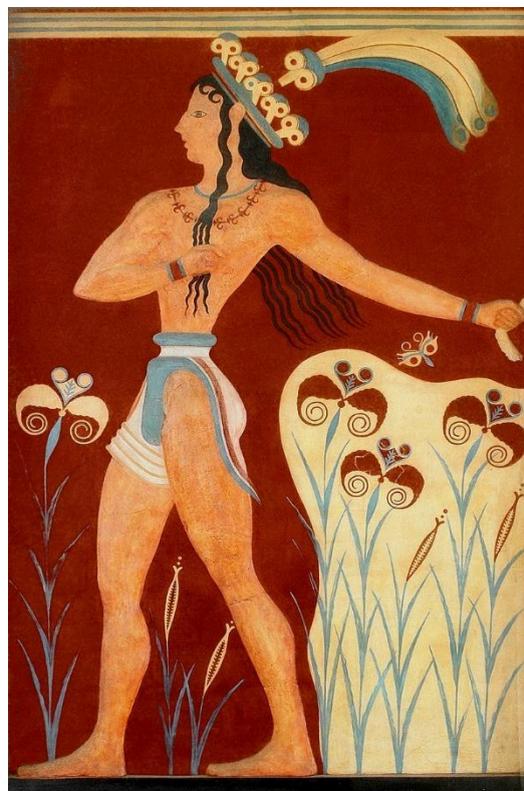


Em suas obras de cerâmica, muito delicadas e um pouco mais grossas do que uma casca de ovo, destacam-se formas e funções variadas, de um refinamento e acabamento caprichoso. Esses vasos apresentam figuras geométricas muito simples, como triângulos e caminhos em ziguezague, além de outras formas de padrões e repetições abstratos. Sem deixar de apresentar ainda, como nas demais civilizações, detalhes de imagens do dia a dia como os motivos florais e animais domésticos.

**CRETA** [cidade estado]. Região habitada desde 6.000 a.C.



Creta, uma ilha rodeada pelo mar. O mar é importante como comércio e fonte de inspiração para suas imagens criadas como arte e cor [azul].



Vejam as cores desta pintura parietal. As cores são as que eles dispunham em sua época. Muitos tons terrosos e claro, com acesso para poucos. Por isso podemos encontrar apenas em casas de habitantes mais abastados e nos palácios.

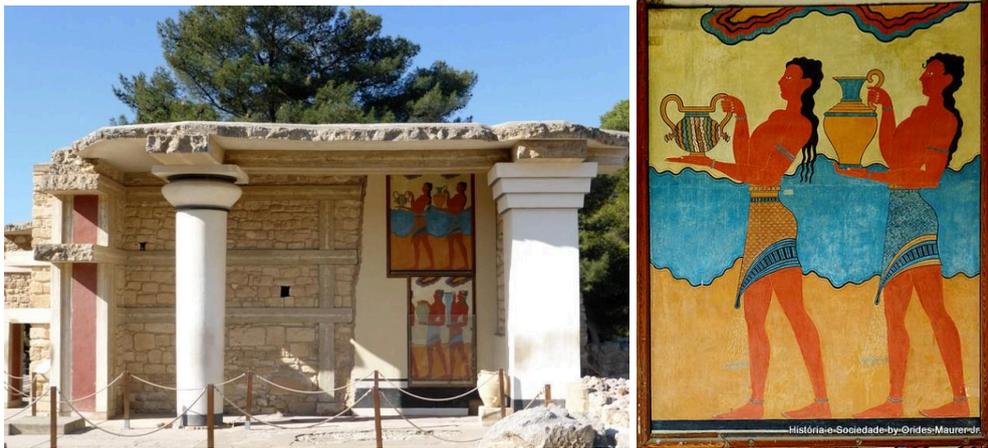
Pintura parietal é: pintura na parede, um AFRESCO.

Afresco é uma pintura em gesso úmido. O gesso seca e fixa a tinta para sempre.



Afresco dos Meninos Boxeadores em Akrotiri - idade do Bronze, por volta de 1700-1650 aC





Dê um ZOOM na imagem e vejam os detalhes dos personagens carregando água. Vejam suas indumentárias. As cores. A posição que lembra muito as figuras do Egito.



Essas imagens acima são parte do palácio de Cnossos.

Vejam as cores. Vejam como celebram a imagem do touro. O touro é selvagem, instintivo. Eles podem dominar o animal? Seria uma representação de controle e domínio de seus próprios instintos? Controle, domínio ou PARCERIA da natureza e do DIVINO?

Jogos, parceria, cotidiano do contato com o touro são representados em suas pinturas. Procurem por outras imagens do palácio de Cnossos na internet.

### Por que o Touro?

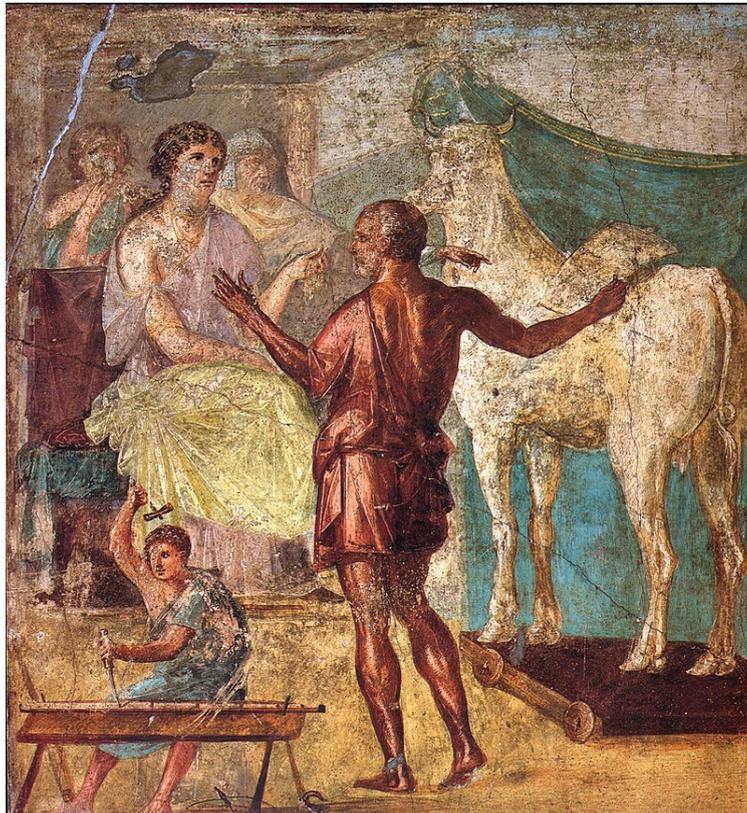
Porque MINOS o rei de Creta recebeu um touro sagrado de Poseidon. Para justificar sua realeza diante de seus irmãos e de seus súditos.

Na mitologia, Minos deveria sacrificar o touro branco sagrado, mas não o fez, matando outro em seu lugar. Poseidon o castiga fazendo Pasífae [esposa de Minos] apaixonar-se e ter uma relação com o touro de Poseidon, dando a luz ao Minotauro.

Aqui o Minotauro é uma figura de poder, uma *fake news* que Creta tem em suas mãos contra a cidade de Atenas.

Para Atenas, o sacrifício aplicado por Creta é o de enviar 7 jovens virgens homens e 7 jovens virgens mulheres para servirem de alimento ao Minotauro.

O Minotauro está no labirinto no palácio de Cnossos. Esse labirinto foi construído por Dédalo e seu filho Ícaro, os mesmos que construíram a vaca de madeira a pedido de Pasífae [ver imagem da arte parietal abaixo].





A mitologia conta que quem matou o Minotauro foi Teseu, um príncipe de Atenas. Esse contou com a ajuda de Ariadne, filha de Pasífae com Minos. Ariadne e Teseu se apaixonaram e ela o ajudou lhe entregando um novelo de lã para que Teseu pudesse entrar no labirinto, matar o minotauro e conseguir voltar. Pois o labirinto era tão complexo que ninguém conseguia escapar, nem mesmo quem o fez: Dédalo e Ícaro. Os construtores só conseguiram sair da sua obra com asas de cera feitas por eles.

**RELAÇÕES ENTRE ZEITGEISTS [Creta e nosso zeitgeist atual]:**



Filme INCEPTION com Elliot Page [arquiteta que interpreta ARIADNE] Instagram do ator [clique aqui](#)

**CURIOSIDADE:** Em outros momentos da história da arte o touro será representado como símbolo do selvagem, do instinto e quem sabe do sagrado [a depender do artista e local].  
Sugestão: vejam os desenhos eróticos de Pablo Picasso com a figura do minotauro.



## Arte Grega - ARCAICO / CLÁSSICO e HELENÍSTICO

importantes:

### Período Arcaico

Tem início em torno do século VII a.C. e termina em cerca de 480 a 450 a.C.



Fig. 01 — Kouros (detalhe)



Fig. 02 — O diadúmeno (detalhe)

### Período Clássico

Vai de 450 a 323 a.C., coincidindo com a morte de Alexandre, o Grande.



Fig. 03 — Laocoonte e os seus filhos (detalhe)

### Período Helenístico

Vai de 323 a.C. até a conquista da Grécia por Roma, em 31 a.C.

## GRÉCIA - arcaico / clássico / helenístico

**Grécia arcaica:** rígida, início do estudo da figura humana. Exemplo esculturas de Kouros e Korés. Próximo às artes do Egito. Temos também os vasos em preto e vermelho e vermelho e preto.

