

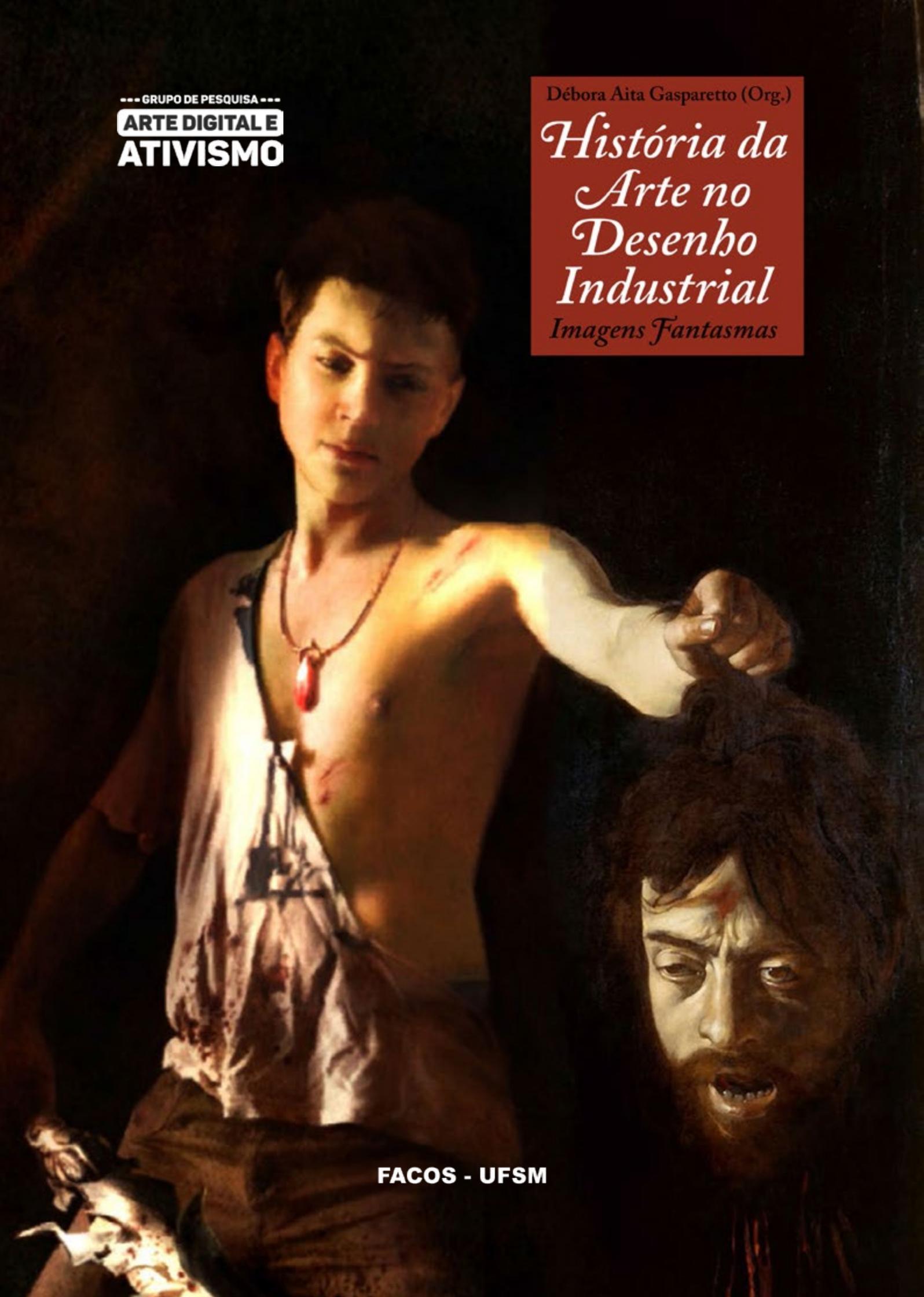
--- GRUPO DE PESQUISA ---

**ARTE DIGITAL E
ATIVISMO**

Débora Aita Gasparetto (Org.)

*História da
Arte no
Desenho
Industrial
Imagens Fantasma*

FACOS - UFSM



Débora Aita Gasparetto (Org.)

*História da
Arte no
Desenho
Industrial
Imagens Fantasma*

Santa Maria, RS
FACOS - UFSM

2020

Capa: Isadora Lúcio Aita
Projeto gráfico: Débora Aita Gasparetto e
Isadora Lúcio Aita
Diagramação: Débora Aita Gasparetto
Revisão metodológica: Fabiane Vieira Romano



Este trabalho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Santa Maria, RS
FACOS-UFSM
2020

Sumário

Introdução	08
<i>Débora Aita Gasparetto</i>	
Mammalia: um Atlas Mnemosyne da Amamentação Interespécies	20
<i>Débora Aita Gasparetto</i>	
O processo de composição da capa desta publicação e a sobrevivência das imagens	21
<i>Isadora Aita Lucio</i>	
Arte e algumas inquietações sobre a loucura	32
<i>Noam Wurzel</i>	
Sobrevivência: a pré-história por meio da cerâmica	46
<i>Cristielle Luise Rodrigues Silva</i>	
<i>Guilherme Centeno Roberts</i>	
<i>Ana Lúcia Oderich</i>	
Design da identidade visual da banda musical “EGIPHANY” inspirada na Arte Egípcia	60
<i>Fellipe Dalcin</i>	
<i>Gabriel Da Cás</i>	
<i>João Marco Abreu Christo</i>	
<i>Luckas Holkem</i>	
<i>Samuel Bastianello</i>	
Joias Contemporâneas: Realidade Aumentada para dar vida à Arte Egípcia	71
<i>Heloisa Falqueto Caliman</i>	
<i>Luíz Henrique de Souza Moreira</i>	
<i>Marieli Hubner do Prado</i>	
<i>Mariana Kuhl Cidade</i>	
Uso de padronagem, ilustração e artesanato para o desenvolvimento de embalagens com base na Arte Mesopotâmica	88
<i>Giovanna Ribeiro De Oliveira</i>	
<i>Isabelle De Moraes Gugelmim</i>	
<i>Pedro Afonso Martins Altissimo</i>	
<i>Marcos Brod Júnior</i>	

Processo de criação do projeto de design baseado na história da Arte Grega	100
<i>Amanda Melchiors</i> <i>Eduarda Olechak Castelli</i> <i>Luana Visentini</i> <i>Luiza De Almeida Oliveira</i> <i>Nathalie Coelho Crispim</i>	
Assombramentos da Arte Romana: representatividade LGBT	114
<i>William BernardoAndreatta</i> <i>Janaine Perini</i> <i>Leonardo Penna</i>	
A Arte Bizantina e sua releitura na contemporaneidade	125
<i>Isadora Boscardin Espindola</i> <i>Valentina Ortiz Ribeiro</i>	
Releitura da Tapeçaria de Bayeux em batalhas contemporâneas	137
<i>Daniela Nunes Flores</i> <i>Pedro Henrique Dias Sousa</i> <i>Pedro Prestes Matiuzzi</i>	
Padrões da Arte Gótica e a sua sobrevivência na Moda Autoral	149
<i>Ana Helena Gonçalves de Oliveira</i> <i>Italo Renan Rodrigues de Paula</i> <i>Julio Becker</i> <i>Natália Gomes Dalla Lana</i>	
A renascença conectada, uma nova renascença	162
<i>Ângelo Assumpção</i> <i>Bianca Marchesan</i> <i>Gustavo Stahl</i> <i>Leopoldo Engroff</i> <i>Natalia Ledur</i> <i>Rogério Pomorski</i>	
Renascimento: dos banquetes à miséria	173
<i>Helena Smidt</i> <i>Jaqueline Friedrich Petroni</i> <i>Jonas William</i>	

Processo de criação do projeto baseado na arte barroca	182
<i>Andersom Brum</i> <i>Eduardo Pastro</i> <i>Julia Lima</i> <i>Julienne Oliveira</i> <i>Vinicius Gumisson</i>	
Como seria no Barroco	192
<i>Affonso Montagner Maia</i> <i>Joana Raffin Ancinelo</i> <i>Rafael Mena Barreto de Freitas</i>	
O movimento artístico Rococó como referência para design gráfico	203
<i>Alexandre Campanholo</i> <i>Ana Carolina Souza de Almeida</i> <i>Felipe Lázaro de Lima Carvalho</i> <i>Laura de Aguiar Müller</i>	
Relatório de Projeto História da Arte na Rua	213
<i>Ana Alicia Flores</i> <i>Camila Santarem</i> <i>Gabriel Beiró</i> <i>Julia Kuffner</i>	
Relatório de Projeto História da Arte na Caixa de Cereal	226
<i>Camila Mantovani</i> <i>Táyná Mai</i> <i>Vitória Barboza Bertoncello</i>	
Relatório de Projeto História da Arte no Copo de Café	239
<i>Giovanna Riesgo</i> <i>Gabriel Lopes</i> <i>Daniela Amaral</i> <i>Marcelo Biacchi</i> <i>Lucas Dalcin</i>	
Relatório de projeto história da arte no projeto ARTÉS	250
<i>Alexandre Pawłowski da Silva</i> <i>Greice Pettine</i> <i>Giovana Casati de Almeida</i> <i>Larissa Dornelles</i>	

Relatório de projeto **260**
história da arte no projeto
“A arte é uma viagem”

Angela Nicole Lopez Ulloa

Aline Rubert

Thuylla Azambuja de Freitas

Alice Alves Moreira

Mila Monteiro Machado

Relatório de projeto **266**
história da arte no projeto ART FOR ALL

Antonela Formentini Chiesa

Pedro Ernesto Silva Lameira

Gustavo Zottele Freitas

Julia Carmelli Campos

Relatório de projeto **271**
história da arte no projeto Procura-se

Lara Coimbra de Lima dos Santos

Guilherme Mohr Gomes

Nicole Prado Schneider

Marlon da Silveira Mello

Fabio Trennepohl

Introdução

Débora Aita Gasparetto

Bem, se você está pensando que vai encontrar fantasmas por aqui, acertou! Essa publicação reúne projetos e textos produzidos no contexto da disciplina História da Arte I, do Desenho Industrial (DI) da UFSM. A disciplina engloba desde a Pré-história da Arte até o Rococó. O “método” escolhido para aproximar os alunos da história da arte é inspirado nos Atlas Mnemosynes do historiador cultural Aby Warburg, por isso estamos lidando com fantasmas, mas não precisa ter medo! São apenas imagens sobreviventes (*nachleben*) ou imagens fantasmas que sobrevivem ao tempo em distintos contextos, como arte, publicidade, design, arquitetura, moda, fotografia, entre outras áreas e variadas aparições.

A presente publicação tem finalidade puramente didática e mesmo que tenha sido gestada desde 2017, foi produzida no contexto da pandemia do COVID-19. O intuito é ser um apoio para que você possa se inspirar e aprender, por meio de teoria aplicada à prática de projetos de design. Trata-se de um esboço inicial sobre o tema e deve ser entendido como uma introdução. Ao partir de Aby Warburg e Georges Didi-Huberman, seu porta-voz contemporâneo, percebi que havia encontrado um “método”¹ adequado para abordar a história da arte junto aos alunos do DI. Para o campo do design pode ser interessante aproveitar o Atlas Mnemosyne e a ideia de imagem fantasma, de Warburg, bem como as de Didi-Huberman em relação ao anacronismo e ao sintoma.

Existem muitos métodos de historicizar a arte, como muito bem descrevem Argan e Fagiolo (1992), entre eles o método formalista, o sociológico, o iconológico e o estruturalista. Cada um desses métodos e seus autores traz uma pequena verdade, uma certeza. Seguindo Didi-Huberman (2013, p. 10) é preciso “interrogar o tom de certeza que reina com frequência na bela disciplina da história da arte”. Nesse sentido, é possível abordar uma história da arte a partir da emoção:

É como se a história das artes visuais - a pintura e a escultura, mas também a fotografia ou o cinema - pudesse ser lida como uma imensa história das emoções figuradas, dos gestos emotivos que Warburg denominava ‘fórmulas patéticas’. É uma história cheia de surpresas, uma história na qual descobrimos que as imagens transmitem, e ao mesmo tempo transformam, os gestos emotivos mais imemoriais (DIDI-HUBERMAN, 2016, p. 35)



¹ Há controvérsias se Warburg de fato tinha um método (WALZBORT, p. 08, 2015), embora possa ser considerado o conceito de *Pathosformel*, como um método.

O método que tenho utilizado tem oferecido maior autonomia aos alunos no estudo dessa disciplina, na busca por formas e imagens sobreviventes ao tempo, que compõem o seu cotidiano, as suas percepções pessoais em associação à história das imagens. O intuito desta publicação é demonstrar como utilizamos esse método, mas sobretudo, aplicar as suas referências aos projetos, seja a partir de relações, seja de releituras. Para isso enfatizo as teorias de Warburg e Didi-Huberman, bem como seus reflexos diretos na educação do século XXI, aliando a teoria à prática vivenciada pelos alunos da turma de História da Arte I. Em um esforço conjunto, espero que estimule os jovens designers a percorrerem a história da arte, construindo suas próprias constelações de imagens e que de maneira lúdica possam adquirir um senso estético, mas sobretudo um senso crítico e sensível em relação à arte de cada período.

Em um país onde arte e cultura são constantemente deixadas de lado, vivendo à mercê de governos corruptos e investimentos instáveis, resta aos que têm oportunidade de debruçar-se sobre a arte, contribuir para que se possa ver para além da escuridão (AGAMBEM, 2009). A mim impressiona que muitos alunos achem desnecessário e até mesmo chato estudar história da arte. Muitos trazem um enorme preconceito sobre arte e outros criam demasiadas barreiras e divisões entre esses campos: o da arte e o do design. Buscando empoderar os alunos na construção de sua própria trajetória de ensino, tenho buscado inspiração nos autores que guiam a presente publicação.

Inicialmente, para quem está começando o percurso pela disciplina, é importante que não se sinta desamparado. Como mencionei o sistema de ensino brasileiro ainda pouco valoriza a arte e, sobretudo, a história da arte. Portanto, se nunca aprofundou movimentos, artistas e obras, não se constranja, vamos começar juntos e vai ser divertido! Se você traz aquela pergunta: afinal o que é arte? Talvez você saia daqui sem uma resposta, ou tenha muitas ideias do que ela pode vir a ser. Vou dar uma ajudinha na construção dessa caminhada a partir da proposta a seguir:

O conceito de arte não define, pois, categorias de coisas, mas um tipo de valor. (...) as formas valem como significantes somente na medida em que uma consciência lhes colhe o significado: uma obra é uma obra de arte apenas na medida em que a consciência que a recebe a julga como tal. Portanto a história da arte não é tanto uma história de coisas como uma história de juízos de valor. Na medida em que toda a história é uma história de valores, ainda que ligados ou inerentes a factos, o contributo da história da arte para a história da civilização é fundamental e indispensável. (ARGAN; FAGIOLO, 1992, p. 14)

Esses autores ajudam a compreender a importância da arte não apenas como reflexo, mas como agente da história, apontando uma estrutura que a cerca, conhecida como campo ou sistema das



artes. Argan e Fagiolo (1992) também mapeiam os principais pensadores desse campo a partir do ponto de vista da história da arte.

Como precisamos escolher caminhos entre tantos apontados pela história, vamos nos debruçar nos autores chaves para a abordagem que sigo na disciplina. O pensamento de Aby Warburg influencia Erwin Panofsky e o método iconológico, que parte da imagem. “A história da arte (do ponto de vista iconológico) é, pois, a história da transmissão, da transmutação das imagens” (ARGAN;-FAGIOLO, 1992, p.38). Mas, não é pelo caminho de Panofsky que iremos seguir aqui, dobraremos na esquina de Didi-Huberman!

Entre os seguidores de Warburg estão autores como Georges Didi-Huberman, Ernst Cassirer, Ernst Hans Gombrich, Edgar Wind, Erwin Panofsky, Carlo Ginzburg, entre outros, que desdobram de modos distintos o pensamento do autor. Atualmente, você pode se aprofundar nos estudos de Warburg conhecendo o seu instituto aqui no [link](#), ou se aprofundando nos temas de seus Atlas, no [link](#). Ainda sugiro que acesse o dossiê Warburg, organizado por Cezar Bartholomeu e disponível [aqui](#). Outro Dossiê muito representativo foi organizado recentemente pela Revista Modos, intitulado “A arte antiga no tempo presente”, cujo enfoque está nas relações de sobrevivência da antiguidade clássica na arte latino-americana e, sobretudo, brasileira, leia [aqui](#). Também no Brasil um excelente trabalho tem sido disponibilizado pelo CHAA – Centro de História da Arte e Arqueologia da UNICAMP, um banco comparativo de imagens pode ser acessado no [link](#).

Aby Warburg foi um pensador disruptivo no espaço-tempo em que atuou, por isso abnegado na academia. Nas primeiras décadas do ano 2000 há uma emergência do pensamento desse autor no Brasil, pela articulação mais ampla que faz entre a história da arte e da cultura. Embora desde os anos 1970, aqui e internacionalmente haja um interesse em seus escritos e desde 1920 sua obra e sua Biblioteca tenham sido reconhecidas por diversos intelectuais renomados. O autor tem ganhado espaço no campo mais amplo da cultura visual.

Fui apresentada à Aby Warburg e à Georges Didi-Huberman no contexto do mestrado em Artes Visuais do PPGART - UFSM, ainda em 2010. Inicialmente, para entrar no mestrado era preciso ter lido “O que vemos, o que nos Olha” (1998), de Didi-Huberman, confesso que precisei ler algumas vezes para entender aquele texto, que necessitava de maiores referências. Nunca esqueci dessa frase que me motiva a retornar ao autor: “O que vemos só vale - só vive - em nossos olhos pelo que nos olha. Inelutável porém é a cisão que separa dentro de nós o que vemos daquilo que nos olha.” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p.29). Na publicação ele reflete, entre outras coisas, como mesmo uma obra minimalista, sem título, está carregada de significados, não apenas pelo que ela representa, mas pelo que o próprio público carrega de referências em seu olhar sobre ela.



Foi no Seminário de Arte Contemporânea IV, ministrado pela Profa. Dra. Rosangela Cherem que me apaixonei por Didi-Huberman e conheci mais de perto Aby Warburg. A professora era uma sábia que se emocionava em cada apresentação sobre eles, não havia como não se encantar também. Pude assisti-la em outros eventos e ver como as conexões que propunha eram brilhantes. De modo muito modesto fiz um artigo para a sua disciplina que foi publicado na Revista Expressão, em 2011, intitulado “O encontro dos tempos em Ballet Digitallique”, o artigo pode ser conferido aqui no [link](#).

Para começar essa jornada é preciso situar os autores. Aby Warburg (1866-1929) nasceu em Hamburgo, em uma família abastada de banqueiros, mas sua escolha de vida foi por uma herança muito mais rica. Após um trato feito com seu irmão, aos 13 anos, Warburg deixaria toda a herança material em troca de uma Biblioteca com todos os livros que pudesse ter. Em sua biblioteca a catalogação não era feita por disciplinas, arte, astrologia, ou medicina, mas por afinidades que ele encontrava dentro de cada publicação. E essas ganhavam combinações diversas a cada nova conexão. Essa interdisciplinaridade é o que torna o autor tão atual.

Ele estudou história, mas permaneceu como historiador independente toda sua vida, mantendo-se com o financiamento de sua família. De 1818 a 1824 ficou internado devido ao seu estado mental, intensamente transtornado pela primeira Guerra Mundial. Sua morte ocorre em 1929, com 63 anos, mas os últimos cinco anos de sua vida são de intensa produção, momento em que iniciou seu Atlas Mnemosyne. Esse método de associação de imagens pode ser conferido nas (Figuras 01 e 02). Após sua morte, em 1933, Fritz Saxl, diretor da Biblioteca, migra com toda a sua coleção para a Grã-Bretanha, pois o Nazismo representava perigo a essa coleção. Desde 1944 a Universidade de Londres integra a Biblioteca e mantém o Instituto Warburg.

Figura 01 - Panel B



Figura 02 - Panel 45



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/123215739781910832/>

Para Warburg o Atlas Mnemosyne é uma “(...) tentativa de introjeção na alma dos valores expressivos pré-formados na representação da vida em movimento”(WARBURG, 2015, p. 365). No livro “Atlas Mnemosyne”(WARBURG, 2010), ele apresenta o modo de construção dos painéis, conforme as temáticas propostas. No Painel B, por exemplo, apresenta “diversos grados de proyeccion del sistema cósmico sobre el hombre. Correspondencia armônica. Posterior reducción de la armonia a la geometria abstracta en vez de la cósmicamente condicionada (Leonardo).”² (WARBURG, 2010, p. 10). Aqueles círculos sobrevivem enquanto imagem ao tempo, não importa se dizem respeito à Astrologia ou ao Renascimento.

Conforme Didi-Huberman (2016), Warburg chama o Atlas de Mnemosyne em função da deusa grega da memória, também é ela a mãe das musas. A essas memórias recorreremos a cada novo olhar sobre uma imagem, associando-a às imagens sobreviventes em nossa memória. Nos Atlas de Warburg as imagens poderiam ser fotografias, recortes, imagens da história da arte clássica ou de rituais indígenas, elas poderiam vir da publicidade, de coleções de moedas, de livros de Astrologia, as fontes eram variadas, e elas poderiam compor arranjos conforme a temática e a problemática que ele queria propor. “(...) podemos dizer que Warburg pensava com imagens consteladas e montagens, e seu Atlas deveria demonstrar essa possibilidade” (WAZBORT In WARBURG, 2015, p. 18). É nesse sentido que as inovações aparecem, a partir de associações móveis que ele propõe.

Outro aspecto importante em Warburg é a busca por uma “concepção de história que rompa com os ‘conceitos puramente temporais’ e acolha as discontinuidades e anacronismos”(WAZBORT In WARBURG, 2015, p.17).

² *Vários graus de projeção do sistema cósmico sobre o homem. Correspondência Harmônica. Redução posterior de harmonia à geometria abstracta ao invés da cósmicamente condicionada (Leonardo). (Tradução nossa)*



O outro autor que nos acompanha é Georges Didi-Huberman (1953-), que nasceu em Saint-Étienne, na França. Ele é filósofo, historiador, crítico de arte, professor, curador e um dos intelectuais mais comentados no mundo da arte contemporânea. Um divulgador do trabalho de Warburg, que também tem seu legado com muitos textos publicados, incluindo 9 livros em Português. Entre os vários conceitos que aborda nos interessam o anacronismo e o sintoma. Eles podem ser observados a partir dos seguintes pensamentos do autor.

Quando Didi-Huberman (2013a) apresenta “A anunciação” (Figura 03), de Fra Angelico, ele traz o conceito de sintoma, possibilitando “constelações inteiras de sentidos”. Esses sentidos se deslocam a partir de um “não-saber” que a imagem propõe. Não podemos saber o que pensava o artista naquele momento em sua cela no convento de San Marco, nem mesmo devemos nos contentar com o que colocam os textos. Conforme ele, um sintoma “(...) emite ao mesmo tempo seu choque único e a insistência da sua memória virtual, seus labirínticos trajetos de sentido”(DIDI-HUBERMAN, 2013a, p. 29).

Figura 03 - A Anunciação, Fra Angelico (1434)



Fonte: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/a-anunciacao-fra-angelico/>

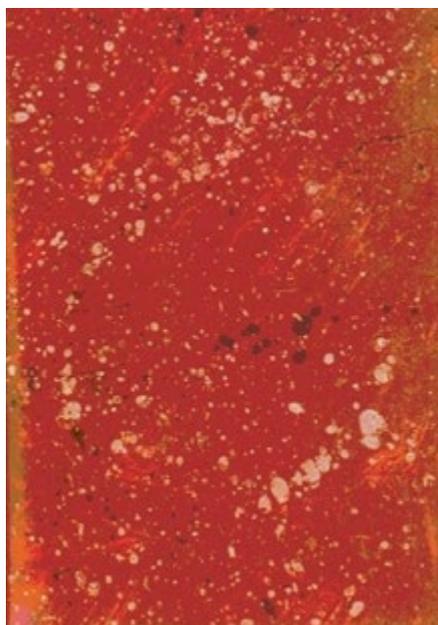
Ao inspecionar o pano do afresco vermelho de “Madona das sombras” (Figura 04) e associá-lo posteriormente à Jackson Pollock (Figura 05), emerge o conceito de anacronismo, o que permite deslocar a imagem no tempo e associá-la, por um “pseudomorfismo”, surge então um sintoma. O anacronismo seria “um modo temporal de exprimir a exuberância, a complexidade, a sobredeterminação das imagens (DIDI-HUBERMANN, 2015, p. 22). Ainda, quando o passado é insuficiente, o anacronismo é fecundo,



se um artista é anacrônico, significa que ele é um artista contra o seu tempo. O anacronismo aparece primeiramente em Warburg, trazendo a tona a ideia de sobrevivência da imagem, ou de retorno à vida.

Diante de uma imagem - por mais recente e contemporânea que seja - , ao mesmo tempo o passado nunca cessa de se reconfigurar, visto que essa imagem só se torna pensável numa construção da memória, se não for da obsessão. Diante de uma imagem, enfim, temos que reconhecer humildemente isto: que ela provavelmente nos sobreviverá, somos diante dela o elemento de passagem, e ela é, diante de nós, o elemento do futuro, o elemento da duração [durée], A imagem tem frequentemente mais memória e mais futuro que o ser [étant] que a olha. (DIDI-HUBERMAN, 2015, P. 16)

Figura 04 - Fra Angélico, parte inferior da Madona das sombras, circa 1440-1450 (detalhe). Afresco. Florença, Convento São Marcos, corredor setentrional.



Fonte: <https://www.pinterest.de/pin/524176844113481463/>

Figura 05 - Jackson Pollock: Drip Painting, 1951.



Fonte: <https://woodshedartauctions.com/wp-content/uploads/2017/11/Jackson-Pollock-1951-Woodshed-Art-Auctions.jpg>



E ainda em relação aos conceitos conforme o autor:

O que a imagem-sintoma interrompe não é senão o curso da representação. Mas o que ela contraria, ela sustenta em certo sentido: a imagem-sintoma deveria, então, ser pensada sob o ângulo de um inconsciente da representação. Quanto ao paradoxo temporal, reconhecemos o do anacronismo-, um sintoma nunca sobrevêm no momento certo, ele surge sempre a contratempo, tal como uma antiga doença que volta a importunar nosso presente. E, mais uma vez, segundo uma lei que resiste à observação trivial, uma lei subterrânea que compõe durações múltiplas, tempos heterogêneos e memórias entrelaçadas. O que o sintoma-tempo interrompe nada mais é que o curso da história cronológica. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.44)

O outro conceito forte em Warburg e retrabalhado por Didi-Huberman é o *pathosformel*, que seriam “fórmulas de páthos” (de paixão, de emoção). O sintoma de Didi-Huberman transita entre o *nachleben* e o *pathosformel* de Warburg. O que fica desses conceitos para a relação com o design e sua aplicação prática não é a cópia das imagens ou simples imitação, mas o aprofundamento no olhar, que traz as formas que persistem ao tempo, a memória que é comum às imagens, independentemente do período em que foram realizadas. Isso leva em conta questões filosóficas, históricas e também antropológicas (DIDI-HUBERMAN, 2013b).

Ao pesquisar as relações dos autores com o Desenho Industrial, encontrei o texto de Campos (2015). Ela aponta o Atlas Mnemosyne como um método para o design e pondera que já se faz na área o painel semântico, proposto por Baxter (2000). No entanto, mesmo sendo algo parecido com o Atlas, este oferece uma renovação ao painel, por ser aberto para ser refeito a qualquer momento do projeto, ou seja, o Atlas está em movimento.

Baxter (2000) propõe realizar três tipos de painéis semânticos, um com o estilo de vida, um com a expressão visual do produto e outro com o tema visual. Conforme Campos (2015) o principal diferencial entre o Atlas e o Painel Semântico é que Atlas não é fixo, ele vem a partir de um coletivo de pranchas que se conecta ou não com as demais, ou seja os painéis propostos por Warburg são móveis. Ainda é preciso compreender que o Atlas Mnemosyne é montado a partir da semelhança entre as imagens que não têm uma área ou produto específicos, as imagens apenas se tocam pela semelhança permitindo que a criatividade flua a partir dessas conexões, ou seja, é um convite ao designer a pensar com imagens, inserindo-se no campo da cultura visual.

Voltando à presente publicação, é importante mencionar que os artigos e relatórios de projetos aqui expostos são provenientes das turmas de 2016, 2017, 2018 e 2019. Foram publicados os mais representativos e em ordem cronológica aos movimentos artísticos, apenas para facilitar ao leitor que está iniciando na área. Devem ser compreendidos, em termos textuais, como trabalhos elaborados por alunos do terceiro semestre do curso de Desenho



Industrial, portanto, o aprofundamento diz respeito a esse contexto de reconhecimento de métodos, metodologias e imagens. Exceto, claro, aqueles artigos que têm um suporte dos professores do curso.

Os trabalhos elaborados em 2016 foram um esquentar para validar a metodologia. Naquele ano trabalhamos com um briefing para uma banda imaginária: “Uma banda Indie, de Santa Maria/RS, cujo estilo é New Folk, mas carrega uma influência do rock dos anos 1960/70, se uniu para divulgar o seu trabalho na web. Como a banda canta em inglês o intuito é ser bastante universal, por isso, vai recorrer à referências clássicas para enviar a sua mensagem ao público, visando atingir um maior número de fãs. Como os músicos são nascidos digitais, ou seja, a banda é formada por pessoas que nasceram a partir dos anos 1990, já com toda a influência das tecnologias no seu dia-a-dia, querem divulgar seus produtos de modo transmidiático. Isso significa propor ao público experiências que vão além de sua música. Para tanto, o projeto de design terá que levar em consideração os diferentes produtos que devem ser projetados: capa do disco (vai ser lançado em vinil e CD), pôster de divulgação, advergames (games publicitários de divulgação com uma história da banda), clipe em 360° para ser divulgado no youtube e mídias digitais, website e design para mídias sociais (Facebook, Instagram, Snapchat e Twitter).” O Problema a ser resolvido era o seguinte:

“Encontrar uma identidade para a banda e seu primeiro álbum que possa ter uma linguagem consistente entre todos os produtos transmidiáticos. A exigência é que essa linguagem seja baseada em movimentos da história da arte do mundo antigo, idade média e renascimento, conforme o sorteio dos grupos”. Foram realizados trabalhos muito interessantes sobre os movimentos que estudamos no período, o que pode ser verificado a seguir.

Em 2017, propus que os alunos elaborassem artigos, a partir de temas que também sobrevivem ao tempo, a proposta era aprofundar a metodologia e propor aos alunos que escrevessem para aprender. Os artigos realizados pela turma de 2017 foram revisados pela turma de 2019, que além de aprender com a leitura, pode complementar os textos. O briefing partia do seguinte problema: “Pouco conhecimento por parte da população brasileira sobre a história da arte, tanto internacional, quanto do Brasil”. A solução Macro era:” Uma publicação interativa sobre história da arte que contenha textos sobre os movimentos artísticos concernentes a História da Arte I e suas relações com a produção contemporânea, bem como projetos educativos para proliferar a arte pela sociedade atual” A proposta era utilizar o recurso do Atlas Mnemosyne, do Anacronismo e das Imagens fantasmas de Aby Warburg.

Já, em 2018, deixei a turma mais livre nos projetos, pedindo apenas relatórios, portanto nesta publicação serão apresentados apenas esses documentos e aspectos visuais, que compreendem todo o período estudado na disciplina. No entanto, o trabalho foi



direcionado para as tecnologias de Realidade Aumentada, pensando no potencial dessas tecnologias para a popularização da história da arte. Essa turma rendeu excelentes trabalhos, trazendo a aplicação prática tanto da História da Arte, quanto da Sobrevivência das Imagens, com inspiração em Warburg. Como a disciplina não deu conta de atender as demandas de uma possível execução do projeto, foi criado um projeto de pesquisa para que os alunos pudessem se inserir, com foco na projeção de um aplicativo, o projeto (número 051973) está registrado como: História da Arte em Realidade Aumentada.

A turma de 2019, conseguiu, em meu ponto de vista, elaborar textos consistentes com a prática de projetos. A proposta inicialmente era trabalhar com a sobrevivência de padrões, com base em uma visita que fizemos ao Jardim Botânico da UFSM, durante a Mostra Bio Re(s)[ex]istência, a ideia de unir design, arte, natureza e Warburg pareceu encantadora. A proposta acabou sendo flexibilizada pois nem todos visitaram o Jardim Botânico, assim como alguns não compreenderam naturalmente essas relações. Assim, destacaram-se os trabalhos a seguir, os quais aliam movimentos da história da arte à problemáticas contemporâneas, observando a sobrevivência das imagens e aplicando-as aos projetos desenhísticos.

Além dos artigos e projetos aqui apresentados que aplicam o método e também os conhecimentos adquiridos na Disciplina ao campo do Desenho Industrial, achei importante publicar um vídeo e outros dois textos. *Mammalia: um Atlas Mnemosyne da Amamentação interespecie*, é um vídeo apresentado por mim com o Atlas que realizei para expor o método aos alunos. Em 2017 ministrei a disciplina grávida do Mathias e a temática amamentação era para mim muito importante, ela rendeu um Atlas, que visa a sobrevivência da imagem e também do tema, o vídeo foi gravado em 2020 e inclui a aplicação do Atlas no projeto de aplicativo multiplataforma *Mammalia*, com link disponível. Eu continuo amamentando e esse Atlas móvel fica ainda mais interessante com o passar do tempo.

Outro projeto é *O processo de composição da capa desta publicação e a sobrevivência das imagens*, escrito pela Isadora Aita Lucio e revela seu processo criativo a partir do Warburg para o projeto da capa. Por fim, *Arte e algumas inquietações sobre a loucura*, do aluno Noam Wurzel, que pode se aprofundar na disciplina mesmo após tê-la concluído. O vídeo com a apresentação e os artigos são os primeiros a serem publicados, contribuindo para uma introdução sobre o método.

Mesmo que a proposta de Warburg e Didi-Huberman não siga a cronologia do tempo, mas sim a relação entre as imagens, acredito que para fins acadêmicos e introdutórios seja mais coerente que os trabalhos sejam apresentados conforme a cronologia dos movimentos. Para situá-los em relação à disciplina e sua cronologia optei por acrescentar a data da escrita, conforme a turma.



Isso para que ao leitor iniciante não se confunda, afinal, trabalhar de modo assíncrono e a partir das imagens é bastante desafiador, pois requer um mínimo de iniciação na disciplina. Já para os iniciados na arte e, sobretudo, em Warburg ou Didi-Huberman, é preciso alertar que não existem aprofundamentos aqui, sobretudo porque o enfoque é reconhecer o manacial de imagens da disciplina a ponto de conseguir relacioná-las e articulá-las na elaboração de projetos de design.

É importante mencionar que os textos foram escritos pelos alunos e revisados por mim, portanto a autoria é deles. Isso faz com que o modo de contar as histórias seja híbrido, misturando autores tradicionais, cronologias e algumas rupturas com os Atlas Mnemosynes. Quando os grupos conseguem ir além da disciplina e articular com outras disciplinas e áreas, as propostas ficam mais completas e complexas, foi por isso que chamei os professores Ana Lúcia Oderich, Marina Kuhl Cidade e Marcos Brod Júnior para escreverem junto e complementarem os projetos realizados nas suas disciplinas. Esses textos ganham um olhar de especialista nas áreas em que atuam.

Esta é uma ferramenta importante para auxiliar os alunos e introduzi-los à metodologia, a partir das imagens sobreviventes e suas relações entre áreas aparentemente distintas. Boa leitura!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARGAN, Giulio Carlo; FAGIOLO, Maurizio. Guia de história da arte. Lisboa: Ed. Estampa, 1992

AGAMBEN, Giorgio. O que é o contemporâneo? e outros ensaios. Chapecó, Ar-gos, 2009

BAXTER, Mike. Projeto de Produto: guia prático para o design de novos produ-tos. São Paulo: Blucher, 2000

CAMPOS, Daniela Queiroz. O Atlas como método para o design: o uso do atlas e dos conceitos de montagem como ferramenta metodológica para a pesquisa visual. e-Revista LOGO v.4n.1 2015.

COLI, J. Polaridades e anacronismos no pensamento de Warburg. MODOS. Re-vista de História da Arte. Campinas, v. 1, n.2, p.09-21, mai. 2017. Disponível em: <http://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/mod/article/view/755>. DOI: <https://doi.org/10.24978/mod.v1i2.755>.

DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos, o que nos olha. São Paulo: Ed. 34, 1998

----- Diante da imagem: questão colocada aos fins de uma história da arte. São Paulo, 2013a .

----- A imagem sobrevivente: História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto / Museu de Arte do Rio de Janeiro, 2013b.



----- Diante do tempo : história da arte e anacronismo das imagens /Belo Horizonte : Editora UFMG, 2015.

----- Que emoção! Que emoção? Tradução de Cecília Ciscato. São Paulo: Editora 24, 2016.

MICHAUD, P. A. Aby Warburg e a imagem em movimento. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010

----- Histórias de fantasmas para gente grande: escritos, esboços e conferências. Trad. Lenin Bicudo Bárbara. SP: Companhia das Letras, 2015



O processo de composição da capa desta publicação e a sobrevivência das imagens

Isadora Aita Lucio

RESUMO:

O presente texto foi escrito como parte da monitoria da disciplina de História da Arte I, ministrada pela Prof^a. Dr^a. Débora Aita Gasparetto. Dessa forma, tem-se o intuito de descrever o processo de pesquisa e composição da capa para esta publicação digital, que tem por base o conceito de “imagem sobrevivente ao tempo”, inspirado nos autores Aby Warburg e Georges Didi-Huberman, associado não apenas à arte, mas também ao design, foco maior deste material. Logo, colocamos aqui algumas obras vistas na disciplina e suas respectivas referências para discutir como elas se estruturam na composição visual.

Segundo Didi-Huberman (2006), citado por Gasparetto (2010, p.2), quando estamos na frente de uma imagem, o presente em que vivemos pode ser reconfigurado por experiências passadas, já que ela sobrevive ao que passou e provavelmente irá sobreviver ao que virá. Foi a partir dessa ideia que o trabalho para o feitiço da capa dessa publicação começou a ser delineado.

O conceito inicial foi o de criar uma composição com obras trabalhadas na disciplina de História da Arte I, e de imagens de períodos posteriores que fizessem referências diretas à elas, pensando nas imagens fantasmas. Assim, iniciou-se uma pesquisa por obras contemporâneas que pudessem ser usadas no trabalho.

O primeiro passo, e aparentemente mais difícil, não foi escolher quais obras clássicas seriam testadas e usadas, mas sim a busca pelas referências atuais delas, uma vez que podem se dar de maneira sutil e sem muito alarde. Por gosto pessoal, optou-se por direcionar a busca em jogos de vídeo game, quadrinhos americanos e desenhos animados japoneses.

É importante mencionar que esta pesquisa aconteceu em paralelo a realização do laboratório de Tipografia e projeto editorial, com a orientação do Prof. Dr. Volnei Antônio Matté. Desse modo, aliamos a prática do projeto editorial à disciplina de História da Arte I.

Após a pesquisa inicial sobre as imagens contemporâneas, selecionou-se quatro obras atuais que podem ser colocadas como uma sobrevivência da imagem. A primeira é uma ilustração do anime japonês *Death Note*, que foi televisionado entre 2006 e 2007, animado pelo estúdio Madhouse e dirigido por Tetsuro Araki, adaptado do mangá de mesmo nome escrito por Tsugumi Ohba, ilustrado por Takeshi Obata e publicado originalmente em 2003. Nessa imagem, é clara a referência ao afresco *A Criação de Adão* (1511), de Michelangelo, que no lugar de Adão temos o protagonista da obra, Light Yagami, sendo a ele oferecida uma maçã por Ryuki, o shinigami, tipo de demônio japonês, que está na mesma posição do Deus do pintor renascentista.



Figura 01 – Death Note, 2006



Estúdio Madhouse – Disponível em: <https://wallup.net/> acesso em 25/11/2017

Figura 02 – A Criação de Adão, 1511, Michelangelo



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/> – Acesso em 25/11/2017

A próxima imagem é retirada do quadrinho americano *Demolidor*, do arco *A Queda de Murdock*, originalmente publicado em 1985, e desenhado por David Mazzucchelli. Esse quadrinho conversa diretamente com outra obra de Michelangelo, a escultura *Pietà* (1499), em que temos Maria segurando seu filho Jesus no colo, já em *A Queda de Murdock*, essa cena é recriada com a mãe de Matthew Murdock lamentando pelo filho extremamente ferido em seus braços. Interessante também notar que a escolha dessa escultura não foi aleatória, uma vez que essa história escrita por Frank Miller, de título original *Born Again*, está recheada de temas e outros acenos ao cristianismo, seja em outros desenhos, seja nos nomes dos capítulos, como Apocalipse, Purgatório ou Renascido. Além dessas menções, esses temas cristãos estão dentro da gênese desse personagem.

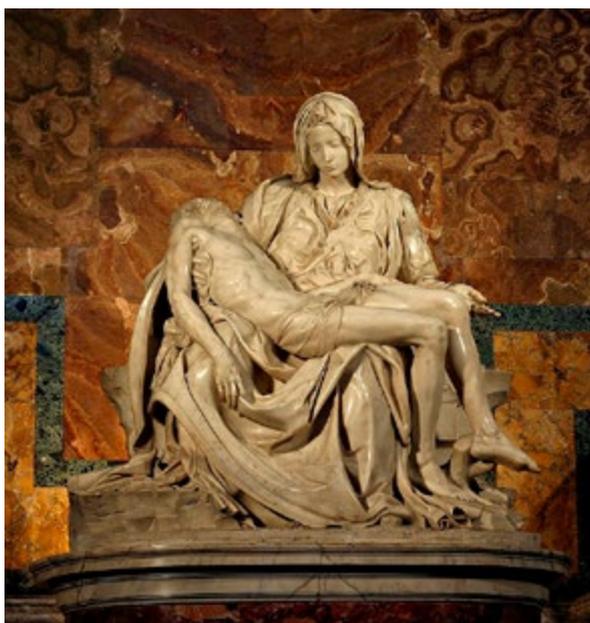


Figura 03 – A Queda de Murdock, 1985, David Mazzucchelli



Fonte: <https://www.popoptiq.com/> – Acesso em 25/11/2017

Figura 04 – Pietà, 1499, Michelangelo



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/> – Acesso em 25/11/2017

Outra ilustração escolhida foi *School of Chaldea*, realizada pelo ilustrador Cherokee, para o jogo mobile de RPG eletrônico lançado em 2015, intitulado *Fate/ Grand Order*. Essa imagem tem como base o elemento central de *Escola de Atenas (1511)*, de Rafael, em que temos os filósofos gregos Platão, segurando o Tímeo, apontando para cima, o mundo das ideias, e Aristóteles, segurando a Ética, com um gesto para indicar a prática terrena. Já na ilustração de Fate, temos esses dois personagens quase que exatamente na mesma situação, além de um ponto interessante, em que a personagem que está no lugar de Platão, é denominada Caster, cuja identidade real é a de Leonardo Da Vinci, retratado como mulher



nessa obra, pois o verdadeiro Da Vinci foi inspiração para Rafael pintar o filósofo.

Figura 05 – School of Chaldea, 2015, Cherokee



Fonte: <http://typemoon.wikia.com/wiki/> - Acesso em 25/11/2017

Figura 06 – Detalhe da Escola de Atenas, 1511, Rafael



Fonte: <https://bar.wikipedia.org/wiki/> - Acesso em 25/11/2017



A última imagem selecionada foi a ilustração, realizada por Alessandro Taini para o jogo eletrônico *DmC: Devil May Cry*, lançado em 2013 pela empresa Capcom, feito pelo estúdio *Ninja Theory* e dirigido e roteirizado por Tammien Antoniades. A imagem do jogo refere-se, não só na posição, como também nas cores e na iluminação, à pintura de Caravaggio, *Davi com a Cabeça de Golias* (1610), em que no lugar do herói hebreu Davi, há o herói do jogo, Dante, segurando a cabeça de um dos inimigos que podem ser encontrados dentro do game, no lugar da cabeça de Golias.

Figura 07 – DmC: Devil May Cry, 2013, Alessandro Taini



Fonte: <http://devilmaycry.wikia.com/wiki/> – Acesso em 25/11/2017

Figura 08 – Davi com a Cabeça de Golias, 1610, Caravaggio



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/> – Acesso em 25/11/2017



Após essa seleção de imagens, foi determinado que o próximo passo seria encontrar um modo de unir as obras clássicas com as suas sobrevivências. Para isso, o melhor meio escolhido foi usar o software Adobe Photoshop CS6, a fim de realizar uma montagem entre tais imagens. Nesta etapa, alguns ajustes se fizeram necessários para que as obras ficassem mais harmônicas entre si, como ajuste de cores, balanceamento de luz e ocultar alguns elementos. Assim, originaram-se quatro possíveis escolhas para a capa, com uma quinta sendo feita posteriormente, como uma alternativa da união de *Death Note* e *A Criação de Adão*.

Dessa maneira, a próxima etapa foi testar essas imagens com a parte textual que se encontraria na capa, que deveria conter o seguinte título: HISTÓRIA DA ARTE NO DESENHO INDUSTRIAL: Imagens Fantasmas, Débora Aita Gasparetto (Org.). Assim, o software usado foi o Adobe InDesign CS6, em que se aplicaram os conceitos básicos de linhas e grids. Para a composição das capas, foram testados diferentes alinhamentos, tipos e tamanhos de fontes, cores e posicionamento dos elementos textuais. Além disso, o tamanho trabalho da capa foi em A4, provisoriamente. Assim, chegou-se às primeiras alternativas para a capa dessa publicação.

Figuras 09, 10, 11 e 12 – primeiros testes para a capa, 2017



Fonte: Arquivo pessoal

Contudo, foi preciso uma triagem para selecionar a melhor alternativa para a capa. Primeiramente, foram pré-selecionadas três imagens, duas que continham a união de *Demolidor* com a *Pietà*, diferindo em seus alinhamentos e posições, e a outra com a união de *DmC: Devil May Cry* com *David*.

Figuras 13, 14 e 15 – pré-seleção das capas, 2017



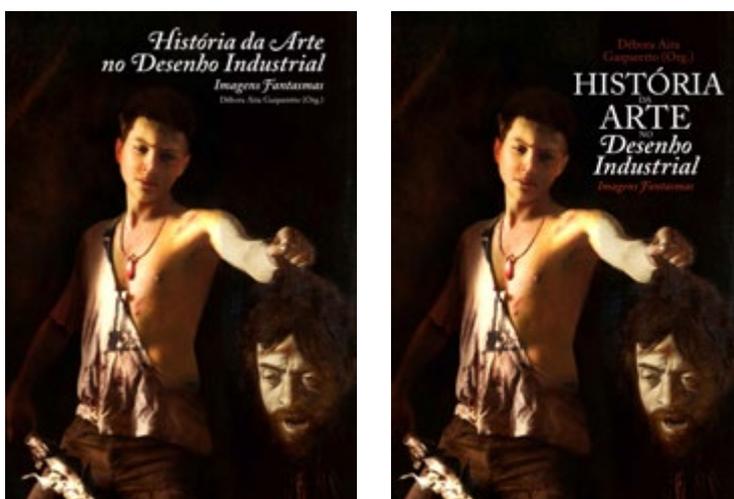
Fonte: Arquivo pessoal



Após essa pré-seleção, optou-se pela capa que continha a composição de *DmC com Davi*, pois essa representava melhor a ideia que se queria passar, além da imagem ter um impacto visual maior que as outras, as quais não seriam completamente descartadas, mas sim usadas como meios para a divulgação da publicação. É importante mencionar que foi realizada uma testagem com usuários e alunos da disciplina, que participariam com artigos da publicação. A grande maioria sinalizou que a capa atingia os objetivos da publicação e era impactante.

A fonte escolhida para a capa da publicação foi a Adobe Caslon Pro, por ser uma transicional, estilo de fonte contemporâneo ao estilo barroco da pintura original. Logo, iniciou-se o processo de refinamento da capa.

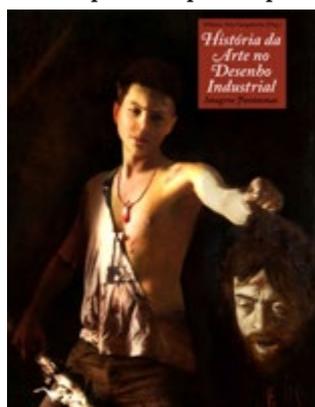
Figuras 16 e 17 – alguns testes finais para a capa, 2017



Fonte: Arquivo Pessoal

Nessa parte, foram feitos cerca de sete testes em cima da capa, trabalhando o posicionamento da fonte, cores, alinhamento e estilo. A parte textual não deveria ficar tão “blocada”, mas sim que tivesse um certo dinamismo, e que não interferisse diretamente na imagem. Dessa maneira, a partir de tais testes, conseguiu-se chegar a um modelo satisfatório para a capa, com um tamanho de iPad vertical, para que se adequasse a todos as telas, que atendesse às demandas das imagens sobreviventes ao tempo e que passasse certo impacto visual.

Figura 18 – Capa final para a publicação, 2017



Fonte: Arquivo pessoal



É interessante notar que, a ilustração atual escolhida, de certo modo, também se apoia nesse conceito de sobrevivência ao tempo, uma vez que ela faz parte de uma série de jogos chamada *Devil May Cry*. Tal série foi lançada originalmente em 2001, pela empresa de games japonesa *Capcom*, com a criação e direção de Hideki Kamiya. Pode-se afirmar esse conceito sobre esses jogos, pois eles têm o pano de fundo inspirado no livro *A Divina Comédia*, do escritor fiorentino Dante Alighieri, publicação essa escrita no início do século XIV.

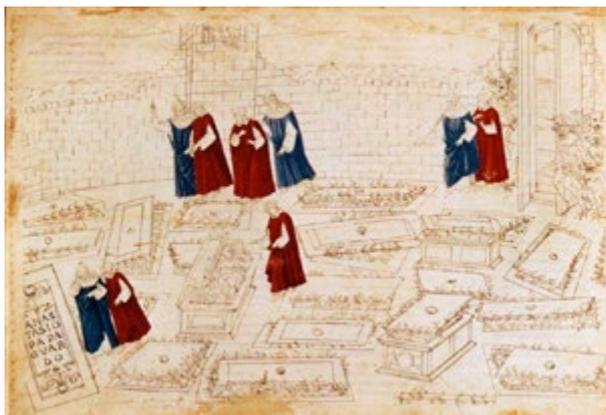
Ao longo dos jogos, posteriormente lançados sob a direção de Hideaki Itsuno, pode-se notar muitos elementos retirados da *Divina Comédia*, ou inspirados por ela, os quais são transportados para uma narrativa em que se passa no mundo atual. O primeiro desses elementos, é o nome do protagonista, Dante, nome evidentemente retirado do autor do poema, além disso, no contexto do jogo, esse personagem apresenta um irmão gêmeo, Vergil, denominado a partir do poeta romano, Publius Virgilius Maro, presente na *Divina Comédia* como guia para Dante ao longo do Inferno e também do Purgatório.

Existem também outros personagens denominados a partir da *Divina Comédia*, como Trish, inspirada por Beatriz, e Mary, inspirada pela Virgem Maria. Há também outros elementos, como inimigos (Cerberus, Gerion e Lúcifer), nomes de capítulos dentro do jogo (*La Vita Nuova*), e até mesmo a tela de *game over* (*Abandon All Hope*). Além disso, há outros detalhes, mais sutis, presentes nos jogos que podem ser encontrados em ilustrações, como as de William Blake, que são as cores usadas nas roupas de Dante e Vergil, respectivamente o vermelho e o azul. Blake, quando fez ilustrações para a *Divina Comédia*, em meados do século XIX, escolheu pintar a roupa de Dante de vermelho para demonstrar experiência, e azul para Virgílio para mostrar o espírito. Esse detalhe, inclusive, pode ser encontrado em obras anteriores, como as pinturas de Sandro Botticelli sobre a *Divina Comédia*. Nos jogos, isso também ocorre, somado ao motivo de que na cultura japonesa, a cor vermelha representa força e heroísmo, sendo geralmente usada em obras que tenham um protagonista de forte personalidade.

Figura 19 – Ilustração para a *Divina Comédia*, William Blake, século XIX



Figura 20 – Ilustração para a Divina Comédia (Inferno), Sandro Botticelli, secXIV



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/> – Acesso em 25/11/2017

Figura 21 – Capa europeia para Devil May Cry 3: Special Edition, Capcom, 2006



Fonte: <http://devilmaycry.wikia.com/> – Acesso em 25/11/2017

O jogo do qual a ilustração foi retirada, faz parte dessa série, porém é um reboot, ou seja, um reinício para os jogos, com alguns mesmos personagens, com os mesmos nomes, mas com a história e o visual diferentes. *DmC: Devil May Cry* foi desenvolvido pelo estúdio britânico *Ninja Theory*, e apresenta um outro olhar sobre a narrativa dos jogos, de um modo mais moderno e dinâmico. Contudo, o detalhe é justamente as suas ilustrações, que algumas, além da selecionada para a capa, fazem referências diretas a pinturas de Caravaggio, como *A Incredulidade de São Tomé* (1602), e *A Captura de Cristo* (1603).

Figuras 22 e 23 – DmC: Devil May Cry, 2013, Alessandro Taini –



Fonte: <http://devilmaycry.wikia.com/wiki/> – Acesso em 25/11/2017





Fonte: <http://devilmaycry.wikia.com/> – Acesso em 25/11/2017

Assim, é notável como que essas obras clássicas, de um modo fascinante, mesmo depois de tanto tempo, conseguem sobreviver e inspirar outros trabalhos, que fazem diferentes releituras sobre elas. Desse modo, realizar este trabalho da capa para essa publicação foi realmente satisfatório e interessante, uma vez que ao pesquisar e se aprofundar sobre essas obras, tanto clássicas quanto atuais, nota-se como elas podem ser aplicadas em outros contextos, como o design, sobrevivendo ao tempo e proporcionando novas conexões.

REFERÊNCIAS

GASPARETTO, Débora Aita. O Encontro de Tempos em Ballet Digital. 2010.

Illustrations to Dante. Disponível em: < <http://www.ngv.vic.gov.au/collection/international/print/b/blake/dante.html> >. Acesso em: 25 nov 2017.

Born Again. Frank Miller, David Mazzucchelli. Disponível em: < <https://www.popoptiq.com/daredevil-born-again-is-the-best-daredevil-story-ever-written/> >. Acesso em: 25 nov 2017.

Death Note. Tsugumi Ohba, Takeshi Obata, Madhouse Studio. Disponível em: < <https://wallup.net/death-note-light-yagami-ryuk-the-creation-of-adam-parody-anime/> >. Acesso em: 25 nov 2017.

DmC: Devil May Cry. Alessandro Taini. Disponível em: < http://devilmaycry.wikia.com/wiki/Category:DmC:_Devil_May_Cry_concept_art >. Acesso em: 25 nov 2017.

School of Chaldea, Fate/ Grand Order. Cherokee. Disponível em: < [http://type-moon.wikia.com/wiki/Caster_\(Fate/Grand_Order_-_da_Vinci\)](http://type-moon.wikia.com/wiki/Caster_(Fate/Grand_Order_-_da_Vinci)) >. Acesso em: 25 nov 2017.

The Divine Comedy. William Blake. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/William_Blake#The_Divine_Comedy >. Acesso em: 25 nov 2017.

The Divine Comedy. Sandro Botticelli. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sandro_Botticelli%27s_illustrations_to_the_Divine_Comedy >. Acesso em: 25 nov 2017.

The Incredulity of Saint Thomas. Caravaggio. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Doubting_Saint_Thomas_by_Caravaggio >



>. Acesso em: 25 nov 2017.

David Holding the Head of Goliath. Caravaggio. Disponível em: < [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:David_holding_the_head_of_Goliath_by_Caravaggio_\(Rome\)](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:David_holding_the_head_of_Goliath_by_Caravaggio_(Rome)) >. Acesso em: 25 nov 2017.

The Taking of Christ. Caravaggio. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Taking_of_Christ_by_Caravaggio >. Acesso em: 25 nov 2017.

DMC3 Special Edition European Front Cover. Disponível em: < http://devilmaycry.wikia.com/wiki/Devil_May_Cry_3 >. Acesso em: 25 nov 2017.

Pietà. Michelangelo. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michelangelo%27s_Pieta_5450_croprncleaned_edit.jpg >. Acesso em: 25 nov 2017.

Creation of Adam. Michelangelo. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Creation_of_Adam.jpg >. Acesso em: 25 nov 2017.

Detail of School of Athens. Rafael. Disponível em: < <https://bar.wikipedia.org/wiki/Epistemologie> >. Acesso em: 25 nov 2017.



Arte e algumas inquietações sobre a loucura

Noam Wurzel

RESUMO:

O intuito do presente texto é discorrer sobre algumas inquietações relacionadas à loucura e a como a arte pode dar visibilidade a essa temática. Assim, em um primeiro momento, busca-se compreender o conceito de loucura, para depois mostrar como os artistas a representam na história da arte. Inicialmente, foi realizado um Atlas Mnemosyne, a partir de Aby Warburg, com foco em como os artistas representaram a remoção da “pedra da loucura”, partindo das cabeças e suas expressões de angústias. A partir dessa pesquisa, buscou-se relacionar o Atlas às imagens contemporâneas dessa temática. Nesse sentido, o objetivo é analisar a mudança de perspectiva da arte em relação à loucura, como resultados percebe-se que a temática é muito atual e refletir sobre ela a partir da arte e da sobrevivência da imagem contribui para compreendê-la.

1. A ARTE ATRAVÉS DA LOUCURA

A crítica da arte moderna e contemporânea está relacionada à pluralidade de informações que rodeiam cada descrição de obras, artistas, exposições e conteúdos do universo da arte. Isso acontece a partir de pontos de vistas técnicos, históricos, filosóficos, culturais, psicológicos e estéticos, por mais que este último seja motivo de severas acusações de falácia, profissionais de diversas áreas se juntam para avaliar uma mesma obra.

No caso da psicanálise, esta avaliação se torna refém do conhecimento absoluto do conteúdo, uma vez que sua matéria jamais deverá ser aplicada, de maneira subjetiva, mas sim implicada. A partir de Frayze-Pereira (2006) entende-se que em Freud, isso ocorre pela análise derivar da obra ou ser resgatada nela, considerando que esta não possui uma forma pré-moldada a se aplicar na matéria exterior.

Sigmund Freud, que tinha preferência pela literatura e as artes plásticas em questão de análise, explica que as análises artísticas pela visão da psicanálise se dão “encontrando na tragédia uma chave para o trabalho de interpretação”. (Frayze-Pereira, 2006). Ainda de acordo com o referido autor:

Não é um exagero pensar que tudo o que importa em matéria de pintura, (...) é produzir no suporte uma espécie de análogo do próprio inconsciente, suscitando inquietude, revolta, perplexidade, interrogação. (Frayze-Pereira, 2006)

Neste sentido, é um dever destacar estudiosos da psicologia e psiquiatria e suas percepções acerca das criações de diversos artistas que representaram a loucura, seja de maneira objetiva ou subjetiva. Sobre isso que se trata o trabalho da médica alagoana



Nise da Silveira, que fez um centro afetivo seguro onde seus clientes conseguiam expor questões internas através de manifestações artísticas. Essa abordagem é mostrada no filme *Nise: o coração da loucura*, cuja direção é de Roberto Berliner.

Em 2012 aconteceu uma mostra de trabalhos produzidos no ambiente do Hospital Psiquiátrico São Pedro, com participantes da Oficina de Criatividade de Nise da Silveira, intitulada: *Potencial de arte e vida*. A mostra ocorreu no Espaço de Arte da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre, UFCSPA, e teve a curadoria de Blanca Brites, agente atuante no universo das artes em Porto Alegre, tanto na curadoria quanto no ensino de Teoria, História e Crítica de Arte.

Nise foi pioneira nesse trabalho junto aos pacientes, onde a arte é entendida como uma terapia. Já, no campo da arte outro nome ficou conhecido pelo termo “Arte Bruta”, Jean Dubuffet. Ele defendia ainda no final dos anos 1940, que produções como estas realizadas por loucos fossem oficialmente inseridas no sistema das artes. Podemos observar nesse movimento inverso, ou seja, no olhar do campo da arte aos marginais, a emergência de nomes como Arthur Bispo do Rosário, legitimado inicialmente pelo crítico Frederico Moraes e mais recentemente, ganhou lugar de destaque na 30ª Bienal de São Paulo: a iminência das poéticas e representação brasileira na 46. Biennale di Venezia.

Mas, tratando-se de artistas de séculos passados, como se pode ter certeza de que seu gênio criador era realmente um “louco”? Boa parte dos estudiosos defende a irregularidade no diagnóstico post-mortem, devendo desconfiar, como elemento definidor, de pinturas, diários e, como no caso de Vincent Van Gogh, de cartas. De um modo geral, como é possível, então, fazer a identificação de um louco?

Segundo Foucault (2005), esse reconhecimento se faz através de visões marginais e distorcidas, uma espécie de raciocínio indireto e instantâneo, baseado em medos, resultando em conceitos majoritariamente negativos. Também nomeado como “preconceito”. Se a observação do indivíduo for aprofundada, gestos e comportamento em sociedade possibilitam, por vezes, a identificação de divergências que façam referência a algum transtorno específico. Mas ainda resta saber se, afinal, é possível perceber nas criações artísticas, seja nas artes plásticas, na literatura ou no teatro, tais traços de comportamentos tão peculiares e específicos.

Para Jung, como explica Anspach (2000) o personagem shakespeariano Polonius identifica em Hamlet traços de um louco, e consolida sua mente na frase *“Though this be madness, yet, there is method in ‘t”*. A normalidade da loucura pode ser percebida logo na etimologia da palavra “patologia”, onde Pathos significa sofrimento, doença, e Logos significa estudo, lógica.

Na Idade Média, na Idade Clássica e, em países como o Brasil, até meados do século XX, apesar de ser possível observar na prática até os dias atuais, era incomum o convívio de pessoas com transtornos mentais na comunidade. Historicamente, essa margi-



ginalização foi muito forte e se concretizou rapidamente, sendo representada em pinturas de autores como Bosch (1450-1516) e Bruegel (1525-1569), os quais serão retomados mais tarde neste texto.

Atualmente, observa-se essa representação nas artes plásticas, em geral, de uma maneira bem mais poética e profunda, refletindo também os esclarecimentos acerca do assunto. Em contrapartida, vê-se no documentário “A Casa dos Mortos”, inspirado no poema de Bubu, dirigido por Débora Diniz, em 2009, o enorme descaso com a segurança dessas pessoas e o tratamento que eles recebem.

A partir disso, retoma-se o trabalho da Nise da Silveira, que pregava métodos não agressivos de aproximação com os seus clientes (como gostava de chamá-los). Walter Melo explica em seu livro-biografia sobre a Nise que:

A intenção desta prática não estava em trazer as pessoas de volta a realidade, mas sim em ‘criar oportunidades para que as imagens do inconsciente e seus concomitantes motores encontrassem formas de expressão. Numa segunda etapa, viriam as preocupações com a ressocialização’ (MELO, 2001)

Jung percebe a manifestação artística desses clientes, e comenta sobre a transformação daquilo que antes era só visto passivamente como ato próprio do autor da obra. Afinal, a ligação entre a arte e o psíquico pode ser criada de uma maneira, direta ou imediata, que faz com que a singularidade da obra seja perdida de vista, ao passo que o psíquico é apenas ilustrado pela obra (Frayze-Pereira, 2006).

Considerando-se a trajetória de Jung e Freud, discordâncias na interação entre arte e psiquismo são esperadas. Percebe-se, por exemplo que Jung procura encontrar na arte a relevância arquetípica onde se estrutura a figura, dando menor importância à psicologia individual do autor.

Apenas aquele aspecto da arte que existe no processo de criação artística pode ser objeto da psicologia, não aquele que constitui o próprio ser da arte.[...] Ou seja, a pergunta sobre o que é arte em si, não pode ser objeto de considerações psicológicas, mas, apenas de estético-artísticas. (JUNG, 1991).

Já na concepção de Freud, a preocupação primordial é descobrir as conexões entre o que foi pintado e os acontecimentos emocionais infantis. Para exemplificar isso, o professor Frayze-Pereira (2006) fala sobre a questão simbólica por trás das representações que, assim como na cena onírica, descreve um objeto ou uma situação inexistente, censurados, que são identificáveis somente através de pistas. O trabalho artístico é a atividade de expressão sublimada de desejos proibidos.

De qualquer modo, a patologia do artista, sua loucura, e a arte gerada por ele não mais surge como uma surpresa. A criação



artística surge como algo tão natural quanto a cura, e elas andam de mãos dadas. (Cesar *apud* Anspach, 2000, p.09).

Observado por Anspach (2000), é notável a “existência de um manancial criador no ser humano, independentemente de sua condição de saúde mental.” E ainda, “Durante o surto esquizofrênico”, por exemplo, tal manancial “pode vir à tona como uma forma de reorganizar a percepção do mundo exterior.”[...] (Cesar *apud* Anspach, 2000, p.09)

Para visualizar isso na prática, um bom exemplo são as obras que Fernando Diniz criou dentro do centro de arteterapia organizado pela Nise da Silveira. No filme Nise – O coração da loucura (2016), interpretado por Fabrício Boliveira, atenta-se ao Fernando pintando um cômodo com objetos desarrumados, destruídos, com uma aura confusa e transmite um sentimento de desamparo. O cliente, diagnosticado na época com esquizofrenia, passa então a pintar, em telas individuais menores, partes separadas deste mesmo cômodo arrumando-as paulatinamente. Ao final desse processo de organização, novamente em uma tela maior, Fernando pintou todo o cômodo e o resultado, não só da pintura final mas também do seu estado mental foi, para dizer o mínimo, surpreendente (Figura 01). Outro artista, com suspeitas de portar o mesmo transtorno e que tem uma obra muito similar é Vincent Van Gogh, que será melhor abordado junto com outros artistas no decorrer do texto.

Figura 1 - obra de Fernando Diniz



Fonte:<http://entrelinhablog.com.br/fernando-diniz-em-busca-do-espaco-cotidiano/>

2. A LOUCURA ATRAVÉS DA ARTE

A loucura, vista através dos olhos (e óleos) da arte, é uma perfeita ferramenta de esclarecimento. O presente texto explora essa temática a partir da Idade Média, observando os registros artísticos objetivos sobre o assunto, vê-se os loucos sempre isolados, assustados, parecendo criaturas perigosas e, frequentemente, sob



operações extremamente agressivas para a remoção da “pedra da loucura”. Veja o Atlas Mnemosyne que apresenta algumas dessas imagens (Figura 02)

Figura 02 - Atlas Mnemosyne



Fonte: elaborado pelo autor

Hieronymus Bosch pintou no século XV tal operação (Figura 3), além de diversas outras que representam o tema e figuravam o convencimento de que a loucura tinha sua origem em uma pedra que toda pessoa desequilibrada possuía em sua cabeça.

Figura 03 - Extracting the stone of madness, Hieronymus Bosch



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Extraction_of_the_Stone_Hieronymus_Bosch.jpg

A insensatez como sinônimo de loucura, alienação, coisas que, no cenário medieval, eram associadas ao pecado e, por isso, demonizadas. O louco medieval não pertencia ainda à categoria dos doentes, mas integrava a sociedade como uma espécie de pária, muitas vezes profeta, outras vezes, possesso. Era preciso normalizá-lo, adequando-o à linha de conduta vigente. Não existia



te loucura, apenas loucos, e neste amplo quadro cabiam e cabem ainda as mais vastas concepções de desajuste, desde os estáticos, passando pelos mansos e indo até os furiosos. Infelizmente, a loucura tem uma história, e ela não é a história dos loucos, pois os loucos não tem voz.

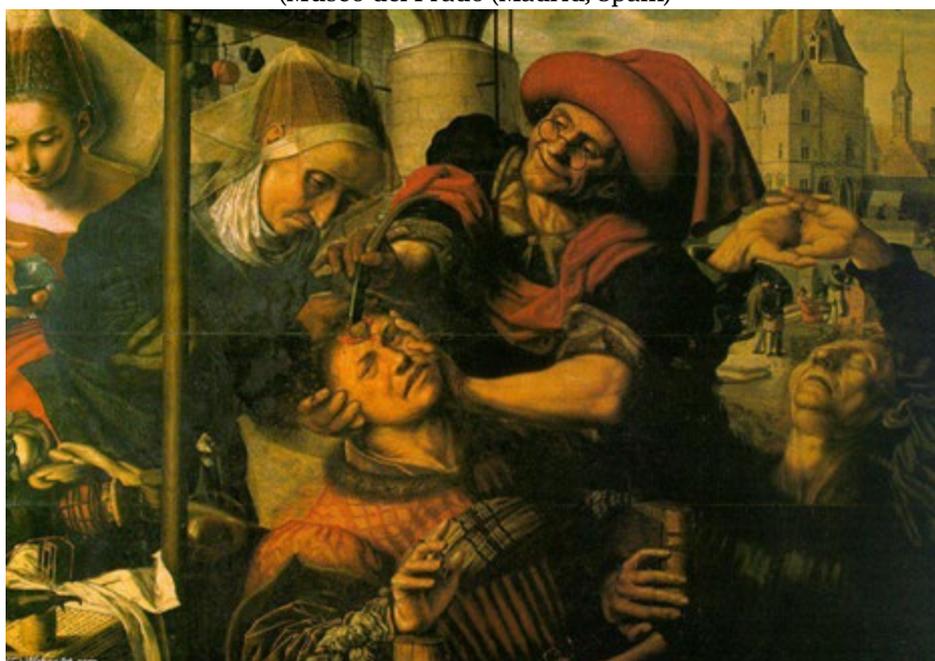
Outros artistas que também abordaram o tema, em ordem cronológica, Pieter Bruegel (1525-1569) (Figura 4) e Jan Sanders Van Hemessen (1500-1566) (figura 5), que abordavam temas semelhantes aos de Bosch, trazendo a mesma visão acerca dos loucos.

Figura 04 - Cutting out the Stone of Madness, or an operation on the head, by Pieter Bruegel the Elder, Musée de l'hôtel Sandelin, Saint-Omer, France



Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Cutting-out-the-Stone-of-Madness-or-an-operation-on-the-head-by-Pieter-Bruegel-the_fig2_265418636

Figura 05 - O cirurgião, Jan Sanders Van Hemessen - óleo - 100 x 141 cm - 1555 - (Museo del Prado (Madrid, Spain)



Fonte: <https://pt.wahooart.com/@/8Y3CSB-Jan-Sanders-Van-Hemessen-O-cirurgi%C3%A3o>



Jan Steen com a pintura “O Charlatão” (Figura 6), onde vemos o “paciente” claramente desconfortável tanto pelas pessoas que o tocam como, provavelmente, pela plateia que se dispõe diante dele e do charlatão, o cirurgião, que aparece discursando para essa plateia; séculos mais tarde, aparece Charles Bell com a concepção de “O Maníaco” (Figura 7), em 1806, que possui um rosto extremamente parecido com o rosto do personagem central da pintura anterior. A palavra “maníaco”, ao contrário do que popularmente se pensa, não se trata de um termo pejorativo, mas sim uma condição psicológica antônima à depressão, definida por agito, insônia e outros sintomas.

Figura 06 - “The quack”, Jan Steen (1650 -1660)



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan_Steen_-_De_kwakzalver.jpg

Figura 07: “The Maniac”, Charles Bell (1806)



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Charles_Bell_-_The_Maniac.jpg



Voltando à Bosch, observa-se que a loucura no período da idade média, estava além de um estado psíquico, mas a própria negligência do clero em relação à religião. Na (Figura 08), uma das partes de um tríptico², observa-se por exemplo uma cena em que religiosos desfrutam do prazer, tanto em jogos, quanto gastronômicos, incluindo as bebidas que ali estão representadas. Seus rostos também expressam essa anormalidade vigiados pela figura do demônio escondida entre as folhas da árvore. Assim os vícios e os prazeres ganham associação com a loucura.

Figura 08 - Navio dos loucos, Hieronymus Bosch



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Navio_dos_Loucos#/media/Ficheiro:Hieronymus_Bosch_011.jpg

A partir dos anos 1880, com o desenvolvimento da psicanálise por Sigmund Freud (1856-1939), as obras de artistas com algum tipo de transtorno mental começaram a ser observadas com outros olhos. Em junho de 1880, Vincent Van Gogh escreveu para seu irmão, Theo, sobre sua incapacidade produtiva, e como isso não o torna um vagabundo, pois não é uma escolha dele.

Um pássaro na gaiola durante a primavera sabe muito bem em que ele pode ser bom, sente muito bem que há algo a fazer, mas não pode fazê-lo. O que será? Ele não se lembra muito bem. Tem então vagas lembranças e diz para si mesmo: “os outros fazem seus ninhos, têm seus filhotes e criam a ninhada”, e então bate com a cabeça nas grades da gaiola. E a gaiola continua ali, e o pássaro fica louco de dor. (GOGH, 2001. p. 32)



² *Tríptico é, normalmente, um conjunto com três pinturas que constituem uma narrativa em torno da obra.*

Van Gogh tinha crises de raiva e também episódios dissociativos, como descrito em suas cartas e pelos médicos da época. Sua morte foi resultado de uma dessas crises que estava iminente, e, em uma tentativa falha de dar um tiro no próprio coração, o recuo da arma fez a bala atingir sua virilha. Vincent sangrou até a sua morte com o seu objetivo cumprido. Na (Figura 09) pode-se fazer uma associação sobrevivente da imagem, relacionando-a a (Figura 01), de um quarto aparentemente organizado.

Figura 09 - Quarto em Arles, Vicent van Gogh (1878)



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Quarto_em_Arles#/media/Ficheiro:Camera_da_Letto_Vincent_van_Gogh.jpg

Outro artista memorável de período próximo à Vicent van Gogh é Edward Munch. Suas obras vão além do tom crítico sobre a Revolução Industrial, com uma abordagem de teor sentimental e intenso, de solidão e desespero, como visto na famosa obra “O Grito” e “Melancolia” (Figura 10).

Figura 10 - Melancolia, Edvard Munch - óleo sobre tela - 81 x 101 cm - 1894



Fonte: <https://pt.wahooart.com/@/8XXU3N-Edvard-Munch-Melancolia>



Desta última obra, destaca-se o seu título: melancolia. A palavra melancolia é extremamente usada para caracterizar obras artísticas e representações visuais tendo como sinônimo a solidão, a lentidão, a “vagabundagem”, como expressa Van Gogh. O que parece passar despercebido para alguns críticos, comentaristas e até os próprios artistas, é a noção de melancolia na área da saúde mental.

Como explica Foucault (2005), no século XVI, a noção de melancolia era baseada na explicação oculta no próprio termo que designa, nas ideias delirantes que um indivíduo pode ter de si mesmo:

Alguns deles acreditam ser animais, cuja voz e gestam imitam. Alguns pensam que são vasilhas de vidro e, por isso, recuam diante dos outros, com medo de se quebrarem; outros temem a morte, à qual no entanto acabam se entregando frequentemente. Outros imaginam que são culpados de algum crime, e tanto que tremem e têm medo quando vêem alguém ir em sua direção, pensando que querem pôr-lhes as mãos em cima, para levá-los prisioneiros e fazê-los morrer pela justiça. [...]

Completa afirmando que são

Pessoas que, fora disso, são muito comportadas e muito sensatas, e que têm uma argúcia e uma sagacidade extraordinárias. Aristóteles também observou, com razão, que os melancólicos têm mais espíritos que os outros. (SYDENHAM *apud* FOUCAULT, 2005, p. 262)

O termo melancolia pode ainda não ter, socialmente, a mesma conotação que os livros da área da saúde, mas não por isso que o sentido segue apagado. Mais do que nunca artistas falam sobre temas referentes à saúde mental, desde grandes artistas atuais em grandes galerias até pequenos ilustradores em movimentos da internet como o InkTober³ (Jake Parker, 2009) ou o Meet The Artists.

A partir da (Figura 10) pode-se perceber também o sintoma, o fantasma das cores nas obras de Edvard Much, Vicent van Gogh (Figura 09) e Fernando Diniz (Figura 01). O azul, cor que simboliza a paz, o equilíbrio, sendo o oposto do vermelho, sobrevive nas imagens que também transmitem o vazio, a falta de aconchego, o frio. Na Idade Média os marrons e tons pouco vibrantes eram destinados aos menos favorecidos, como sobrevivência, pode-se observar o seu uso nas três obras. Seriam essas pessoas pouco favorecidas, carentes, desvalidas, privadas? Mesmo que pontos de luz e cor apareçam como refúgio, sobressai-se a solidão. E quem poderá julgar o que passa na mente desses “loucos”? Se assim puderem ser chamados, fica seu legado enquanto sintoma à humanidade, por meio de obras tão enigmáticas quanto os próprios artistas.



3. REPRESENTAÇÕES DA SAÚDE MENTAL NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO

Cada vez mais, artistas expõem suas vidas na internet, e a saúde mental não fica de lado. Em 2013, o artista Toby Allen (1973) realizou uma série de cards ilustrados com “monstros” e uma descrição de algum transtorno mental (Figuras 11 e 12). O seu trabalho teve grande repercussão no *Tumblr*, espaço virtual em que postou originalmente.