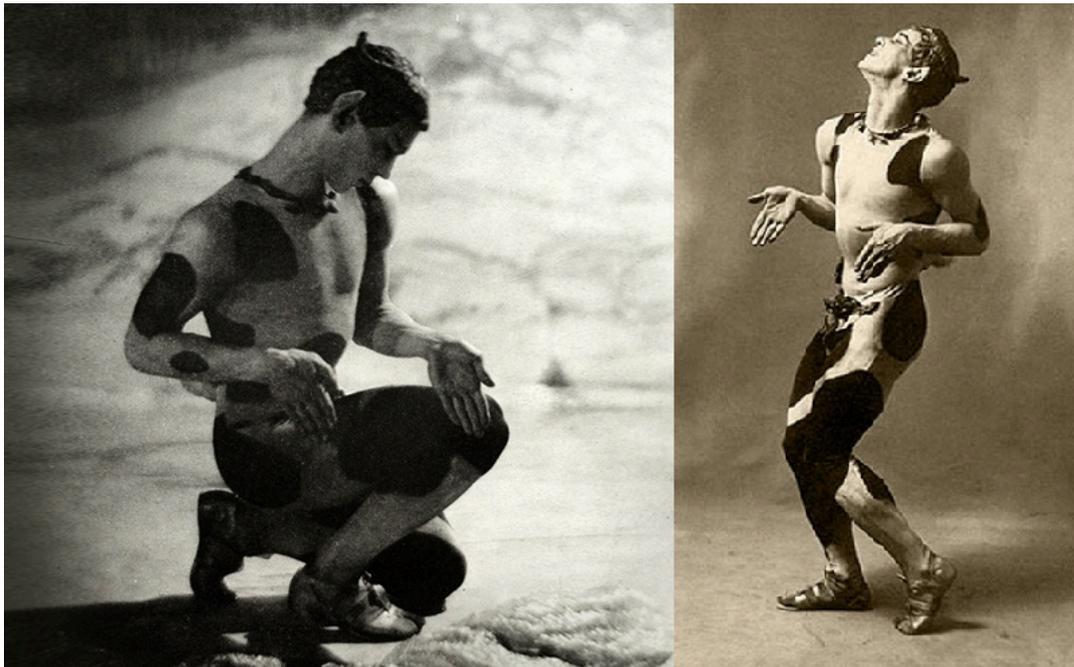


**Na Grécia Arcaica** as figuras rígidas dos vasos em preto e vermelho. Sem luz e sombra, sem perspectiva. O começo do estudo da imagem. Vermelho é barro. Preto é tinta.

Veja o vídeo de abertura do filme "Hércules" da Disney como eles tratam o que seria mais "humano" as Musas em vermelho e a "imagem" criada de Hércules em preto. [clique aqui](#)



Como exemplo no moderno Nijinsky dançou seu Fauno com posições rígidas tal qual uma figura de vaso preto e vermelho [uma imagem bidimensional]. Instintivo e primitivo:



**RESUMO:** Palavras e Nomes associados:

- \_ Instinto, primitivo, sagrado, animal, sexual, selvagem, reprodutibilidade, mitos gregos.
- \_ Victor Brecheret: autor da escultura FAUNO no parque Trianon Masp;
- \_ O significado do Cubo Branco nas artes plásticas; Sugestão de leitura [clique aqui](#)
- \_ Leon Bakst - diretor de arte dos Ballets Russes do período Modernista. Bakst quem desenhou o figurino do fauno de Nijinsky e também fez o desenho do cenário.
- \_ Sergei Diaghilev: diretor dos Ballets Russes;
- \_ Claude Debussy: autor da composição IMPRESSIONISTA “L'après-midi d'un faune” ouça [clique aqui](#);
- \_ Relação entre as possíveis CAMADAS/ETAPAS [Conhecimento filosófico] em “I want to break free” do grupo britânico Queen. Neste clipe as camadas vão desde o amor, passando pela paixão [os mineradores ingleses no videoclipe] e ao erotismo. As camadas de amor, paixão e erotismo se encerram na imagem de um cubo branco e dentro dele surge a figura do fauno.

### **MÚSICA IMPRESSIONISTA - e o FAUNO DE NIJINSKY**

Ouçã *Prélude à l'après-midi d'un faune* de Claude Debussy, aqui a música é intimista, toca uma flauta [um dos primeiros instrumentos de música humana]; A ideia da música é apresentar um Fauno, um ser primitivo, instintivo. Esta música foi coreografada por Vaslav Nijinsky - um fauno, ser puro, instintivo, com o seu corpo em movimentos **rígidos**, quase que **BIDIMENSIONAIS**, **GEOMÉTRICOS** como uma **pintura em vaso em preto e vermelho** da Grécia Arcaica, ou seja, o começo do estudo da imagem com figuras bidimensionais, sem muito movimento, sem nenhuma perspectiva ou volumetria de luz e sombra. Este movimento do corpo de Nijinsky para este ESPETÁCULO foi uma sensação, pois foi inédito para o balé do mundo e suas coreografias clássicas com movimentos fluidos e orgânicos.

Quem fez o figurino do Fauno de Nijinsky foi o artista e cenógrafo Leon Bakst. [Clique aqui](#)

O som da música começa com a flauta, como no começo do desenho brasileiro “O menino e o mundo” de Alê Abreu.



Associamos ainda com a liberdade do corpo, o instinto, o primitivo em “I want break Free” do grupo Queen. Aqui o desenho de O MENINO E O MUNDO associamos aos traços puros, ao SELVAGEM da arte, ao PRIMITIVO, ao INSTINTIVO e às GARATUJAS.

### ASSOCIAÇÕES:

**LEON BAKST** - figurinista e cenógrafo dos Ballets Russes - anos 1900 [modernismo]. [CLIQUE AQUI](#)

**SERGEI DIAGHILEV** - diretor.

**VASLAV NIJINSKY** - bailarino e coreógrafo - dança contemporâneo

**MOVIMENTO IMPRESSIONISTA** - alegria de viver. Verão, ânimo, amor, tesão... cores,

**CLAUDE DEBUSSY** - l'après midi d'un faune - música, composição impressionista

**CLÁSSICO:** simetria, estudo, técnica. - Suavidade, movimento. Efebo de Crítios. - os Renascentistas copiam a ideia do Clássico - classicismo. Outra escultura é a feita por POLICLETO [veja imagem abaixo], nela se observa o estudo do corpo humano conhecido pela Grécia Clássica como CONTRAPPOSTO [contraste] onde temos: um braço dobrado, um esticado. Uma perna dobrada, outra esticada. Corpo de frente, rosto meio de lado. Isso demonstra o estudo da representação corporal na Grécia Clássica. Segundo o Dr. Nigel Spivey da universidade de Oxford [BBC doc “Como a arte fez o mundo”] o corpo com porte físico atlético deve-se ao fato de mantê-lo aquecido, ou seja, ao se exercitar o corpo fica quente. E ter o corpo quente é algo divino, sagrado, abençoado. O calor é o ponto principal. Assim fazer exercícios = calor = sagrado, por isso o porte físico.

Éfebo de Crítios



O corpo belo e aquecido estaria mais próximo de algo bom, sagrado. Veja a imagem acima é um ÍCONE da ARTE CLÁSSICA: a escultura de EFEBO DE CRÍTIOS [à esquerda] e a escultura de EFEBO de POLICLETO também conhecido como DORÍFORO [à direita]. Este breve movimento é conhecido como CONTRAPPOSTO.

Obs. Efebo quer dizer “jovem” e os nomes Crítios e Policleto são dos artistas que fizeram tais esculturas. Por que manter a forma se você não pode exibir seu belo corpo? Em *The Ancient Olympics*, o Prof. Dr. Nigel Spivey, que leciona arte clássica e arqueologia em Cambridge, começa colocando as Olimpíadas em contexto, como parte da crença geral dos gregos de que você deve treinar para alcançar a "bela bondade". Segundo Spivey “Assim, a existência de um ginásio é um dos critérios-chave para o status de cidade, ao lado da praça principal (ágora) e a casa do conselho (bouletêrion). [...]. Havia também um consentimento geral do significado da palavra “gymnasium”: etimologicamente está atrelada a palavra grega “gymnos”, despido, designando um lugar onde se iria para a prática de exercícios físicos sem roupa: “nuditorium” é a tradução literal. Mas a ideia desse propósito é enganosa. O ginásio como instituição social na antiguidade era, em geral, muito mais – e, algumas vezes, menos – do que um lugar onde alguém iria simplesmente para ficar nu e se exercitar.”

**HELENÍSTICO:** movimento, drama. Exemplo: escultura Laocoonte e seus filhos.



### **CAPITÉIS e CARIÁTIDES**

A história da arte clássica é marcada por uma evolução rica e diversificada, atravessando diferentes períodos que delinearam a expressão artística da Antiguidade. Cada um desses períodos – arcaico, clássico e helenístico – trouxe contribuições únicas para a arquitetura e a escultura, principalmente na Grécia Antiga. Dentro desse contexto, os capitéis e as cariátides surgem como elementos significativos, ornando e sustentando estruturas que simbolizavam não apenas a engenharia, mas também a estética do período.

No início, durante o período arcaico (aproximadamente 800 a.C. – 500 a.C.), o estudo sobre formas e conceitos arquitetônicos começou a ganhar estrutura e definição. Nesta fase, os capitéis eram principalmente de estilo dórico, caracterizados por sua simplicidade e robustez. Eles faziam parte de colunas que compunham templos maciços, expressando certa austeridade que refletia a ordem e a racionalidade dos inícios da arquitetura grega. As cariátides, por sua vez, eram frequentemente usadas como suportes esculpidos em forma de mulheres – uma prática que começava a emergir timidamente na arte arcaica.

Avançando para o meio, durante o período clássico (aproximadamente 500 a.C. – 323 a.C.), observamos uma transição para um estudo mais refinado da beleza e do movimento. Os capitéis jônicos emergem como uma evolução do estilo, trazendo volutas elegantes e formas mais decorativas. Este período é marcado pelo equilíbrio e pela harmonia, ideal estético máximo expressado nos templos e edifícios da época. As cariátides neste tempo adquirem uma postura mais natural, com suas drapeadas vestes delicadamente esculpidas em mármore, representando a conjugação perfeita entre função e beleza.