Figura 11 - Anxiety, Toby Allen (2013)



Fonte: <https://revolutionnow.com.br/the-art-of-toby-allen/>

Figura 12 - Bipolar, Toby Allen (2013)



Fonte: <https://zestydoesthings.tumblr.com/>

Outra artista que fez sucesso com fotografias sobre o tema foi Katie Joy Crawford. Suas fotografias são parte de uma série de 12 peças intituladas “*My Anxious Heart*” com foco na ansiedade e da depressão (Figuras 13 e 14). Em um email para o Huffington Post em 2015, disse

Quero que as fotos e os textos que as acompanham comecem a expressar a presença constante e avassaladora da ansiedade. Não é sempre uma coisa apavorante, não é sempre algo



forte ou intenso, mas é algo que está sempre por perto. (HOLMES, 2015)

Figura 13 - My anxious heart, Katie Joy Crawford (2015)



Fonte: <https://katiejoycrawford.wordpress.com/2015/05/12/my-anxious-heart/>

Figura 14 - My anxious heart, Katie Joy Crawford (2015)



Fonte: <https://katiejoycrawford.wordpress.com/2015/05/12/my-anxious-heart/>

Contudo, em se tratando de representações de saúde mental nos tempos atuais, não se pode esquecer de mencionar a grande artista Yayoi Kusama (1929-). Dentre as suas obras, encontram-se pinturas, esculturas, instalações, construções cromáticas e, a maioria delas, envolvendo pontos (Figura 15).

Figura 15 - Spirits of the pumpkins descended into the heavens, Yayoi Kusama (2017)



Fonte: <https://nga.gov.au/kusama/>



Mas por quê? Desde criança, Yayoi demonstrou um comportamento alterado, que mais tarde foi identificado como uma série de transtornos causados por traumas repetidos. Em 1975, por vontade própria, a artista se internou em uma clínica de cuidados psiquiátricos em Tóquio, onde ela possui o próprio estúdio e frequenta diariamente.

Yayoi Kusama é um dos muitos casos do mundo criativo onde não nos é permitido separar as suas criações da sua doença mental. A literatura científica tenta elucidar e compreender estes casos. (JACINTO, 2017)

Yayoi tem como objetivo no seu trabalho a anulação do seu eu. Isso significa dar lugar à obra e não ao indivíduo; como a própria artista menciona, seus pontos não servem outro propósito que não o de minimizar os ruídos em sua cabeça.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável a relação entre a saúde mental e as expressões artísticas. Quando se cria algo, cria-se um reflexo de quem criou, por isso a relação é tão óbvia e presente, uma vez que identificada.

A evolução do conceito e da visão de saúde mental trabalhou positivamente para as análises críticas sobre os mais diversos tipos de expressão artística. Vemos essa evolução nos poemas de Sylvia Plath e de Álvares de Azevedo, nas pinturas e desenhos de artistas não conhecidos fora da internet. Artistas não negam mais essa parte inerente a eles, mas a abraçam e incorporam em suas obras.

REFERÊNCIAS

ANSPACH, S. Arte, cura, loucura: uma trajetória rumo a identidade individuada. São Paulo: Annablume, 2000.

DINIZ, D. A casa dos mortos: do poema ao filme. Revista Trama Interdisciplinar, São Paulo, 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HSsTavWJdQ0>>. Acesso em: 03 jun. 2020.

FOUCAULT, M. História da loucura na idade clássica. 8. ed. São Paulo, SP, Perspectiva, 2005.

FRAYZE-PEREIRA, J. A. Arte, dor – inquietudes entre estética e psicanálise, São Paulo, 2006

Freud e a arte. Revista Cult. São Paulo, 2006. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/freud-e-a-arte/> Acesso em: 15 jul. 2020.

FUKS, R. Yayoi Kusama: Artista plástica japonesa. In: Ebiografia. [S. l.], 20 mar. 2020. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/yayoi_kusama/>. Acesso em: 15 jul. 2020.

GOGH, V. v. Cartas a Theo. Porto Alegre, RS: L&PM, 2001.

HOLMES, L. Esta série de fotos espantosas mostra como é a sensação de ter transtorno de ansiedade. Huffpost US, [S. l.], 7 jun. 2015. Disponível em: <https://www.huffpostbrasil.com/2015/06/07/esta-serie-de-fotos-espantosas-mostra-como-e-a-sensacao-de-ter-t_n_7523420.html>. Acesso em: 15 jul. 2020.



JACINTO, J. Os sintomáticos pontos de Yayoi Kusama. *Comunidade, Cultura e Arte*, [S. l.], p. 26, 20 out. 2017. Disponível em: <<https://www.comunidadeculturaearte.com/para-editar-os-sintomaticos-pontos-de-kusama/>>. Acesso em: 15 jul. 2020.

JUNG, C.G. *Tipos psicológicos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1991

MELO, W. *Nise da Silveira*. Rio de Janeiro: Imago, 2001.

NISE: o coração da loucura. Direção de Roberto Berliner. Produção de Lorena Bondarovsky, Rodrigo Letier. Rio de Janeiro, 2016. Color.

A casa dos mortos. Direção de Débora Diniz. Produção: Fabiana Paranhos (direção), Andréa Sugai, Kátia Soares Braga, Livia Barbosa, Malu Fontes. [Brasília: *Imagens Livres*], 2009. Color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=noZXWFxdtNI>





Sobrevivência: a pré-história por meio da cerâmica

Cristielle Luise Rodrigues Silva

Guilherme Centeno Roberts

Ana Lúcia Oderich

RESUMO:

Este artigo disserta sobre o uso da cerâmica e sua finalidade no período pré-histórico. A partir do estudo dos métodos clássicos de produção de utensílios em argila e seguindo a metodologia de Projeto de Produto proposta por Bonsiepe (1983) foram confeccionados três vasos de argila cerâmica, cada um representando um período da pré-história: Paleolítico, Neolítico e Idade dos Metais. Cada peça é identificada por sua etiqueta com estampas próprias, cujas tags, quando escaneadas, levam à uma galeria de imagens com artefatos, reverenciando sua sobrevivência através do tempo, segundo moldes do método Warburg de Atlas Mnemosynes. Aqui a Realidade Aumentada é utilizada para propor essa sobrevivência, relacionando as imagens e buscando inspirações para o projeto de design.

1. INTRODUÇÃO

Numa Era em que os hominídeos e a natureza eram mais próximos, esta foi temida, venerada e respeitada como uma poderosa divindade. Por meio da cerâmica, um dos poucos materiais que sobreviveram ao tempo, podemos pensar sobre a história de nossos antepassados. Arqueólogos puderam fazer consideráveis investigações na busca de identificar e explicar o modo de vida de nossas civilizações ancestrais. De uso cotidiano ou ritualístico, a cerâmica era confeccionada de maneira objetiva.

Os artefatos que entraram para o hall da pré-história da arte eram, de um modo geral, ornamentados com diversos tipos de representações gráficas que ilustravam o cotidiano real ou mitológico daquele período (animais, caça, plantio, colheita, etc.), assim como, também, grafismos abstratos.

É evidente que durante a Pré-História, o primeiro objetivo era a sobrevivência do grupo, lembrando que, para eles, isto perpassa os rituais. Assim é possível, a partir deste relato, compreender a ligação entre esses seres primitivos e desenvolvimento de Produto. Esta se dá pelo somatório de todos os artefatos que descobrimos, manipulamos e, por fim, inventamos. A cada mudança na estrutura de comportamento de uma civilização percebemos que materiais e métodos também são incorporados no cotidiano e, ao mesmo tempo, contribuem para alterar a estrutura desses comportamentos. Assim como os alimentos, os materiais sempre acompanharam aqueles seres ao longo de sua história evolutiva: quanto mais avançada a civilização, mais estratégicos os materiais à sua disposição e mais elaborados e eficientes os artefatos e equipamentos produzidos.

[...] do mesmo modo que fazem os mamíferos da ordem Primata e fizeram os seus ancestrais hominídeos, o ser humano ainda coleta e adapta coisas naturais. Ao agir assim, ele faz

objetos, ou seja, aquelas coisas coletadas diretamente da Natureza que, sem qualquer tipo de intervenção humana, são tomadas para um dado uso. Esses são os ‘objetos-toscós’; Há uma outra classe, denominado ‘objeto-rústico’, que agrupa artefatos que sofreram simples intervenção do trabalho humano, fosse para demonstrar posse, procedência ou para valorizar a aparência original do objeto de uma dada região, comunidade ou país. Houve um tempo na História em que o ser humano só possuía objetos.” (GOMES, 2011, p. 10)

Inicialmente, é importante situar Warburg nessa trajetória, pensando a pré-história e seus artefatos a partir do anacronismo e da sobrevivência da imagem. Na sequência, percebemos que é interessante abordar a relação Seres Humanos Primitivos/Materiais, a partir de uma breve descrição geral da Pré-História, dos seus períodos (Paleolítico, Neolítico e Idade dos Metais) e das suas principais realizações, seguindo por um curto relato sobre a história da cerâmica. Por fim, apresentamos o projeto desenvolvido para História da Arte I, com orientação da Professora Ana Lúcia Oderich no contexto da disciplina Tridimensional II. A projeção segue a metodologia projetual proposta por Bonsiepe (1983).

2 O ATLAS MNEMOSYNE DE WARBURG

Contrário de fazer da história uma narrativa linear, a proposta do trabalho proposto pela professora Débora Aita Gasparetto, em História da Arte I, é fazer dela uma constelação. Para isso, utilizamos o método do historiador da arte e teórico alemão Aby Warburg (1866-1929).

Quando morreu, Warburg deixou inacabado um de seus maiores projetos, o Atlas Mnemosyne, atualmente presente no Instituto Warburg em Londres. Aquele trabalho, composto por 79 pranchas e contendo mais de 1.000 reproduções de obras de arte, desenhos, esquemas, recortes de livros e de jornais, constituiu-se em uma investigação imagética dos temas que compuseram o interesse do pesquisador durante toda sua vida: a Ninfa, o Renascimento da Antiguidade pagã, a morte de Orfeu, a melancolia, a astrologia, o retrato do burguês fiorentino, os gestos e a migração das formas.

A partir do Dossiê Warburg, organizado por Bartholomeu (2009), compreende-se que o pensamento de Warburg nunca cessou de colocar a história da arte em movimento, desenvolvendo assim, uma teoria sobre a história baseada em uma temporalidade não linear, em que as imagens, portadoras de uma memória coletiva, romperam com o *continuum* (espaço-tempo) da história, traçando pontes entre o passado e o presente.

Mnemosine, entretanto, é algo mais do que uma orquestração, mais ou menos estruturada, dos motivos que guiaram a busca de Warburg durante anos. Ele a definiu uma vez, de maneira um tanto enigmática, como ‘uma história das fantasias’ para pessoas verdadeiramente adultas. Se considerarmos a função que ele atribuía à imagem como órgão da memória social e engrama das tensões espirituais de uma



cultura, compreendemos o que ele quis dizer: seu 'atlas' era uma espécie de gigantesco condensador recolhendo todas as correntes energéticas que tinham animado e animavam ainda a memória da Europa, tomando corpo em suas 'fantasias'. (AGAMBEN, 2009, p. 137).

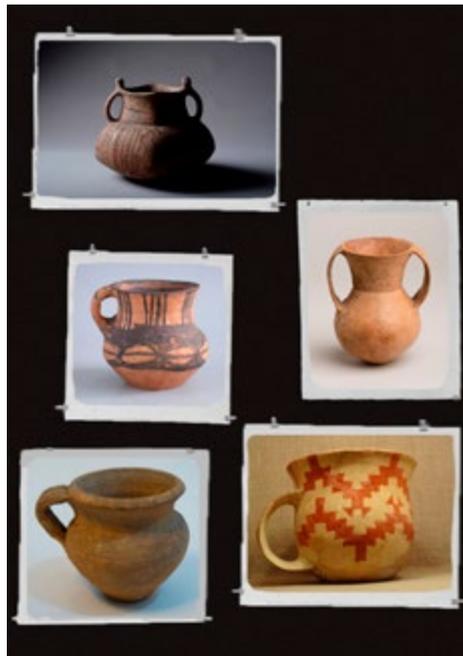
O atlas de Warburg, passa então a ser entendido como um trabalho de montagem, em que são justapostas imagens de tempos distintos, onde as conexões se dão não por similaridade, mas por um nexó secreto que Warburg chamou de *Nachleben*, termo que indica uma vista póstuma das imagens, fantasmas, e que foi traduzido por Georges Didi-Huberman como sobrevivência.

Neste âmbito, foi realizado uma singela coletânea de imagens mostrando a sobrevivência e modificações dos vasos cerâmicos nos períodos Paleolítico, Neolítico e Idade dos Metais, conforme figuras 01, 02 e 03. No entanto, ao invés de organizar as imagens de modo anacrônico, como o autor propõe, ou a partir da sobrevivência das formas, preferimos organizar as pranchas por imagens de cerâmicas de cada período. Isso para facilitar a elaboração de cerâmicas inspiradas em cada um desses períodos. Assim, o anacronismo fica atrelado ao projeto em si, que leva essas pranchas ao usuário das cerâmicas projetadas, por meio da realidade aumentada, criando uma conexão com a História da Arte.

Figura 01 - Atlas período Paleolítico



Figura 02 - Atlas período Neolítico



Fonte autores, 2019

Figura 03 - Atlas Idade dos Metais



Fonte autores, 2019

Como os Atlas Mnemosynes exigem um conhecimento filosófico, histórico e antropológico, conforme aponta Didi-Huberman (2013), foi preciso buscar outras referências para o projeto prático aqui proposto. Para suprir as referências históricas, para além da imagem, buscamos compreender os períodos da pré-história e também algumas técnicas utilizadas em cada período, com foco na cerâmica. Gombrich (2006) ao discorrer sobre os “estranhos primórdios” alerta que por mais primitiva que seja a arte, os artífices tribais tinham espantoso domínio técnico e “em certas partes do mundo, os artistas primitivos desenvolveram elabora-



dos sistemas para representar, desse modo ornamental, as diversas figuras e totens de seus mitos”(GOMBRICH, 2006, p. 44).

3. PRÉ HISTÓRIA

3.1 COMPREENSÃO DO PERÍODO

Por uma convenção, historiadores e antropólogos compreendem a Pré-História como o período que vai desde o surgimento do ser humano (cerca três milhões de anos a.C.) até a invenção da escrita (cerca de quatro mil anos a.C.). Mesmo na falta de documentos, é possível reconstruir o passado com estudos de fósseis, artefatos, pinturas rupestres etc. Conforme Proença (2002) a Pré-História é dividida em três períodos significativos: Paleolítico Inferior (cerca de 500 000 a.C), Paleolítico Superior (aproximadamente 30 000 a.C) e Neolítico (por volta do ano 10 000 a.C).

Strickland (2004) traz sua impressão sobre o início dessa jornada da arte na pré-história, ajudando a compreender o que era a arte daquele período:

Os primeiros objetos artísticos não foram criados para adornar o corpo ou para decorar cavernas, mas como tentativa de controlar ou aplacar as forças da natureza. Os símbolos de animais e de pessoas tinham significação sobrenatural e poderes mágicos”(STRICKLAND, 2004, p. 04)

É importante pontuar três momentos nesse longo período, dois deles vinculados à idade da pedra, Paleolítico, ou idade da Pedra Lascada e Neolítico, ou idade da Pedra Polida, e o terceiro deles a Idade dos Metais. Isso para levantar o período anterior à Era da Argila, o período em que se consagrava e o período posterior, com o advento de outras matérias na sua composição. A Idade dos Metais já faz parte do que denomina-se Proto-História, pois coincide com a entre a pré-história e a história, sua principal característica é a substituição da pedra pelo metal. Assim, é possível que as “Idades” são assim nominadas conforme os materiais disponíveis em cada período.

3.2 IDADE DA PEDRA: Paleolítico ou Idade da Pedra Lascada

Podemos dizer, conforme Navarro (2006) que foi nesse período que surgiram os primeiros utensílios produzidos pelo homem, cerca de 700.000 e 600.000 A.C.). O período Paleolítico é subdividido em três partes, cada parte correspondendo a um avanço tecnológico no trabalho com a pedra. Achados pertencentes a sítios arqueológicos da África, da China e do sudeste asiático revelam que os *Australoptecus* foram os primeiros a desenvolverem a técnica de manejo das pedras, seguidos pelo *Homo Erectus* que ampliaram as técnicas do entalhe para a produção de machados futuramente. As superfícies amoladas desses machados eram obtidas chocando as pedras umas contra as outras, técnica que posteriormente foi aperfeiçoada pelo uso de madeira e ossos de animais como ins-



trumentos de entalhe.

Logo, com a técnica de entalhe das pedras, tornou-se possível a produção de artefatos mais elaborados como instrumentos para raspar, pontas e lâminas cortantes a partir de pequenas lascas de pedra e de facas feitas de lascas de sílex, ilustrado na (Figura 04). Esses novos instrumentos tinham como função a caça de animais, separação da carne para alimentação e da pele e osso para a produção de artefatos domésticos, assim como vestimentas, agora necessárias devido à quarta glaciação da terra.

Figura 04 - Lascas de Sílex



Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Artefactos-de-pedra-lascada-nucleos-prismaticos-de-pequenas-laminas-a-e-lamelas-b_fig_289460607

A partir da demanda, neste cenário surgiram produtos como agulhas, buris, pás e enxadas, auxiliando na produção de vestimentas e moradias. Nesse período o ser humano começava a sair das cavernas. Conforme Navarro (2006, p. 03): “as pedras passaram a ser fontes de matérias-primas para o mobiliário e outras peças que representavam status superior ou imitavam formas humanas”.

Em termos de esculturas, uma série de vênus é esculpida nesse período, uma das mais famosas delas é a Vênus de Willendorf (Figura 05). Proença (2002) destaca que nesse período nota-se uma ausência de figuras masculinas

Figura 05 - Vênus de Willendorf, calcário oolítico, colorido com ocre vermelho (entre 24 000 e 22 000 a.C)



Fongte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Estatuetas_de_V%C3%AAnus#/media/Ficheiro:Venus_von_Willendorf_01.jpg



3.3 IDADE DA PEDRA: Neolítico ou Idade da Pedra Polida

Entre 10.000 e 4.000 AC., os instrumentos eram feitos de pedra polida, daí temos o nome. Na (Figura 06) é possível visualizar alguns artefatos do Neolítico. É neste momento que acontece a “Revolução Verde”, com a descoberta da agricultura. Com este domínio, o ser humano muda radicalmente seu estilo de vida. Agora, produtor de seu próprio alimento, deixa de ser nômade para fixar-se à terra, tornando-se sedentário. Nos estágios finais deste período a argila foi fonte predominante de matéria-prima para várias funções na sociedade neolítica, levando alguns estudiosos a denominarem esse período como a Era da Argila.

Figura 06 - Artefatos do Neolítico



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Neol%C3%ADtico#/media/Ficheiro:N%C3%A9olithique_0001.jpg

Navarro (2006) demonstra que a construção de moradias nesse período apresentou grandes inovações, a argila era usada para reforçar resíduos vegetais. Com disponibilidade territorial, era fácil para os hominídeos do Neolítico construir suas moradias sobre as rochas sólidas, distante da ação das águas de rios e lagos. Alguns instrumentos e vasilhames, provavelmente, foram criados para o trabalho duro no solo (escavações) e para transportá-los e misturá-los com água.

(...)Esses materiais de construção fazem parte da estratégia de construção do homem do Neolítico. Nesse grupo de materiais estão incluídos madeira e restos vegetais encontrados no ambiente, como gramíneas existentes em solos encharcados que podem ter sido acidental ou intencionalmente incorporados à argila de construção, e materiais vegetais que foram cultivados pelo Homem como o trigo. (Stevanovic *apud* Navarro, 1997)



O Neolítico é um período de sedentarização, nesse sentido, Denis (2008) acrescenta:

As primeiras aldeias são criadas próximas a rios, de modo a usufruir da terra fértil (onde eram colocadas sementes para plantio) e água para homens e animais. Também neste período começa a domesticação de animais (cabra, boi, cão etc.)

Pode-se dizer que os primeiros arquitetos da história estão concentrados nesse período que tem grandes monumentos, com *Stonehenge*, localizado na Inglaterra. Pode-se perceber a relação dessas construções com rituais de celebração, como adoração ao sol, por exemplo, no caso dessa estrutura de pedras. Nesse período, o ser humano começa a enterrar os corpos dos mortos e rituais de passagem ganham importância na rotina daqueles seres.

Naquele momento também foi desenvolvida uma gama de cerâmicas. A (Figura 07) é uma peça encontrada no contexto da China Neolítica. Pode-se perceber a partir de Proença (2002) que na cerâmica já havia uma preocupação com o belo, para além da sua simples utilidade.

Figura 07 - Jarro do período neolítico (ca. 6500-1500ac)



[https://www.wikiwand.com/pt/Neol%C3%ADtico_\(China\)](https://www.wikiwand.com/pt/Neol%C3%ADtico_(China))

A referida autora cita a (Figura 08) como um exemplo de beleza, bem como comenta o uso de materiais como metal em seus trabalhos. Essa imagem demonstra que com o uso do ferro, abrem-se outras possibilidades e técnicas.



Figura 08 - Ânfora em cerâmica



Fonte: <https://docplayer.com.br/47177508-Pre-historia-introducao.html>

Em relação à pintura nota-se que o modo de desenhar e pintar também foi alterado, seja pela mudança na temática, um reflexo do novo modo de vida coletiva, seja em função da ideia de movimento que as pinturas rupestres passaram a apresentar. Ainda as composições foram sendo reduzidas à poucas linhas e traços bastante simples, o que mais tarde ganharia ainda mais simplificação e geraria o indício da escrita pictográfica (PROENÇA, 2002).

3.4 IDADE DOS METAIS

Navarro (2006) situa o início da Idade dos Metais por volta de 4.500/4.000 A.C.. Este é o período que antecede a invenção da escrita, momento onde os artefatos de pedra passaram a ficar escassos em sítios arqueológicos ainda no período que poderia ser considerado como Neolítico, no entanto, outros autores determinam o início dessa Era bem antes, a partir da análise de marcas em ossos feitas por metais. O período é dividido entre Período Calcolítico e Eras do Bronze; Idade do Ferro e Do Fim da Idade do Ferro ao Início da Era Moderna: A Idade do Aço.

A princípio o cobre, por ser muito maleável, era moldado a frio [...]. Tempos depois os metais passaram a ser aquecidos [...]. Entre os metais, o ferro foi o mais difícil de manusear [...]. Em razão de sua durabilidade e flexibilidade, ele foi capaz de substituir os outros metais na confecção de numerosos artigos. (BRAICK; MOTA, 2010, p. 25).

4. CERÂMICA

É importante mencionar que segundo Chiti (1971), mais ou menos há 15.000 anos o homem vem trabalhando com cerâmica. Cooper (2004) apresenta duas hipóteses: a 1ª teoria sobre a descoberta de que o fogo dava resistência à argila foi a partir da observação da terra abaixo das fogueiras que passava de argila para cerâmica com o uso deste espaço no passar do tempo; já, a 2ª teoria foi a de que se recobria os cestos com argila úmida para impermeabilizá-los e quando estes cestos se secavam, podiam conter fogo a argila sofria a ação do fogo transformando-se em cerâmica.



Existem duas técnicas principais conhecidas que eram utilizadas para a criação de peças de argila na pré-história, o método de enrolamento e paddling, apresentados nas figuras 02 e 03, respectivamente. O enrolamento se baseia em formar a base da peça e, a partir disso, criar rolos de argila que juntos formarão as paredes da cerâmica.

Já, a técnica de Paddling consiste na formação grosseira do formato desejado da cerâmica, em seguida a utilização de um pedaço plano de madeira ou pedra para pressionar a parte exterior enquanto é dada a força necessária pela parte interna para dar a grossura desejada e alisar a peça e fazer uma contra pressão.

Para a decoração da cerâmica, é necessário que elas estejam mais firmes ou, inclusive, razoavelmente secas, assim é possível a utilização de ferramentas para desenhar na peça. Antigamente os desenhos e entalhes eram feitos com as unhas, gravetos, conchas, pedras, tudo que pudesse ser usado como uma espécie de coifa.

O cozimento da cerâmica era feito de forma inteligente, isso porque as técnicas foram sendo aprofundadas. Acabado de modelar, as peças eram deixadas ao lado de uma fogueira para secar superficialmente, depois que essa fogueira apagava, as peças eram postas em cima da brasa e construído um cone de gravetos ao redor para se iniciar uma nova chama. Assim as peças ficavam dentro da fogueira, o que evitava a mudança repentina de temperatura, com ventos e afins, o que poderia danificar a argila.

Mesmo que de modo breve, esse estudo teórico inicial contribuiu para a projeção do trabalho realizado unindo as duas disciplinas: História da Arte e Tridimensional II. Para o projeto foi escolhido o método do enrolamento, visto que ele apresenta uma cobertura maior da técnica e necessita de menos habilidade motriz para sua execução. Os três vasos possuem características físicas que demonstram a época que ele representa junto à estampa que levam o espectador a uma coletânea de peças de cerâmica do período condizente.

5. O PROJETO E A METODOLOGIA

Para o presente trabalho se fez uso da metodologia projetual de Gui Bonsiepe (1983), que defende que o desenhista projetual deve ter uma liberdade relativa na seleção de alternativas para o seu projeto. Sendo assim, Bonsiepe somente sugere as propostas por ele utilizadas, que poderão ser selecionadas para o desenvolvimento de outros novos produtos. Desta forma, após da problematização do trabalho e da lista de verificação, foi feita uma série de análise sobre o produto a ser produzido.

Análise Diacrônica: Foram feitas pesquisas imagéticas divididas por períodos com a finalidade de observar a forma da cerâmica mudando de acordo com a necessidade, segue alguns exemplos (Figura 09):



Figura 09 - Análise Diacrônica



Fonte: Composição realizada pelos autores

Análise Sincrônica: A pesquisa por material e mercado foi basal, visto que temos um material disponível, a argila, e que não pretendemos vender, a pesquisa de mercado não foi necessária.

Análise Estrutural: A análise estrutural foi baseada nos artefatos pesquisado, percebendo-se que eles são compostos de uma só peça, possuindo uma tampa em algumas ocasiões.

Análise Funcional: Tendo em vista que esse produto serve apenas para decoração, a macroanálise não foi realizada de forma profunda. Já a microanálise foi feita com mais minúcias, pois temos como objetivo imitar a estética da época por meio da forma como a peça é feita e o que ela possui como adorno, ou se não possui nenhum.

Análise Morfológica: A estrutura do produto foi estudada juntamente com a forma que ele era feito nos períodos pré-históricos. Sua forma, seguindo sua função, é simples e fica gradualmente complexa conforme avançamos no tempo, possuindo cada vez mais texturas e adornos.

Lista de Requisitos: O produto deve seguir duas regras básicas, remeter sua função por meio da forma e representar a época que a peça foi destinada por meio de seu formato e superfície.

Hierarquização de Requisitos: O objetivo estético principal nesse trabalho é representar o período proposto para a peça, após atingirmos esse requisito, é posto como objetivo a representação de sua função por meio da forma.

Do Anteprojeto/Geração de Alternativas: O método de *Brainstorming* foi utilizado para a geração de alternativas desse projeto, um pouco desse processo está nas (Figuras 10 e 11). Os integrantes discutiram sobre os requisitos e estética ideal das peças, após isso, cada um produziu esboços de suas ideias e às juntaram para descartar, unir e melhorar as ideias.



Figura 10 e 11



Fonte: Autores, 2019

Com a técnica de nossos ancestrais, elaboramos um jogo de vasos com estampas do período (Figura 12). Cada produto recebera uma etiqueta, cujo tag – pode ser vista nas (Figuras 13, 14 e 15) – poderá ser escaneado por um aplicativo de celular levando a uma pequena galeria que segue os conceitos de um Atlas de Mnemosyne com imagens de vasos da pré-história.

A técnica escolhida para a produção é de enrolamento, uma maneira mais simples de criação desse tipo de peça de argila. O método de construção é ilustrado em um vídeo, que mostra a produção dessas peças completamente feitas à mão.

Para o design dos vasos foram feitos diversos esboços visando fazer uma releitura do que foi criado ao mesmo tempo que representar a utilidade desses utensílios na época. Também foi levado em conta na forma da cerâmica, o período que ela está representando, para que essa informação não seja apenas escrita, mas sim uma característica visual do trabalho. Ademais, cada período será representado pela sua função, o vaso do período Paleolítico tendo uma abertura mais fina, sendo utilizado para o transporte de água, o Neolítico com abertura maior para o estoque de alimentos e por fim o da Idade dos Metais tendo alças, sendo mais requintado e apresentando mais ornamentos.

A queima dos vasos é feita em um forno, visto que para a uma queima tal qual na antiguidade precisaríamos de semanas ou arriscar o projeto por ser um método mais instável, podendo gerar rachaduras.



Figura 12 - Processo de confecção dos vasos



Fonte: Autores, 2019

Figura 13, 14 e 15 - Tags elaboradas como disparador para o conteúdo em realidade aumentada



Fonte: Autores, 2019

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho foi possível observar que no início da pré-história foram criadas ferramentas básicas, mas para época foram grandes avanços para a evolução do ser humano. No período Paleolítico se encontram fragmentos de utensílios e armas primitivas, mas por conta de serem nômades, essas ferramentas eram pequenas, e o uso de materiais frágeis e quebradiços era menor, porém existente. No período Neolítico, onde a humanidade domina a agricultura e se torna sedentária e então, com o uso da argila como matéria prima, dão origem a uma vasta gama de cerâmicas. Mas foi na Idade dos Metais onde o que já havia sido inventado foi realmente refinado junto com novas criações.

Algumas dessas tecnologias não são mais utilizadas, e outras adquiriram funções completamente diferentes de quando foram criadas, mas muitas foram aprimoradas e permanecem em nosso meio. Os vasos cerâmicos foram adquirindo formas diferentes e mais expressivas, pinturas, ranhuras e texturas, gravando em sí, o reflexo do período em que fora produzida. A cerâmica além de sua utilização como matéria-prima constituinte de diversos instrumentos domésticos, da construção civil e como material plástico nas mãos dos artistas, é também utilizada na no âmbito da tecnologia de ponta.

Com isso, integramos a funcionalidade deste material nos dias de hoje com a utilidade do passado na produção de um jogo de vasos, cada qual representando um período. Por meio de um aplicativo de celular será possível escanear suas estampas que levarão o espectador a um Atlas de Mnemosyne, permitindo uma viagem pelos utensílios de nossa antiga civilização.



REFERÊNCIAS

- BARTHOLOMEU, Cezar. dossie Aby Warburg. Disponível em: <https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/ae22_dossie_Cezar-Bartholomeu_Aby-Warburg_Giorgio-Agamben1.pdf> Acesso em: 20 de novembro de 2019.
- BRAICK, Patrícia Ramos; MOTA, Myriam Becho. História das cavernas ao terceiro milênio. 2. ed. São Paulo: Moderna, 2010.
- CHITI, Jorge Fernandez. Curso Práctico de Cerámica. Tomo 2. Buenos Aires. Ed. Corderhuasi. 1971.
- COOPER, Emmanuel. História de la cerámica. Planeta DeAgostini Profesional y Formación S.L. Bracelona. 2004
- DENIS, Léon. Educação primitiva. 2008. Disponível em: <http://www.pedagogiaespirita.org/escola_virtual/pedagogia/educacao_primitiva.html> Acesso em: 20 de novembro de 2019.
- GOMBRICH, Ernst Hans. A História da Arte.4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988.
- GOMES, Luiz Antônio Vidal de Negreiros. Criatividade & Design: um livro de Desenho Industrial para o projeto de produto. Porto Alegre: sCHDs, 2011.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. A imagem sobrevivente: História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto / Museu de Arte do Rio de Janeiro, 2013b.
- JANSON, H.W.; JANSON, Anthony F. Iniciação à História da Arte.2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- PRIMITIVE Technology. Cerâmica e Forno. Produção: John Plant. Youtube, 2017 Disponível em: <https://youtu.be/_YDuLCIzbN4> Acesso em: 05 de outubro de 2019.
- PROENÇA, Graça. História da Arte. São Paulo: Editora Afiliada, 2002.
- NAVARRO, R.F. A Evolução dos Materiais. Parte1: da Pré-história ao Início da Era Moderna. Revista Eletrônica de Materiais e Processos/ ISSN 1809-8797/ v. 1, 1 (2006)01-11. Disponível em: <https://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/32246.pdf>. Acesso em: 05 de outubro de 2019.
- SAMAIN, Etienne. As “Mnemosyne(s)” de Aby Warburg Entre Antropologia, Imagens e Arte. In Revista Poiésis, n 17, p. 29-51, Jul. de 2011.
- STEVANOVIC, M. J. of Anthropological Archaeology, 16, 334-395 (1997).
- STRICKLAND, Carol. Arte Comentada da pré-história ao Pós-Moderno. Rio de Janeiro, Editora Ediouro, 2004



Design da identidade visual da banda musical “EGIPHANY” inspirada na Arte Egípcia

*Fellipe Dalcin
Gabriel Da Cás
João Marco Abreu Christo
Luckas Holkem
Samuel Bastianello*

RESUMO:

Esse texto apresenta os processos de produção da identidade visual da banda Egiphany de Santa Maria, Rio Grande do Sul que possui o estilo “New Folk” com influência no rock dos anos 1960/70. O projeto se refere à criação da identidade visual de uma banda baseado nos movimentos artísticos da antiguidade e foi proposto em uma aula da disciplina de História da Arte I, em 2016. Para compor as referências visuais da banda, inicialmente é preciso reconhecer o movimento artístico, remontar às imagens da época e o modo como sobrevivem e podem continuar sobrevivendo ao tempo, por meio do design. Como resultado são apresentados os processos e conteúdos gerados para atender ao briefing inicial.

1. INTRODUÇÃO

O projeto proposto em uma aula da disciplina de História da Arte I consiste na criação da identidade visual de uma banda musical de estilo “New Folk” com influência do rock dos anos 60/70. Para esta criação foram sorteados movimentos artísticos de diferentes épocas e regiões, estudados no contexto da disciplina, os quais seriam parte da influência para a identidade da banda. O movimento sorteado em sala de aula foi o movimento egípcio, o qual se criou rumo e limitações para o desenvolvimento do projeto.

Através dos conhecimentos adquiridos durante as aulas de História da Arte sobre o Antigo Egito, os filmes “O Príncipe do Egito” (1998) e “Deuses do Egito” (2016), o jogo digital “Age of Mythology” (2002), entre outros, foi possível conectar referências para a projeção de uma identidade visual inovadora que consiste em elementos da antiguidade e elementos digitais sendo utilizados em conjunto.

1.1. A banda

A partir do briefing também foi criada a banda. Egiphany foi fundada em 2015 na cidade de Santa Maria, centro do estado do Rio Grande do Sul, e está em atividade até hoje. A banda é constituída por um guitarrista/vocalista (Jesus Abreu Christo), um baixista (Gabriel da Paz) e um baterista (Fellipe Radamés), sendo conhecida pelo seu gênero diferenciado trazendo a combinação de estilos musicais “New Folk” e rock dos anos 1960/70 com as artes do Antigo Egito.

Assim como na palavra em inglês “Epyphany” que significa a sensação profunda de realização, no sentido de compreender a essência das coisas, a banda faz a fusão de duas palavras para for-



mar o seu nome, *Egypt* e *Epiphany*, formando a banda *Egiphany*. Por ser composta por integrantes da Geração Digital, ou seja, nascidos em meio à crescente tecnologia digital (1990-atualmente), a banda buscou a sua divulgação por meios de comunicações virtuais (smartphones, computadores, etc.) que abrangem todas as regiões do planeta pelo fato da banda ter apenas músicas em inglês com o intuito de ser universal.

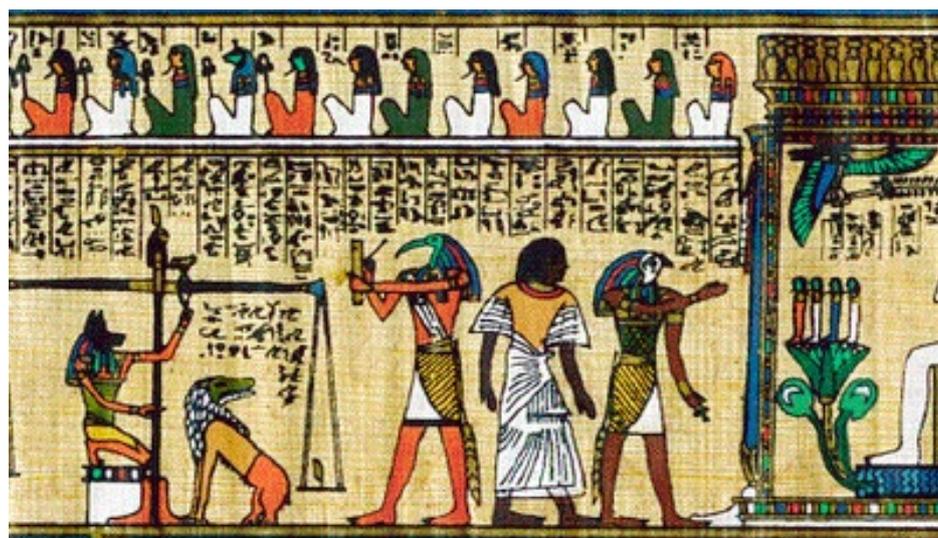
Além disso, como os integrantes possuem em média 20 anos, a preocupação com o meio ambiente acaba se tornando um ponto importante para o uso de tecnologias digitais ao invés de produtos físicos como é o exemplo de seu álbum (*Ankh*) onde só é possível adquiri-lo digitalmente reduzindo o gasto e o descarte de materiais.

2. O MOVIMENTO ARTÍSTICO

A arte egípcia condiz com a arte desenvolvida e aplicada pelo Antigo Egito, localizada do Vale do Rio Nilo, no norte da África. A parte desta arte que mais se destaca é referente às crenças de seu povo, a mitologia e a religião. Normalmente, os modos de expressão artística egípcios revelam referência a alguma divindade. “Os textos egípcios mencionam tantos deuses que seria impossível contá-los. Esses deuses são aspectos da infinitude do Criador, ‘o Culto’ (aquele cuja forma eterna é desconhecida)” (WILKINSON, P. & PHILLIP, N. p.224, 2007).

Os deuses egípcios, em muitas imagens são representados com o corpo de humano e a cabeça de algum animal sagrado (Figura 01), tendo alguma característica única, por exemplo: Satet, corpo de mulher e cabeça de antílope é a deusa protetora dos faraós.

Figura 01 - Pinturas egípcias representando deuses e faraós



Fonte: <https://arteeegipcia.wordpress.com/author/arteeegipcia/>

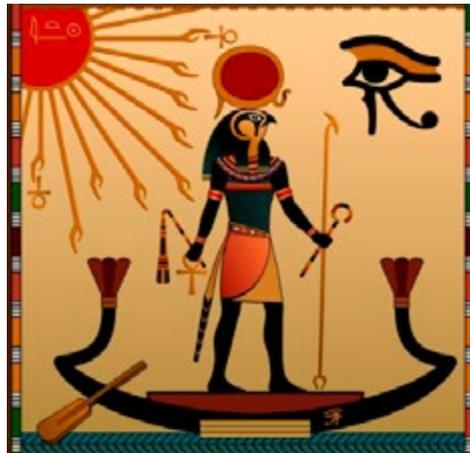


Os egípcios glorificavam o ouro e as pedras preciosas como sinônimas de poder e riqueza além das cores que eram utilizadas para representar estes poderes. Cada cor tinha sua característica

e era extraída de materiais específicos, exemplos disso é o amarelo extraído do óxido de ferro, utilizado para a representação da eternidade, do ouro e do sol, e o azul retirado da rocha lápis-lazúli e utilizado para simbolizar a criação, o céu e o Nilo.