No fim, durante a época helenística (aproximadamente 323 a.C. – 31 a.C.), a arte se volta para o drama e o excesso de detalhes. Este é o momento em que os capitéis coríntios dominam, com seus elaborados desenhos em forma de folhas de acanto – um verdadeiro teatro de artifício e sofisticação. Neste período, as cariátides passam a exibir ainda mais emoção e dinamismo, refletindo a teatralidade e o movimento característicos da arte helenística.

A evolução dos capitéis e das cariátides na arte clássica grega ilustra não apenas mudanças estilísticas, mas também uma transformação profunda na forma como os antigos gregos compreendiam o universo e seu próprio lugar dentro dele, representando uma jornada que vai do rigidez do arcaico, atravessa o equilíbrio do clássico, e culmina no esplendor dramático do helenístico.

## **SIMULACRO E SIMULAÇÃO**

**SIMULACRO:** cópia do que nunca existiu; Esfinge;

**SIMULAÇÃO:** cópia de algo real = repetir seu quarto no estúdio de tv.

A história da arte clássica é repleta de exemplos onde os conceitos de simulacro e simulação se manifestam de maneira intrigante. Em seu âmago, a arte clássica buscava a representação do belo idealizado e a reprodução da natureza, promovendo a busca por valores universais de harmonia, proporção e equilíbrio.

O conceito de simulacro na arte clássica pode ser ilustrado através da esfinge, uma entidade mitológica que combina o corpo de um leão com a cabeça humana. A esfinge é um simulacro pois é uma cópia, uma representação de algo que nunca existiu no mundo real. Ela não é um mero retrato de uma criatura da natureza, mas uma criação que captura significados profundos e universais, transcendentais às suas formas físicas.

Por outro lado, a simulação na arte clássica pode ser compreendida como a tentativa de replicar a realidade dentro dos limites da técnica e do meio artístico. Um exemplo disso é o processo de pintar ou esculpir uma cena cotidiana que reflete precisamente a vida tal como ela é, semelhante ao ato de repetir seu quarto em um estúdio de TV. Trata-se de uma representação fiel, que procura evocar a mesma sensação, detalhes e atmosferas da realidade que pretende capturar.

Esses conceitos se encontravam em diálogo constante na arte clássica, onde artistas como Fídias e Praxíteles exploram os limites entre a reprodução fiel do mundo à sua volta e a criação de novos significados e narrativas através de suas obras. Ao fazer isso, eles não apenas refletiam a sua realidade, mas

também a transcendem, oferecendo-nos visões do mundo que, embora copiadas e idealizadas, possuíam a capacidade de capturar a essência da experiência humana.

### ***Atenas e Nike [deusa da Vitória]:***

A história da arte clássica é profundamente influenciada pelas mitologias e religiões das civilizações antigas, com a Grécia ocupando um lugar de destaque graças à rica tapeçaria de deuses e deusas que povoavam seu panteão. Entre essas divindades, Atena e Nike se destacam por suas representações nas artes e pela simbologia associada a elas, que transcendem sua época e continuam impactando a cultura até hoje.

Atena, uma das doze grandes deuses do Panteão grego, é frequentemente celebrada como a deusa da sabedoria, inteligência, justiça, artes e civilização. Sua importância na mitologia grega é imensurável, com a cidade de Atenas, capital da Grécia, recebendo seu nome em sua homenagem. Ela é frequentemente retratada em esculturas e peças de arte vestindo uma armadura completa, portando a égide (um escudo que simboliza proteção) e acompanhada de uma coruja, um animal que representa o conhecimento. O respeito por Atena não se limitava apenas à sua condição de guerreira sábia, mas também à sua associação com a justiça. Como patrona das artes e da civilização, ela inspirou inúmeras obras-primas que exploram temas de inteligência e destreza.

Nike, por outro lado, é a personificação da vitória, frequentemente representada como uma figura alada que traz consigo o triunfo nas batalhas e competições. Na arte clássica, ela é muitas vezes retratada voando graciosamente e segurando uma coroa de louros, pronta para premiar os vitoriosos. Nike simboliza o sucesso não apenas nos conflitos militares, mas também nos empreendimentos artísticos e atléticos, e sua imagem continua a ser usada como uma metáfora de triunfo e excelência em diversos contextos até os dias atuais.

Ambas as deusas são exemplos da resiliência e da complexidade do imaginário grego antigo. As representações artísticas de Atena e Nike demonstram como essas figuras de mitologia continuam a inspirar e captar a imaginação, trazendo à tona temas de força, justiça e vitória. As obras dedicadas a elas não só refletem as virtudes que cada uma personifica, mas também servem de testemunho da engenhosidade e habilidade dos artistas da antiguidade e da influência perdurável da mitologia na história da arte.

### ***TOP 4 PODER DE ATRAÇÃO***

Você pode observar que as linguagens utilizam de recursos de comunicação que podem interferir na atração/atenção do outro de modo direto ou indireto utilizando de:

- 1. HUMANO:** figuras humanas, personalidades humanas, objetos animados como humanos, nome, figura;
- 2. SAGRADO:** mistério, mágico, místico, religioso, alienígena;
- 3. ESPETÁCULO:** exagero, violência, drama;
- 4. SEXO:** instinto, reprodução, erotismo;

A história da arte clássica é marcada por um profundo interesse em explorar o potencial de atração de diferentes temas e narrativas, que têm se desdobrado ao longo dos séculos e continuam a reverberar nas

mídias e expressões artísticas contemporâneas. Nesta análise, vou destacar quatro temáticas centrais que permanecem poderosamente atrativas: o humano, o sagrado, o sexo, e o exagero.

O poder de atração humana está intrinsecamente ligado à representação da figura humana em sua complexidade e diversidade de emoções e expressões. Desde as esculturas gregas, que buscavam capturar a perfeição idealizada do corpo, até a arte renascentista, que introduziu uma maior expressividade nas figuras retratadas, a humanidade é um tema eterno. Nos dias atuais, essa temática continua a fascinar, seja através da pintura, cinema, fotografia ou virtualidade, sempre explorando a condição humana, suas alegrias, tristezas e desafios.

O sagrado, por sua vez, oferece uma janela para o divino e o transcendente, elevando o poder das imagens a um nível espiritual. As catedrais góticas, com sua arquitetura que almeja os céus, e as pinturas religiosas do Renascimento, são exemplos de como o sagrado tem sido uma fonte inesgotável de inspiração. Atualmente, a arte visual e outras mídias exploram temas espirituais e religiosos, frequentemente amalgamados com culturas contemporâneas, oferecendo um diálogo contínuo entre o temporal e o eterno.

O poder de atração do sexo é outro tema que se perpetua na história da arte. A representação do instinto sexual, questões de gênero, e o erotismo surgem tanto como celebração quanto provocação. Na arte clássica, as estátuas e pinturas frequentemente exploravam a nudez e a eroticidade em celebração à beleza do corpo. Nas mídias modernas, filmes, música e publicidade muitas vezes utilizam o apelo sexual de maneiras criativas ou controversas, refletindo e, às vezes, desafiando normas sociais, enquanto continuam a discutir o lugar do afeto e dos relacionamentos na sociedade.

Por fim, o exagero captura o elemento do espetacular na arte, onde tudo é maximizado: a emoção humana, o drama sagrado ou a opulência do desejo sexual. O barroco, com sua extravagância e drama, exemplificam bem esta tendência. Hoje, os meios de comunicação, em especial o cinema e a televisão, usam o exagero para atrair audiências, com narrativas que supervalorizam o drama e usam de todos os recursos possíveis, como efeitos especiais e adjetivos importantes, para captar a atenção do público.

Essas quatro forças de atração mostram-se continuamente relevantes, fornecendo um panorama rico de como a arte evolui enquanto reflete as eternas complexidades do mundo humano e as nuances da experiência estética.

## **RENASCIMENTO**

O Renascimento, ocorrido a partir do século XV, marcou uma profunda transformação na maneira como a sociedade europeia via o mundo e a si mesma. Após a longa era da Idade Média, dominada pelo teocentrismo e pela centralidade da religião na vida cotidiana, o Renascimento trouxe o antropocentrismo, uma visão de mundo que colocava o ser humano no centro do universo. Essa mudança foi impulsionada por um renovado interesse nas artes, na ciência e na filosofia, inspirado nas culturas grega e romana clássicas.

Sandro Botticelli foi um dos grandes mestres do Renascimento italiano, cujo trabalho reflete as novas ideias desse período. Sua pintura "O nascimento de Vênus" é emblemática nesse sentido, apresentando a deusa do amor e da beleza emergindo do mar em uma grande concha, guiada por Zéfiro, o vento oeste. Essa obra simboliza não apenas a beleza idealizada da figura humana, mas também a redescoberta dos temas mitológicos clássicos que dominavam a mentalidade artística da época. As referências à Grécia

Clássica são claras, ecoando as tradições visuais que os romanos copiaram e adaptaram, cujo legado se via em obras de arte preservadas.

Vênus, a figura central do quadro, representa a celebração do corpo humano, uma característica marcante do antropocentrismo renascentista. Esse foco no indivíduo, na beleza e na capacidade humana resgatava os valores da antiguidade clássica e os reimaginava de uma forma nova e inovadora. A serenidade e harmonia na composição de Botticelli capturam a essência do humanismo, posicionando o ser humano como uma obra de arte viva.

Em contraste, "O casal Arnolfini" de Jan van Eyck, uma obra da mesma época, revela outra dimensão da condição humana, mas através de uma perspectiva mais terrena e intimista. Van Eyck, um dos precursores do Renascimento no norte da Europa, utilizou sua magistral habilidade em detalhes e simbolismo para capturar a humildade e a realidade cotidiana. A pintura é cheia de simbolismo que projeta a vida mundana, mas rica em humanidade, refletindo não apenas a vida íntima de um casal, mas também a universalidade da experiência humana.