Acreditavam que os deuses tinham ossos de ouro e cabelos de lápis-lazúli por isso na maioria das vezes eram representados utilizando esse par de cores. Além destas, outras expressões também existiam, como os três tipos de escrita egípcia, porém a mais importante era a hieroglífica. Esta era de cunho religioso, possuindo letras e símbolos que representavam ações “sagradas” como a vida, a morte, entre outras. Um exemplo é o caso de “Ankh”, símbolo que assemelha-se a uma cruz, com a haste superior vertical substituída por uma alça ovalada, significando a vida eterna ou a vida após a morte, ou ainda a chave da vida. Nas pinturas egípcias, este símbolo normalmente aparece com Anúbis (deus da morte), Rá (deus do sol) (Figura 02), Ísis (deusa da maternidade) entre outros de seus descendentes.

Figura 02 - O deus do sol, Rá, segurando a chave “Ankh” em sua mão direita



Fonte: <https://www.todamateria.com.br/ra-deus-do-sol/>

Figura 03 - Atlas Mnemosyne do projeto, prancha Ankh



Fonte: Autores



4. A IDENTIDADE VISUAL

A identidade visual é um dos pontos mais importantes a serem usados pelas empresas, bandas ou qualquer outro tipo de negócio que quer aumentar sua visualização no mercado. Ela permite que você tenha um reconhecimento visual, onde irão lembrar do seu negócio a partir de um logo, um rótulo, um pôster, uma camisa ou qualquer outro tipo de produto.

Existem várias partes de uma identidade visual dependendo de qual ramo o seu negócio está inserido, como no caso estamos falando sobre uma banda, têm-se partes específicas, por exemplo: Capa do álbum, poster, logo da banda, camisetas, bótons, infográfico explicativo, ícones para o site, entre outros.

5. OS EGÍPCIOS DA ERA DIGITAL

Como é possível perceber em muitos lugares como murais e programas de televisão, a arte e a mitologia egípcia ainda são estudadas e utilizadas até os dias atuais, principalmente em animações televisivas que fizeram parte da infância das pessoas que nasceram na era digital.

A partir de algumas reuniões do grupo reunido para o presente projeto foi possível fazer uma lista que selecionava produtos marcantes em sua vida que apresentavam características da arte do Antigo Egito. Com estas referências listadas, foi possível estudá-las, analisá-las e criar relações que compuseram a base de dados que precisávamos para começar a desenvolver a identidade visual da banda.

A partir dessa base de dados encontram-se os seguintes principais produtos: os filmes “*O Príncipe do Egito*” (1998) e “*Deuses do Egito*” (2016), as animações televisivas “*Yugioh!*” (1998) e “*Dragon Ball*” (1996) e o jogo digital “*Age of Mythology*” (2002) que apresentam alguma parte de suas histórias fortemente ligada com o Egito da antiguidade.

Figura 04 - Seleção de deuses do jogo “Age of Mythology”.



Disponível em: <http://aomld.webnode.com.br/gregos/nova%20civiliza%C3%A7%C3%A3o/>



O jogo “*Age of Mythology*” foi lançado em 2002 e é de uma série de jogos da *Ensemble Studios* que nos permite transitar entre as diferentes culturas da antiguidade escolhendo um “deus patrono” como mostra a Figura 04.

Figura 05 - As Relíquias do Milênio apresentadas pela animação “Yugioh!”



Fonte:<http://radiojhero.com/hikari/2015/11/hikari-especial-de-aniversario-j-hero-7-curiosidades-sobre-o-7-em-7-animes.html>

As Relíquias do Milênio (Figura 05) aparecem em toda a trama de *Yugioh!*. A história da animação é baseada em reencarnações dos faraós antigos que se conectam com as relíquias que estão espalhadas nos dias atuais. Todo esse estudo foi necessário para criação de uma identidade visual diferente e marcante que pode ser relacionada com a proposta que a banda quer transmitir sobre o “antigo” e o “novo” como veremos a seguir.

6. A BANDA EGIPHANY ENCONTRA O ANTIGO EGITO

Na banda Egiphany, desde seu nome, se caracteriza com o Antigo Egito e como os integrantes são nascidos em meio à Era Digital tinham a necessidade de divulgação, principalmente para pessoas da mesma faixa etária, por isso buscamos atingir o público-alvo com assuntos nostálgicos que teriam relação com o movimento egípcio como explicado ao longo do artigo. A parte da criação da identidade visual necessita de um preparo técnico, pois aí inicia-se a área de projetos, então, procurou-se um método onde o grupo melhor se adaptou para iniciar-se o desenvolvimento.

Para começar, visamos os produtos que causam maior impacto no público-alvo: a capa do disco e o pôster da banda (para ser divulgado de maneira virtual). A capa do álbum foi produzida com a intenção de fazer uma fusão entre o estilo “New Folk” e o movimento egípcio. Na foto, em meio a floresta, os integrantes



da banda usam as vestimentas clássicas do “rock independente” (camisa xadrez e calça jeans) e os filtros escuros que opacam a luz solar remetem ao estilo Indie “New Folk”.

Junto a isso vem a influência egípcia onde são as paletas de cores mais genéricas utilizadas no Antigo Egito. O amarelo aparece no nome da banda, no nome do álbum e na borda da capa, a cor remete ao ouro, ao sol e as riquezas que os egípcios possuíam. O azul representando a criação, o céu e o rio Nilo. Além disso, são utilizadas três cabeças de animais, uma em cada integrante da banda, fazendo referência a religião politeísta. As cabeças de falcão, chacal e crocodilo condizem, respectivamente, aos deuses Hórus (deus dos vivos), Anúbis (deus da morte e moribundos) e Sobek (deus das imensidades de benefícios que o rio Nilo pode dar).

Figura 06 - Capa do primeiro álbum da banda Egiphany: “Ankh”

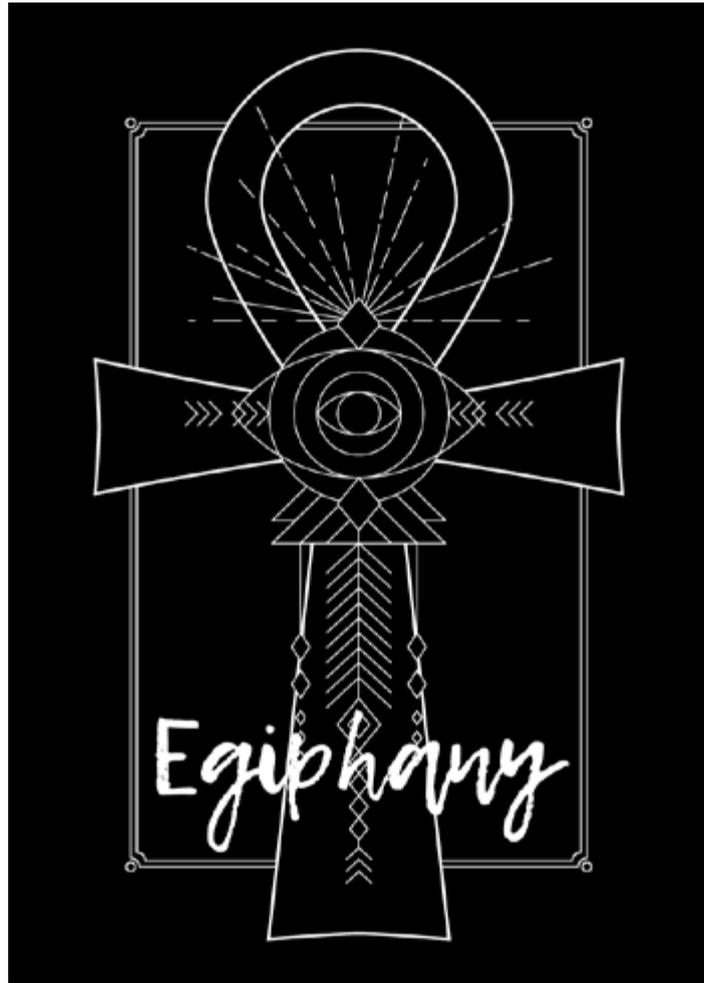


Fonte: Autores, 2016

A ilustração do poster (Figura 07) refere-se ao próprio nome do álbum e é concebido no contraste das cores preto e branco lembrando o que é clássico no contexto das bandas de rock das décadas de 1960 e 70. O desenho contém elementos da cultura egípcia, como a “Ankh”, o olho de Hórus na parte central da composição, representando poder e proteção, além de ser usado pelos egípcios como amuleto que traria força, vigor, segurança e saúde, o sol, nascendo acima do olho, representado por linhas não-contínuas. O sol é o símbolo de toda a imensidão da criação egípcia.



Figura 07 - Pôster virtual da banda Egiphany



Fonte: Autores, 2016

A (Figura 08) traz um exemplo de botão utilizando a mesma imagem do pôster, demonstrando a versatilidade que a composição do pôster pode trazer sendo facilmente adaptado para outros objetos de fácil propagação como canecas, chaveiros e copos.

Figura 08 - Bóton da banda Egiphany



Fonte: Autores, 2016



A principal intenção da capa do álbum é misturar imagem real com distintas ilustrações de cores atrativas e facilmente reconhecíveis é de provocar no público a relação entre os integrantes da banda e os animais utilizados para, futuramente, torná-los fa-

miliarizados com o conteúdo, para que assim, estes ícones sejam facilmente ligados à banda Egiphany.

Foram geradas ainda quatro camisetas, na primeira são utilizados o nome da banda e do álbum, as cores preto e amarelo queimado fazem com que a combinação de cores remeta a um egito mais místico, obscuro, repleto de lendas, pragas e cheio de riquezas como o ouro.

Figura 09 - Camiseta “Ankh” da banda Egiphany



Fonte: Autores, 2016

Para o desenvolvimento das outras camisetas, o ponto de partida foi a ideia do pôster, trazendo as clássicas camisetas pretas e brancas das bandas de rock dos anos 60 e 70, unindo a composição do pôster com a ilustração das cabeças dos animais da capa do álbum. Assim, relacionando diretamente os integrantes com as camisetas (Figura 10).

Figura 10 - Camisetas da banda Egiphany - Hórus, Anúbis e Sobek



Fonte: Autores, 2016

A fonte utilizada no nome da banda e do álbum é a fonte *Lemon Tuesday*, do designer Jovanny Lemonad . Ela leva a sensação de ser feito a mão devido a irregularidade dos traços trazendo, assim, a essência independente e jovem da banda.



Figura 11 - Egiphany: "Ankh" - escrito na fonte Lemon Tuesday

Egiphany
"Ankh"

Fonte: Autores, 2016

Com toda a influência egípcia e digital, para uma divulgação rápida e eficiente é necessário que a banda tenha seu próprio site na web. Para mostrar a conexão com a arte do Egito foi projetado um conjunto de ícones personalizados com o movimento artístico (Figura 12).

Figura 12 - Conjunto de Ícones



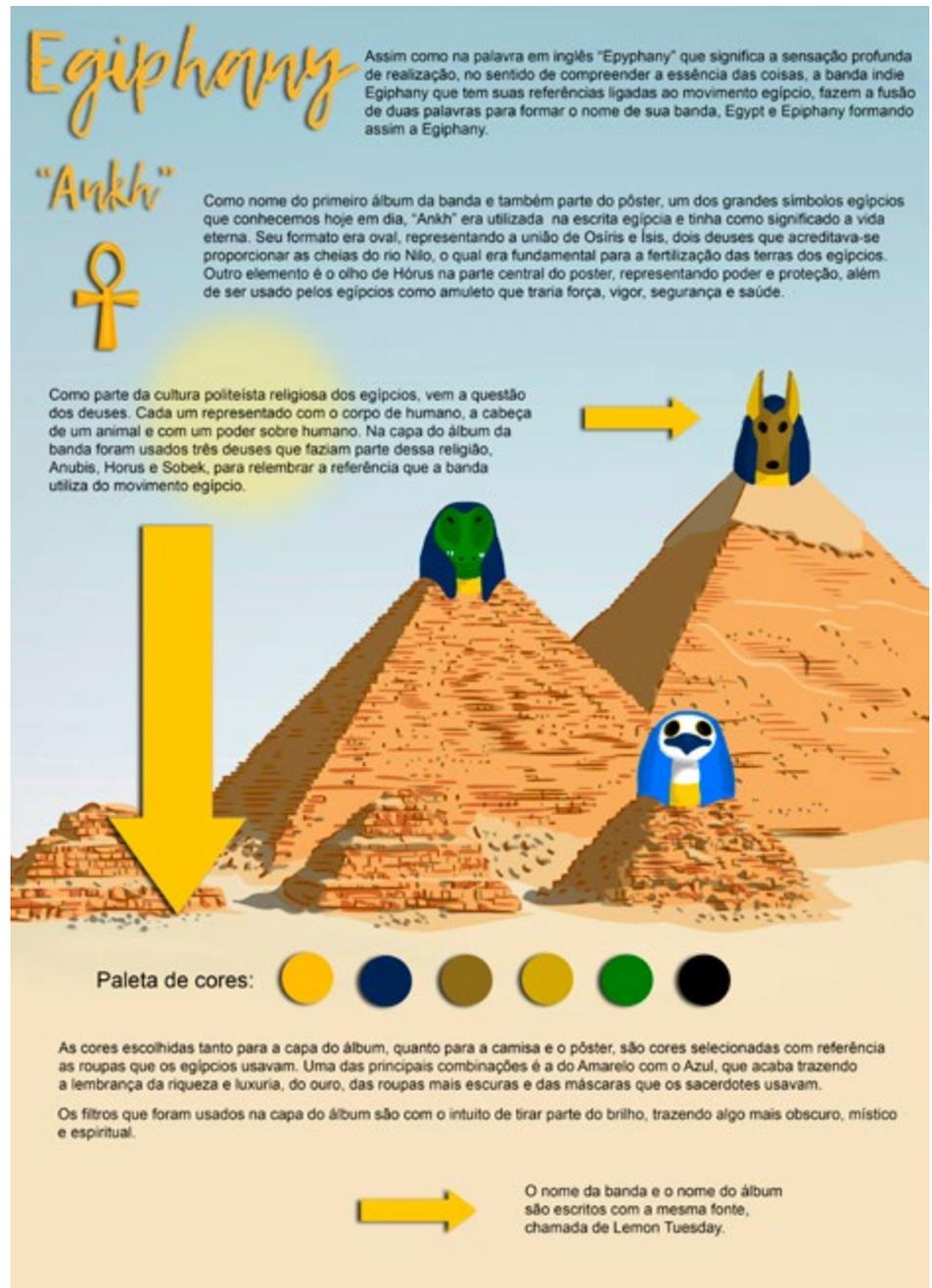
Fonte: Autores, 2016



Por fim é apresentado o infográfico que permite mostrar toda a identidade visual da banda em um conjunto de informações em formato de textos curtos e claros sobre o assunto. O infográfico contém a paleta de cores usada pela banda, além da descrição

do nome da banda, descrição do nome do álbum e o significado dos elementos egípcios que foram utilizados no poster, bóton e camiseta com todas as informações necessárias para entender a banda e o Antigo Egito nela conectado.

Figura 13- Infográfico da banda



Fonte: Autores

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Wilkinson P. & Philip N. Mitologia. Rio de Janeiro: Zahar, 2007

Philip N. Livro Ilustrado dos Mitos - Contos e Lendas do Mundo. Porto: Civilização, 1996

Trabalho sobre a Arte Egípcia dos acadêmicos de Desenho Industrial da UFSM Cristian Ricardo Pires, Henrique Pivetta Viero, Lara Isadora Rodrigues e Leo-



poldo Engroff apresentado em 2016 na disciplina de História da Arte I.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

<http://www.suapesquisa.com/egito/anubis.htm>

<http://www.fascinioegito.sh06.com/anubis.htm>

<http://antigoegito.org/deussobek/>

<http://allofthemitology.blogspot.com.br/2008/06/sobek-senhor-das-guas.html>

<https://www.dicionariodesimbolos.com.br/horus/>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Age_of_Mythology

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Yu-Gi-Oh>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ankh>

<https://www.dicionariodesimbolos.com.br/cruz-ansata/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Indie_folk

<http://www.egitoantigo.net/>

<http://historia-da-arte.info/idade-antiga/arte-egipcia.html>



Joias Contemporâneas: Realidade Aumentada para dar vida à Arte Egípcia

*Heloisa Falqueto Caliman
Luiz Henrique de Souza Moreira
Marieli Hubner do Prado
Mariana Kuhl Cidade*

RESUMO:

Tendo como foco a história da arte do Antigo Egito, o artigo apresenta uma breve pesquisa histórico-social da região, com intenção de ilustrar o desenvolvimento, influências e características do seu patrimônio artístico, tendo como finalidade a compreensão e aplicação dessa estética na criação de joias contemporâneas, além de abordar o plano sustentável dessa área e de diferentes ramos em expansão. A metodologia aplicada à pesquisa e ao desenvolvimento criativo e projetual foi a de Gomes (2006), por meio do processo projetual e aprofundamento sobre o período artístico. A partir dessa metodologia, obtivemos juntamente com o Atlas Mnemosyne, de Aby Warburg, (1866-1929) e a sobrevivência das formas do Egito Antigo na atualidade e a aplicação das mesmas no design das joias. Após a modelagem em software 3D, Rhinoceros, Keyshot e Vegas Pro 16.0, foram disponibilizadas no site da marca NEFER, onde através do Target-logo, disposto na embalagem da joia, os clientes poderão ter a experiência de experimentá-la através de realidade aumentada, ao baixar o aplicativo da marca, aproximando o público, a arte egípcia, a consciência da sustentabilidade e o produto desenhado. O trabalho prático de projeto de joias foi orientado pela Prof^a Dra Mariana Cidade, no contexto da disciplina de Computação Gráfica II.

1. INTRODUÇÃO

O artigo propõe-se em analisar e transcrever de maneira sucinta as principais características da história e arte do Antigo Egito, sendo estas desde templos arquitetônicos, vestimentas, hábitos, religião, e sociedade como um todo. Após realizada a pesquisa, usaremos os resultados como base para analisar sua arte e traduzi-la para a atualidade de uma maneira presente e orgânica, para então aplicarmos toda essa síntese no principal objetivo do artigo: dialogar sobre o uso de material orgânico, juntamente com metais nobres, para a criação de peças de joias.

Com auxílio de realidade aumentada, exibiremos então, nosso portfólio, criado por meio de softwares para a modelagem em 3D, além de brevemente abordarmos os desafios e empecilhos dessa área em crescimento promissor, como exemplificarmos com criações e empreendedores que possuem uma postura ecossustentável.

2. CONTEXTO HISTÓRICO DO EGITO ANTIGO

MacDonald (1996) em seu livro “Egípcios Antigos”, relata que a antiga civilização egípcia perdurou por muitos séculos de 3000 a. C. a 30 a. C., sendo uma das mais importantes em quesitos de processo civilizatório, que decorreu na influência da sociedade conhecida atualmente. A posição geográfica às margens do rio Nilo favoreceu o desenvolvimento dos egípcios, por meio da



irrigação, provinda das enchentes do Nilo. Eles desenvolveram a agricultura que encorajou o desenvolvimento da política local e das instituições religiosas no sentido de tentar assegurar o êxito dos empreendimentos agrícolas (CYRIL *apud* DOBERSTEIN, 2010).

Doberstein (2010) demonstra que esses processos históricos são chamados de “fatores de êxito”, necessários para a preparação do Egito para entrar no estágio avançado de civilização, sendo estes a revolução agrícola, a divisão social do trabalho (com surgimento de elites) e os avanços técnicos e científicos como a invenção da escrita, do conhecimento matemático usado nas construções das icônicas pirâmides, templos, monumentos, diques e canais pluviais.

As obras arquitetônicas do Egito Antigo são conhecidas mundialmente e Doberstein (2010) relata que a construção da pirâmide escalonada foi de extrema importância, sendo o primeiro edifício de pedra a ser construído no Egito. Entre outras grandes obras estão a pirâmide de Quéops e a esfinge de Gizé. Kemp citado por Doberstein (2010) descreve a importância das pirâmides não somente como patrimônio histórico e cultural, mas como simbolismo do poder faraônico, no qual necessitava externar seu poder através de grandes monumentos cercados de magnificência, além de que, segundo Max Weber, com as construções, as elites burocráticas e administrativas poderiam aprimorar seus conhecimentos técnicos, científicos como cálculos, geometria, resistência, etc. assim como técnicas de gerenciamento de humanos e materiais.

Filho (2009) argumenta que os egípcios foram o primeiro povo a instituir tribunais, dado este de grande relevo para a História do Direito, responsáveis por conhecerem a matéria fiscal, especializados na proteção das tumbas e dos seus tesouros. O povo egípcio era altamente preocupado com a morte e com a destinação final.

A religião egípcia também tem importância em sua história, sendo politeístas, os egípcios adoravam seus deuses e muito de sua arte está atrelada a eles. O processo de mumificação é outro fato relevante, devido a crença na imortalidade da alma, preparavam-se para ela, resguardando seu corpo e seus pertences em templos adornados de pinturas, ouro e muita arte.

Na civilização egípcia iniciou-se também a prática do minério para extração do ouro. De acordo com Gaudemet *apud* Filho (2009), o metal era largamente usado em jóias, fato recorrente em inúmeras peças encontradas nas tumbas. A prática do minério e seu uso pelos artesãos e artistas em suas obras nas tumbas, joalheria e arte, foram algumas das melhores fontes de renda, de importância econômica, social e familiar do período. Os adornos eram significativos para os egípcios, adeptos do gosto pelo excesso e pelo redundante.

Segundo MacDonald (2010), a sociedade egípcia tinha uma organização em forma de pirâmide. O faraó ficava ao topo, logo vinham os nobres e os altos sacerdotes, seguidos dos sacerdotes comuns, oficiais e comandantes do exército. A quarta camada era ocupada pelos artesãos e na base estavam os trabalhadores e os



camponeses. Essa divisão social salientava muitas características específicas de cada classe social.

3. SIMBOLISMO

Os egípcios, assim como outras civilizações, misturavam religião, política, tradição local e hábitos diários, dessa forma a diversificação no simbolismo presente nesse meio social na época eram notáveis, o que também torna difícil dizer, ao certo, em que as pessoas realmente acreditavam. Como é dito por Joshua (2017), a religião, principalmente, esteve presente na vida cotidiana, durante todo o ciclo vital, nascimento, amadurecimento, envelhecimento, morte e pós-morte. Então, quando o mundo espiritual passou a ser simbolizado através da arte, arquitetura, amuletos e acessórios, e assim, presente no mundo físico, apenas facilitou o entendimento e impulsionou o credo por esses ícones.

Ainda conforme Joshua (2017) em uma realidade, na qual a sociedade se encontrava em sua maioria analfabeta, o simbolismo serviu como propósito vital para a transmissão de valores, direitos, deveres, culturas, às pessoas de geração a geração. Isso também acontece mais tarde com o Cristianismo e a Bíblia para os cristãos, e assim foi construído esse emaranhado de símbolos, de forma a facilitar essa comunicação.

Entre alguns símbolos existentes naquela época, destacam-se os que envolvem os deuses, determinados animais que de certa forma estariam ligados aos deuses, o hieróglifo e suas representações, monumentos e o faraó.

4. DEUSES E SUAS ASSOCIAÇÕES COM OS ANIMAIS E SÍMBOLOS

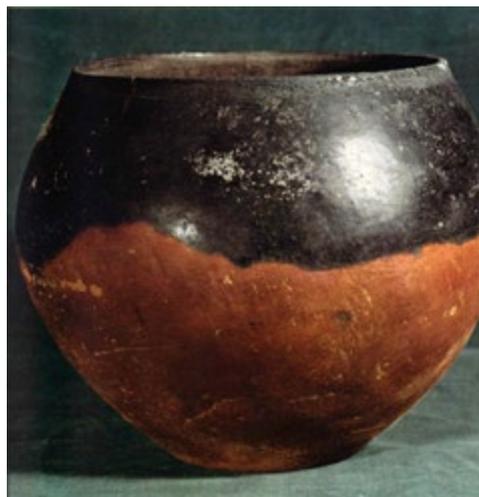
De acordo com McDonald (1996), determinados grupos remontavam as antigas tradições tribais, como o touro sagrado Ápis, ou aos gatos dedicados à deusa Bastet. Outros, como o deus do sol, Rá, demonstravam a reverência dos egípcios pela natureza. Certos deuses tinham credibilidade em algumas regiões apenas, e em outras não. Assim como, haviam aqueles que possuíam funções especiais, para que pudessem ser requisitados em alguma situação. Ou até uma adoração física, pelo faraó, merecido de adoração pelas classes submissas. Isso tudo torna claro como o âmbito do credo do povo egípcio se construía principalmente a partir das coisas de seu convívio.



Tida inúmeras vezes como a civilização mais rígida e conservadora de quantas existiram (JANSON, 1992), no decorrer desse período, divididos em XVI dinastias, não é incomum interpretar toda a sua criação artística como inteiramente utilitária, para manifestar e reafirmar o absolutismo e divindade faraônica - assim como a grandiosidade do seu povo - sejam na sobriedade das estátuas para validar sua posição ou em seus grandes templos arquitetônicos, mantidos de uma maneira imaculada, inclusive, limitando seu acesso, restringindo seu uso para apenas a monarquia e seus sacerdotes.

É necessário, primeiramente, ampliar as definições de arte, para poder assim, estimar a produção e contribuição artística do Antigo Egito. Levando em consideração os inúmeros feitos dessa sociedade, muito mais complexa e eficiente que as anteriores (JANSON, 1962) todo e qualquer objeto, mesmo que para meios utilitários, possui uma carga artística, como por exemplo, os vasos de terracota, que apresentaram uma identidade estética gradual no decorrer do desenvolvimento instrumental e de aparelhagem, passando de uma forma involuntária para uma mais consciente, como apresentada a seguir:

Figura 02 - Vaso de Terracota, fim do IV milênio a.C.



Fonte: DONADONI, 1969, p. 18.

Como modo de retratação e objeto ritualístico eram produzidas as estátuas-retratos. Provenientes dos sepulcros e dos templos funerários, maciças (geralmente feitas de diorito negro, xisto negro, pedra calcária...) sem movimento e com determinada padronização corporal, essas obras deixavam a face como plano para individualização e caracterização (JANSON, 1992).



Figura 03– Príncipe Rahotep e sua esposa, Princesa Nofret , IV Dinastia.



Fonte: Fonte: DONADONI, 1969, p. 30.

6. JOIAS

Os Egípcios, por mérito de sua religião e respectivas crenças, ligavam o mundo em que viviam ao submundo, isso nos deixou como herança um legado também no quesito joalheria.

As mais destacadas civilizações com o trabalho da criação e uso de adornos e jóias desse período histórico foram os Citas, os Egípcios, os povos Mesopotâmicos, os Gregos, os Etruscos, os Romanos e os Celtas. Estas civilizações marcam os primórdios da humanidade e seus avanços técnicos nos possibilitam visualizar o desenvolvimento da joalheria. (BENUTTI, 2017).

A descoberta da tumba de Tutancâmon, em ótimo estado, no ano de 1922, propiciou essa realidade da riqueza e do poder que os faraós possuíam, além da capacitação que os joalheiros tinham naquele momento histórico (CLAVIN, 2019). A variedade existente de peças, que iam desde anéis à peitorais, possibilitou o estudo de como todo o processo de construção da joia era realizado, algo que vai ser demonstrado por (FERREIRA, 2019).

Na civilização egípcia a vaidade era um quesito bem perceptível, por isso as joias ganhavam destaque. Dessa forma, com as icônicas peças deixadas como legado, elas são até hoje fonte de inspiração, e muitas vezes ocupando uma posição de almejo por grandes marcas, dentre elas a Chanel, uma das principais precursoras de tendências no mundo da moda - Karl Lagerfeld e a Vogue, revista feminina de moda mais importante, conceituada e influente do mundo publicada desde 1892 pela Condé Nast Publications em 22 países - Vogue.

A Chanel, no *Metiers D'Art (Metropolitan Museum of Art)* 2018/19 show, apresentou joias egípcias em seu desfile e entre as características mais marcantes, destaca-se a abundância no ouro, designs sofisticados com a utilização de pedrarias notáveis e as modelos foram maquiadas com referência à Cleópatra. Foram por volta de 80 figurinos, com joias, saias envelopes, bijuterias de es-



caravelho, golas oskh entre outras, tendo como base as antigas pinturas egípcias.

Figura 04 - Desfile Chanel



Fonte: <https://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,chanel-faz-desfile-inspirado-no-egito-no-metropolitan-museum,70002637592>; Acesso em: 20 de nov. 2019.

Os Egípcios, desde o IV milênio a.C. faziam a ornamentação, a gravação em gemas, que posteriormente eram utilizadas como amuleto, selos, decoração, ou seja, já estavam muito à frente e por isso, a cultura desse povo teve grande valor histórico, material, e evolutivo que são utilizadas como base da construção da sociedade que somos hoje.

7. A PROBLEMÁTICA DA PRESENTE PESQUISA

Em tempos nos quais há um grande questionamento sobre a necessidade de uma postura socioambiental responsável, seja ela aplicada à indivíduos ou aos processos industriais, inevitavelmente abrem-se brechas para inovação, empreendedorismo e, obviamente, para o mercado.

Com estas novas mudanças de comportamento dos consumidores, surge a preocupação de uma política de desenvolvimento sustentável, que é a melhoria da relação entre o setor produtivo e o meio ambiente, propondo políticas, normas e estratégias e implementação de estudos. Daí origina-se o Consumo Sustentável, que significa saber usar os recursos naturais para satisfazer as necessidades atuais, sem comprometer as necessidades e aspirações das gerações futuras. Ou seja, vale aquele velho jargão popular: 'saber usar para nunca faltar' (AMORIM, 2008).

Jargão esse aplicado, por exemplo, na SAMARA, empresa canadense fundada por Salisma Vizram, especializada em artigos eco-friendly de couro vegano, mas mantendo a qualidade características de marcas high-end. Um dos exemplos de uso de mate-



riais alternativos é a criação do “couro de maçã”, feito com rejeitos oriundos da indústria alimentícia.

Utilizando a riquíssima variedade estética do movimento artístico egípcio juntamente com a questão que atordoia a todos nos dias atuais, a sustentabilidade, optamos por desenvolver joias contemporâneas com a estética do período, aproveitando toda carga histórica sobre os objetos, de maneira sustentável, a ideia é utilizar, sempre que possível rejeitos e materiais menos agressivos ao meio ambiente, como exemplo o capim dourado, a cerâmica, rejeitos de madeira e metais nobres, além de sementes tratadas.

A problemática foi desenvolvida a partir da seguinte ideia: como trazer o Egito para os dias atuais, mas de forma contemporânea e ecologicamente viável? A escolha das joias como representação do Egito, tem como base argumentativa, três pontos: (1) o fato de a civilização egípcia ao colocar as joias não apenas como um adorno, decorativo, mas como uma representação de poder e posse; (2) o desenvolvimento inúmeras técnicas voltadas para esse âmbito, consideradas por muitos, quase impossíveis de serem aplicadas, considerando os materiais que tinham disponíveis na época; e (3) também por usarem a mineração como extração do ouro, matéria prima para grande parte das joias.

Egípcios são um dos povos que mais influenciam na sociedade contemporânea, são utilizados como referência nas mais variadas áreas, mas principalmente na joalheria e moda, são os primeiros na lista de referência de luxo e glamour. Mantidos até hoje como fonte de inspiração para grandes marcas mundiais. Um exemplo disso foi a Chanel, uma das principais precursoras de tendências no mundo da moda, que em um show 2018/19 no *Metropolitan Museum of Art* lançou uma coleção inteira, tendo como temática o Egito, com muito ouro, gemas e joias sofisticadas.

Na música, a influência ocorreu no *Coachella*, o festival musical californiano, que teve sua primeira edição em 1999, mas que em 2018 se tornou um marco histórico, com o show de Beyoncé Giselle Knowles-Carter, mais conhecida como Beyoncé, no ano de 2018, que em sua entrada no show, utilizou um figurino inspirado em Nefertiti, rainha do Egito Antigo que se tornou um ícone da beleza e da feminilidade. Através disso, procuramos nessa referência feminina, símbolo de beleza e austeridade, inspiração para nossa identidade visual, devido a isso, nossa marca leva sua imagem e poder (Figura 07).

8. METODOLOGIA

A metodologia aplicada à pesquisa e desenvolvimento de nosso projeto foi trazer uma grande ênfase em entender tanto a história, contexto social e aplicação do pensamento do período (sendo que sem a mesma há grande possibilidade de uma abordagem rasa, e, até mesmo, equivocada) para assim, poder trazer toda a sua herança cultural para a contemporaneidade, de uma maneira livre, perceptível, porém sutil.



Inicialmente, fizemos levantamentos de imagens de joias com essa abordagem de produção, como por exemplo, o portfólio da designer amazonense, Maria Oiticica. Ela traz para suas peças, joias e bijuterias, toda a diversidade da flora brasileira, fazendo uso de sementes, frutos e, até mesmo escamas de peixe, subproduto da indústria de pesca do norte do país.

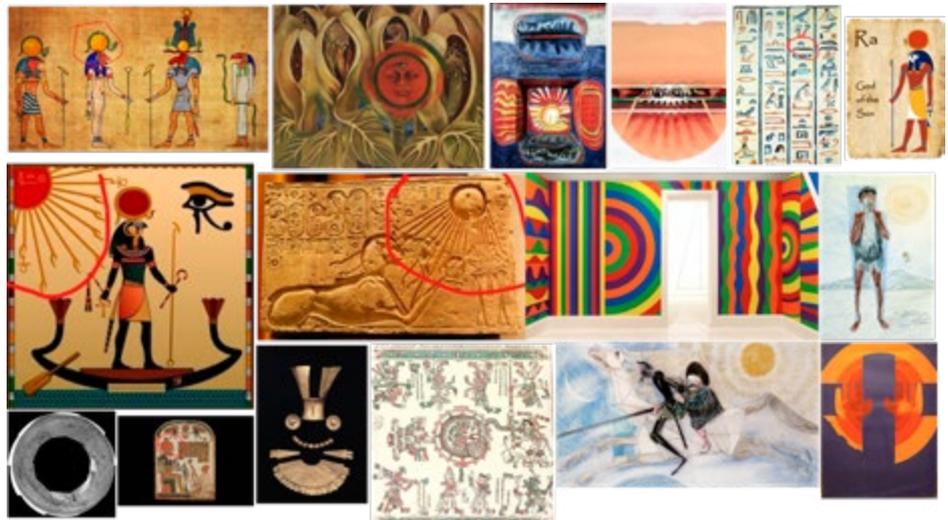
Figura 05 – Anel Remo com prata 18.



Fonte: Anel Remo com prata 18. MARIA OITICICA. <https://loja.mariaoiticica.com.br/p/237/gargantilha-beliscao-mandacaru>.

Por meio da leitura e aprofundamento sobre o período artístico, obtivemos, através do método de Aby Warburg, (1866-1929), um dos principais historiadores da arte e da cultura, o Atlas Mnemosyne do movimento artístico tendo como foco a simbologia, as representações mais frequentes, texturas, e ícones que se destacavam na obras desse povo. Afirmando a sobrevivência das formas do Egito Antigo na atualidade e intuindo aplicá-las no design.

Figura 06 - Um dos Atlas Mnemosyne realizados para o projeto



Fonte: Autores, 2019

As peças foram divididas em oito grupos temáticos, definidos a partir de sua relevância, levando em consideração a simbologia e as aparições na arte, escultura e arquitetura dos monumentos, sendo estas modeladas em software 3D, Rhinoceros e Keyshot e disponibilizadas no site da marca NEFER, onde através do Target-logo (Figura 07), disposto na embalagem da joia, os clientes poderão ter a experiência de experimentá-la através de realidade



aumentada. A ideia é que a imagem leve ao site para baixar o aplicativo, ao posicioná-lo sobre a joia, será possível experimentá-la em realidade aumentada. Assim tanto no site, a partir das imagens, quanto na loja física, a pessoa pode ter uma ideia de como a joia irá ficar. A tecnologia de Realidade Aumentada é presente em games e na indústria de entretenimento, e pela enorme capacidade imersiva, tem sido cada vez mais utilizada como ferramenta auxiliar na área imobiliária, arquitetônica, médica e da educação, por exemplo, trazendo aos usuários uma experiência mais tangível, postura aplicada em nosso projeto e, comumente desperdiçada por e-commerce.

Além dessa experimentação, será disponibilizada uma seleção de imagens que leva ao design da jóia, aproximando o cliente a arte egípcia, a consciência da sustentabilidade e ao produto ofertado.

Figura 07 - Logomarca desenvolvida e posterior target para as jóias



Fonte: Autores, 2019

Torna-se relevante destacar ainda que a concepção utilizada durante a produção seria de uma ideia mais clara com um toque minimalista, diante de toda beleza e contexto histórico exuberante deixado pelos egípcios, trazendo para a contemporaneidade esse toque histórico e cultural, mas ao mesmo tempo moderno e sofisticado, tendo como foco um público alvo mais jovial e revolucionário.

A metodologia utilizada no desenvolvimento criativo e projetual foi a de Gomes (2006), que propõe o acréscimo de três fatores projetuais aos seis já existentes de Redig (2005). São eles:

Antropológico: desenho das jóias com estética do Egito antigo com características concordantes com a moda atual.

Econômico: a estética de valor, agregando na qualidade do produto final.

Ergonômico: design de qualidade, garantindo satisfação nos usuários das jóias.

Ecológico: A utilização de materiais objetivando a sustentabilidade, principalmente na reutilização de rejeitos.

Filosófico: um design de jóias com conteúdo, mas que pos-



suem um conceito que deve ser lembrado, o Egito, joias contemporâneas.

Geométrico: aplicação da geometria usava no egito Antigo, garantindo harmonia.