Essas obras de arte do Renascimento capturam a tensão entre o sagrado e o humano, o individual e o universal, e espelham uma época de transição onde o ser humano se reafirmou como o centro e a medida de todas as coisas, sem perder completamente a ligação com o divino. Elas sublinham um período da história onde o olhar sobre o mundo era moldado tanto pelo ressurgimento do interesse clássico quanto pelas novas perspectivas de criar e viver.

## **NEOCLÁSSICO**

O Neoclassicismo, surgido no final do século XVIII, foi um movimento artístico que buscou reviver os valores e estéticas da Grécia e Roma antigas, sustentando-se na ideia de racionalidade, equilíbrio e harmonia. A Grécia Clássica, com suas contribuições em filosofia, arte e arquitetura, serviu como um dos principais modelos para essa renovação cultural, incorporando-se ao espírito do "novo clássico", uma reinterpretação dos ideais antigos para responder às inquietações da era moderna. Nesse contexto, obras como "Édipo e a Esfinge", pintada por Gustave Moreau em 1864, revelam o fascínio pelo mito e pela narrativa clássica.

Moreau captura a tensão dramática e a profundidade psicológica do mito grego, ao retratar o encontro entre Édipo e a Esfinge, emblemático da busca humana por conhecimento e autodescoberta. Essa pintura exemplifica a maneira como o Neoclassicismo modernizou temas antigos, explorando não apenas a estética, mas também as questões filosóficas subjacentes. Moreau utiliza cores e composições que remetem à monumentalidade e à serenidade da arte clássica, ao mesmo tempo em que introduz uma introspecção moderna.

Assim, o Neoclassicismo pode ser visto como um "novo clássico" que, embora enraizado nos princípios da Grécia clássica, oferece respostas e desafios pertinentes à era moderna, explorando mitos ancestrais sob uma nova luz. Essa fusão atemporal entre o antigo e o moderno reflete a contínua relevância dos ideais clássicos numa sociedade em transformação.

## SEGUNDO BIMESTRE

### AGENDA ÚLTIMOS DIAS SEGUNDO BIMESTRE

**1. Garota Dinamarquesa** / Renascimento - 2 pontos;

**2. Sketchbook** - entregar / trazer em um dos dois dias:

Dia 03 de junho ou Dia 17 de junho / quem trazer dia 03 eu devolvo dia 17.

Quem trazer dia 17 eu devolvo dia 24.

Vale de 0 a 2 pontos - avaliando quantidade de info.

Sketchs digitais deverão ser impressos em formato caderno [encadernação];

Sketchs em formato zine [folhas soltas] deverão ser encadernados.

NÃO ESQUECER O NOME COMPLETO / CURSO / DISCIPLINA

Na preparação do seu sketchbook, pense em como cada movimento dialoga com outros elementos culturais, como a música e a literatura, e em como essas pinturas e esculturas podem ser incorporadas em um livro de artista que transmita a essência de sua pesquisa. Lembre-se: a defesa escrita é crucial. Seja detalhado em sua explicação sobre como e por que sua obra transmite a essência do tema escolhido.

**3. Pesquisa** - individual, dupla, trio ou grupo.

Tema: criar um livro de artista com storyline, fotos e texto.

Impresso. Entrega dia 17 de junho; Valendo de 0 a 2 pontos;

Assunto base do livro de artista, fotos e história, escolher entre: Maneirismo e/ou Barroco e/ou Rococó;

**O LIVRO DE ARTISTA** é uma obra de arte FÍSICA - tátil. [não digital];

Você poderá trazer sua obra livro no dia 17 mas é obrigatório tirar fotos, várias, muitas, ângulos, detalhes, vídeo se necessário, para colocar em um documento de defesa que apresenta o porque e como foi sua ideia em relação ao tema da pesquisa.

Pode ser individual, dupla, trio, em grupo. Isso importa e é avaliado da seguinte forma: quando o professor receber o projeto de um livro feito por três pessoas deverá ser 3x melhor do que o projeto feito por 2 pessoas, se for feito por 2 pessoas tem de ser 2x melhor do que um projeto feito por uma pessoa.

DEFESA: O livro do artista não é necessariamente um formato de livro, pode ter páginas, mas não necessariamente com um formato de livro.

DEFESA: Você defende, por escrito, o porquê das coisas, mostrando como tudo tem sentido em sua criação com sua pesquisa. Imagine que sua defesa será para uma pessoa que desconhece o assunto.

**4. Prova** dia 17 de junho - conteúdo disponível nas anotações de aula do segundo bimestre em diante. Os temas Maneirismo, Barroco e Rococó caem na prova. 04 questões de múltipla escolha valendo de 0 a 4 pontos.

**5. Dia 17 último dia de aula.** Dia 24 a devolução dos livros de artista e sketchbooks.

**ORGANIZE SEU SKETCH**, para este fim de semestre [segundo bimestre]. O *sketchbook* será entregue como parte da avaliação. Deixe-o brilhando.

**Sketchbook Valendo de 0 a 1 ponto** - o que importa é quantidade e não a qualidade. Que seu *sketchbook* traga sempre Desenho + informação. Completo ou detalhes, colorido ou uma só cor.

Pode ser seu Sketch em formato caderno.

Caso esteja com as folhas soltas procure fazer uma encadernação;

SKETCHBOOKS DIGITAIS? Fazer um PDF, imprimir e encadernar.

### **SOBRE ERRAR NA VIDA**

ERRAR É A COISA MAIS LINDA QUE EXISTE

ERRE ERRE ERRE

R R R R

E SEJA UMA PESSOA FELIZ

### **LINHA DO TEMPO**

[Clique aqui para a lista dos ISMOS](#)

A história da arte percorre uma vasta linha do tempo, refletindo as mudanças culturais, sociais e políticas de diferentes eras. A complexidade e a diversidade de estilos capturam a evolução da expressão humana através dos séculos.

#### **1. MUNDO ANTIGO**

- **Pré-História:** Caracteriza-se pelas pinturas rupestres e esculturas de pequenas figuras, focando em temas de caça e fertilidade.
- **Egito:** Notabiliza-se pela arte voltada à vida após a morte, com ênfase na monumentalidade e no uso de hieróglifos.
- **Oriente Antigo - Islã / China:** O Islã valorizou a arte geométrica e caligráfica, enquanto a China se destacou pela arte da cerâmica e da caligrafia, refletindo filosofia e natureza.
- **Grécia:** Na fase arcaica, a escultura era rígida e frontal; no período clássico, buscou-se a perfeição do corpo humano e a harmonia; e na era helenística, houve um enfoque maior no drama e na expressão emocional.
- **Romana:** A arte romana destacou-se pela arquitetura monumental e pela absorção e adaptação das influências gregas, focando no poder e na monumentalidade.
- **Etrusca:** Conhecida por suas obras em terracota e metalurgia, incorporou influências gregas, mas destacou-se por seu próprio sentido de estilo e individualidade.

## 2. IDADE MÉDIA

- **Paleocristã:** Destacou-se pela simbologia cristã, com representações simples e icônicas da fé emergente.
- **Românica:** Destacou-se pela arquitetura maciça com arcos redondos, além de esculturas e murais que ensinavam passagens bíblicas.
- **Gótica:** Caracterizou-se pela verticalidade, uso de vitrais e arquitetura que buscava o céu, representando uma espiritualidade elevada.
- **Arte Bizantina:** Refinada e esmerada, focava em ícones religiosos e mosaicos grandiosos, com forte uso do dourado e da simbologia espiritual.

## 3. RENASCIMENTO

- **Renascimento:** Redescobriu os valores clássicos da Antiguidade, enfatizando a perspectiva e o retrato humano na pintura e escultura.
- **Maneirismo:** Marcado por proporções exageradas e uso de poses complexas, refletindo tensão e artificialidade.
- **Barroco:** Conhecido pelo drama, movimento e uso intenso de luz e sombra, evocando emoções intensas e grandiosidade.
- **Rococó:** Notável pela ornamentação excessiva e pela elegância, focou na leveza e na decoração fluida e intrincada.

Cada movimento artístico refletiu suas respectivas épocas, capturando e traduzindo a essência das culturas que os geraram.

## PARA PESQUISAR

### Roma e os Arcos:

A relação entre arte, história e arte clássica é profundamente enraizada na cultura de civilizações antigas, como Roma. Os Arcos Romanos, por exemplo, são monumentos significativos que representaram guerra, conquistas e vitórias. Essas estruturas arquitetônicas não apenas celebram o poderio militar, mas também servem como marcos históricos que continuam a inspirar arquitetos e artistas até hoje.

### Coluna de Trajano:

Um exemplo notável de arte narrativa e de memória é a Coluna de Trajano, que documenta a "Guerra Dacia" através de intrincados baixos-relevos dispostos em forma de storyboard. Esta coluna não apenas conta uma história de guerra e vitória, mas também serviu como um ponto de educação e reflexão no Fórum de Roma, onde havia uma biblioteca adjacente que complementava sua função informativa. A escultura de São Pedro, no alto da coluna desde o século XVI, simboliza a continuidade entre o Império Romano e a Igreja Católica.

### **Karan e Keren:**

A relação entre as palavras hebraicas KARAN e KEREN com a imagem de Moisés é intrigante. KARAN deriva da palavra "chifres" ou "emanar" e se refere ao relato da Bíblia onde Moisés desce do Monte Sinai com seu rosto irradiando luz. Essa interpretação levou ao famoso desenho de Moisés com chifres, feito por artistas como Michelangelo, que reflete uma leitura ambígua e influente da história.