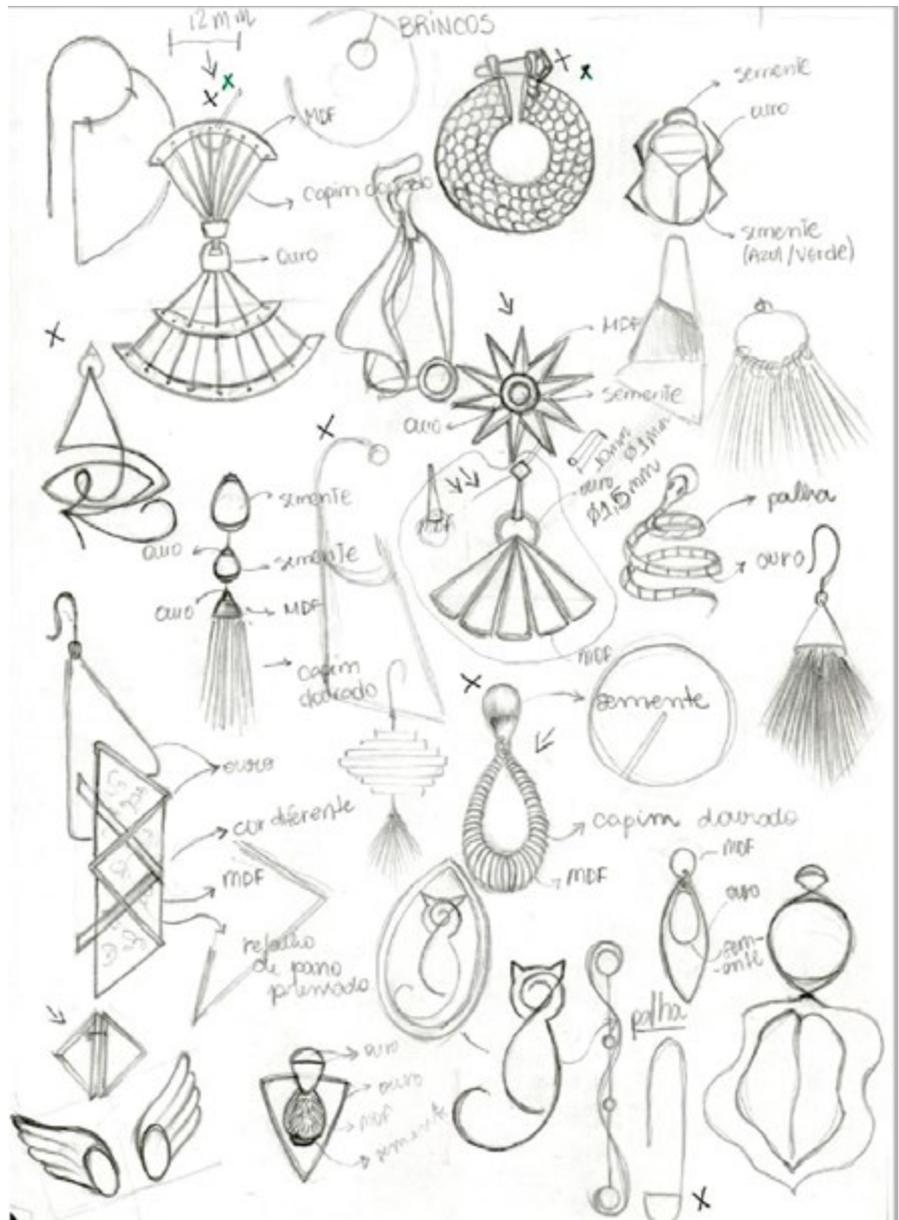
Mercadológico: construção de designs de qualidade para garantir concorrência com empresas no mesmo ramo.

Psicológico: construção do desenho de forma que deixe claras e objetivas as peças, mas que ainda sim, prenda a curiosidade do usuário.

Tecnológico: método de produção e os materiais (rejeitos) utilizados, como inovação e diferenciação no produto.

Como resultado de toda a pesquisa, foram obtidos os primeiros bosquejos das joias, em sketches e geração de alternativas, respectivamente:

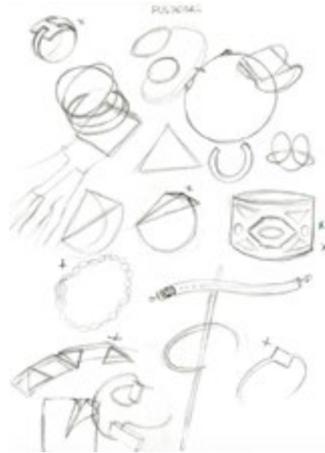
Figura 08: Geração de Alternativas - brincos



Fonte: Autores, 2019



Figura 09: Geração de Alternativas - pulseiras



Fonte: Autores, 2019

Figura 10: Geração de Alternativas - colares



Fonte: Autores, 2019

Figura 11: Geração de Alternativas - anéis



Fonte: Autores, 2019



A partir dos debuxos, ou seja, dos rascunhos iniciais, e de reuniões em grupo, algumas opções foram selecionadas, e modeladas em software 3D, Rhinoceros e posteriormente foram renderizadas no Keyshot, no qual foram estudados as opções quanto ao

material utilizado nas joias. A orientação do projeto das joias foi realizada pela Prof.^a Dra. Mariana Kuhl Cidade.

Figura 12: Joia “Olho de Odjed ”



Fonte: Autores, 2019

Figuras 13 e 14: Joias “Flor do Sol”



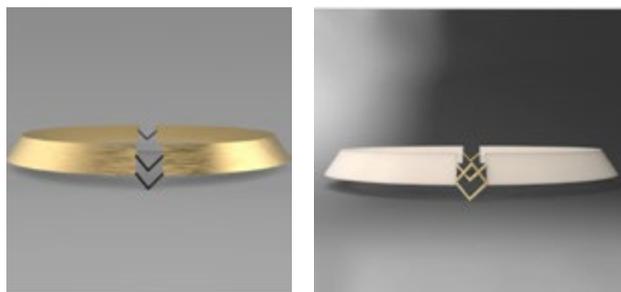
Fonte: Autores

Figura 15: Joia “Brinco Ankh ”



Fonte: Autores, 2019

Figura 16: Joia “Colar Nefertiti 1” e Figura 17: Joia “Colar Nefertiti 2”



Fonte: Autores



Figura 17: Joia “Brinco do Nilo” e Figura 18: Joia “Sol Atem”



Fonte: Autores

Figura 18: Joia Brinco Rá Escaravelho e Figura 19: Joia Colar Rá Escaravelho corrente 1



Fonte: Autores, 2019

Figura 19: Joia Anel Pirâmide e Figura 20: Joia Gargantilha Asas

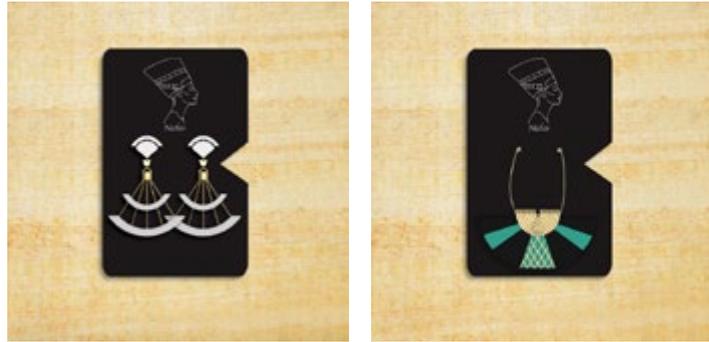


Fonte: Autores, 2019

Reiterando, os modelos tridimensionais, servirão para visualização através da realidade aumentada. A target-logo estará disposta na Tag da joia (Figuras 21 e 22), por meio do acionamento da câmera, o cliente poderá interagir com a joia modelada em 3D, possibilitando a experimentação da joia na loja ou casa. Além do direcionamento para o conteúdo histórico do movimento artístico, através do Atlas Mnemosyne das referências imagéticas que levaram ao design da joia. A galeria com as joias e seu respectivo atlas/conteúdo, estarão disponibilizadas no site da marca, alguns prints estão relacionados a seguir (Figuras 22 e 23)



Figura 21: Exemplo Tag com joia. Figura 22: Exemplo Tag com joia.



Fonte: Autores, 2019

Figura 22: Print página inicial do site Nefer



Fonte: Autores, 2019

Figura 23: Página da Joia no site



Fonte: Autores, 2019



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Depois da nossa pesquisa e conclusão do trabalho foi esclarecedor testemunhar o inestimável legado deixado pelo Antigo Egito a toda a humanidade. Estabelecendo-se como uma das mais inovadoras, peculiares e ricas sociedades do globo terrestre, e sua incrível influência cultural nos dias de hoje. Seja ela analisada pela capacidade da linguagem escrita, sua genialidade em driblar e dominar as intempéries da natureza, como no seu amplo conhecimento na agricultura, pela aplicação de maquiagem ou arquitetura.

Em um nível artístico, o projeto nos apoiou em um aumento perceptivo, criando uma necessidade de assimilar uma identidade visual, fragmentá-la e, a partir disso, desenvolver a nossa capacidade de criação de uma nova coleção de joias com nossas aptidões e individualidades artísticas. Assim como na abordagem *high-low* na mescla de materiais para criação, acarretando em uma pesquisa sobre resíduos que, até então, eram vistos como rejeitos ou não possuíam uma categorização utilitária.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMORIM, P.O, Consumo sustentável: um novo mercado a ser trabalhado pelo setor produtivo e equipe de vendas. Techoje, 03 jun. 2008

ANDRUCHAK, Marcos A.; CARVALHO, Caio V. de N.; JÚNIOR, J. N. F. Pictogramas e sua Eficácia: dos hieróglifos egípcios aos emoticons. Ergotrip Design nº1, Revista dos encontros internacionais de estudos luso-brasileiros em Design e Ergonomia, 2015.

ARAÚJO, Cláudia Angélica M. Baía. Design de joias e ecodesign: Desenvolvimento de metodologia para uma coleção de joias sustentáveis. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil, 2018.

BENUTTI, Maria Antonia. Adorn FUNARI, Pedro Paulo. As Religiões que o mundo esqueceu: como egípcios, gregos, celtas, astecas e outros povos cultuavam seus deuses. Editora Contexto, 2010.

GOMES, Luiz Vidal N.; MACHADO, C. G. S. . Design: Experimentos em Desenho. 1. ed. Porto Alegre: Editora UniRitter, 2006. v. 1. 160p

JANSON, H. W; História da Arte. 5ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

JOSHUA, Mark J. “Símbolos egípcios antigos”. Enciclopédia da História Antiga. 10 de fevereiro de 2017. Web. 16 Nov 2019.

LEIGHT, Hermann. História Universal da Arte. 2ª edição. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1965.

MACDONALD, Fiona. Egípcios Antigos. 1ª ed. Porto Alegre: Moderna, 1996.

REDIG, Joaquim. Sobre desenho industrial (ou design) e desenho industrial no Brasil. Ed. fac-similar. Porto Alegre: Ed. UniRitter, 2005

REMLER, Pat. Egyptian Mythology A to Z. 3. ed. Publisher: Chelsea House, 2010.

SALES, José das Candeias. Poder e Iconografia no Antigo Egito. Editora LIVROS HORIZONTE, LDA, Lisboa, 2008.

UPJOHN, Everard M.; WINGERT, Paul. S.; MAHLER, Jane Gaston. História Mundial da Arte I: Da pré-história à Grécia Antiga. São Paulo: Difel, S.A; 1975.



REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

A história do vestuário através do tempo: Egito. Baú da moda. San Diego, 05 de janeiro de 2017. Disponível em: <<https://baudamodasite.wordpress.com/2017/01/05/a-historia-do-vestuario-atraves-do-tempo-egito/>> Acesso em: 01/11/2019.

Clavin, Patricia. Como a tumba de Tutancâmon enfeitiçou o mundo influenciando a moda após 3 mil anos. BBC Culture. Publicado em 04. 11.2019. <https://www.bbc.com/portuguese/revista-50270467> - Acesso em: 13/11/2019.

Coleção Joias. Museu Egípcio de Barcelona. Barcelona, 1994-2019. Disponível em: <<https://www.museuegipci.com/en/the-collection/jewellery/>> Acesso em: 13/11/2019.

FERNANDES, Cláudio. “Hieróglifos egípcios”; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/hieroglifos-egipcios.htm>. Acesso em 16 de novembro de 2019.

FERREIRA, Lucas. A sociedade egípcia. Antigo Egito. Santa Catarina, 16 de setembro de 2019. Disponível em: <<https://antigoegito.org/a-sociedade-egipcia/>> Acesso em: 15/11/2019.

FERREIRA, Lucas. Vestuário, cosméticos e jóias. Antigo Egito. Santa Catarina, 16 de setembro de 2019. Disponível em: <<https://antigoegito.org/a-sociedade-egipcia/>> Acesso em: 01/11/2019.

FERREIRA; Lucas S. Egípcios (Cosmogonia)/ Principais Deuses Egípcios. 2016. Disponível em: <https://antigoegito.org/todos-os-deuses/>. Acesso em: 16/11/19.

Hicsos artigos de apoio. Infopédia dicionários porto editora. Porto: Porto Editora, 2003-2019. Disponível em <[https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$hicsos](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$hicsos)> Acesso em: 15/11/2019.

LIMA, Carolina. Joias Egípcias – Descubra a Última Tendência da Chanel. Disponível em: <https://blog.waufen.com.br/joias-egipcias-chanel/>. Acesso em: 16/11/19

NETTO, Sá Ismael. As vestimentas do Faraó. O fascínio do antigo Egito. 1998/2019. Disponível em: <<https://www.fascinioegito.sh06.com/faraveste.htm>> Acesso em: 02/11/2019.

VOGUE. Disponível em: <https://vogue.globo.com/>. Acesso em 17 de nov. 2019.



Uso de padronagem, ilustração e artesanato para o desenvolvimento de embalagens com base na Arte Mesopotâmica

*Giovanna Ribeiro De Oliveira
Isabelle De Moraes Gugelmim
Pedro Afonso Martins Altissimo
Marcos Brod Júnior*

RESUMO:

O trabalho foi desenvolvido a partir de estudos sobre cultura da Mesopotâmia e seus desenvolvimentos artísticos para uma possível vinculação com um processo criativo contemporâneo com foco no desenvolvimento de padronagem, ilustrações e artesanato para embalagens. Para que isso fosse possível, foram apresentados a estética e funcionalidade da civilização mesopotâmica, para assim surgirem possibilidades para a criação de algo novo. Além disso, foi utilizada a lógica de produção natural, como a apresentada na Mesopotâmia, para uma alternativa de material de embalagem, que respeitasse a legislação, meio ambiente e o produto.

INTRODUÇÃO

Conforme Strickland (2004), os sumérios são os primeiros habitantes da região da Mesopotâmia, eles chegaram lá por volta de 3500 a.C. Eles foram capazes de criar verdadeiros oásis férteis, adotando técnicas de irrigação. A referida autora abrevia-os como “os arquitetos”. Isso porque os mesopotâmicos conseguiram planejar cidades complexas e usavam tijolo seco como bloco básico na construção. Foi ali que apareceram as primeiras cidades, fruto da sedentarização do ser humano e pela estabilidade da agricultura, por conta disso, a Mesopotâmia é também conhecida como o berço da civilização, ou “berço do mundo” como o rei Nabucodonosor chamou a cidade da Babilônia (STRICKLAND, 2004).

Gombrich (2013) insere a arte produzida nesse período no contexto da “arte para a eternidade”, ao lado do Egito e de Creta. Mas ele pondera que em comparação à arte Egípcia, a arte Mesopotâmica não é tão conhecida, pois muito do que foi produzido no período se perdeu, tanto porque os tijolos cozidos transformaram-se em pó, quanto porque eles não compartilhavam da mesma crença religiosa dos egípcios de que os corpos deviam ser preservados para a sobrevivência da alma.

No livro *História da Arte: arquitetura, pintura, escultura, artes gráficas e design* (2012) pode-se compreender a linha do tempo desse período que vai de 3700 até 332 a.C.. É possível destacar alguns pontos muito importantes nessa cronologia: (1) foi lá no início daquela civilização que os sumérios, do período de Uruk, desenvolveram a escrita cuneiforme; (2) a Primeira Dinastia Babilônica de Hamurábi (1930-1888 a.C) criou o código de Hamurábi, um conjunto de leis que organizavam e regulamentavam a sociedade da



época; (3) nomes de grandes conquistadores e imperadores aparecem, como Nabucodonosor II; Ciro, o grande; e Alexandre, o Grande. Esses imperadores estabeleciam seus impérios, com distintos grupos étnicos e linguísticos. Por ordem cronológica há, posterior à Suméria, os impérios da Acádia, Babilônia e Assíria.

Outro aspecto importante foi a construção de templos que eram chamados de Zigurates. Esses compunham uma arquitetura “que aspirava elevar-se aos céus”- o reino dos deuses - em que os sacerdotes podiam estar mais próximos dos deuses. (PARRAGON, 2012). Eles eram politeístas (ou seja acreditavam em vários deuses), foram demonstrados de maneiras artística na época, fazendo com que parte do legado dessa cultura fosse preservado.

INSPIRAÇÕES QUE PODEMOS TER COM OS MESOPOTÂMICOS

Em relação a aspectos ligados à agricultura, surgiram naquele período fatores importantes para humanidade, como o armazenamento de água nas épocas de cheia dos rios para as épocas de seca. Esse fator é intrinsecamente ligado com a geografia do local, uma vez que Mesopotâmia, como o próprio nome já diz (meso significa meio, e potâmia, que é potável, água), é uma terra entre rios, no caso, Rio Tigre e Eufrates.

Tal fator foi importante para o desenvolvimento agrícola, a partir dela foi possível o desenvolvimento de uma culinária nutritiva, Pozzer (2005) demonstra que lá já se utilizava muitos cereais, legumes, frutas, raízes, ervas e cogumelos. Além disso, a sedentarização do ser humano contribuiu para a criação de animais para o consumo humano, então também consumiam diversas carnes, ovos e leites. Uma das especialidades daquele povo foi a produção de cervejas artesanais, com diversas técnicas que fabricação, que eram servidas em qualquer banquete mesopotâmico. Foram os sumérios que descobriram, provavelmente de modo acidental, a cerveja (WIKIBOOKS, 2018)

É notável que o aspecto alimentício e natural, por advento da agricultura, guiou uma das civilizações mais antigas da história. Por mais que ela tenha sido composta por diversos povos em um longo período de tempo (como os sumérios, os amoritas, os assírios, os caldeus, os acádios, os elamitas e babilônicos) esse cuidado com o natural foi o primordial para o início da civilização.

SOBREVIVÊNCIA DA ARTE MESOPOTÂMICA PARA ILUSTRAÇÕES E PADRONAGENS

A partir do contexto demonstrado, é possível utilizar de conceitos artísticos provenientes de estudos referentes ao legado artístico mesopotâmico para a aplicação no projeto de embalagens atuais. Para que isso seja possível, é importante entender os padrões para possibilitar a replicação do estilo artístico sem plágios.

A arte mesopotâmica utilizava frequentemente argila, ladrilhos e tijolos cozidos ao sol em suas construções, alinhando-se à arquitetura. Por conta disso, já pode ser reparada uma cons-



trução estética comum para muitas de suas grandes construções, mesmo tratando-se de um período tão longo da história. Aqueles povos aproveitavam dessas construções para desenvolver grandes murais e também baixos relevos onde os desenhos eram desenvolvidos integrando-se à parede (Figura 01).

Figura 01 - Anunnaki e árvore de vida, período neo-assírio



Fonte: <https://mitologiasumeria.com.br/origem-da-humanidade-segundo-os-sumerios/>

É importante destacar que cada período tem uma especificidade na sua arte. Também conforme materiais iam ficando mais acessíveis, eram incorporados nas construções, estátuas e objetos do cotidiano. A exemplo de uma rocha de cor azul chamada lápis-lazúli, que era encontrada na região, e, pela sua pigmentação forte, foi muito utilizada para a ornamentação da época, fazendo com que a cor azul se torna-se um marco na arte mesopotâmica. Isso pode ser observado na Porta de Ishtar (Figura 2), construída durante o período babilônico, pelo rei Nabucodonosor II.

Figura 02 - Portão de Ishtar

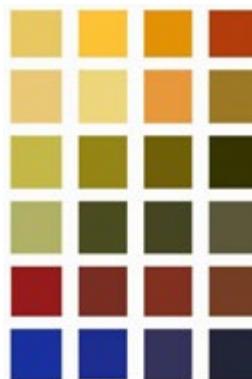


Fonte: <https://klimtlover.wordpress.com/mesopotamia-and-persia/neo-babylonian-art/>



A partir dessas referências, para o trabalho proposto para o projeto aqui apresentado, com foco no projeto de uma embalagem, é de suma importância o conhecimento das cores que eram comumente encontradas na Mesopotâmia, sendo os tons terrosos e azuis bastante recorrentes. A (Figura 03) demonstra um estudo realizado para o projeto, com bases em cores comuns encontradas nas imagens da Mesopotâmia.

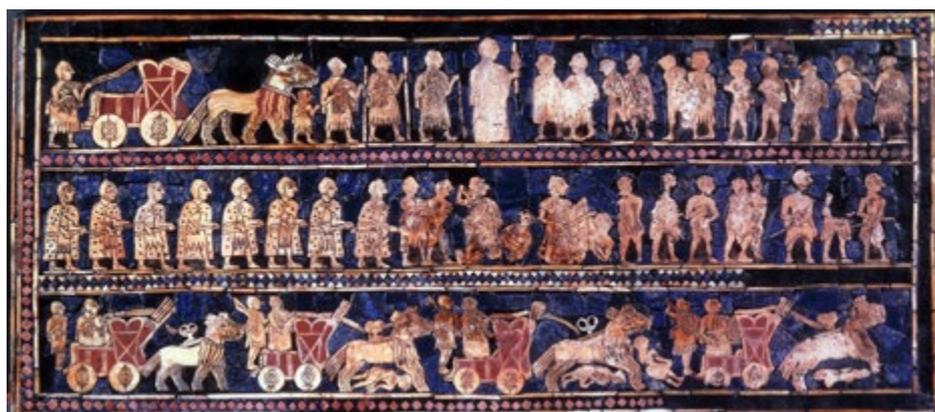
Figura 03 - Paleta de Cores baseada na Arte da Mesopotâmia



Fonte: Autores, 2019

No quesito forma, pinturas não costumavam mostrar rebuscamento na representação de volume, focando normalmente nas linhas de construção da figura. A sua arte era focada em representar a política, religião e natureza, além de diversas conquistas dos mais diferentes povos que viveram ali, por conta disso, a mensagem que o desenho trazida tinha de ser clara, para isso, utilizavam, além das linhas, o contraste, algo que pode ser visualizado na (Figura 04).

Figura 04 - Estandarte de Ur, Sumérios, cerca de 2600 a. C.



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Standard_of_Ur_-_War.jpg

Já em relação às esculturas, eram caracterizadas por serem estáticas, além de naturalistas, majoritariamente feitas de argila, e representando as figuras de modo frontal. Há uma variedade de estátuas votivas (Figura 05), que velavam os mortos que as patrocinavam; bem como vasos esculpidos com narrativas. Também observa-se o uso do ouro, marfim e pedras coloridas (Figura 06).



Figura 05 - Tell Asmar Hoard (2700 - 2500 a.C.)



Fonte: <https://twitter.com/iraqmesopotamia/status/1245278824247570434>

Figura 06 - Ram in a Thicket (2600-2400 a.C.)



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Ram_in_a_Thicket#/media/File:Ramina-thicket2.jpg

Há diversas maneiras de aplicar esses estudos para embalagens atuais, seja usando a padronagem dos materiais utilizados artisticamente, ou utilizando as cores, além da sobrevivência da forma. O estudo desses conceitos abre um leque de oportunidades dentro de uma estética já construída a milênios atrás, que funcionava amplamente para a sua função, seja ela de comunicação ou de adoração. Um Atlas Menomosyne (Figura 07), inspirado no historiador cultural Aby Warburg, contribuiu para a elaboração do projeto prático.



Figura 07 - Atlas Mnemosyne



Fonte: Autores, 2019

A ESTÉTICA DE EMBALAGENS SUSTENTÁVEIS

É possível ver relações estéticas entre produtos considerados sustentáveis e a arte mesopotâmica. Isso acontece pois, o imaginário popular de sustentabilidade é voltado a cores, materiais e formas que são encontrados na natureza, e essa é uma realidade que também se torna visível com a arte mesopotâmica.

A paleta de cores apresentada na (Figura 03), com base em cores mesopotâmicas, é comumente encontrada em embalagens sustentáveis, com essas cores terrosas, que são comuns em produtos sustentáveis. Uma embalagem ecologicamente correta é aquela feita de material orgânico, reciclável ou biodegradável, cuja produção utiliza menos energia e água. Outro fator importante a se considerar é a vida útil do produto, aumentar a vida útil de algum produto que é comumente descartável também pode ser uma forma de embalagem mais sustentável. A (Figura 08) traz apenas um dos muitos exemplos relacionados a essa temática.

Brod Jr (2004) salienta que Rotulagem Ecológica é definido pelo GANA – Grupo de Apoio à Normalização Ambiental, apud Romano (1996, p. 57), como

a certificação de produtos ambientais, que comprova (através de uma marca colocada no produto ou na embalagem), que aquele produto, está adequado ao uso e apresenta o menor impacto ambiental em relação a outros produtos comparáveis disponíveis no mercado



O ponto de vista ecológico trata, além das questões técnicas de um projeto de produto, de questões de comunicação, o desenvolvimento de uma embalagem ecológica é menos efetivo se

aquela finalidade não fica clara, além de deixar de ser um diferencial da marca.

(Figura 08) - Designed by Laura Zalewski, United States, 2013



Fonte: <https://www.packagingoftheworld.com/2013/04/rooftop-gardens-packaging-student.html>

Outra consideração importante é que nem todas as pessoas têm consciência de separar o lixo corretamente, nem do próprio material que a embalagem é feita, podendo descartar erroneamente um lixo reciclável. Para isso, é possível abordar diferentes atitudes, como conscientizar o cliente, tornar o ponto sustentável algo importante para a marca, deixando claro o diferencial daquela embalagem, ou ainda desenvolver embalagens que não necessitem ir para o lixo.

Brod Jr (2004) traz um pouco da história das embalagens para posteriormente definir fatores ou delimitar parâmetros projetuais que orientem o desenho-de-embalagem ecologicamente correto. O texto posiciona as embalagens na história e coloca o período da mesopotâmia como um novo momento.

As primeiras embalagens, nos tempos primitivos, nada mais eram do que simples recipientes, utilizadas para o acondicionamento de líquidos, frutas selvagens e outros alimentos providos pela natureza. Mais tarde, quando o homem começou a cultivar o solo, elas foram provavelmente empregadas para acondicionar as suas colheitas. Os primeiros recipientes foram, provavelmente, feitos de escamas, folhas, peças ocas de madeira, louças de barro e peles de animais. Posteriormente, esses materiais foram gradualmente substituídos por outros naturais, em várias formas e certamente esses objetos constituíram-se, essencialmente, em utensílios domésticos ou objetos de uso pessoal (Moura & Banzato, 1990, p. 3).

Romano (1996), denomina este período de Primeira Fase das Embalagens – Embalagens Naturais, do surgimento do homem até 4000 a.C., apresentando uma era onde os primitivos utilizavam objetos adquiridos pela Natureza para a confecção de rudimentares recipientes. Com o gradativo desenvolvimento humano e suas



primeiras trocas comerciais, criou-se uma demanda por recipientes para melhor acondicionar as mercadorias durante as viagens. Conforme Moura & Banzato (1990, p. 3), “a origem da embalagem, propriamente dita, parece ter tido lugar por volta do ano 4000 a.C., através do intercâmbio de mercadorias entre o Egito e a Mesopotâmia.”

Por volta de 3000 a.C., os recipientes de alabastro já eram utilizados na Mesopotâmia; e no Egito, eram moldadas em areia garrafas e jarras rústicas de vidro. O processo lento possibilitava produzir apenas pequenas quantidades, usadas para conter cosméticos, óleos e perfumes, configurando, de certa maneira, as primeiras embalagens de consumo. Entretanto, a principal função era armazenar, proteger e auxiliar no transporte dos produtos. Com um salto temporal, por volta de 300 a.C. a técnica de sopro estava mais desenvolvida, permitindo fabricar recipientes grandes, com maior rapidez. Com os recipientes de vidro, surgiu também a identificação do produto e do fabricante, através da gravação nas tampas.

Passando por várias fases e funções, damos um salto histórico para pensar as embalagens na contemporaneidade. Atualmente, uma embalagem possui, do ponto de vista mercadológico algumas missões, que, segundo Mestriner (2000), são: (i) ela deve chamar atenção para sua existência, se o produto não for percebido todo o esforço será em vão; (ii) informar, rapidamente, o que é o produto, o que ele faz e para quem se dirige; (iii) ressaltar os atributos complementares do produto; e (iv) agregar valor ao produto.

Se todas as informações encontrarem eco no consumidor e atenderem suas necessidades e desejos, um último obstáculo se apresenta ante o fechamento da venda: o produto precisa ‘parecer valer’ o que está sendo cobrado por ele ou mais (Mestriner, 2000, p. 45).

Como pode ser notado, a partir de determinado momento, o desenho-de-embalagem passou a ser tratado como um instrumento a serviço da mercadologia, entretanto, é preciso alertar que não é apenas isso. A missão do Desenho é muito mais ampla, abrange o equacionamento de fatores em várias áreas de conhecimento, e como tal, possui outros aspectos que devem ser observados e levados em consideração.

PROCESSOS ARTESANAIS E NATURAIS PARA DESENVOLVER E ILUSTRAR EMBALAGENS SUSTENTÁVEIS

Os mesopotâmios viveram em uma sociedade utilizando apenas produtos naturais, sem o uso de polímeros. Por conta disso, uma maneira de aplicar seu estilo de vida é trazendo para hoje, uma sociedade industrial dependente do plástico, alternativas artesanais e baratas para o desenvolvimento de um conceito também contemporâneo: as embalagens.

Aos refletir sobre as primeiras sociedades civilizadas, observa-se que elas se caracterizavam por uma organização da agri-



cultura, de uma maneira muito mais natural que a dada hoje. Por conta disso, é interessante a possibilidade de vincular um conceito assim com um material para embalagens, uma vez que hoje em dia já existem papéis que germinam ao serem plantados.

Uma alternativa para a produção caseira de papel é pegar dois papéis tradicionais (se forem usados em alimentos não podem ser reciclados, por conta da legislação da ANVISA), colá-los com cola natural de fécula de mandioca e colocar sementes entre os dois papéis. Assim, a embalagem, além de biodegradável, tem uma finalidade alternativa ao lixo, onde pode ser erroneamente enviada por um aterro sanitário se não for descartada corretamente.

Também é possível aplicar outras técnicas que vão além da impressão tradicional, como o uso de carimbos para a estampagem da embalagem. Essa opção, por exemplo, barateia sua produção, além de ter corantes que podem ser feitos em casa. Para o projeto desenvolvido para a disciplina História da Arte I desenvolvemos o seguinte carimbo (Figura 09) cuja aplicação foi testada com espirulina, beterraba, curcuma além de outros corantes naturais, o desenho da marca que estampa o carimbo foi inspirado no Atlas Mnemosyne

Figura 09 - Carimbo com a marca do projeto



Fonte: autores

Como já mencionado anteriormente, a legislação da ANVISA proíbe o contato de embalagens recicláveis com alimentos, mas, para os demais produtos, é possível até colocar as sementes no próprio processo de reciclagem, não precisando desenvolver a cola.

Além disso, é difícil saber se há algum efeito de contato de tintas de impressora tradicional com o fruto que germinaria, por isso, é interessante evitar o contato e buscar por tintas mais naturais, mesmo sabendo que a tinta de impressora não é tóxica.



UM PROJETO MULTIDISCIPLINAR

A metodologia utilizada para o presente estudo foca em diferentes referências bibliográficas sobre a cultura mesopotâmica, embalagens e sustentabilidade. Foi realizada também uma pesquisa imagética, tanto referente à Mesopotâmia quanto às embalagens. Além do desenvolvimento de testes para gerar com efetividade alternativas de embalagens econômicas (Figura 10).

Figura 10 - Teste do carimbo no papel

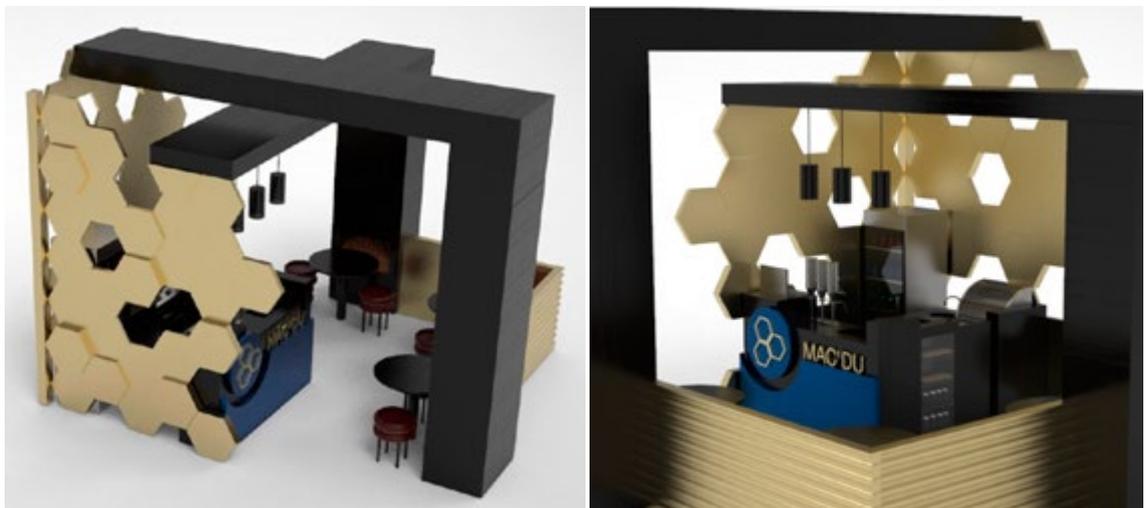


Fonte: Autores, 2019

Para que o projeto como um todo fosse possível utilizamos tais passos: análise de problemas (sobre consumo de embalagens e produtos conscientes), definição de objetivos (tendo como vista uma marca sólida com identidade e ilustrações consistentes), coleta de informação (estudos teóricos e imagéticos), geração alternativas, testes para prototipagem, para que depois seja possível a validação e realização efetiva do projeto, segundo o método de Lobach (2001).

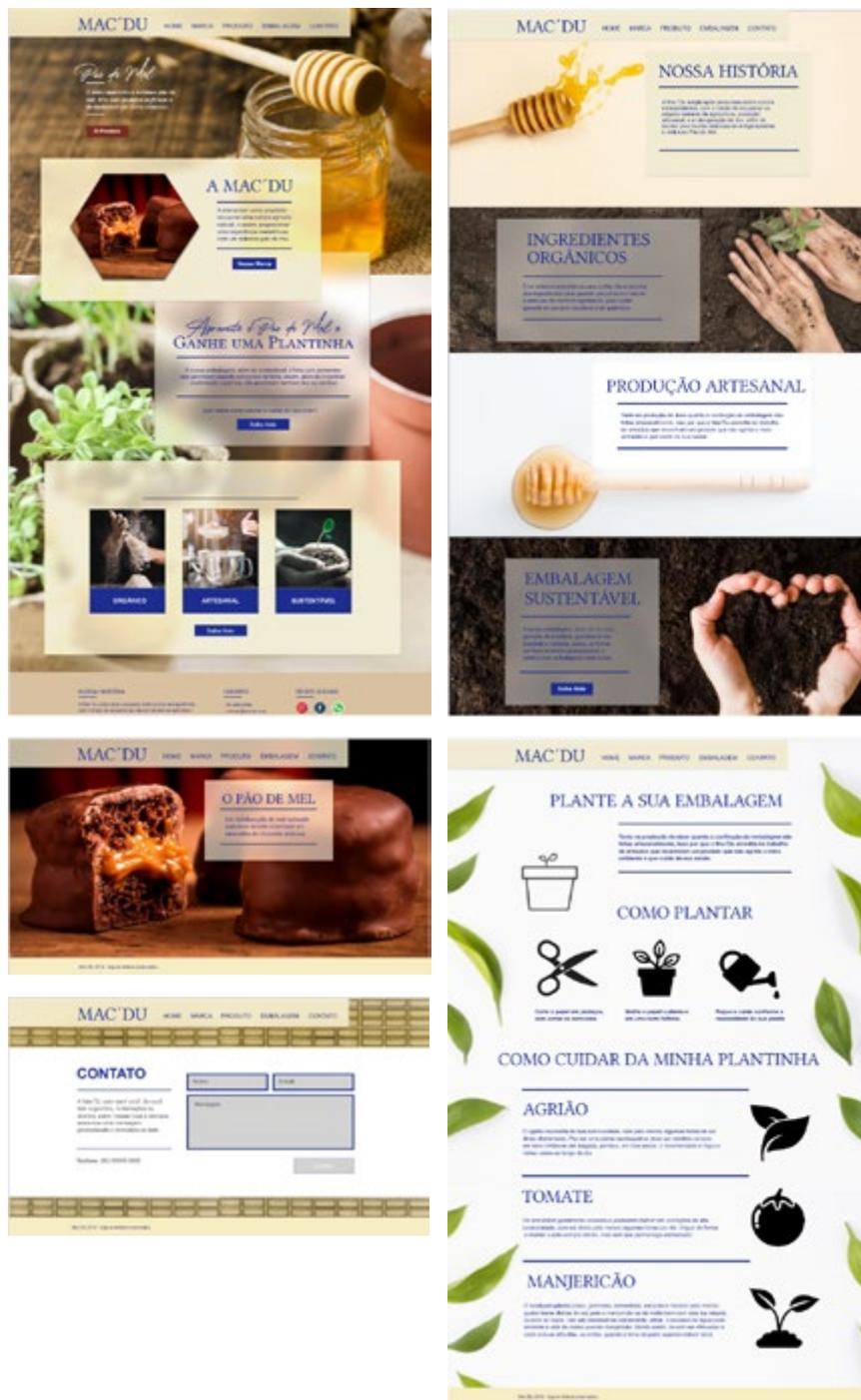
Mesmo que o foco fosse as embalagens, originalmente pensadas para produtos de feiras livres, aliamos o projeto de Computação Gráfica II, a esta estética inspirada pela arte da Mesopotâmia (Figura 11 e 12). A orientação do projeto 3D foi da Prof.^a Dra. Mariana Kuhl Cidade.

Figuras 11 e 12 - Projeto 3D de espaço expositivo para venda de produtos em um espaço alternativo às feiras, como shoppings.



O projeto ainda incluiu a projeção, por meio do Adobe XD, de um website que divulgaria os produtos da marca MAC'DU. Apresentando diretamente as conexões da marca com o movimento artístico estudado, o que pode ser conferido a partir das imagens (Figura 13, 14, 15 e 16).

Figura 13, 14, 15 e 16- Projeto de Website



Fonte: Autores, 2019

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Depois desse relato, podemos inferir que utilizar-se da base estética, conceitual e histórica dos povos da Mesopotâmia, para o desenvolvimento de um produto e embalagem pode ser extrema-



mente viável, de modo artesanal e sustentável, como as produções da época.

Além dos aspectos produtivos, também é notável a importância de reconexão com processos históricos, além do estudo do mesmo, para um maior cuidado sustentável, que cria uma alternativa além do desenvolvimento de novas tecnologias, para uma replicação de antigas técnicas e conceitos artesanais e naturais.

REFERÊNCIAS

BROD JR., Marcos. Desenho de Embalagem: O Projeto Mediado por Parâmetros Ecológicos. Dissertação de Mestrado em Engenharia de Produção. Santa Maria: PPGEP/UFSM, RS, out. de 2004, 210pp.

CALVER, Giles. O que é design de embalagens?. 2009. Bookman.

GOMBRICH, E.H. A história da Arte. Tradução Cristiana de Assis Serra. Rio de Janeiro: LTC, 2013

KITSON, Michael. O Mundo da Arte - Enciclopédia das Artes Plásticas em Todos os Tempos. 1979. Expresso Cultura.