### **Pinturas de Anunciação:**

Por fim, um dos temas mais representados na história da arte é a "Anunciação". Ao analisar diferentes obras sobre este tema, como as de Leonardo da Vinci ou Fra Angélico, observa-se a repetição de elementos como a figura do anjo Gabriel e a Virgem Maria em cenários domésticos, simbolizando o divino encontro. Em seu desenho de uma pintura intitulada "Anunciação", considere elementos recorrentes, como a presença de uma linha de separação que sugere a anunciada transição entre o terreno e o celestial. Tais elementos são essenciais para capturar a essência dessa cena clássica.



Desde os primórdios da civilização, a criação de símbolos tem sido uma forma poderosa de comunicação. Na arte clássica, ícones, símbolos, pictogramas e hieróglifos serviam como meios fundamentais de transmitir ideias, valores e narrativas sem a necessidade de palavras escritas. Esses elementos visuais eram capazes de encapsular complexos conceitos culturais, religiosos e políticos em formas que eram facilmente reconhecidas e compreendidas por diversas culturas.

No contexto contemporâneo, as marcas gráficas desempenham papel semelhante na comunicação visual moderna. Ao considerar um logotipo, vemos a fusão de marca e tipografia, onde o design tipográfico se torna a própria identidade visual da empresa ou produto. Por outro lado, a logomarca — onde temos a palavra junto à imagem — atua como uma representação mais complexa, combinando o texto com elementos visuais que ressoam emocionalmente com o público.

Tanto na arte clássica quanto nas marcas modernas, um único símbolo ou ícone pode carregar um significado profundo. A "coroa de louro", por exemplo, era um símbolo de vitória e excelência nos tempos antigos, facilmente compreendido sem a necessidade de explicação. De maneira semelhante, um ícone moderno pode ser instantaneamente reconhecido e associado a um conceito ou sentimento específico, como o logotipo de uma empresa conhecida mundialmente.

Assim, a criação de marcas gráficas, seja por meio de logotipos ou logomarcas, perpetua a tradição ancestral de usar símbolos visuais para comunicar ideias complexas de maneira simples e eficaz. As marcas

modernas, como os antigos hieróglifos, transcendem barreiras linguísticas e culturais, demonstrando que a essência da comunicação visual permanece constante ao longo dos tempos.



📺 Athens 2004 Opening Ceremony - Full Length | Athens 2004 Replays

O estudo da arte clássica é uma janela privilegiada para compreendermos não apenas o passado, mas como este ecoa nos eventos mundiais contemporâneos. As Olimpíadas de Atenas de 2004, com seu desfile de abertura, são um exemplo primordial de como a arte clássica pode inspirar e dar significado a uma cerimônia de escala global.

**TOP 4 PODER DE ATRAÇÃO HUMANA:** Humano; Sagrado; Sexo; Espetáculo.

O elemento de "**espetáculo**" presente no desfile de abertura relembra a grandiosidade e a dramaticidade da arte e da cultura clássica. A ênfase no "**humano**" direciona nosso olhar para o homem como a medida de todas as coisas, um preceito herdado do pensamento helênico. O "**sagrado**", por sua vez, remete aos templos e rituais que buscavam a conexão com o divino. O "**sexo**" na relação entre os corpos e parcerias.

Mythos\* permeou a cerimônia com imagens arquetípicas, como o centauro, que conecta a humanidade à sua natureza primitiva e instintiva, e a era "arcaica", que evoca mitos fundadores. A influência cicládica com suas formas simplificadas nos remete à abstração e à pureza das ilhas gregas, enquanto o uso da "matemática", "geometria" e "padrão" realça a busca pela perfeição e ordem.

\*"Mythos" em grego (μύθος) é a origem da palavra "mito" em português. O termo "mythos" refere-se a uma história, narrativa ou conto, especialmente um conto que explica as origens do mundo ou aspectos importantes de uma cultura ou civilização

Figuras icônicas como o "Efebo de Crítios" e o "Doríforo de Policleteo" foram personificadas, destacando a busca pela beleza ideal e harmonia. Elementos como a "ilha de Creta" e o "cubo branco" refletem a diversidade de formas e materiais utilizados na arte clássica, enquanto Cupido e Ícaro trazem histórias de amor e aspiração.

A "Deusa da Serpente" e o "Grifo - Minos" exploram a fusão entre o místico e o cotidiano. Os afrescos, com sua "Lei da Frontalidade", relembram a formalidade e disciplina das composições antigas. As imagens dos "Meninos Boxeadores" celebram a força e vigor juvenil, enquanto a "tauromaquia" evoca antigos rituais ligados à bravura.

O "mar", com seus "golfinhos", alude à influência vital do ambiente natural para os gregos. Já o "lírio", símbolo de nascimento e pureza, celebra a renovação da vida. A "Máscara de Agamenon" e referências à "Era do Bronze" evocam a profunda história e mitologia helenística.

Figuras pintadas em "preto e vermelho" remetem às icônicas cerâmicas e suas narrativas visuais. Criaturas como "Pegasus" e "unicórnios" reafirmam a presença constante do fantástico na cultura clássica. "Kores" e "kouros", jovens de serenidade eterna, refletem a perfeição e harmonia buscadas.

O "teatro grego de arena" demonstrou a perpetuação das tradições performáticas. Elementos da "política - pão e circo" lembram, com um toque romano, a interseção de cultura e governança. Esfinges e colunas, como a "dórica", afirmam o poder e a presença estrutural da civilização grega.

Heróis como Hércules e criaturas como a "Hidra de 12 cabeças" nos lembram das lutas épicas. Atenas, personificada por "Nike", simboliza vitória e sabedoria. Estelas funerárias, com os seus "frontões" triangulares e "cariátides", encerram a narrativa visual de vidas passadas.

O "Discóbolo" finaliza este desfile com um gesto de beleza e dinamismo, refletindo o equilíbrio harmonioso entre forma e movimento. Compreender todas essas camadas de significado nos auxilia não apenas a apreciar eventos como as Olimpíadas, mas também a contribuir para novas criações que ressoam com o legado atemporal da arte clássica.



### **A GAROTA DINAMARQUESA**

Para acessar o QUIZ [clique aqui](#)

Para acessar o filme completo [clique aqui](#)

"A Garota Dinamarquesa" oferece uma interseção entre arte, história e identidade, refletindo sobre a relação entre o clássico e o contemporâneo. O filme, inspirado na vida de Lili Elbe, uma das primeiras pessoas a se submeter à cirurgia de redesignação sexual, oferece uma tapeçaria de expressões artísticas. A narrativa mergulha no universo da pintura, evidenciando como a arte pode capturar a essência das transformações pessoais e sociais.

A ambientação do início do século 20, com suas paisagens detalhadas e figurinos elaborados, transporta o espectador para um mundo onde a arte clássica coexiste com o renascimento das identidades pessoais. Esta interação destaca a importância de olharmos para a arte não apenas como um reflexo estático do passado, mas como uma linguagem dinâmica que evolui e comunica aspectos profundos da experiência humana.

Ao explorar "A Garota Dinamarquesa", somos convidados a observar como cada pincelada e cada composição de cena nos proporcionam uma nova maneira de ver e entender as complexidades da condição humana. O filme incentiva a apreciação das linguagens artísticas em suas múltiplas formas e gerações, demonstrando que, através da arte, é possível encontrar voz e visibilidade para histórias únicas que desafiam o tempo e o espaço.

### **ALGUMAS RELAÇÕES DE PESQUISA E ESTUDO COM O FILME A GAROTA DINAMARQUESA**

## **PLANO CLOSE:**

A representação da cabeça nas artes é de extrema importância devido a sua simbologia e conexão direta com a identidade e a consciência humana. A cabeça é, fisiologicamente, o centro dos cinco sentidos humanos — visão, audição, olfato, paladar e tato — que são interpretados e processados pelo cérebro. Este aspecto faz da cabeça um símbolo poderoso da cognição, da percepção e da experiência sensorial. Na arte, retratar a cabeça não apenas evoca a identidade individual, mas também o potencial simbólico dos sentidos e suas associações com a percepção do mundo ao redor.

Além disso, a cabeça frequentemente carrega significados sagrados e espirituais. Em muitas culturas, ela é vista como a morada da alma ou do espírito. No contexto egípcio antigo, a representação das cabeças de deuses como Hathor nas artes não apenas identificava a divindade, mas também permitia a expressão de seus atributos e poderes específicos. A iconografia de Hathor, por exemplo, geralmente inclui características que simbolizam a fertilidade, a proteção e a bênção, refletindo seu papel como deusa do amor e da maternidade.

A importância da representação da cabeça, seja humana ou divina, nas artes, é então corroborada pela sua capacidade de unir o tangível e o intangível, o sensorial e o espiritual, num reflexo da complexidade da experiência humana e da busca por conexão com o divino.

## **AS ESCADARIAS NO FILME**

A pintura "Jacob's Dream" (em português, "O Sonho de Jacó") foi criada pelo renomado artista renascentista Raphael em 1518. Esta obra é notável por sua técnica detalhista e a harmonia nas cores, características do estilo de Raphael. A pintura mede 47 x 69 cm e utiliza a técnica de óleo sobre painel, uma escolha comum na época que permitia uma expressão rica e duradoura das cores.

Atualmente, "Jacob's Dream" está exposta na Palazzina del Tè em Mântua, Itália. Essa localização é significativa, pois Mântua era um importante centro de arte e cultura durante o Renascimento italiano. A pintura retrata a famosa cena bíblica do sonho de Jacó com a escada alcançando o céu, uma representação vibrante de um momento espiritual profundo, com detalhes que destacam a mestria de Raphael em capturar emoções e narrativas complexas.

"Com uma habilidade inigualável, Raphael conseguiu eternizar em 'Jacob's Dream' não apenas uma cena bíblica, mas um estado de vulnerabilidade e revelação espiritual."

## **ÁRVORE DE CARVALHO E SEUS FRUTOS**

O desenho "Oak Leaves and Acorns" por Leonardo da Vinci é uma das obras que refletem a intensa observação da natureza e a habilidade técnica do renomado artista renascentista. Este desenho é geralmente atribuído ao período em que Leonardo se dedicou a estudar e esboçar a flora com um detalhamento impressionante.



Dimensões: O desenho mede aproximadamente 19 cm por 15 cm. Essas medidas são típicas da época em que Leonardo utilizava pequenos cadernos para esboçar seus estudos ao ar livre.

Localização: Este estudo específico de folhas de carvalho e bolotas é atualmente parte da coleção do Windsor Castle, que abriga uma renomada coleção de desenhos de Leonardo da Vinci. A Biblioteca Real em Windsor, pertencente à Família Real Britânica, é conhecida por sua extensa e valiosa série de esboços e manuscritos do mestre italiano.

Técnica: O desenho foi realizado utilizando a técnica da ponta de prata sobre papel preparado, uma abordagem comum usada por Leonardo. Esta técnica permite uma precisão fina que é ideal para capturar os detalhes intrincados das veias das folhas e a textura das bolotas. O uso da ponta de prata requer uma mão firme e um planejamento cuidadoso, já que o material não permite correções fáceis, o que ressalta a habilidade de Leonardo em suas representações naturais precisas.

Leonardo da Vinci era conhecido por sua curiosidade infinita, e através de seus estudos botânicos, ele não apenas explorava a estética, mas também as funções e estruturas subjacentes das plantas. "Oak Leaves and Acorns" exemplifica sua dedicação em compreender e registrar o mundo natural ao seu redor.



Os personagens principais dessa composição incluem a Virgem Maria, que é geralmente retratada como a figura central segurando o corpo inerte de Cristo em seu colo, simbolizando a dor e a perda de uma mãe. Ao seu lado está Maria Madalena, reconhecível por sua expressão de profundo pesar e devoção, geralmente posicionada aos pés de Cristo. Outros personagens frequentemente identificados na cena são Maria Cléofas e Maria Salomé, apresentadas como figuras que partilham a tristeza da Virgem, além de São João Evangelista, que é muitas vezes mostrado confortando Maria nessa hora de dor.



**Cabeça deusa Hathor**

A "Limestone head of Hathor; pillar capital from Dendera" é uma escultura que representa a deusa Hathor, uma das divindades mais importantes do panteão egípcio, frequentemente associada ao amor, à beleza, à música e à maternidade. Esta peça particular, datada de aproximadamente 332-30 A.C., era utilizada como parte de um capitel de uma coluna no Templo de Hathor em Dendera, Egito. Este templo é conhecido por ser um dos mais bem preservados do Egito antigo, e a presença da cabeça de Hathor no capitel simboliza a presença protetora da deusa no local.

### **IMAGEM DE PODER - a cabeça:**

A imagem da cabeça tem desempenhado um papel central na história da arte, servindo como uma representação poderosa da experiência humana e suas manifestações culturais. Tradicionalmente, a cabeça é vista como a sede da alma e do intelecto, abrigando os cinco sentidos - visão, audição, paladar, olfato e tato - que conectam o ser à sua realidade material e espiritual. Na arte, isso é

frequentemente explorado através de retratos, esculturas e ícones que capturam não apenas a identidade física, mas também a essência interna de indivíduos e entidades divinas.

No contexto religioso e espiritual, a cabeça assume um significado sacralizado, frequentemente imbuído de simbolismo místico. A imagem da deusa Hathor no antigo Egito é um exemplo eloquente dessa prática. Retratada com cabeça de vaca ou com chifres, Hathor representava o amor, a fertilidade e a maternidade, servindo como um elo entre o humano e o divino. Sua iconografia rica em símbolos reflete a conexão entre a materialidade da forma e o poder transcendente que ela representa. A cabeça adornada de Hathor, frequentemente cercada por joias e ornamentos, explícita o poder divino e a autoridade espiritual que a deusa detinha.

Além do sagrado, os adornos na cabeça têm servido historicamente como um símbolo de poder e status. Coroas, diademas e outros acessórios não apenas embelezam, mas também comunicam autoridade, riqueza e posição social de quem os ostenta. Ao longo dos tempos, a cabeça adornada tem sido uma tela onde se manifestam identidades culturais e pessoais, criando uma linguagem visual rica e multifacetada. Dessa forma, a representação da cabeça na arte transcende a mera aparência física, tornando-se uma metáfora da conexão entre o tangível e o intangível, o mundano e o divino.

#### **IMAGEM DE PODER = coroa de flores**

Coroa de louro;  
coroa de espinhos;  
Coroa real;  
Auréola;  
Cocar;  
Boné;  
Chapéu de fazendeiro;  
Quipa;  
Tiara;  
Capacete;  
Elmo;  
Turbante;  
Chifre;  
Tranças;  
Moicano;  
Cabelo; [Sansão]  
Careca;

#### **MOEDA ALEXANDRE O GRANDE - MEMÓRIA DO LÍDER**

#### **MEMECOIN TRUMP [CRIPTOMOEDA]**

A imagem tem um poder significativo na construção de narrativas e identidade, especialmente quando estampada em objetos de valor como moedas. O uso do rosto de Donald Trump em uma memecoin moderna exemplifica isso, oferecendo uma narrativa que se liga à sua figura política polarizadora e ao fenômeno das criptomoedas. Tal uso de imagem reflete estratégias antigas vistas na primeira moeda da

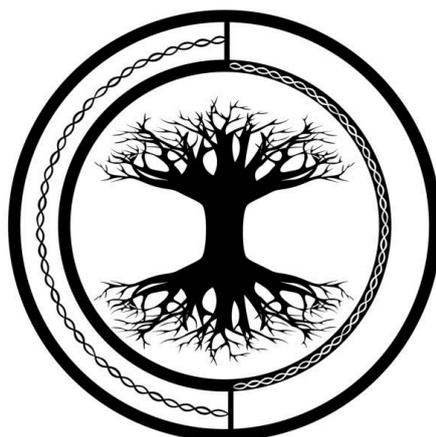
civilização, o Darico, que trazia a efigie do rei persa Dario I. Assim como o Darico serviu para consolidar a autoridade de Dario I, e as moedas de Alexandre o Grande eternizaram seu legado, a memecoin de Trump se posiciona como um símbolo contemporâneo de autoridade e influência, mesmo que em um contexto menos formal. Essas imagens não apenas representam os indivíduos, mas evocam suas personalidades e os contextos culturais de suas épocas, mostrando o poder imutável da imagem, seja na Antiguidade ou na era digital. Abaixo imagens da memecoin de Trump [digital], o Darico e o Tetradracma de Alexandre o Grande.



[clique aqui](#)

A medalha da French Academy of Sciences de 1978, recebida por Charles Draper, é um símbolo notável de reconhecimento nas artes e ciências. Esta honraria representa um emblema de excelência e conquista, celebrando contribuições significativas em seu campo. Nos ambientes artísticos e científicos, medalhas como esta simbolizam poder e prestígio, muitas vezes marcando a culminação de uma carreira notável ou um avanço inovador.

A relação entre emblemas como esta medalha e o poder é histórica. Medalhas e condecorações frequentemente transmitem uma mensagem de autoridade e reconhecimento, ligando seus portadores a um legado de sucesso e influência. No mundo das artes e ciências, possuir tal distintivo é ser reconhecido não apenas por colegas, mas pela sociedade, como um líder e inovador.



### YGGDRASIL - ÁRVORE DA VIDA

Dualidade; crescimento; renascimento; terreno e espiritual são iguais

A arte clássica e a Yggdrasil, a Árvore da Vida, representam conceitos profundamente enraizados na dualidade e no equilíbrio entre o terreno e o espiritual. A arte clássica, com suas esculturas, pinturas e arquiteturas, busca capturar a essência da beleza e da proporção, refletindo a busca humana por perfeição e harmonia. Ela é uma manifestação do intelecto humano e de sua capacidade de criar mundos ideais através das formas.

Por outro lado, a Yggdrasil, retratada na mitologia nórdica, simboliza a interconexão de todas as coisas, ligando os mundos dos deuses, dos humanos e dos mortos. É um símbolo de crescimento contínuo, mudança e renascimento, onde cada folha e galho representa um aspecto da vida em evolução.