LOBACH, B. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. s. l.: Edgar Blücher, 2001.

PARRAGON BOOKS. História da Arte – Arquitetura, Pintura, Escultura, Artes Gráficas e Design. Londres: Parragon Books, 2012.

POZZER, Kátia Maria Paim. Uma história da festa - culinária e música na Mesopotâmia Antiga. 2005. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/viewFile/757/578> - acesso 20/10/2019

PROENÇA, Graça. História da Arte. São Paulo: Editora Afiliada, 2002.

STRICKLAND, Carol. Arte Comentada da pré-história ao Pós-Moderno. Rio de Janeiro, Editora Ediouro, 2004

WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

WIKIBOOKS. Cerveja/História. Agosto de 2018. Disponível em: <https://pt.wikibooks.org/wiki/Cerveja/Hist%C3%B3ria> - acesso 20/10/2019



Processo de criação do projeto de design baseado na história da Arte Grega

*Amanda Melchiors
Eduarda Olechak Castelli
Luana Visentini
Luiza De Almeida Oliveira
Nathalie Coelho Crispim*

RESUMO:

Este artigo apresenta o processo inicial de desenvolvimento de um projeto de design integrando conceitos de história da arte enquanto forma o conceito e identidade de uma banda experimental criada pelo grupo – Iliadas. Buscando focar em um resgate de elementos da Grécia Antiga (cultura, arte, mitologia), criamos a proposta de integração da arte contemporânea e digital com a arte tradicional e grega, assim foram estudados materiais de divulgação de bandas já existentes e elementos gregos para composição de uma identidade final. Um A elaboração de um Atlas mnemosyne, com base em Aby Warburg, contribuiu para o processo de projeção. A banda criada apela para um público mais jovem, aplicando elementos contrastantes e apresentando uma personalidade única, reinventando música e identidades, chamando atenção por apresentar-se com símbolos fortes, como as personas de fortes mulheres gregas representando as integrantes. Sendo esta proposta de trabalho para o encerramento da disciplina de História da Arte I, o grupo busca usufruir de conhecimentos adquiridos durante o semestre para construção do resultado final desse trabalho

1 BREVE APRESENTAÇÃO SOBRE A ARTE GREGA

Conforme ocorreu a consolidação das primeiras cidades-estados na Grécia, a arte e o pensamento tornaram-se importantes investimentos para os gregos. A arte Grega pode ser compreendida em um período de 900 até 146 a.C. Conforme buscavam a harmonia, beleza, razão e democracia, esse povo mantinha um interesse focado na figura do ser humano. Isso contrasta com a fé dos egípcios e apesar de possuírem seus próprios deuses, os gregos mantinham a visão da razão superior a fé. “O homem é a medida de todas as coisas”, disse o sofista Protágoras, expressando mais uma vez o interesse do povo no ser humano, em suas capacidades e no seu cotidiano, interesse que se transformou em arte através de esculturas e representações desenhadas em vasos, moedas e nas próprias figuras dos deuses e alguns seres mitológicos.

Esta contemplação da natureza humana, trazendo o ritmo, equilíbrio e harmonia das obras, veio a trazer consequências e influências fundamentais na história da arte que sobreviveram após o período, diretamente na Arte Romana, sua sucessora, quando a Grécia cai em domínio Romano.

Os gregos apresentavam domínio de arquitetura, tendo em destaque seus templos construídos com base de três degraus, as colunas que sustentavam o entablamento e a simetria entre o pórtico de entrada e o dos fundos. Eles utilizavam três tipos de colunas – Dórica, Jônica, Coríntia- cada uma com diferentes re-



apresentações e significados. Os arquitetos da Grécia clássica eram conhecidos por suas técnicas sofisticadas de proporção e perspectiva, resultando em edifícios que pareciam perfeitamente simétricos. Um dos grandes exemplos do esforço de Péricles para sua campanha de trabalhos públicos é o Partenon, construído no topo da Acrópole de Atenas. Outro exemplo da arquitetura grega está em suas praças, Ágoras.

Além da arquitetura, também se destaca na história grega a criação do teatro. Os atores criavam e utilizavam diferentes máscaras para interpretar comédias e tragédias, porém ainda há destaque para o palco onde as peças aconteciam por ser próximo a encosta aberta das colinas. Exemplo desse método pode ser observado no Teatro do Epidauro (Figura 01), construído ao ar livre em um modelo grego.

Figura 01 - Teatro do Epidauro



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Epidaurus_Theater_03.jpg

A pintura sobrevivente ao tempo está mais representada em diversos tipos de vasos de cerâmica, um exemplo pode ser conferido no vaso grego em formato Ânfora. (Figura 02). São reconhecidos pela harmonia de cores e distribuição de imagem e ornamentos, mantendo a imagem equilibrada. Serviam para rituais religiosos e indicavam suas funções por seus formatos variados.

Figura 02 - Ânfora de figura negra de 530-525 a.C. Aquiles matando Pentésiléia. Atribuída a Exékias. Encontrada em Vulci. 41 cm de altura. Museu Britânico. N° 1836,0224.127



Fonte: <https://www.apaixonadosporhistoria.com.br/artigo/231/para-que-serviam-os-vasos-gregos#lg=1&slide=0>



Entretanto, apesar de todas as artes dominadas, os gregos são principalmente reconhecidos por suas esculturas realizadas em materiais como mármore para as mais simples e ouro e marfim para elaboradas, como a Grande Deusa Atena no Partenon.

Entre os principais materiais utilizados para a concepção dessas obras eram terracota, mármore e pedras rasas, que facilmente sofrem desgastes ou são quebradas. As esculturas de figura humana da Grécia Antiga são ricas em leis de anatomia e perspectiva, da mesma forma que seus edifícios.

As estátuas criadas para venerar os deuses eram concebidas da imagem humana, entretanto as estátuas que focavam o antropomorfismo não deixavam a desejar nos elementos valorizados pelos gregos. É possível compreender as esculturas em quatro períodos, onde os artistas foram desenvolvendo suas habilidades e dando mais naturalidade às formas antes paradas do homem. O primeiro é o Geométrico, depois vem o Grego Arcaico, as esculturas eram muito mais rígidas, lembrando posições adotadas pelos egípcios, os “kouros” eram as representações masculinas e as “kore” eram as femininas. Já no período clássico a figura humana ganha maior detalhamento, realismo, naturalidade. A tridimensionalidade aqui começa a ganhar maior destaque (Figura 03). E, por fim, no Período Helenístico as esculturas ganham maior expressividade, dramaticidade e teatralidade, mesmo assim, ainda são muito realistas, foi esse setilo que se perpetuou por Roma.

Figura 03 - Hermes e o Dionísio Menino - Museu Arqueológico de Olímpia - 4ac - Praxítelean



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/696439529853718834/?nic_v2=1a5T6ImKc

Gombrich (2013) considera o mundo grego como “o reino da beleza”. Ele comenta que mesmo que os artistas da época ainda fossem considerados artesãos, eles já tinham noção da sua maestria e capacidade, havia conforme ele, inclusive competição entre os mestres de cada cidade, que tinham seus próprios métodos, estilos e tradições. Foi nesse período que as pessoas de posse inicia-



ram as suas coleções de arte. Outra característica marcante desse período artístico é relatada por Proença (2002): eles eram livres na criação cultural, não eram submissos aos reis, faraós ou sacerdotes. Essa liberdade enfatiza que o ser humano está acima de todas as coisas, o que coincide com uma busca pela razão.

2 ARTE, INTEGRAÇÃO E O SER HUMANO

Conforme observado durante o semestre, na disciplina de História da Arte I, a arte tem sido observada de longe pelos indivíduos, afastada por cúpulas de vidro e trancafiada em museus que acabam por ser admiradas por um público distante e limitado tanto por fatores econômicos como por conhecimento.

Dewey (2010) foi uma das bibliografias apresentadas durante o semestre e ele tratava a arte como a experiência do ser humano, peças sobreviventes ao tempo que devemos observar, investigar e aprender para deixar nossas próprias marcas. Conforme o autor:

As formas refinadas e intensificadas de experiência que são as obras de arte e, de outro, os eventos, atos e sofrimentos do cotidiano universalmente reconhecidos como constitutivos da experiência. (DEWEY, 2010, p. 60)

Ele diz isso unindo arte e sofisticação com vida e experiência. O ser humano deve valorizar as etapas que marcam nossa sociedade para conseguir criar o que chamamos de arte, não apenas criar a arte pela arte, colocar um significado ao que se faz e tornar parte da vida diária dos cidadãos, permitindo a ligação e o conhecimento livre para todos.

Os gregos costumavam criar para reflexos do próprio ser humano, reflexos e estudos de suas próprias figuras enquanto estudavam sobre sua existência. É possível observar nessa sociedade um exemplo de como a arte registrava o pensamento e o cotidiano daquele tempo, contribuindo para problematizar e construir aquele próprio cotidiano. O que foi produzido naquele período, hoje se torna artifício de observação para aqueles que conseguem chegar até seus locais de descanso.

Alguns desses conceitos de Dewey inspiraram o presente trabalho, conforme o projeto do grupo resgata diversos elementos de um passado que registrava o cotidiano e o contrasta com o nosso atual, através de simbolismos e gera a identidade da banda com a qual trabalhamos no projeto. Voltamos com essa experimentação a representar a experiência contemporânea em uma mistura com o antigo para trazer, também, uma crítica a arte pela arte.

Outro autor apresentado durante o semestre foi o historiador cultural Aby Warburg (2010), com a proposta dos Atlas Mnemosynes. Essa ferramenta contribuiu para pensar anacronicamente o presente projeto, articulando imagens e sobrevivências. Na (Figura 04) é possível observar as relações traçadas no Atlas.



Figura 04 - Atlas Mnemosyne do projeto



Fonte: Autoras, 2016

Todos estes elementos figuram na composição das peças de identidade visual e divulgação da banda *Ilíadas*, para que a percepção do trabalho final seja a contraposição entre este período da arte e a realidade atual.

3 PROPOSTA DE PROJETO – BANDA EXPERIMENTAL ILÍADAS

Conforme instruções, o grupo surgiu com a solução de integração da Arte Grega com elementos contemporâneos utilizando o “método” proposto por Warburg (2010) para criar um novo conceito baseado na imagem sobrevivente ao tempo, a figura feminina e fuga da zona do habitual. O clássico em contraste com o contemporâneo evidencia a mensagem da proposta de ser livre, ser para todos que quiserem ouvir, admirar e corresponder à banda. Desenvolvendo ainda mais a proposta, a figura da criatura mitológica “quimera” a representação de uma criatura híbrida, simbolizando a combinação heterogênea ou contraditória de elementos diversos.

Quimera é um monstro de aparência híbrida, podendo ter partes de seu corpo formadas por diversos animais. Portanto, é uma aglutinação de divergências, uma composição de peças que, a princípio, não combinam entre si. Foi escolhida para basear os conceitos e nomear o álbum da banda, pois a contradição, a mistura de elementos que não deveriam inicialmente se misturar (antigo e contemporâneo) e também as figuras que não se encaixam por serem diferentes das integrantes, compõem o que *Ilíadas* deveria representar tanto no contexto social quanto no artístico.



Com o intuito de apresentar uma proposta de comunicação e experiência de banda que fuja do comum, a banda Ilíadas resgata da história da arte um movimento clássico e fundamental para a evolução cultural do mundo. A Ilíadas produz música experimental com raízes no indie rock, mas com samples de MPB, samba, rock inglês, blues e jazz. A banda não subverte a cultura; ela a abraça, bebe de sua fonte e a reinventa, e tem o intuito de produzir música para os amantes de música, em todas as suas vertentes e possibilidades, e por isso encontra na Arte Grega o perfeito artifício para sua antítese: o clássico em contraponto com o contemporâneo, e tudo que disso resulta. Através de recursos imagéticos de colagem, a Ilíadas apresenta seu álbum de estreia ao mundo trazendo à tona aquilo em que acredita: rock é coisa de culto.

A partir da justaposição de elementos contrastantes — tanto na parte musical quanto na apresentação visual —, almeja-se atingir o público jovem com uma abordagem que une um aparato histórico e cultural e a criatividade derivada disto, divulgando a banda como uma experiência de alta versatilidade e poder imaginativo. O contraste de elementos é o principal conceito da banda experimental, o grupo encontrou na história grega os elementos necessários para tornar o conceito da banda algo único enquanto trabalha questões e críticas artísticas.

Assim, unindo criatividade e cultura, nasce a possibilidade de uma banda para todos os amantes da música, buscando atingir um público jovem e sedento pelo novo e diferente. A banda se torna versátil tanto em música quanto arte, seguindo seu próprio rumo e criando seu próprio tempo sem prender-se aos limites do popular e atual.

3.2 APLICAÇÃO

A metodologia utilizada para desenvolver a proposta descrita foi através da criação da identidade visual da banda, personas e um blog para o acompanhamento do processo. A identidade visual relacionou diversos elementos contemporâneo e cotidianos junto de simbolismos com a Arte Grega contrastando, além disso Virginia Woolf e a deusa Nice foram utilizadas nas capas representando a mulher e as integrantes, mostrando figuras femininas influentes. A figura da mulher é valorizada durante todo o processo de criação, colocando deusas e personagens mitológicas para representar as integrantes e o poder que as mulheres tem de trazer uma mudança e adicionar mais à cultura e sociedade.

A escolha de elementos contrastantes foi o ponto de partida para a identidade visual da banda, cujo primeiro material foi a capa de CD e vinil (Figura 05). O rosto da escritora Virginia Woolf foi utilizado como representação feminina do grupo, já que todas as componentes são mulheres. Também é uma ode à produção de arte e cultura feita pelo sexo feminino, elemento de importância no grupo Ilíadas. A escultura da deusa Nice é famosa no período da Grécia Antiga, e foi incorporada na capa para dar destaque também à figura da mulher. Já os tentáculos traduzem o conceito de



diversidade e experimentação da banda, que tenta abranger diferentes estilos.

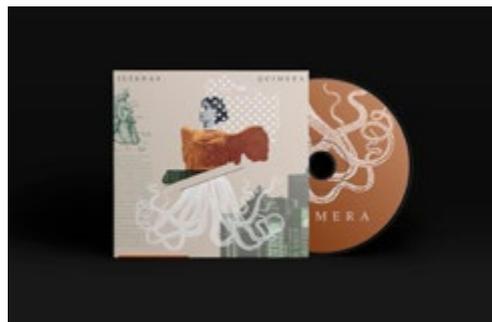
A Grécia tornou-se berço de inúmeras lendas mitológicas fantásticas e histórias épicas distintas que nos permitiram aumentar a nossa memória cultural e artística que manifesta-se na criação do álbum *Iliadas*, cujo ápice encontra-se em resgatar elementos gregos antigos e mesclá-los com a era contemporânea e tecnológica em que vivemos, uma mistura interessante que experimenta fazendo algo novo, assim como Homero ao escrever *Iliada* composta por uma mistura de dialetos inspirando conceitos de diversidade propostos pela banda.

Figura 05 - Capa do álbum *Quimera*, *Iliadas*.



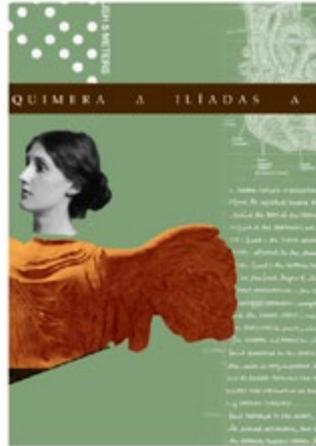
Fonte: Autoras 2016

Figura 06 e 07 - Mockup do Disco e do CD



Fonte: Autoras 2016





capo



Pg. 1



Pg. 2



Pg. 3



Pg. 4

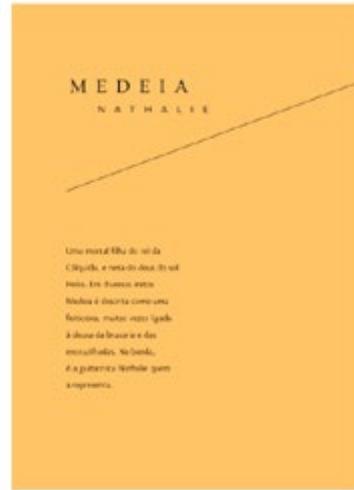


Pg. 5

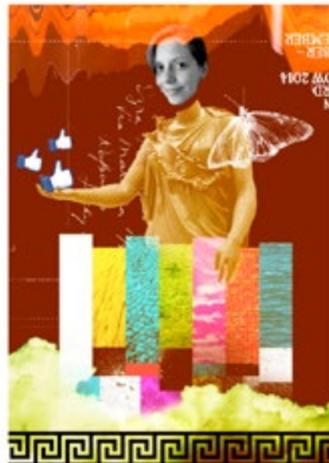




pg. 6



pg. 7



pg. 8



pg. 9



pg. 10



pg. 11



As deusas escolhidas para figurar nas peças gráficas são as seguintes: Hera, Medeia, Deméter, Atena e Medusa. Todas as personagens ligadas às integrantes da banda têm características e histórias diferentes, que algumas vezes se entrelaçam juntas e constroem-se mutuamente, mas também são muito parecidas, pois todas são mulheres protetoras, artistas, sábias, guerreiras, virgens, feiticeiras, esposas, filhas, netas, mães, irmãs e Deusas.

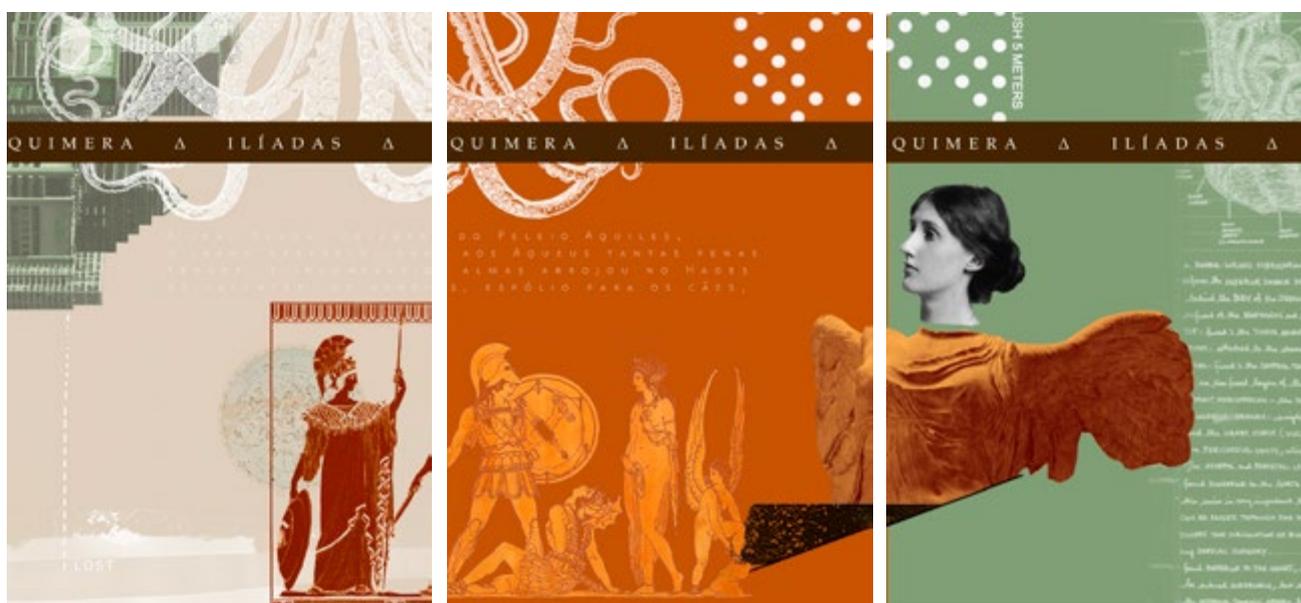
O Photobook da banda, contém espaço para informações sobre cada componente e também suas inspirações para cada personagem mitológica. Cada colagem traz elementos clássico e contemporâneos, criando quimeras personalizadas para cada membro.

Figuras 14 e 15 - Mockup do Photobook



Fonte: Autoras, 2016

Figuras 16, 17 e 18 - Pôsteres



Fonte: Autoras, 2016

Os materiais gráficos criados para a banda contam com pôsteres, photobook com fotos e informações sobre o álbum, ícones para serem utilizados no blog experimental da banda. Todos desenvolvidos para trazerem o contraste conforme o conceito do projeto.



Figura 20 - Mockup da aplicação de lambe



Fonte: Autoras, 2016

A apresentação dos materiais criado para a banda foi através da criação de um blog e página do facebook, locais mais populares entre o público alvo e de fácil comunicação com os interessados e disseminação de conteúdo. Ambos os meios foram construídos mantendo o máximo da identidade da banda.

Figura 21- Screenshot do Blog



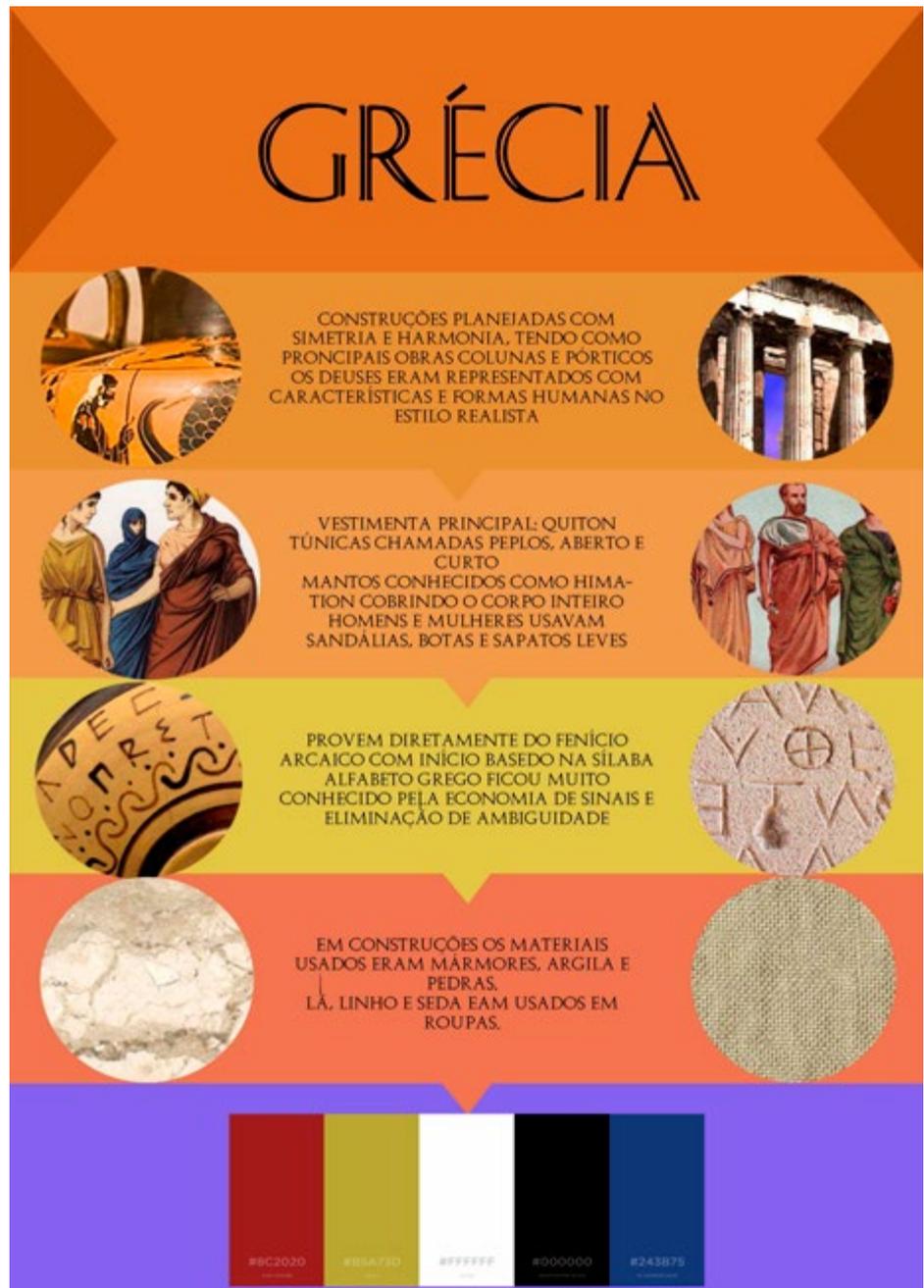
Fonte: Autoras, 2016



é possível, trazendo uma sobrevivência nova para esses ícones venerados, dos grandes artistas buscando a experiência, onde tudo foi colocado como parte do cotidiano induzindo as pessoas a se perguntarem mais sobre o que estão observando e sentindo ao depararem-se com o material da banda experimental.

Dessa maneira, o projeto contribui para uma outra perspectiva da utilização da história da arte, resgate cultural e maior acesso ao conhecimento para a população. O infográfico a seguir (Figura 23) busca contribuir também nesse sentido, retomando o que aqui foi abordado.

Figura 23- Infográfico sobre arte grega



Fonte: Autoras, 2016



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa sociedade continua em constante evolução, o Design é um grande responsável por essas mudanças, entretanto devemos considerar mais nossas raízes como parte da nossa história e como experiência para conseguirmos trabalhar com ambos: futuro e passado, para melhorar nosso presente. A história da arte é o berço de onde começaram todos os métodos que usamos para criar, resgatar e usufruir de seus elementos pode ser a chave para grandes criações e também fonte de conhecimento e experiência que deixaremos para o nosso futuro também aprender e preservar. Afinal, conforme os gregos, a Techné unia arte, técnica e ofício, não havia separação tão aparente.

Possibilitar o maior relacionamento do indivíduo com a arte e com sua história acarretará em pessoas mais criativas e novas visões criativas, seguindo o pensamento de Dewey (2010) seria uma forma de deixar a arte mais viva e mais característica. Dessa maneira, o projeto prático propõe um exemplo para essas mudanças, sobrevivendo ao tempo e influenciando a arte como uma experiência a ser vivida por todos.

BIBLIOGRAFIA

DEWEY, John. Arte como Experiência. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

PROENÇA, Graça. História da Arte. São Paulo: Editora Afiliada, 2002.

WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

<http://www.salesianoresende.com.br/>

<http://www.history.com/topics/ancient-history/ancient-greek-art>

<http://eastaparthistory.weebly.com/ancient-greece.html>

<https://grecoghosts.com/2014/01/29/celebrating-hellenistic-sculpture-a-victory-restored/>

<http://www.metmuseum.org/art/collection/search/248140>

<http://www.infoescola.com/mitologia-grega/>



Assombramentos da Arte Romana: representatividade LGBT

*William Bernardo Andreatta
Janaine Perini
Leonardo Penna*

RESUMO:

Este texto tem como objetivo investigar a história da arte em Roma, por meio da “metodologia” do Atlas Mnemosyne, proposta por Aby Warburg, usando do anacronismo para vincular arte, desenho industrial e problemáticas sociais contemporâneas. O fio condutor do trabalho é composto pelas imagens fantasmas, relacionadas à representatividade LGBT na arte e no social. Como resultado propõe-se disseminar conhecimento sobre a arte romana e também a presença da comunidade LGBT nas sociedades clássicas sobrevivendo à atualidade.

1. INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DA ARTE ROMANA

No século VII a.c, Roma era uma pequena cidade situada no Lácio, região central da península Itálica. Com grande influência dos gregos, etruscos e egípcios, mas sem deixar de lado um estilo próprio, Roma tornou-se, no século II a.C a maior potência do mediterrâneo. Gombrich (2013) inclui os romanos no contexto dos “conquistadores do mundo” e sua grandeza deixou uma grande influência no mundo ocidental e a arte romana consolidou-se através da arquitetura, da escultura e da pintura. Com predominância da simetria, teto de duas águas, colunas livres, conservando as tradicionais ordens gregas (dórica, jônica e coríntia), mas inovando a partir de aquedutos, uso de arcos, banhos públicos e estradas.

O Império Romano, a partir do século I a.C estende seus domínios. A arte não era mais produzida para glorificar deuses, e sim também para enaltecer os líderes, os poderosos e as conquistas militares e cívicas. Ao conquistarem a Grécia, os romanos fascinaram-se pela arte presente, e aos poucos conquistando estilo ímpar. A Coluna de Trajano (106-114 d. C) apresenta uma espiral de figuras esculpidas em relevo narrativo com mais de 150 cenas de feitos militares, lutas e exércitos. Conforme Oliveira (2003), é possível que esta arte seja a primeira história em quadrinhos ou primeira idealização de cinema, visto que na cultura romana os murais decorativos em mosaicos e em pintura também foram apreciados.

De acordo com Proença (1995) a arte romana é dividida em dois períodos, republicana e imperial (partindo de 27 a.C), a arte romana republicana era restrita à arte realizada em Roma, com forte influência etrusca, com a expansão pela Itália e pelo mediterrâneo e a assimilação de outras culturas como a grega, a arte libertou-se da influência etrusca.

Quanto à pintura, Mary Beard (2016) explica que a arte romana está documentada principalmente em Pompeia. Com quatro estilos denominados estilos pompeianos. O primeiro deles de 120



a 80 a.C., o estilo de incrustação, as pinturas sobre o gesso eram utilizadas para imitar o aspecto dos muros de mármore (Figura 01). No segundo estilo, (80 a 15 a.C.) criava-se, usando perspectiva, uma ilusão espacial que se prolongava além do mural (Figura 02). O terceiro (15 a.C. a 63 d.C.) dedicou-se a arabescos lineares sobre fundos monocromáticos (Figura 03). E o quarto estilo (63 a 79 d.C.), os motivos arquitetônicos voltaram a se tornar populares; e a perspectiva foi substituída por estruturas grandiosas (Figura 04).

Figura 01 - Parede imitando o mármore.



Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e2/Herculaneum_Wall_1.Style.jpg

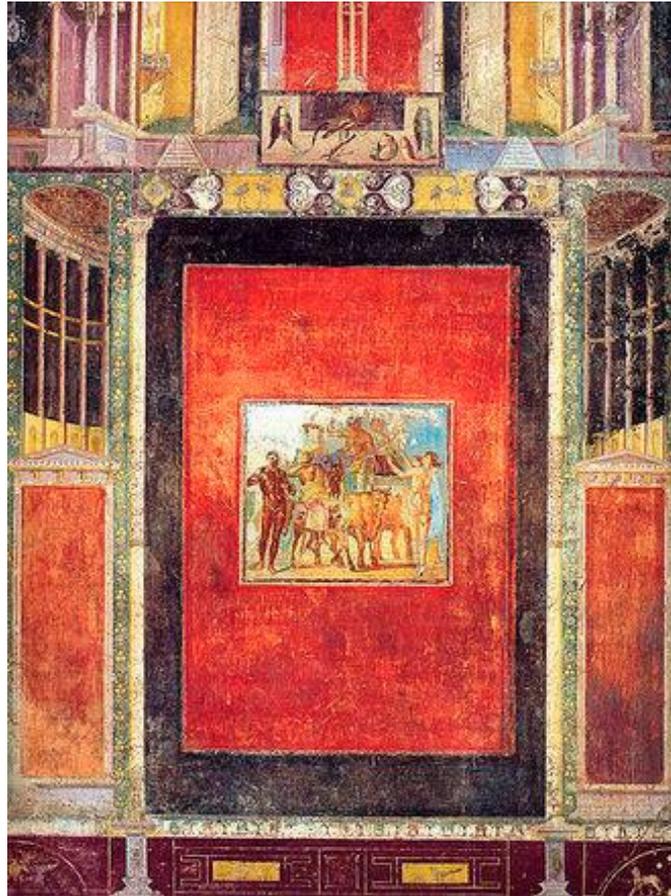
Figura - 02 - Trompe l'oeil da Ville dei Misteri.



Fonte: http://c9.quickcachr.fotos.sapo.pt/i/B02061e89/8423679_n2gng.jpeg

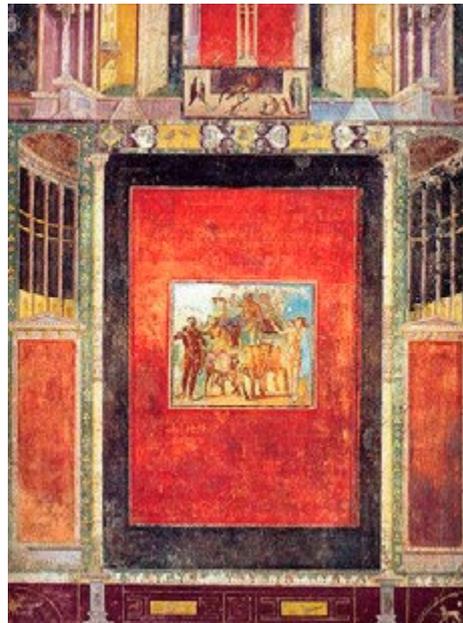


Figura 03 - Painel com candelabro, em Vila Agripina Póstumo, que foi pintado no século I a.C.



Fonte: <https://sites.google.com/site/ad79eruption/pompeii/regio-v/reg-v-ins-4/house-of-m-lucretius-fronto>

Figura 04 - Pintura quarto estilo.



Fonte: <https://www.pinterest.fr/pin/52213676906451579/>



Eles não apenas eram influenciados pelos gregos, como seus artistas eram em sua maioria gregos que trabalhavam em Roma, por isso a arte do período Helenístico Grego sobreviveu e se difundiu em Roma, se aproximando ainda mais dos coleciona-

dores, que agora queriam ter pequenas esculturas e quadros com retratos fiéis em suas casas. (Gombrich, 2013). Praxiteles (Atenas, c. 395 a.C. – 330 a.C.), Fídias e Lisipo (390 - 320 a. C.) buscavam dar naturalidade às obras, acentuando o realismo, produzindo ilusões de profundidade, sombreamento e luz. Nas artes visuais predominava a representação de temas mitológicos, humanos e ligados à natureza, as pinturas eram usadas na decoração de templos religiosos. Confira nas (Figuras 5; 6; 7). os trabalhos desses artistas.

Figura 5 - A Afrodite de Cnido (-350/-340), Praxiteles.



Fonte: <http://www.notapositiva.com/old/pt/trbestbs/artes/imagens/09estatuasimportantes02.jpg>.

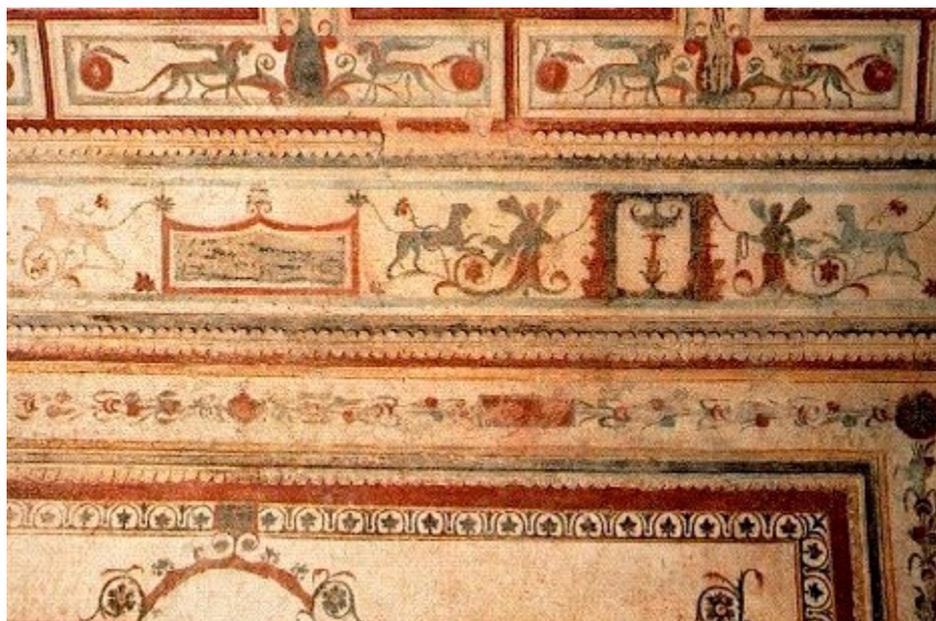
Figura 6 - Hermes atando as sandálias. Lisipo.



Fonte: <https://2.bp.blogspot.com/-P99G8rC5qnE/V1ny4p9JWVI/AAAAA-AASrU/SrBiGMNCebYF3umt10NURGcfSQ-4hk2fACLcB/s1600/Lisipo%252C%2BHermes%252C%2BGliptoteca%2Bcopenhague.jpg>



Figura 7 - Murais da Casa Dourada do imperador Nero. Famullus.



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Casa_Dourada#/media/Ficheiro:Domus_fresco.jpg

A partir dessas imagens, buscamos definir a paleta a paleta de cores do movimento, conforme a (Figura 8). É sempre um desafio buscar a paleta de cores desses movimentos, sobretudo pelo fato de que as imagens da história da arte desse período estão muito distantes de nós, só as encontramos na internet ou em livros e a reprodução certamente altera as tonalidades, mas essa paleta é uma tentativa de buscar referências.

Figura 8 - Paleta de cores do movimento



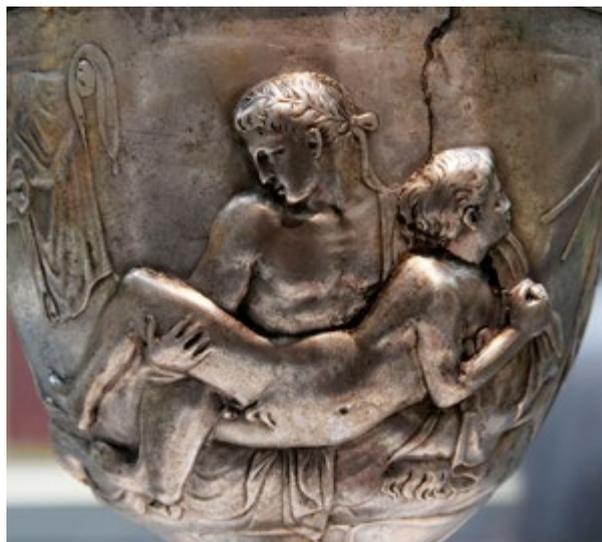
Fonte: Elaborado pelos autores a partir das obras, 2017

2. A REPRESENTATIVIDADE LGBT A PARTIR DA ARTE ROMANA

Apesar das diferentes visões sobre a arte romana, a presença e representatividade LGBT nela é rasa. Ainda que com referência às relações humanas, Roma aceitava o sexo entre homens, contando que não houvesse desobediência das leis, fato que podemos perceber em detalhes de objetos da época (Figura 9).



Figura 9. Taça Warren,



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Homossexualidade_na_Roma_Antiga#/media/Ficheiro:Warren_Cup_BM_GR_1999.4-26.1_n2.jpg

Conforme o blog do History, no início da República Romana, a pederastia passou a ser considerada perversão. Apenas os donos de escravos podiam manter relações com seus súditos, desde que fossem ativos. Já no império, a pederastia passou a ser permitida, além disso, os homens também poderiam se casar. Neste momento, a prostituição masculina tornou-se uma prática comum, para a identificação dos sujeitos que desejavam se relacionar com alguém do mesmo sexo, existiam códigos gestuais e de vestimenta. No que diz respeito às relações lésbicas, não eram regidas por nenhuma lei, pois aconteciam em esfera doméstica, longe dos olhos dos juízes da inquisição.