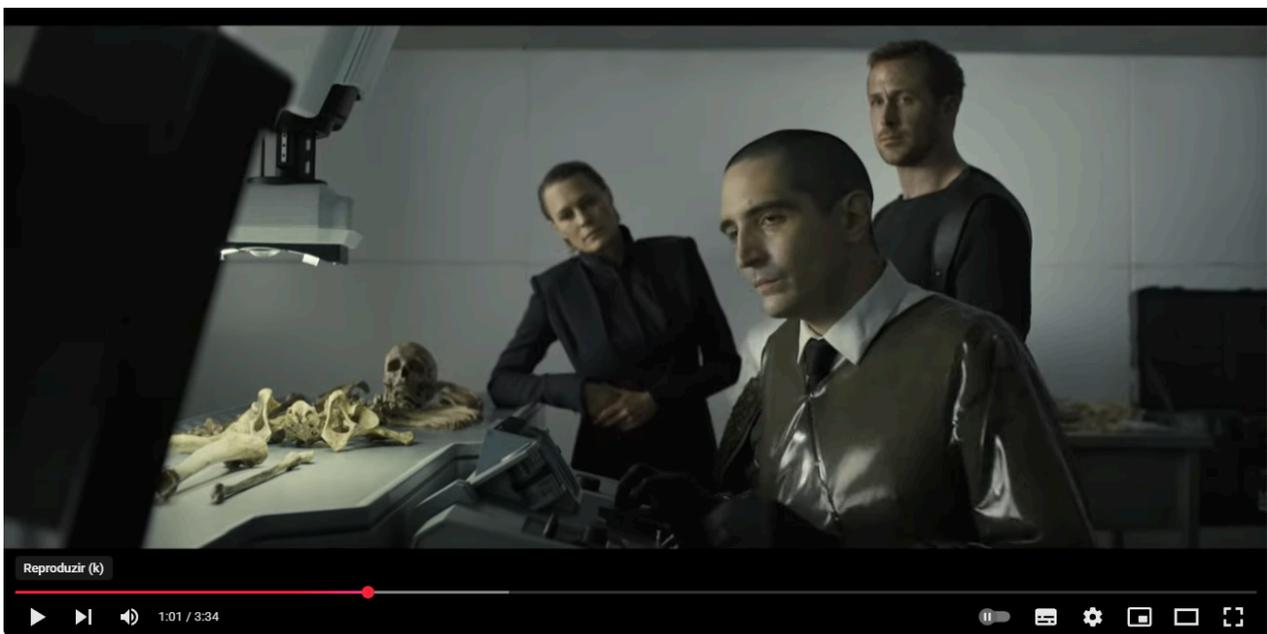
Juntas, a arte clássica e Yggdrasil convidam a uma reflexão sobre a interseção entre o tangível e o intangível. Enquanto a arte clássica nos desafia a contemplar a beleza externa, a Yggdrasil nos lembra das profundezas internas e da complexidade da existência. Ambas são um lembrete de que o crescimento e o renascimento são processos inerentes à vida, e que o terreno e o espiritual coexistem em um delicado equilíbrio, guiando-nos na jornada da descoberta e compreensão do nosso lugar no cosmos.



**Giotto di Bondone** - A lamentação de Cristo - Sobre a árvore da vida. [clique aqui](#)

Códigos da composição visual - sobre GUIAR o olhar, corpos que se levantam, um morro até a árvore.  
Da morte para a vida: Bondone nos guia o olhar;

O **Proto Renascimento** marca uma transição crucial na história da arte ocidental, ocorrendo entre os séculos XIII e XIV, e prepara o terreno para o florescimento do Renascimento pleno. Esse período se destaca por uma renovação do interesse pelas formas clássicas e pela representação mais realista e humanizada das figuras religiosas e cotidianas. No coração desse movimento está Giotto di Bondone, frequentemente considerado o precursor do Renascimento, cujas inovações artísticas revolucionaram a pintura de sua época. Giotto, ao romper com as convenções estilísticas do gótico, trouxe uma nova abordagem ao tratamento do espaço e da perspectiva, além de conferir uma expressividade inédita às figuras humanas. Sua obra mais icônica, os afrescos da Capela Scrovegni em Pádua, é um exemplo brilhante do uso de cor, composição e narrativa visual que influenciaram gerações futuras de artistas. A obra de Giotto não representa apenas uma transformação técnica, mas também um profundo impacto na forma como a arte poderia conectar-se emocionalmente com o espectador, antecipando tendências que seriam plenamente desenvolvidas pelos mestres renascentistas.



Blade Runner 2049 An Impossibility 4K

**Relação** com **BLADE RUNNER 2049** - [clique aqui](#) aqui vimos em sala a cena do laboratório [veja *concept art* abaixo], onde nosso olhar de espectador é guiado para os ossos de uma replicante, por uma questão de lógica. Temos a relação MORTE x VIDA ao darmos destaque para a YGGDRASIL [árvore da vida], ou a cena dentro do laboratório quando abrem a caixa e a posição dos corpos dos personagens ao lado dos ossos mostram uma linha ascendente, dos ossos até o agente K = a pintura de Giotto.

Este ato de GUIAR o olhar foi utilizado por Bondone, e que pode ter inspirado outros artistas, designers, *concept artists* a fazer uma arte com este conceito.



Fonte: [https://michele\\_parsi.artstation.com/projects/VdX0Qb](https://michele_parsi.artstation.com/projects/VdX0Qb)

BLADE RUNNER [CLIQUE AQUI](#)

### A ARTE COMO MARCA E PROTEÇÃO



Medusa Caravaggio [clique aqui](#) Medusa Rubens [clique aqui](#)

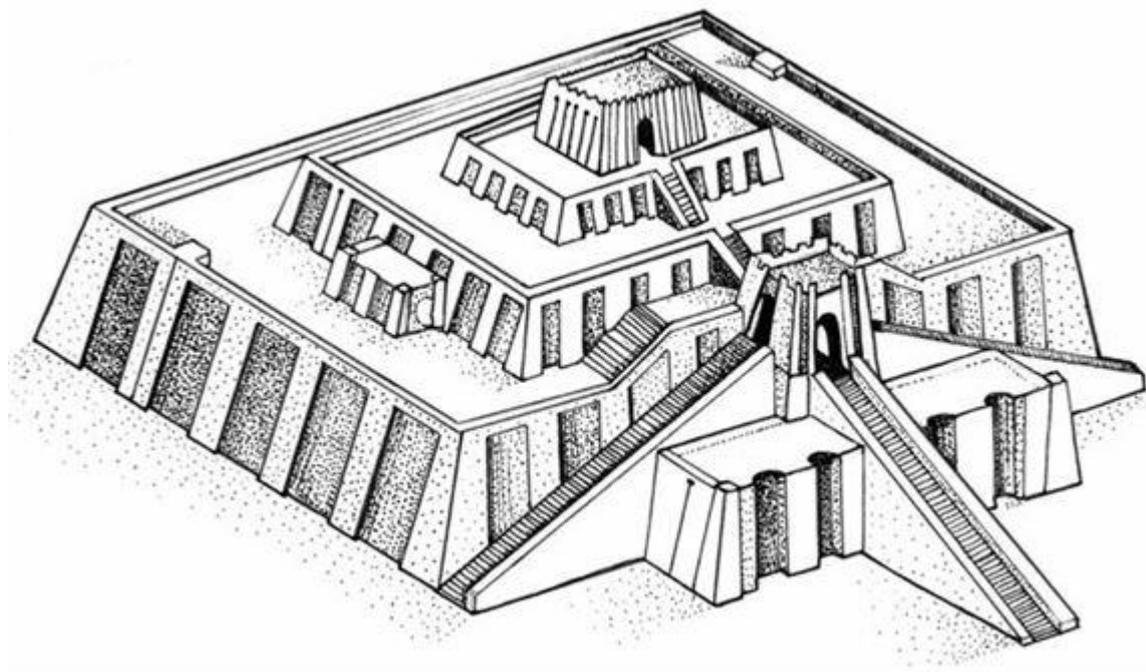
[How Rubens Made This Painting Absolutely Terrifying](#)

Medusa, uma das figuras mais intrigantes da mitologia grega, é uma das três Górgonas, conhecida por sua capacidade de transformar em pedra aqueles que ousassem cruzar seu olhar. Originalmente uma bela mulher, Medusa foi transformada em um monstro pela deusa Atena, como punição por ter sido violada por Poseidon em seu templo. Essa metamorfose tornou Medusa uma figura de medo e fascinação ao longo dos séculos, servindo como uma metáfora poderosa para temas de beleza, terror e vingança.

Durante o período Barroco, artistas como Caravaggio e Rubens revisitaram a imagem de Medusa, incorporando-a em suas obras de maneira intensa e dramática. Caravaggio, conhecido por seu uso magistral do chiaroscuro, capturou Medusa em seu momento mais aterrorizante, enfatizando o horror e a beleza em sua expressão final. Rubens, por sua vez, explorou a riqueza emocional e a complexidade da figura de Medusa, transpondo-a para um contexto que transcende o mero mito e toca as inquietações humanas mais profundas.

Na Itália renascentista, a imagem de Medusa também foi adotada como símbolo de proteção pela poderosa família Médici. Seu olhar petrificador era visto como uma metáfora para a possibilidade de aniquilar os inimigos, oferecendo uma inquestionável defesa diante das ameaças externas.

Nos tempos modernos, Medusa encontrou outro símbolo de ressignificação por meio da grife Versace. Escolhida por Gianni Versace como logotipo da marca, Medusa representa a beleza irresistível e o poder sedutor que a moda pode exercer. Assim como o mito antigo, a imagem da Górgona continua a capturar a imaginação, simbolizando tanto o poder quanto a vulnerabilidade, a atração e o temor, tornando-se um emblema eterno e multifacetado.



### **ARQUITETURA DE PODER ou a construção de IMPÉRIOS**

Os primeiros impérios e cidades-estado, como os da Mesopotâmia, Egito e Vale do Indo, marcaram a ascensão das civilizações antigas com inovações culturais e arquitetônicas. Os **zigurates**, torres monumentais dedicadas aos deuses, são exemplos vibrantes dessa era, representando tanto um ponto focal religioso quanto uma manifestação física de poder e centralidade política. As imagens desses monumentos antigos têm um poder duradouro, influenciando gerações futuras na forma como percebem e constroem suas visões de poder.



O conceito de **Adinkra\***, em particular o símbolo Sankofa, que exorta a aprender com o passado para construir o futuro, reflete-se na maneira como arquitetos e cineastas imaginam construções poderosas e autoritárias. Em filmes como "**Blade Runner 2049\***" e "**Duna**", a arquitetura é utilizada para evocar sentimentos de um passado glorioso e monumental, enquanto projeta um futuro distópico e futurista. Da mesma forma, o **Welthauptstadt Germania** de Albert Speer é um exemplo de como ideologias passadas são moldadas em arquiteturas que simbolizam domínio e grandeza, influenciando não apenas a estética, mas também a percepção de poder e autoridade.

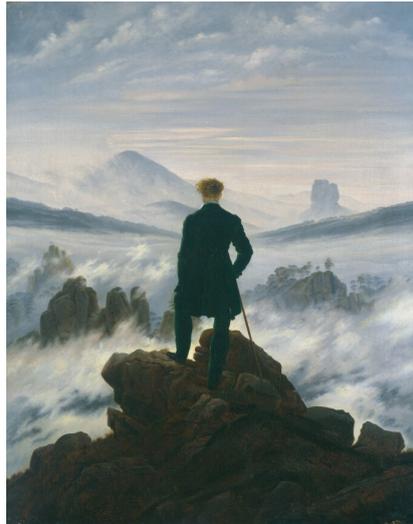
\*Adinkra, do povo Akan de Gana (África Ocidental), é um sistema de símbolos e ideogramas que são utilizados para transmitir mensagens e conceitos, frequentemente estampados em tecidos e outros objetos. São símbolos visuais que encapsulam a sabedoria, a história e os valores da cultura Akan.

\*\*No universo de "Blade Runner", o termo "Império" não é usado para se referir à corporação central do filme. O foco é na Tyrell Corporation, uma poderosa empresa que fabrica replicantes, androides que se assemelham a humanos. A Tyrell Corporation é uma das entidades mais influentes na sociedade futurista apresentada no filme, desempenhando um papel fundamental na narrativa.



**BLVSMAN Baco Exu do Blues**

**BLUESMAN (Filme Oficial)**



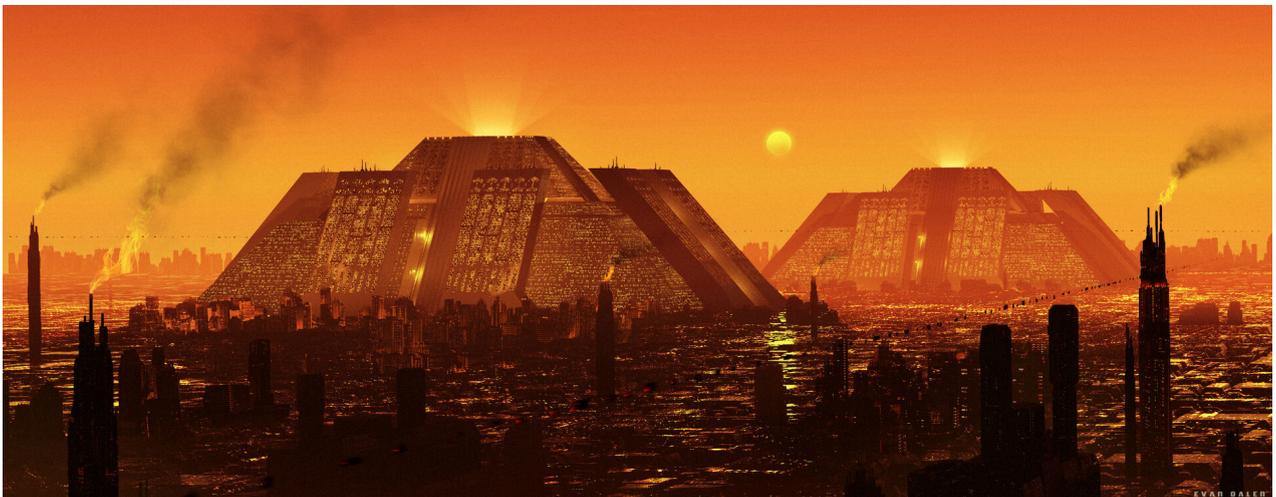
Caspar David Friedrich [clique aqui](#)

No clipe BLVSMAN é sobre o *frame*, sobre a fotografia do videoclipe. Como a composição, cor, luz, plano de câmera foi utilizada para a representação do corpo negro. Suas impressões sobre o passado e o futuro. O personagem do videoclipe está diante de um MONOLITO de prata. A ideia e o conceito de monolito vem associado à evolução e cultura da história da humanidade e pode ser visto na arquitetura.

História da Arquitetura humana:

**MENIRES** - uma única pedra [representado no filme “Baco Exu do Blues” como MONOLITO.

Arquiteturas de Poder na construção da Imagem: Blade Runner, Duna e [Welthauptstadt Germania](#)



 Tyrell Corporation | Blade Runner

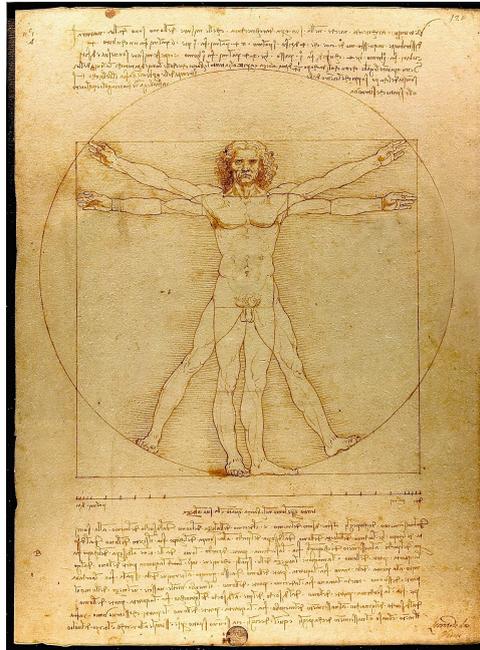


[How 'Dune' Replicated Real-Life Ancient Architecture | Architectural Digest](#)



[Germania: Building Hitler's Mega City](#)

Esse constante diálogo entre o passado e o futuro, entre os monumentais zigurates e as distopias arquitetônicas modernas, ressalta a importância da memória na modelagem de estruturas que não apenas aparecem imponentes, mas narram histórias complexas de poder, identidade e aspirações humanas.



## ASCENSÃO DO HUMANO

A arte clássica é um dos alicerces fundamentais da cultura ocidental, sendo profundamente influenciada pela filosofia, arte e matemática da Grécia Antiga. Essa base cultural foi importante na formação do pensamento ocidental, inspirando várias eras subsequentes.

Durante a Idade Média, a Europa passou por um período de grande influência religiosa, onde a fé cristã dominava a produção intelectual e artística. A cultura medieval era fortemente teocêntrica, isto é, Deus estava no centro de tudo.

Com a chegada do Renascimento, houve um retorno às ideias clássicas e um florescimento da cultura que enfatizava o antropocentrismo, colocando o ser humano como o centro de tudo. Esse período celebrou o potencial humano e a ciência suplantou gradualmente o sagrado, revivendo o legado pagão da Antiguidade Clássica. Figuras como **Donatello, Leonardo, Michelangelo e Rafael** exemplificaram essa nova perspectiva através de suas obras que combinavam técnica impressionante e profundidade humanística.

Paralelamente, o Iluminismo surgiu como um movimento intelectual que propunha a razão e a ciência como as luzes que iluminavam o caminho para o progresso humano. A invenção da imprensa por Gutemberg foi vital para a disseminação dessas ideias, permitindo que livros e conhecimento se espalhassem mais amplamente. Um marco significativo do Iluminismo foi a criação da Enciclopédia, cujo frontispício simbolizava a síntese do conhecimento humano.

Assim, observamos uma continuidade: desde a arte clássica até os desenvolvimentos iluministas, havia uma valorização crescente da racionalidade humana e da busca pelo conhecimento, sempre alicerçada na herança da Grécia Antiga.

## ILUMINISMO



Frontispício da Encyclopédie (1772), desenhado por Charles-Nicolas Cochin e gravado por Bonaventure-Louis Prévost. Esta obra está carregada de simbolismo: a figura do centro representa a verdade — rodeada por luz intensa (o símbolo central do iluminismo). Duas outras figuras à direita, a razão e a filosofia, estão a retirar o manto sobre a verdade.

## MANEIRISMO - BARROCO e ROCOCÓ

Hoje vamos explorar a fascinante interseção entre arte, história, e as correntes estilísticas do maneirismo, barroco e rococó, cada uma trazendo sua própria complexidade e beleza para a evolução da arte ocidental.

Começamos pelo maneirismo, uma reação ao classicismo renascentista, conhecido por seu exagero e o alongamento das formas. Artistas maneiristas, como Parmigianino com sua famosa obra "Madona de longo colo", usaram técnicas que lembram as distorções criadas por lentes, buscando uma "elegância" única. As figuras, muitas vezes semelhantes a manequins de vitrine, são deliberadamente distorcidas, como se fossem esculturas alongadas, criando uma estética que inspira tanto curiosidade quanto admiração.

Em seguida, mergulhamos no barroco, que substitui a sutileza do maneirismo por um suntuoso exagero e um sentimento de grandeza ligado ao sagrado. O barroco é um espetáculo visual e auditivo, onde a ópera se torna central. Handel, com sua ária "Lascia ch'io pianga", exemplifica a busca pela expressão emocional intensa, capturando sentimentos de sofrimento e desejo de liberdade. Aqui, a arte não é apenas vista, mas sentida.

Por fim, chega o rococó, que suaviza o drama barroco com elegância e delicadeza. Caracterizado por sua leveza e detalhes ornamentais, o rococó resgata a graça e a intimidade, contrastando com a teatralidade do barroco anterior. Em todas estas correntes, vemos uma evolução clara na linguagem artística, onde oralidade, gestos e imagens se entrelaçam, sejam em pinturas ou performances, até chegar ao moderno audiovisual, incluindo a crescente presença da inteligência artificial.

EXEMPLOS:

 Marie Antoinette - Shopping Scene (Sofia Coppola, 2006)

### **MANEIRISMO**

- exagero
- alongamento das formas
- Animale - manequins da vitrine
- Madona de longo colo do artista Parmigianino
  - uso de lentes para distorcer a imagem.
- distorção das formas;
- busca de "elegância"

### **BARROCO**

- exagero
- sagrado
- espetáculo
- Ópera
- Laschia ch'io pianga de Handel [Deixe-me chorar]