2. ATLAS MNEMOSYNE

Como exercício experimental deste anacronismo, realizamos três Atlas Mnemosyne (Figuras 10, 11 e 12) com o intuito de reconhecer um seletivo grupo de indivíduos e suas problemáticas nas artes através do tempo.

Figura 10 - Xana com Xana também é bacana: a percepção da mulher lésbica através da história da arte.



Fonte: Janaine Perini, 2017



Não é possível acusar precisamente em qual momento específico da história surgiu a primeira relação lésbica, entretanto os primeiros registros quanto à arte são provenientes de Safo, nascida na ilha grega de Lesbos, na Grécia, através da poesia. Posteriormente, na Idade Média, tudo aquilo relacionado a lesbianidade foi silenciado, marginalizado, penitenciado e punido, logo a representatividade artística do tema se tornou escassa. Mulheres lésbicas sempre foram representadas nas diversas formas de arte, entretanto feitas por olhares e mãos alheios, para olhares de mãos alheios. Olhares que as apagam, silenciam e sexualizam. Hoje em dia, toda e qualquer arte, feita por lésbicas para lésbicas é um sinal claro de persistência e resistência de uma sociedade que ainda insiste em calá-las, assim como seus símbolos de luta existentes desde a Grécia Antiga.

Figura 11 - A homossexualidade no tempo



Fonte: William Bernardo Andreatta, 2017

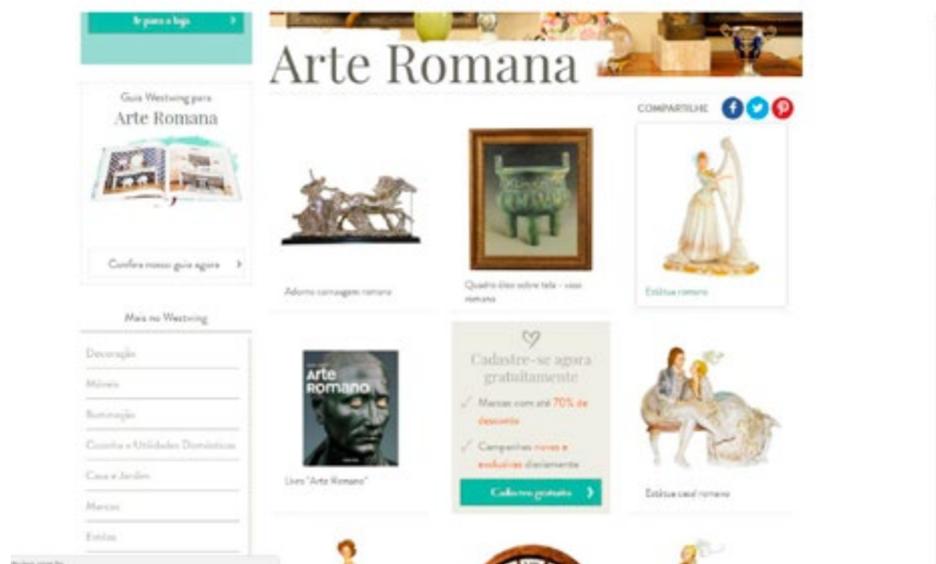
A prática homoafetiva sempre existiu em todas as civilizações, na Grécia antiga, esta atividade tinha como objetivo a educação do jovem, a sua preparação para a vida. No Egito, a organização social era baseada nas relações heterossexuais, sendo a homossexualidade tolerada enquanto fonte de prazer. Em Roma a pederastia era considerada um sentimento puro, porém caso os dois homens tivessem a mesma idade eram desprezados pela sociedade.

Na Grécia não existiam palavras para designar o que chamamos de “homossexualidade” e “heterossexualidade” porque simplesmente não existia a idéia de “sexualidade”. A sexualidade é uma construção cultural recente, como mostrou Foucault. (COSTA, 1994)

Conforme informações disponíveis no blog The iBlogay (2013), foi com o advento do cristianismo que as relações homossexuais começam a ser consideradas uma prática proibida. Data



Figura 13 - Site Westwing.



Fonte: Screenshot do site, 2017. <https://www.westwing.com.br/arte-romana/> acesso em 13/11/2017

4. O PROJETO DESENVOLVIDO

O desenvolvimento deste estudo, ainda que breve, possibilitou aproximar da temática e conhecer também a arte romana, assim como a representatividade LGBT na sociedade e arte da época e sua sobrevivência na contemporaneidade. Além disso, fundamentou e possibilitou a elaboração de uma exposição interativa, intitulada “Roma Viada, Deusa Marginalizada”, inspirada no espaço físico do Coliseu, onde utiliza-se de sua estrutura emaranhada para pendurar as obras, como um varal. Para garantir a troca entre usuário-conhecimento, cada obra contém em seu verso uma pequena descrição, e para levar consigo uma explicação em íntegra haverá um puzzle sobre a obra, a fim de tornar o conhecimento da arte mais próximo do sujeito.

No processo de criação surgiram duas alternativas, uma exposição itinerante e um jogo puzzle. Após discussões, decidimos por algo que aproximasse as pessoas, como um jogo, por exemplo, porém que tão completo quanto uma exposição de arte. Logo, decidimos unir ambas as ideias e realizar uma exposição interativa, a qual tivesse desafios e jogos junto às obras. Com a ideia definida, começamos a discutir sobre o nome que a exposição levaria. Em seguida, iniciou-se a pesquisa por imagens que iríamos colocar na exposição e as formas de interação possíveis para o projeto, além dos lugares pelos quais a exposição iria passar. Também pesquisamos os materiais que seriam necessários para montar o projeto, assim como os custos necessários para a sua realização.

4.1 PROCESSOS TÉCNICOS

Foram feitos desenhos para idealizar a estrutura da exposição; O processo da construção do espaço da exposição foi inspirado no Coliseu, usando de sua estrutura para materializar o tema

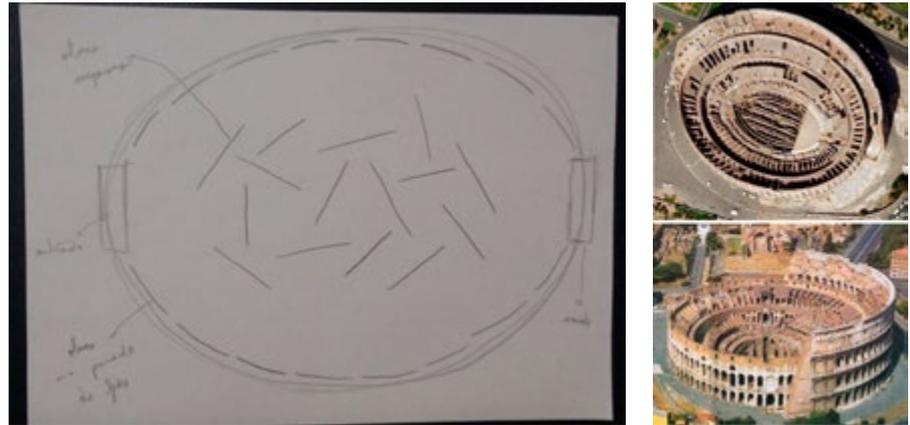


da exposição e os seu arcos para dar um maior destaque nas obras;

Nos encartes distribuídos na exposição, assim como em toda parte gráfica, serão inspirados em pinturas da Roma Antiga. Usaremos as linhas retas e formas que proporcionam tridimensionalidade e simetria, característicos da arte romana;

As linhas serão utilizadas com o intuito de transmitir um sentimento de ligação, uma vez que queremos mostrar que toda a história está interligada. Além de também demonstrar que o presente está diretamente conectado com o passado, uma vez que nos baseamos nele para criarmos.

Figura 14 - Desenho base da estrutura da exposição



Fonte: Autores, 2017 com base nas imagens do coliseu

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste estudo, ainda que breve, possibilitou aproximar da temática e conhecer também a arte romana, assim como a representatividade LGBT na sociedade e arte da época e sua sobrevivência na contemporaneidade. Além disso, fundamentou e possibilitou a elaboração de uma exposição interativa, intitulada “Roma Viada, Deusa Marginalizada”, inspirada no espaço físico do Coliseu, onde utiliza-se de sua estrutura emaranhada para pendurar as obras, como um varal.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEARD, M. Pompéia: a vida de uma cidade romana. Tradução Cristina Cavalcanti; revisão técnica Paloma Roriz Espíndola. 1a ed. Rio de Janeiro, Record, 2016.

GOMBRICH, E.H. A história da Arte. Tradução Cristiana de Assis Serra. Rio de Janeiro: LTC, 2013

MONTERADO, Lucas de. História da arte; com um apêndice sobre as artes no Brasil. 2a ed. Rio de Janeiro, Livros técnicos e Científicos, 1978.

OLIVEIRA, J; GARCEZ, L. Explicando a arte: uma iniciação para entender e apreciar as artes visuais. Rio de Janeiro, Ediouro, 2003.

PROENÇA, Graça, História da arte. 5a ed. São Paulo, Ática, 1995.



REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

Arte e Arquitetura Romana - História da Arte e Arquitetura Romana: Disponível em: <http://historiadomundo.uol.com.br/romana/arte-e-arquitetura-romana.htm> acesso em 07/11/2017.

Como viviam os gays na roma antiga. Disponível em <https://seuhistory.com/noticias/como-viviam-os-gays-na-roma-antiga> acesso em 09/11/2017.

História da Arte: Da Pré-História ao Pós-Moderno: Disponível em http://www.csj.g12.br/csj_www2/em/2017/salaestudo/1tri/Arte_1ano_HistoriaArte1_Roberto.pdf acesso em 09/11/2017.

LGBT na Arte - Roma antiga (com Vivieuvi): Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=qjk-AZ_a5Zc acesso em 09/11/2017.

COSTA, J. F. Os gregos antigos e o prazer homoerótico. Especial Folha, 1994. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/5/01/mais!/22.html> Acesso em 09/11/2017.

iblogay . T!BG. Homossexualidade, História e Direito. Um resumo da história da homossexualidade através da trajetória dos direitos civis desde a Antiguidade aos dias de hoje. Disponível em: <https://iblogay.wordpress.com/2013/05/10/homossexualidade-historia-e-direito/> - Acesso em 09/11/2017.



A Arte Bizantina e sua releitura na contemporaneidade

*Isadora Boscardin Espindola
Valentina Ortiz Ribeiro*

RESUMO:

O texto em questão, relativo à arte bizantina, abrange uma proposta de relacionar e comparar, por meio da busca de ligações obras bizantinas do século V, VI e XVI e cenários cotidianos da realidade contemporânea, criando assim um Atlas Mnemosyne, metodologia que tem base nos estudos de Aby Warburg (2010). O resultado é uma proposta de viés pedagógico e problematizador associando aspectos contemporâneos a esse período, aplicando a solução de problemas do design para a elaboração do projeto prático.

INTRODUÇÃO

A arte bizantina está associada a um período de extrema religiosidade e culto a ícones religiosos. Devido à sua localização geográfica, teve influência de locais como a Ásia Menor e a Síria, além de referências greco-romanas. Foi por meio dos mosaicos e da arquitetura que a expressividade se fez mais intensa. Conforme Proença (2002, p. 47): “a arte bizantina tinha um objetivo: expressar a autoridade absoluta do imperador, considerado sagrado, representante de Deus e com poderes temporais e espirituais”.

Os poderosos desse período preocupavam-se em combater o helenismo e a existência de itens da cultura grega, assim, as instituições latinas tornaram-se predominantes. Justiniano tinha um poder quase que sagrado, muitas vezes representado como o verdadeiro intermediário entre Deus e o restante da humanidade. Foi ele quem ordenou a construção da Basílica de Santa Sofia (Figuras 01 e 02), importante representante do estilo arquitetônico bizantino, onde se encontra o Mosaico de Jesus Cristo, de autor desconhecido (Figura 03).

Figura 01 - Basílica de Santa Sofia, vista externa



Fonte: <https://eeradicalization.com/hagia-sophia-museum-church-or-mosque-2/>

TEXTO REVISADO POR: *Giulia Calloni e Gustavo S. Treter*

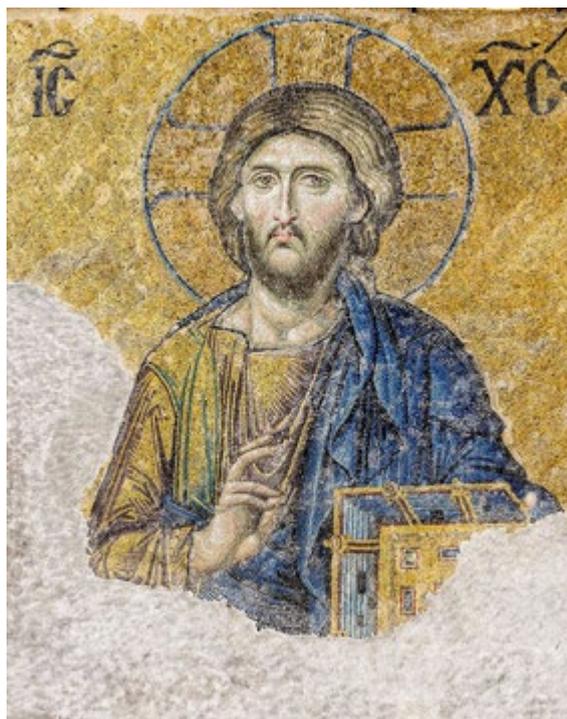
Figura 02 - Basílica de Santa Sofia, vista interna



Fonte: <https://eeradicalization.com/hagia-sophia-museum-church-or-mosque-2/>

Os traços da arquitetura bizantina são claramente marcantes. Em Constantinopla a Basílica de Santa Sofia – desenhada por Antêmio de Trale e Isidoro de Mileto – tem em sua cúpula a predominância da cor dourada, a qual transcrevia perfeitamente o caráter luxuoso trazido pela arte bizantina. Outro exemplo a se citar desse estilo arquitetônico é a igreja de Sta. Fosca, em Torcello, do século XI, utiliza do tijolo como um importante material de construção (o qual foi muito comum na Ásia bizantina) e com esse revestimento forma trompas (uma espécie de abóbada cônica) que se estendem verticalmente pela estrutura da igreja. Era também notório no estilo bizantino a utilização da planta com a cruz inscrita, a presença de abóbodas e a de um domo central na construção de igrejas.

Figura 03 - Mosaico de Jesus Cristo em Santa Sofia, Istambul, Turquia



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/470344754815147992/>



A arte bizantina é caracterizada por elementos importantes, como: a ausência da representação da perspectiva, apresentando assim, espaços sem profundidade. A frontalidade é conforme Proença (2002, p. 48) outro ponto importante a ser observado, pelo simples fato de que a “posição rígida da figura leva o observador a uma atitude de respeito e veneração pelo personagem representado”.

Devido a forte influência do cristianismo é uma arte voltada a representação do divino, e que acaba assim apresentando figuras humanas sem muita preocupação com representações fidedignas, já a ostentação de poder, luxo e riqueza é um traço característico dessa arte. Os mosaicos foram um grande símbolo da dessa arte, normalmente eles formavam figuras religiosas ou de imperadores, ou seja, eram imagens com um propósito de enaltecimento. É indispensável citar os diversos mosaicos existentes da Imperatriz Teodora e também de seu marido, o imperador Justiniano. Fala-se então, da iconografia.

Para explicar qualquer pintura bizantina é preciso considerar antes de mais nada a iconografia e a dualidade da inspiração do pintor. Finalmente, um importante fato histórico não deve ser esquecido: durante uns cem anos a arte figurativa foi declarada um anátema. Esta época é conhecida como a crise da iconoclastia. (...) (LASSUS, 1966, p.85).

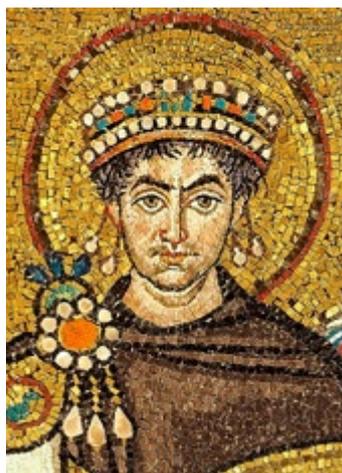
Lassus (1966) continua na sua imensa contribuição para o reconhecimento desse período histórico e sua arte:

Este intervalo dramático e o desaparecimento de duas séries de obras de arte não interromperam o desenvolvimento da arte bizantina, como seria de se esperar. Nota-se contudo uma renovação nas relações entre a arte religiosa e a arte imperial, cujo desenvolvimento até ali tivera rumos próprios com empréstimos ocasionais de uma a outra arte mas sem que houvesse uma mescla sistemática das duas. Mas os soberanos posteriores ao iconoclasmo insistiriam em relacionar o Imperador a Cristo e seus santos. O resultado foi toda uma série de imagens que expressavam claramente a natureza de uma monarquia teocrática cuja autoridade procedia diretamente de Deus – que a havia investido, ao passo que a própria arte religiosa parece ter voltado às suas antigas tradições. (LASSUS, 1966, p.86).

A essas observações soma-se o esclarecimento de Proença (2002) que diz que cada personagem e cada elemento representado passava por um rígido esquema de regras minuciosas, aqui o artista perde sua liberdade expressiva, algo que havia conquistado no período em que reinava a arte grega. Aqui os sacerdotes e o imperador ditavam essas regras, o artista apenas executava. Um exemplo da centralidade da figura do imperador está na (Figura 04), em que Justiniano aparece representado com um alo de luz em torno da cabeça, elemento esse, até então exclusivo para representar Jesus, santos e apóstolos.



Figura 04 - Mosaico do Imperador Justiniano, San Vital, Ravena (526-547)



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Justiniano#/media/Ficheiro:Mosaic_of_Justinianus_I_-_Basilica_San_Vitale_\(Ravenna\).jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Justiniano#/media/Ficheiro:Mosaic_of_Justinianus_I_-_Basilica_San_Vitale_(Ravenna).jpg)

Ao se tratar dos materiais utilizados, arte bizantina foi altamente diversificada. Ela deu origem a algumas esculturas em marfim, como *O tríptico de Harbaville* (Figura 05), ambas com um surpreendente detalhamento. O ouro, por sua vez, foi um material egrégio, mostrando-se presente em trabalhos artesanais como O Trítico Stavelot, A Cruz da Esperança de Beresford e a Pala D'Oro. Esses consistiam basicamente em, além do ouro, esmalte e prata, formando figuras religiosas repletas de cor, uma característica inegavelmente bizantina. Também foram feitos trabalhos em seda como os Tecidos Coptas Cristãos, do século VI, presentes no Museu Vitória e Alberto em Londres e a Seda Bizantina Tecida, do século X, presente atualmente no mesmo museu. É claro, também é conveniente citar a ilustre pintura na madeira de A Virgem de Vladimir, afinal ela foi tão importante que ao ser levada de Constantinopla para a Rússia acabou influenciando lá o surgimento de uma escola de ícones russos.

Figura 05 - O tríptico de Harbaville



Fonte: <https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/harbaville-triptych>



Apesar do apogeu do Império Bizantino dado com a queda de Constantinopla em 1204, a arte bizantina teve continuidade em obras até mesmo pelo século XVI, e ao tratar-se da contemporaneidade, ela ainda é lembrada, como por exemplo na coleção de inverno de 2014 da Dolce & GABANNA (Figura 06) que contou com modelos inspirados nas Basílicas de Santa Sofia em Istambul e de São Marcos em Veneza.

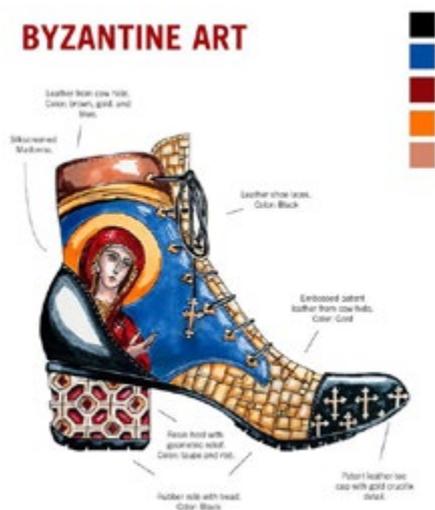
Figura 06 - Coleção Dolce & Gabanna



Fonte: <http://estilosasefashionistas.blogspot.com/2013/06/o-imperio-bizantino-de-dolce-gabbana.html>

Outra releitura do período pode ser observada, a partir da reutilização dos traços bizantinos pelo designer americano Nick Adelman em sua coleção “*A Walk Through Art History*” (Figura 07).

Figura 07 - Sapato inspirado na Arte Bizantina.



Fonte: <https://imgur.com/gallery/xOBBp>



ATLAS MNEMOSYNE

Geralmente nas figuras religiosas da arte bizantina, os braços escondiam-se atrás de mantos ou roupas. Já as mãos, guardavam sempre alguma simbologia por trás de suas posições. Quando elas (as mãos) aparecem com a palma estendida ao espectador, está simbolizando uma súplica. Nas figuras de Cristo, podemos perceber que sua mão está sempre em forma de “benção” como é feita até hoje, e os padres utilizam este símbolo nas mãos para abençoar o início e o fim de uma cerimônia. Porém, o que muitos não sabem, é que este gesto está simbolizando a palavra “Jesus Cristo”. (BARRETO, 2009, p.53). Esse é o cristo Pantokrator (Pantokrator: ‘todo-poderoso’, ‘onipotente’, de pan, ‘tudo’, e kràtein, ‘dominar’), conforme a descrição da Wikipedia.

O Atlas Mnemosyne gerado para o presente texto está baseado nesse gesto das mãos de Cristo e na sua sobrevivência no tempo. No “Mosaico de Jesus Cristo” (Figura 03) é perceptível o sinal com a mão mencionado. No ano de 540, em “A Transfiguração” (Figura 08), mosaico presente na Igreja da Virgem no Mosteiro de Santa Catarina, pode-se ver o mesmo sinal.

Figura 08 - Mosaico da Transfiguração. século VI. Mosteiro de Santa Catarina, no Monte Sinai



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Transfigura%C3%A7%C3%A3o_de_Jesus#/media/Ficheiro:Saint_Catherine's_Transfiguration.jpg

Esse símbolo não se limitou a essas duas obras bizantinas, sobrevivendo ao longo do tempo e aparecendo novamente em 1506 em “A bênção de Cristo” de Raphael (Figura 05), obra na qual o próprio nome já remete aos significados anteriormente mencionados neste texto. É importante mencionar que a obra de Raphael está no contexto do Renascimento italiano, bebendo das fontes da arte greco-romana, mas ao mesmo tempo com imersão em temáticas religiosas, do cristianismo.



Figura 09 - A benção de Cristo, Raphael (Raffaello Sanzio Da Urbino) (1505)



Fonte: [http://pt.wahooart.com/@/5ZKEAU-Raphael-\(Raffaello-Sanzio-Da-Urbino\)-A-b%C3%AAAn%C3%A7%C3%A3o-de-Cristo](http://pt.wahooart.com/@/5ZKEAU-Raphael-(Raffaello-Sanzio-Da-Urbino)-A-b%C3%AAAn%C3%A7%C3%A3o-de-Cristo)

Já no Brasil, no período das revoltas messiânicas, aproximadamente pelo século XIX, encontramos na imagem de Antônio Conselheiro (Figura 10), figura religiosamente importante da época (em outras palavras, um messias), uma representação parecida da forma de erguer a mão.

Figura 10 - Antônio Conselheiro



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/646407352750157614/?nic_v2=1a5T6ImKc

Em contexto contemporâneo, o movimento da mão segue presente em símbolos religiosos como nas representações da Virgem Maria (Figura 11) e até mesmo no ato de erguer a palma da



mão para o espectador do Papa (Figura 12), o qual, assim como na arte bizantina, traduz uma espécie de benção.

Figura 11 - Imaculado coração de Maria



Fonte: https://br.pinterest.com/eliane_ftima/virgem-maria/

Figura 12- Papa Francisco



Fonte: <https://www.robertolorenzon.com.br/papa-agradece-mst-por-distribuir-toneladas-de-alimentos/>

PROJETO INSPIRADO NA ARTE BIZANTINA

Foram produzidos 5 pôsteres (popularmente conhecidos como lambe-lambes) de forma a interferir no espaço urbano e, ao abordar questões problemáticas atuais, busca alcançar o objetivo do projeto, o qual consiste em atuar tanto no plano introspectivo do público-alvo (no caso, pessoas em geral) quanto em uma esfera social mais ampla, em prol de promover uma reflexão acerca de temas como: homossexualidade, o tabu da não castidade, empoderamento da mulher e a relação da realidade econômica com a visibilidade do indivíduo na sociedade, os quais estão implicitamente relacionados com as temáticas religiosas e iconoclásticas remanescentes das obras referenciadas.

O processo no qual se desenvolveu o Projeto ReCriar, teve início com a busca pelas temáticas massivamente abordadas no período artístico bizantino: cenas religiosas e retratos de ícones da Igreja Cristã. Diante de questões atuais que colidem com os



dogmas religiosos, vimos a necessidade de abordar tais assuntos fazendo relação com a arte bizantina. Com base em pesquisas por obras, definimos 5 trabalhos artísticos do período que tivessem relação com temas tratados como tabu atualmente.

As obras escolhidas foram o Mosaico de San Salvador de Cora – Joaquim, Ana e Maria (1300-1320), Mãe de Deus Odigitária de Jerusalém (século XVI), A Castidade – por menor de um mosaico de São Marcos, Veneza (século XI), Mosaico de cidades, árvores e cursos d'água (c. 710) e o Mosaico representando a Imperatriz Teodora – Basílica de São Vitale, Ravenna (século VI). A intenção do Projeto ReCriar é promover um olhar novo e questionador sobre os antigos dogmas religiosos, trazendo uma reflexão sobre a relação entre a Igreja e a dinâmica social atual.

O processo começou com a definição das 5 obras as quais teriam um novo olhar pelo Projeto, tendo isso definido, solicitamos a participação de alguns colegas para um registro fotográfico que se assemelhasse aos trabalhos artísticos, imitando posições corporais e expressões faciais. Foram levadas as fotos então para a edição, onde foram posicionadas em um fundo criado pelo grupo com base na paleta de cores próprias do período artístico: dourado, vermelho, rosa, azul e laranja. As imagens a seguir (Figura 13, 14 e 15) representam parte do processo de elaboração dos pôsteres.

O Atlas Mnemosyne realizado como pesquisa foi utilizado como inspiração para a figura 13, mesmo que a posição da mão não seja exatamente a mesma, serviu de referência. Isso pois priorizou-se uma releitura de várias obras, partindo da temática que interessava utilizar no material contemporâneo.

Figura 13 - Foto e pôster Castidade



Figura 14 - Foto e Pôster Família



Fonte: Autores, 2017

Figura 15 - Foto e Pôster - empoderamento Feminino



Fonte: Autores, 2017

Também foram criadas frases que relacionassem a questão atual a ser tratada com a arte utilizada no cartaz do Projeto como “MC Carol não nasceu Imperatriz, mas conquistou seu império” tendo como fundo o Mosaico representando a Imperatriz Teodora – Basílica de São Vitale, Ravenna (século VI). A história de MC Carol se relaciona com a da Imperatriz uma vez que ambas são postas como figuras femininas importantes e fortes, cada uma ao seu tempo.

Figura 16 - Foto e Pôster - empoderamento Feminino



Fonte: Autores, 2017



Os pôsteres, após impressos, foram levados para as ruas, onde ficaram fixados em lugares de muito movimento, completando assim seu objetivo de levar tanto conhecimento sobre a arte bizantina e suas obras à população, quanto de promover reflexão sobre temas tabus atuais e representatividade aos grupos citados nos cartazes

Figura 17 e 18 - Pôsters em murais e espaços públicos



Fonte: Autores, 2017



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do trabalho realizado no contexto da Disciplina de História da Arte I foi possível aprofundar um momento da história da arte com o qual não tínhamos afinidade, construindo relações com questões que são contemporâneas e mais ativistas. Trabalhar com a ideia de sobrevivência da imagem contribuiu para pensarmos também a sobrevivência da temática e a recriação idealizada do passado por meio de projetos de design gráfico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRETO, A. O simbolismo na arte cristã do período bizantino. Trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, 2009.

LASSUS, Jean. O mundo da arte - Cristandade Clássica e Bizantina. Porto Alegre: Encyclopaedia britannica brasil, 1979.

PROENÇA, Graça. História da Arte. São Paulo: Editora Afiliada, 2002.

WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

BIZANTINO, 2017. Disponível em: <<http://www.bib.unesc.net/biblioteca/sumario/00003E/00003EEB.pdf>>. Acesso em: 9

nov. 2017.

Arte Bizantina no Brasil. Disponível em:

<http://www.cnbbleste2.org.br/index.php?pagina=grupo_noticia&tela=10&vw=285>. Acesso em: 12 de novembro de 2017.

Arte Bizantina. Disponível em: <<https://mundoedu.com.br/uploads/pdf/53b-5d55655b39.pdf>>. Acesso em: 12 de novembro de 2017.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Arte Bizantina. História das Artes, 2017. <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-medieval/arte-bizantina/> Acesso em 12 de novembro de 2017.

PANTOCRATOR. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pantocrator> - Acesso em 12 de novembro de 2017.



Releitura da Tapeçaria de Bayeux em batalhas contemporâneas

*Daniela Nunes Flores
Pedro Henrique Dias Sousa
Pedro Prestes Matiuzzi*

RESUMO:

Este texto tem como objetivo demonstrar o projeto de confecção de ilustrações para capas de livros, a fim de trazer à tona questões sociais e ambientais. A inspiração está na arte românica, do período medieval, sobretudo na *Tapeçaria de Bayeux*. As ilustrações funcionam como *targets* que redirecionam aos Atlas Menmosynes (WARBURG, 2010) arranjados para este projeto, utilizando a realidade aumentada como ferramenta para fazer sobreviver os vestígios da arte românica e como sistema (GASPARETTO, 2014), no sentido de problematizar questões contemporâneas, ou seja, o trabalho não seria possível de ser realizado sem o uso dessas tecnologias. Foi utilizada a metodologia projetual de Bonsiepe (1984) para confecção dos livros, ilustrações e vídeos gerados como conteúdo. A apresentação desses Atlas visa instigar discussões e soluções relacionadas às questões levantadas.

INTRODUÇÃO À ARTE ROMÂNICA

A proposta do projeto é desenhar e confeccionar livros artesanais com capas ilustradas a partir do estudo da sobrevivência de formas e padrões encontrados em tapeçarias românicas, mais precisamente a *Tapeçaria de Bayeux*. O modo usado para mostrar a sobrevivência das imagens do romanismo foi inspirado em Aby Warburg (2010), e seu “método” que consiste em colecionar e procurar por vestígios do passado, transformá-los em imagens e, a partir delas, elaborar uma espécie de painel chamado de Atlas Mnemosyne.

A arte românica se estende por um amplo período, que compreende os séculos XI a XIII, quando o sistema era feudal e a igreja católica detinham poder e influência sobre a produção cultural e artística da época, reforçando seu papel unificante na Europa, sendo conhecida também como Idade das Trevas (GUDIOL, 1965). Essa arte medieval esteve atrelada aos mosteiros, igrejas e castelos e boa parte dela se perdeu, restaram aquelas obras confiadas e preservadas nas igrejas, espaços intocáveis da época.

Proença (2002) demonstra que com a tomada de Roma pelos povos bárbaros, em 476, há um apagamento da cultura greco-romana na Europa Ocidental. Isso inside em uma mínima representação da figura humana, ocorrendo em função de que os bárbaros eram nômades e seus principais artefatos são adereços como brincos, por exemplo. A ourivesaria nessa época ganha destaque, com foco puramente decorativo.

Mas é em 800, quando Carlos Magno torna-se imperador, que a vida artística volta a ter vigor, mas as atividades artísticas vão acontecer nos mosteiros, que eram as escolas de arte da época. Naqueles espaços além da tradução de clássicos gregos, haviam



oficinas monásticas relacionadas à arquitetura, pintura, ourivesaria, cerâmica, fundição de sinos, encadernação e fabricação de vidros (PROENÇA, 2002).

O estilo românico foi criado a partir das características de outros movimentos artísticos, principalmente pela arte do Império Romano, que dominou e unificou a maior parte da Europa Ocidental. Em cada parte da Europa, teve influências específicas, conforme os povos que habitavam a região. Na Espanha, abalada desde o século VIII por guerras contra o Islã, desenvolveram-se movimentos que também ajudaram a compor o estilo românico, sendo eles a arte Moçárabe e a arte das Astúrias (GUDIOL, 1965).

Ainda conforme Gudiol (1965), a arte moçárabe foi produzida por cristãos que viviam em território muçulmano, alguns deles sendo submetidos ao Califa, e desenvolvida entre os séculos IX e XI. Pode-se observar que a arte românica utilizou de algumas características da arquitetura moçárabe, a qual era composta de construções de igrejas de pedra com arcos de ferradura (Figura 01), os quais influenciaram na construção de igrejas de estilo românico. Mas foi a utilização de abóbadas, pilares maciços e paredes espessas com pequenas aberturas para janelas que lembravam as construções romanas que acabaram por contribuir para a nomeação do estilo.

Figura 01 - Monasterio de San Millán de Suso, Arquitetura



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Monasterio_de_San_Mill%C3%A1n_de_Suso._Iglesia.jpg



A arte das astúrias, outra influenciadora do romanesco, é descrita no pré-românico, ocorrendo na Península Ibérica, no final do século VIII. Tem como maior característica a arquitetura

dura, composta por construções de mosteiros, igrejas e templos, sendo estes construídos com pedras e compostos de arcos (Figura 05) (GUDIOL, 1965).

Essas referências ajudaram, principalmente, a desenvolver a arquitetura românica, presente em templos e igrejas que eram envolvidos em arcos, pouca iluminação e visível rigidez por conta de estruturas rochosas e paredes grossas. Também influenciam nas iluminuras, que em contraste com a arquitetura, trazem sua delicadeza e perfeccionismo encontradas em páginas de livros antigos, tanto como rodapés quanto como ilustrações. Porém, outras manifestações artísticas também aconteceram, como por exemplo, a escultura, a pintura e a tapeçaria.

Na escultura, a arte românica capturou as influências moçarabes com a predominância de relevos, geometria, naturalismo e figura humana. Na região da Normandia ganha outros contornos, mas a base é sempre a mesma, a religião. Gombrich (2013) define o século XII como a Igreja Militante, é nesse período que a arte românica se insere. Ele ressalta que foi na França que as igrejas começaram a ser “decoradas” com esculturas, cuidadosamente pensadas pela igreja com a finalidade de passar suas mensagens (Figura 02).

Figura 02 -Escultura no tímpano de Saint-Trophime, Arles



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/347058715019580546/?nic_v2=1a5T6ImKc

Conforme Gudiol (1965) da pintura, a arte românica absorveu as miniaturas com fantasia, expressividade e paleta composta de tons de azul e vermelhos vívidos (Figura 03), algo visualizado nas iluminuras românicas. E Gombrich (2013, p. 136) argumenta algo importante em relação ao uso das cores:

Uma vez que os artistas não se sentiam mais obrigados a estudar e a imitar as gradações reais de tons que ocorrem na natureza, estavam livres para usar em suas ilustrações as cores que bem entendessem.

Essa liberdade também era vivenciada na composição. Proença (2002) coloca como características essenciais da pintura nesse período a deformação e o colorismo. Essa deformação, confor-



me ela estava ligada à interpretação mística que os artistas faziam dos temas religiosos. E Gombrich (2013) alerta-nos para o fato de que a pintura estava se transformando em uma forma de escrita por imagens.

Figura 03 - Códice Áureo de Lorsch



Fonte: https://www.pinterest.fr/pin/259590366001659721/?nic_v2=1a5T6ImKc

Gombrich (2013) também aponta a força da tapeçaria para contar a história da arte desse período para além da arte religiosa. Pouco restou dessas obras, porque muitos castelos foram destruídos e quando saiam de moda, logo eram substituídas. Mas as tapeçarias cobriam as paredes dos castelos e abordavam outros temas.

Imbroisi e Martins (2016) ajudam a esclarecer o que pode ser entendido como tapeçaria e a distingue do bordado:

A princípio, o artista elabora sua arte e depois os artesãos interpretam a mesma e a transformam em magníficos tapetes. Segundo publicação sobre tapeçarias, feita pela educadora na área de conhecimento das artes Margaret Imbroisi, em 2016, os tecidos são tramados manualmente, compondo figuras de todo tipo, o que acaba por lembrar o bordado, mas este se distingue por se moldar ao suporte da talagarça, enquanto na tapeçaria a imagem é esboçada pelos mesmos fios da textura utilizada.

A tapeçaria, marcante na Europa durante a Idade Média, pode ser entendida como a arte de “imprimir” imagens com linhas e lãs coloridas, foi amplamente utilizada pela abundância de lã e mão de obra disponível (IMBROSI; MARTINS, 2016). Grande parte das tapeçarias desse período tinha como principais temáticas as guerras e conquistas de renomados reis, as quais eram levadas a decorar ambientes ricos, como palácios, e também, temas religiosos, sendo esses tapetes muitas vezes eram produzidos em mosteiros e, em seguida, destinados a igrejas.



A TAPEÇARIA DE BAYEUX

A *tapeçaria de Bayeux* é uma das mais renomadas e sobreviventes ao tempo, portanto foi escolhida como fio condutor do presente trabalho, inspirando o projeto prático. É uma crônica pictórica e segundo Gombrich (2013, p.126): “narra uma campanha e uma vitória”. Ela foi preservada justamente em uma igreja e consiste em um tapete bordado que mede quase 70 metros e descreve os principais eventos da conquista normanda da Inglaterra por Guilherme, Duque da Normandia, também conhecido como William, o Conquistador. Foi bordada por volta de 1080. O bordado teria sido feito por Matilde de Flandres, rainha de Guilherme, e por suas aias. Contudo, é provável que tenha sido encomendada pelo meio-irmão de Guilherme, Odão, Bispo de Bayeux e duque de Kent (COSTA, 2009; WIKIPEDIA, 2019).

Como essa obra é muito grande, com 60 cenas e cada uma de suas partes conta um feito de Guilherme e demonstra símbolos da época, não é possível descrevê-la toda aqui. Mas, separamos algumas cenas, entre elas (Figura 04), que mostra uma estrela, provavelmente o Cometa Halley (CUSTÓRIO, 2016).

Figura 04 -Detalhe da Tapeçaria



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bayeux_Tapestry_32-33_comet_Halley_Harold.jpg

A imagem (Figura 05) mostra as embarcações sendo levadas para o mar. São transportadas armas sob as embarcações e as carroças carregadas de armamentos são puxadas. E a (Figura 06) relata a derrota de Haroldo e os normandos vitoriosos. A cena final foi perdida, ela poderia ser a coroação de William II (CUSTÓRIO, 2016).



Figura 05 - Tapeçaria de Bayeux



Fonte: <http://www.bayeuxtapestry.org.uk/Bayeux17.htm>

Figura 06 - Tapeçaria de Bayeux



Fonte: <http://www.bayeuxtapestry.org.uk/Bayeux17.htm>

O PROJETO INSPIRADO NA TAPEÇARIA DE BAYEUX

A *tapeçaria de Bayeux* em suma representa batalhas pela conquista normanda da Inglaterra. No contexto do projeto prático, pensando naquelas batalhas medievais, podemos enxergar “batalhas contemporâneas” que são travadas diariamente, sejam elas visíveis ou não. Por exemplo, temos a expansão ilegal da pecuária que fere tremendamente os povos indígenas e o bioma amazônico. Há também conflitos no globo que geram um fluxo de imigrantes que buscam refúgio dessas zonas de conflito em outros países. Com essas duas diferentes “batalhas contemporâneas” em mente, elaboramos ilustrações que servem para atentar a essas questões.

A primeira ilustração basea-se no drama contemporâneo das migrações por conta das guerras no Oriente Médio, pode-se notar a batalha diária dos imigrantes buscando sobrevivência. Na segunda ilustração escolhemos representar a batalha pela sobrevivência da fauna e a morte da flora, o terror do avanço do desmatamento para algo financeiramente útil. A terceira ilustração faz menção direta ao rompimento da Barragem de Brumadinho, em Minas Gerais, ocorrida no fim de Janeiro de 2019, onde houve um grande derramamento de rejeitos na região do Rio Doce, expulsando e matando populações ribeirinhas. Cada ilustração gera um Atlas Mnemosyne, cujo conteúdo está no vídeo que a acompanha.



Figura 07 Ilustração e vídeo: Fuga



Fonte: Autores, 2019
Figura 08 Ilustração e vídeo: Fogo



Fonte: Autores, 2019
Figura 09 Ilustração e vídeo: Lama



Fonte: Autores, 2019



A escolha da tapeçaria como objeto de estudo partiu da re-tratação bélica observada na Tapeçaria de Bayeux, que nos levou às “batalhas contemporâneas”. A tapeçaria continua a ser empregada contemporaneamente, com técnicas diferentes, mas sobrevi-

vendo à passagem do tempo. Como referência contemporânea podemos citar a Keiskamma Guernica (figura 9), confeccionado por 50 mulheres da *Hamburg Women's Co-operative from the Eastern Cape*. A tapeçaria é uma reinterpretação do Guernica, de Picasso (Figura 10). A tapeçaria relata o sofrimento de famílias e indivíduos diante da destruição de uma comunidade pelo HIV.

Figura 10 Keiskamma Guernica. 2012.



Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-73264/bienal-de-veneza-2012-common-ground-different-worlds-noero-architects>

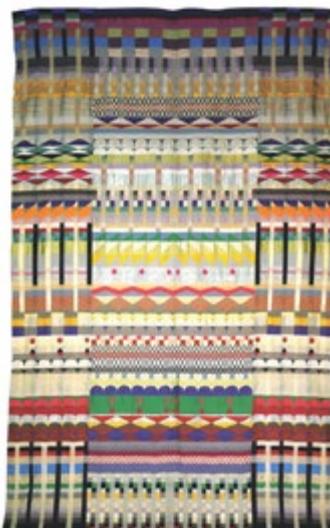
Figura 11 Guernica, Pablo Picasso. 1937.



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:GUERNICA.jpg>

Também empregando técnica têxteis, temos Gunta Stölzl (1897-1983), chefe da oficina de tecelagem da Bauhaus.

Figura 12 Wall hangings: '5 chöre'.



Fonte: <https://www.guntastolzl.org/Works/Bauhaus-Dessau-1925-1931/Wall-Hangings/i-38mQW2r>



A escolha do livro como meio transmissor dessas informações veio da forte presença de mosteiros durante o Período Românico. Nesses mosteiros, monges dedicavam-se à transcrição de manuscritos, contemplando desde a elaboração desses livros, até a ilustração (iluminuras) dos mesmos quando necessária. A transcrição dos livros serviu como referência para posteriores estudos como, por exemplo, os realizados pela igreja acerca de escritas pagãs, que forneceram as noções filosóficas que contribuíram para o desenvolvimento da teologia cristã (FÜHR, 2009). A transcrição desses manuscritos pagãos influenciou fortemente o Período Renascentista, período em que a busca por referências no passado grego-romano intensificou-se (SAMPAIO, 2012). O uso do livro como recurso artístico pode ser observado em uma, dentre várias, das obras de Elida Tessler, “Meu nome ainda é vermelho” (2010) (Figura 13). Elida Tessler é artista plástica e professora do Departamento de Artes Visuais e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Nessa obra, por exemplo, Elida confeccionou um livro a partir da reprodução do capítulo 31 do romance de Orham Pamuk “*Meu nome é vermelho*”.

Figura 13 - “Meu nome ainda é Vermelho.”



Fonte: http://www.elidatessler.com/pag_nova_obras.htm

APLICAÇÃO METODOLÓGICA

A metodologia aplicada neste projeto foi a proposta por Bonsiepe (1984). Os passos tomados estão divididos nas seguintes etapas projetuais:

a) **Problematização:**

A proposta era elaborar um produto que fizesse referência ao período artístico Românico, seja estética ou conceitualmente. Reunimo-nos para pensar em formas de atender à proposta de uma forma exequível. Dentre as soluções encontradas, a elaboração de livros artesanais foi a mais atrativa e aplicável concebida.

b) **Análise:**

Tendo a ideia definida, pesquisamos quais materiais usaríamos para confeccionar os livros. Foi feita uma pesquisa acerca dos tipos de papéis que poderiam ser utilizados para impressão



das ilustrações, escolha de gramatura para o papel, escolha da dimensão do livro, etc. A escolha do papel para impressão foi o ponto mais importante nessa etapa, sendo decidido pelo Papel Couchê 120g/m².

c) Definição do problema:

Com a ideia do livro, agora só nos restava a elaboração das ilustrações. Optamos por tratar de três questões socioambientais:

- i) Refugiados;
- ii) Degradação ambiental;
- iii) Rompimento de barragens.

Partindo desses três temas, sintetizamos três palavras que serviriam de guia durante o processo criativo das capas. São elas, respectivamente: fuga, fogo e lama. Construímos os três atlas mnemosyne ao redor dessas três palavras.

d) Anteprojeto/Geração de alternativas:

Para a produção das alternativas, foi realizado um *Brainstorming*, associado a estudos anteriores sobre o tema e estilística abordados.

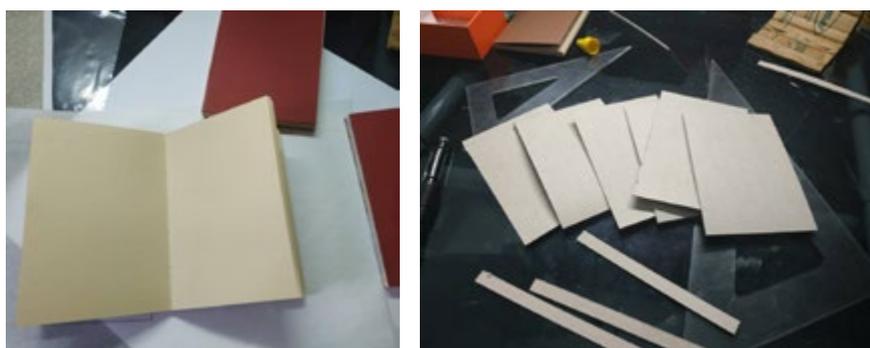
Tendo como base o artigo de Ricardo Costa sobre a *tapeçaria de Bayeux* e aulas expositivas sobre o período artístico Românico, ministradas pela professora Débora Aita Gasparetto, foi possível compreender a estilística e ter bases para o processo de *Brainstorming*. Este foi feito pelos integrantes buscando associar a temática de batalhas e lutas do passado com as do presente, fazendo alusão direta às tapeçarias de Bayeux. Logo após, buscamos produzir o produto no qual a estilística projetual faria parte.

Como citado anteriormente, chegou-se no consenso de produzir capas de livro baseadas na ideia estilística do projeto. Utilizando a textura alusiva à de uma tapeçaria, foram feitas as primeiras iterações das ilustrações.

e) Projeto:

A confecção dos livros foi inteiramente artesanal. Os papéis utilizados para os miolos dos livros também são reaproveitados da Gráfica da UFSM. O papel paraná utilizado para as capas também foi reaproveitado de capas de cadernos antigos. Cada página foi recortada individualmente. Após isso, foram furadas e costuradas para formarem o miolo dos livros. As capas foram dimensionadas, recortadas e coladas. Nas (Figuras 14, 15 e 16) o registro fotográfico do projeto.

Figura 14, 15 e 16 - Processo de confecção das capas





Fonte: Autores, 2019

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo metodológico de Bonsiepe (1984) trouxe resultados consistentes desde o início do projeto até a concepção e produção do produto finalizado. Acreditamos que o resultado final e seu conceito atendem de forma convincente a união entre produto industrial e artístico. O mais importante é não prender-se somente ao produto finalizado, mas notar a força que sua mensagem politizada condensada a um produto pode trazer. Deve-se notar o novo leque que este projeto trouxe para futuras produções de mesmo cunho e como o Atlas mnemosyne pode ser utilizado tanto para a geração de ideias como fonte de inspiração imagética, quanto como conteúdo de novas propostas e projetos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COLOMBIER, P. História da Arte: da pré-história aos nossos dias. 4. ed. São Paulo: Figueirinhas, 1978. Volume 1.
- CUSTÓDIO, J. de A. C.. a conquista normanda da Inglaterra pela tapeçaria de Bayeux. Especialização em História da Arte. Claretiano – Centro Universitário. Maringa, 2016
- GASPARETTO, D. A. O “curto-circuito” da arte digital no Brasil. Santa Maria, RS: Ed. do Autor, 2014
- GOMBRICH, E.H. A história da Arte. Tradução Cristiana de Assis Serra. Rio de Janeiro: LTC, 2013
- GUDIOL, J. Arte románico catalán. 1. ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1965.
- JANSON, H.W. História geral da arte: O Mundo Antigo e a Idade Média. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- LEICHT, H. História universal da arte. 2. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1965.
- MONTERADO, L. História da Arte: com um apêndice sobre as artes no Brasil. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1978.
- UPJOHN, E; WINGERT, P; MAHLER, J. História Mundial da Arte. 1. ed. São Paulo: DIFEL, 1974. Volume 2.
- WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010



REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

HISTORIANET. Arte Românica. Disponível em: <http://www.historianet.com.br/conteudo/default.aspx?codigo=146>. Acesso em: 8 de nov. de 2019.

MARTINS, Simone R.; IMBROISI, Margeret H. Arte Românica. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-medieval/arte-romantica/>. Acesso em: 8 de nov. de 2019.

BAYEUX MUSEUM. The Bayeux tapestry over the centuries. Disponível em: <https://www.bayeuxmuseum.com/en/the-bayeux-tapestry/over-the-centuries/>. Acesso em: 8 de nov. de 2019.

COSTA, Ricardo da; STEIN, Débora R. Tapeçaria de Bayeux (c. 1070-1080). Disponível em: <https://www.ricardocosta.com/tapeçaria-de-bayeux-c-1070-1080>. Acesso em: 22 de nov. de 2019.

ARCH DAILY. Bienal de Veneza 2012: “Common Ground / Different Worlds” / Noero Architects. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-73264/bienal-de-veneza-2012-common-ground-different-worlds-noero-architects>. Acesso em: 22 de nov. de 2019.

TEXTILE RESEARCH CENTRE. Keiskamma Guernica. Disponível em: <https://trc-leiden.nl/trc-needles/individual-textiles-and-textile-types/commemorative-and-commissioned-textiles/keiskamma-guernica>. Acesso em: 22 de nov. de 2019.

TESSLER, Elida. Meu nome ainda é vermelho. Disponível em: <http://www.elida-tessler.com/meunomeaindaevermelho/meunomeainda.htm>. Acesso em: 22 de nov. de 2019.

FÜHR, Moacir. O livro na idade média. Disponível em: <https://www.apaixonadosporhistoria.com.br/artigo/49/o-livro-na-idade-media>. Acesso em: 23 de nov. de 2019.

SAMPAIO, Rosemary de. Renascimento: Uma nova concepção de mundo através de um novo olhar para a natureza. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/index.php/res/download/45740>. Acesso em: 23 de nov. de 2019.

SAUANE, J. Um olhar sobre o mundo das artes: a arte moçárabe. Disponível em: <http://historiadaculturaedasartes10s.blogspot.com/2011/02/arte-mocarabe.html>. Acesso em: de nov. de 2019.

WIKIPEDIA. Arte das Astúrias. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_das_Astúrias. Acesso em: de nov. de 2019.

BAUHAUS. Gunta Stölzl. Disponível em: <https://www.bauhaus100.com/the-bauhaus/people/masters-and-teachers/gunta-stoelzl/>. Acesso em: 26 de nov. de 2019.



Padrões da Arte Gótica e a sua sobrevivência na Moda Autoral

*Ana Helena Gonçalves de Oliveira
Italo Renan Rodrigues de Paula
Julio Becker
Natália Gomes Dalla Lana*

RESUMO:

O presente trabalho visa realizar, no contexto de atividades propostas na disciplina de História da Arte I (2019), uma relação entre a natureza e o movimento Gótico da História da arte. Em um esquema de solução de problemas, foi estabelecido o cenário em que a questão a ser resolvida é a sobrevivência da forma, segundo Atlas Mnemosyne, de Warburg (2010). Com relação a assuntos da natureza, como sustentabilidade e a prática do bordado como instrumento de representação visual na solução, utilizamos como metodologia de produção as quatro fases de projeção segundo Löbach (2001). Usando como tema a ser preservado as catedrais góticas, suas rosáceas e luzes provenientes da arquitetura de vitrais nas suas construções a partir do século XII.

INTRODUÇÃO

O período da arte gótica possui fortes influências na arquitetura, para relacionar esse movimento estético à conexão com a natureza, buscou-se trazer a vivacidade dos vitrais das igrejas góticas, para o contexto atual de consciência ecológica, utilizando os vitrais para dar cara nova a produtos velhos, como roupas rasgadas ou brechós.

Por se tratar de um movimento no âmbito do cristianismo, emergindo em meados da segunda metade do século XII, relacionado ainda à Idade Média, a simbologia das luzes trazia uma nova imagem às catedrais, que durante a arte românica se tratavam de ambientes escuros e de estruturação pesada. As luzes traziam o significado de aproximação com Deus, pois onde havia luz, haveria o Senhor. Um exemplo desta arquitetura está na capela Sainte-Chapelle (Figura 01).

Figura 01 - Sainte-Chapelle, França (construída entre 1241 e 1248)



Fonte: <https://turismo.eurodicas.com.br/sainte-chapelle-em-paris/>

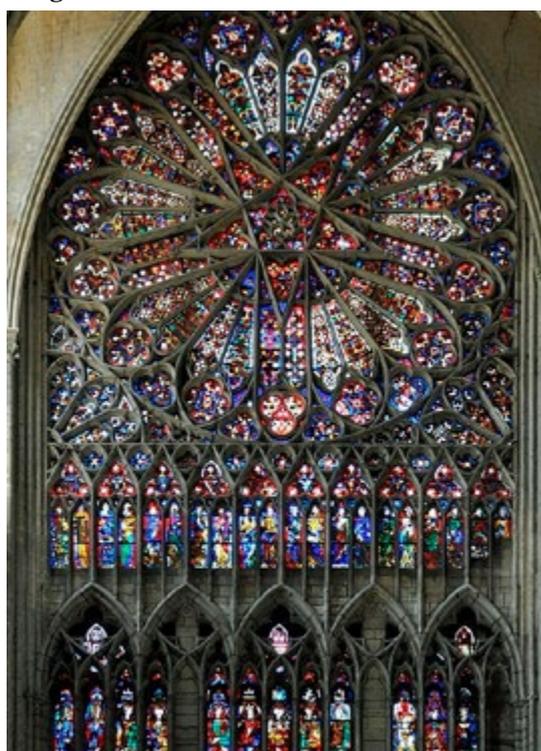
Gombrich (2013) posiciona a arte gótica no contexto da Igreja Triunfante.

Difícil imaginar a impressão causada por essas construções em quem conhecera até então apenas as estruturas pesadas e soturnas do estilo românico. A força e o poder emanados por estas, mais antigas, devia comunicar algo da 'Igreja Militante' que oferecia abrigo contra as investidas do mal. As novas catedrais davam aos fiéis o vislumbre de um outro mundo. (...) Agora, essa visão descia do céu à terra. As paredes dessas igrejas não eram frias e ameaçadoras. Compostas de vitrais, refulgiam como rubis e esmeraldas. Os pilares, as nervuras e o rendilhado cintilavam com o ouro. (Gombrich, 2013, p. 141)

Com a possibilidade arquitetônica que os arcos ogivais ofereceram, as janelas das catedrais se tornaram maior e a inundação de luz também. Os motivos coloridos nas janelas, que retratam a história da salvação, renasceram com a luz do sol (símbolo de Deus) isso é apontado no livro *História da Arte: arquitetura, pintura, escultura, artes gráficas e design*, organizado pela Parragon Books (2012). E para agregar maior valor aos feixes de luz, agora presentes no interior das catedrais, foram utilizadas rosáceas (Figura 02) para transmitir cores e formas orgânicas para adorno. Ainda de acordo com a publicação:

As rosáceas são janelas circulares preenchidas com traceria e vitrais. Nas igrejas góticas situavam-se geralmente por cima dos portais e nos gabletes do transepto. A traceria apresentava em regra um padrão irradiante do centro do círculo, que se dividia por mainéis em arcos ou lancetas, de complexidade diversa. todas a apontar para as arestas do círculo (PARRAGON, 2012, p.196.)

Figura 02 - Rosácea da Catedral de Amiens



O período em que o movimento se desenvolveu era de grande ascensão da igreja cristã, que mantinha seu monopólio religioso sobre o povo e com as catedrais góticas a igreja oferecia um ambiente em que, inclusive os menos abastados, poderiam apreciar cores, luzes e arte como jamais haviam tido antes.

Diante de tais transformações sociais, não demorou muito para que mudanças de ordem cultural viessem a repercutir. O termo “gótico” vem do latim “gothicus”, que referencia os povos bárbaros, os Godos. Conforme Proença (2002: 62):

No século XVI, essa nova arquitetura foi chamada desdenhosamente de gótica pelos estudiosos, que a consideravam de aparência tão bárbara que poderia ter sido criada pelos godos, povo que invadiu o Império Romano e destruiu muitas obras da antiga civilização romana.

A escultura gótica é mais uma fonte de propagação dos ideais do Cristianismo. Muitas vezes a escultura está “incrustada” na arquitetura, em tímpanos, umbrais ou no interior das igrejas, como pode-se observar na (Figura 03), na Catedral de Chartres. Outras vezes aparece independente dos projetos arquitetônicos como as “belas madonas” do gótico tardio. Entre os poucos artistas nomeados pelo período, destaca-se Giovanni Pisano (Proença, 2002).

Figura 03 - Escultura na Catedral de Chartres



Fonte: <https://medievalimago.org/2016/06/09/catedral-de-chartres-os-caminhos-da-fe-e-da-luz/>

Na pintura gótica sobressai o nome do italiano Giotto di Bondone (1267 —1337) com uma variedade de murais ou afrescos¹ (Figura 04). É Giotto quem faz renascer a figura humana, indo além ao trazer a ilusão de tridimensionalidade, abrindo caminho para a perspectiva. Conforme Gombrich (2013:150): “Giotto redescobriu a arte de criar uma ilusão de profundidade numa superfície plana”. Ainda conforme o autor, foi Giotto que contribuiu para que a história da arte passasse a ser a história dos grandes artistas, pela notoriedade que ganhou na época.

¹ Conforme Gombrich (2013) os afrescos são pintados na parede com o estuque ainda fresco, úmido.



Figura 04 - A lamentação de Cristo, Giotto di Bodone (1305)



Fonte: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/a-lamentacao-giotto/>

É válido citar, o movimento Gótico teve algumas vertentes e não se tratou de um movimento unificado, sendo composto de variações com diferentes pontos e interpretações sobre o período artístico, houve o Gótico Flamengo, Gótico Italiano e Gótico Internacional. (FARTHING e CORK, 2010).

Esses pontos aqui estudados foram levados em consideração na hora de produzir o Atlas Mnemosyne de Warburg (2010), preservando noções artísticas trazidas pelo movimento gótico. O foco da sobrevivência da forma está na luz, nos vitrais, nos arcos e nas rosáceas.

O ATLAS MNEMOSYNE

A essência do ensino e do método de Warburg, tal como se manifesta na atividade da Biblioteca para a Ciência da Cultura, em Hamburgo, que se tornaria mais tarde o Instituto Warburg, é tipicamente identificada com a recusa do método estilístico-formal que domina a história da arte no final do século 19 e como deslocamento do ponto central de investigação: da história dos estilos e da valorização estética aos aspectos programáticos e iconográficos da obra de arte tais como resultam do estudo de fontes literárias e do exame da tradição cultural (AGAMBEN, 2009).

Na (Figura 05) é possível verificar o painel de imagens construído para o projeto, tendo nas rosáceas e seu formato a ideia da sobrevivência da imagem e da forma ao tempo. Essas associações contribuíram para a ideiação e elaboração do projeto prático desenvolvido no contexto da moda autoral.



Figura 05 - Atlas Mnemosyne



Fonte: Autores, 2019

AS CONEXÕES

Seguindo os padrões de rápidas mudanças e modernidade líquida¹ (Bauman, 2001)², o século XXI, assim como aconteceu no século do período Gótico, teve sua época marcada por diversas transformações sociais graças às ascensões tecnológicas do seu tempo, também marcada por gastos exuberantes, por isso, visamos fazer exatamente o contrário em termos de projeto. Buscamos o desenvolvimento de um produto sustentável, indo em contrapartida às tendências da indústria têxtil nos últimos anos e da época do Gótico.

Sustentabilidade e responsabilidade social não podem mais ficar de fora do mundo da moda, como demonstrado em texto publicado pela revista Exame (2019). Segundo estudo realizado pela *Ellen Macarthur Foundation* (2017), a indústria da moda tem desperdiçado um caminhão de lixo têxtil por segundo, tendo uma liberação 1,2 bilhão de toneladas de gases que contribuem para o efeito estufa.

Como uma referência de abordagem e produto final sobre a temática, trazemos o artista Robert Banks, mais conhecido como Banksy, que faz o resgate de peças em um viés sustentável meio à arte e moda. Na proposta cada pessoa tem direito a comprar um item, estes produtos são de materiais reciclados e que foram reaproveitados para fazer arte e trabalhar noções de conscientização ambiental, o trabalho foi batizado de *Gross Domestic Product* (Figura 06) e pode ser conferido no site: <https://shop.grossdomesticproduct.com/>



² No texto referenciamos a obra do filósofo Zygmunt Bauman pela obra em um dos seus pontos tratar da volatilidade em que a sociedade moderna vive, a modernidade líquida. Sem apego aos padrões fixos do período pré segunda guerra mundial.

Figura 06 - Shredded Tee, Gross Domestic Product, Banksy



Fonte: <https://shop.grossdomesticproduct.com/collections/frontpage/products/banksy-balloon-tee>

Em relação às roupas e o período gótico, a escultura realizada no período pode trazer inspirações. Gombrich (2013) discorre em relação à escultura e o modo de representação das vestimentas pelos artistas:

As vestes deixaram de ser as cascas vazias e espirais meramente ornamentais que vemos nas primeiras obras medievais. Os artistas góticos empenhavam-se em compreender a antiga fórmula dos corpos vestidos que lhes fora transmitida. (GOMBRICH, 2013, p. 144.)

Seguindo esta perspectiva apontada pelo autor é possível ver que na modelagem estética das roupas, os artistas góticos, buscam trazer à tona a forma do corpo, para transmitir a real plasticidade da figura humana, mesmo que com forte ligação à igreja nas obras, os artistas possuíam intrínsecas influências naturalistas, o que foi uma quebra com os paradigmas que vieram antes, como o período bizantino e românico, respectivamente.

IDEAÇÃO NO PROJETO

Nessa perspectiva, iniciou-se o processo de criação do bordado para aplicação com *patch*, em acessórios como ecobag, e resgate de vestuários já danificados, dando continuidade à história de produtos que acompanham as pessoas durante muitos anos. A aplicação de *patch* “é uma técnica muito antiga, que provavelmente desenvolveu-se da prática de remendar roupas com o objetivo de que as mesmas durassem mais tempo”. (Eddy *apud* Bacarin, 2017, p. 21).

Utilizando o conceito *upcycling*, que conforme é um (FERREIRA, 2015:16) “termo utilizado para designar a reutilização de produtos ou materiais que caíram em desuso e foram descartados, a fim de gerar um produto de maior qualidade e valor econômico”, aplicamos em roupas e tecidos já em uso, trazendo um novo elemento e novidade a peça.

Para acompanhar a ideia das catedrais e luzes, baseamos a identidade visual ao mesmo princípio, com uma ilustração que remetesse a forma dos arcos ogivais e os vitrais.



As nervuras e os panos das abóbadas de cruzaria de ogivais, no interior do edifício, articulam-se com os arcobotantes e botaréus do exterior, criando uma estrutura de sustentação sólida, essencial para a estabilidade do edifício, mas em que a espessura das paredes deixa de ser um fator essencial. Assim se poupam material além de as paredes, com menos peso poderem conter grandes superfícies de vidro. Uma cercadura em pedra trabalhada dá mais estabilidade ao vidro. (PARRAGON, 2012. p.201)

Além disso, para ampliar a visibilidade da ideia, desenvolvemos um papel de parede digital, para celular e computador, também baseado nas rosáceas. A proposta é que o público alvo utilize esta imagem e que outras pessoas despertem curiosidade ao ver e busquem sobre o projeto.

METODOLOGIA DE PROJETO

Para a solução final ser estabelecida, o processo de criação foi junto do âmbito de produtos industriais com as quatro etapas estabelecidas segundo Löbach (2001), 1.fase de preparação 2.fase de geração 3.fase de avaliação e 4.fase de realização.

1. FASE DE PREPARAÇÃO

Na primeira fase nos conscientizamos do problema a ser solucionado, coletamos e analisamos as informações reunidas. No caso o problema a ser solucionado foi como alinhar a sobrevivência da forma das rosáceas provenientes do movimento gótico, a atualidade com uma aplicação ecológica e consciente.

Com o cenário da sobrevivência da forma, recorreremos a estudos de imagens da natureza, referências do gótico e optamos pelo viés da moda para relacionar a questão sustentável na representação da forma do nosso produto. Interligamos os feixes de luz observados em fotos nas quais as formas da natureza se formam e deformam de acordo com o movimento da luz, às rosáceas e vitrais góticos, tanto para nosso produto final, quanto para nossa identidade visual e papel de parede digital, garantindo consistência de forma e temática. Ao falar sobre o estilo Gótico na França a publicação Parragon(2012) cita o abade Suger (1081-1151) “Suger queria luz por todos os lados, sobretudo no altar, que pretendia infundido em luz, por considerá-la uma manifestação de Deus” (PARRAGON, 2012. p.198).

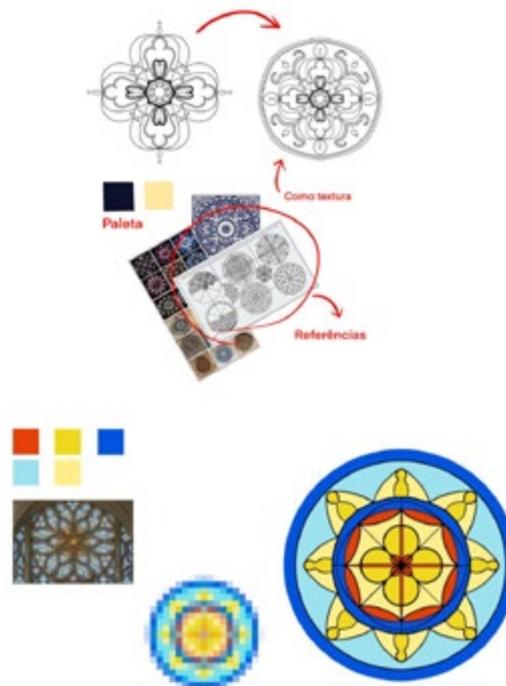
2. FASE DE GERAÇÃO

Neste momento, adentramos a concepção dos produtos, tanto o bordado quanto no papel de parede digital seguindo as lógicas de produção de Löbach (2001). Assim, compreendemos as melhores alternativas e aplicações, a partir da experimentação, concluiu-se que para manter a estética gótica, ter legibilidade em vários tamanhos, aplicabilidade em diferentes materiais e meios, seria ne-



cessário simplificar as formas, diante disso chegamos ao resultado final seguinte (Figura 07).

Figura 07 - processo de simplificação da imagem para o bordado.



Fonte: Dos Autores.

Após análise das informações coletadas e estudo da forma de produção em que pudéssemos respeitar a ideia que geramos. Trabalhamos nosso conceito dentro de uma abordagem sustentável utilizando representação com *patch* bordado e produção gráfica e digital para representação tanto da identidade visual quanto do papel de parede.

Com o cenário atual de grande geração de ideias para o controle da produção mundial, preocupação com situações ambientais e preservação dos recursos restantes, fica clara a necessidade para representarmos a sobrevivência do movimento por um viés sustentável em contrapartida a situações pertinentes do cotidiano como a grande produção de vestuário, partindo do princípio do *slow fashion*. Fletcher e Grose (2011) Também destacam o incentivo ao feito-á-mão, com uma produção consciente e pensada a cada passo.

A moda também tem uma relação complexa com sistemas mais abrangentes, como economia, ecologia e sociedade. As repercussões das atividades do setor começam a ser mais bem compreendidas, e exploram seu potencial para alavancar a relação da moda com esses sistemas mais amplos, em favor da sustentabilidade. (FLETCHER; GROSE, 2011, p. 08).

Partindo da identificação de cores e criação de sugestões de aplicação da forma das rosáceas aplicamos a arte escolhida em bordado (Figura 08), tendo essa técnica de criação essencialmente estética, produzir formas e figuras para ornamentar roupas, tapetes, toalhas, entre outros produtos têxteis .



Figura 08 - Processo de Aplicação da arte no bordado



Fonte: Dos Autores

3. FASE DE AVALIAÇÃO

Este é o momento em que pretende-se refletir sobre os impactos que o produto gerado pode ter no corpo social, tanto em seus usos como nas consequências ambientais da peça.

Para a avaliação de produtos industriais novos existem duas variáveis, que podem ser transformadas em perguntas: Que importância tem o novo produto para o usuário, para determinados grupos de usuários, para a sociedade? Löbach (2001, p.154).

Partindo dos princípios da fase de avaliação, refletimos sobre a importância deste produto e concluímos que sua criação se faz válida por todos os fatores que escolhemos para sua produção, como ser relacionado a temas de sustentabilidade e sobrevivência da forma do movimento gótico. Vale ressaltar a busca pelo resgate de peças danificadas, contribui para uma menor geração de resíduos têxteis e ainda pode dar prosseguimento à peça e seus usos no cotidiano.

4.FASE DE REALIZAÇÃO

Segundo Löbach (2001) esse é o último passo do processo de design, ou seja, a materialização da alternativa escolhida. A identidade visual, como dito anteriormente, também é uma ilustração inspirada nos arcos ogivais e nas rosáceas(Figura 09). As imagens a seguir são referentes ao papel de parede digital formato mobile e web inspirado na forma das rosáceas (Figuras 10 e 11). Ao mesmo tempo em que finalizávamos o projeto, mais um produto de design foi resultante de sua projeção, um ensaio fotográfico, para divulgar posteriormente as peças bordadas.

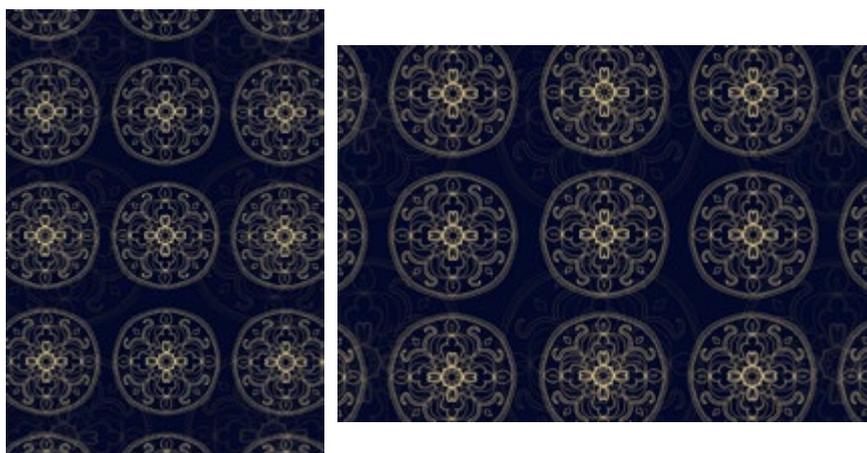


Figura 09 - Identidade Visual do Projeto



Fonte: Autores, 2019

Figuras 09 e 10 - Aplicação da arte em papel de parede digital



Fonte: Autores, 2019

Sobre o projeto fotográfico, buscamos inserir a modelo no contexto do conceito que queríamos enfatizar: a relação entre humanos e natureza, utilizando a arte como ponto de conexão. Isso foi inspirado por uma visita realizada no Jardim Botânico da UFSM, com a turma da disciplina, durante a Mostra Bio Re(s)[ex]istência, cuja curadoria era da professora Débora Aita Gasparetto. Desse modo, a seguir são mostradas as imagens do ensaio fotográfico realizado no Jardim Botânico da UFSM (Figuras 12, 13, 14 e 15).

Figura 11, 12, 13 e 14 - Alguns registros do ensaio fotográfico





Fonte: Autores, 2019

Nas (Figuras 15 e 16) é possível observar a aplicação do bordado também em um acessório muito contemporâneo e sustentável, uma sacola retornável reutilizada.

Figuras 15 e 16 - Aplicação do bordado em sacola reutilizada



Fonte: Autores, 2019



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após estudo sobre a temática do movimento gótico e projeção segundo metodologia de produto, ao final deste trabalho foram desenvolvidos três produtos, sendo eles os *patch* com aplicação em vestuário e ecobag, a identidade visual aplicada em tecido e um papel de parede virtual em versão web e mobile. Todos englobando os pontos de destaque artístico do gótico, rosáceas, vitrais e luz. Resultado da aplicação de duas metodologias de Warburg (2010) e Lobach (2001). A princípio pudemos observar dificuldades em como englobar os dois temas para a realização de um produto final, pois tanto o tema sobrevivência da forma e natureza, abrangem muitos aspectos a serem observados e abrem lacunas para muitas produções. Mas após delimitação maior do nicho de aplicação e pesquisa, foi possível organizar uma maneira mais efetiva de trabalhar com ambos.

Para aspectos futuros deixamos em aberto a possibilidade de monetização dos produtos, para que possamos reverter tal verba para projetos com o viés sustentável. Visto que a ideia toda por trás deste trabalho veio de uma visita ao Jardim Botânico da instituição Universidade Federal de Santa Maria, em que alertou sobre a possibilidade de usar padrões da natureza para o estudo de sobrevivência da forma. Assim pudemos analisar o ambiente da natureza pelos olhos do movimento gótico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. Aby Warburg e a ciência sem nome. In: Dossiê Aby Warburg. Organização Cezar Bartholomeu. Revista Arte e Ensaios. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – EBA, UFRJ, ano XVI, número 19, 2009.

BAUMAN, Z. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BACARIN, L.F. Valorização da roupa infantil por meio da técnica artesanal patch apliqué. Trabalho de Conclusão de Curso do Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, Campus Apucarana, Apucarana, 2017

FARTHING, Stephen e CORK, Richard. Tudo Sobre Arte, Sextante. 2010

FERREIRA, T. E. UPCYCLING: O REUSO DE MATERIAIS E A PRODUÇÃO DE MODA. Trabalho de Conclusão de Curso de graduação do Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda da UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Câmpus Apucarana. Apucarana, 2015

FLETCHER, K. e G., Lynda. Moda e sustentabilidade: design para a mudança. São Paulo: Senac, 2012

GOMBRICH, Ernst H. A história da arte. Rio de Janeiro, LCT, 2013

LOBACH, Bernd. Design Industrial. São Paulo, Editora Edgar. 2001

PARRAGON BOOKS. História da Arte – Arquitetura, Pintura, Escultura, Artes Gráficas e Design. Londres: Parragon Books, 2012.

PROENÇA, Graça. História da Arte. São Paulo: Editora Afiliada, 2002.

WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

EXAME. Slow fashion: como as marcas devem se adaptar à moda sustentável. Publicado em 02. 06.2019. Estadão Conteúdo. São Paulo, Brasil. Disponível em: <<https://exame.com/marke->



ting/slow-fashion-como-as-marcas-devem-se-adaptar-a-moda-sustentavel/>, Acesso em: 22 nov. 2019, 08:48:30.

ELLEN MACARTHUR FOUNDATION. Circular Fibres Initiative. Report. A New Textiles Economy: Redesigning Fashion's Future. 2017

BANKS, Robert. Gross Domestic Product. Disponível em: <<https://grossdomesticproduct.com/info.html>> Acesso em: 22 nov. 2019, 09:15:00.

STEWART, Jessica. Banksy's 'Gross Domestic Product' Homewares Store Is Now Taking Orders Online, My Modern Met, 2019. Disponível em: <<https://mymodernmet.com/banksy-gross-domestic-product-open/>> Acesso em: 22 nov. 2019, 09:21:00





A renascença conectada, uma nova renascença

Ângelo Assumpção
Bianca Marchesan
Gustavo Stahl
Leopoldo Engroff
Natalia Ledur
Rogério Pomorski

RESUMO:

Este artigo foi desenvolvido para a proposta de trabalho final da disciplina de História da Arte I, em 2016, ministrada pela Professora Débora Aita Gasparetto, com o propósito de desenvolver o material de divulgação, tanto digital quanto impresso, de identidade visual de uma banda Indie fictícia de estilo New Folk, com base na linguagem dos movimentos da história da arte estudados em aula. A banda é de Santa Maria/RS, canta em inglês e tem influência do rock dos anos 1960/70 e se uniu para planejar a divulgação de seu trabalho pela internet. A banda é intitulada ECCE e tem sua roupagem visual rebuscada do Renascimento Europeu, desde seu *lettering* até suas composições características do projeto gráfico. Com base em Warburg (2010), buscamos entrecruzar os diversos produtos transmidiáticos conectando-se com a arte contemporânea. “*A new renascence*” é o EP piloto da banda, contém quatro músicas inspiradas em quatro obras da Renascença, e sua arte inspirada na série *Black Mirror* (2011). A intenção é estimular o debate da sociedade acerca do uso das tecnologias e seu efeito nas interações humanas, surgindo um “Novo Renascimento” para qual nossa sociedade se encontra, semelhante acontecido no século XIV.

INTRODUÇÃO

Com a latência de rebuscamento histórico que cada movimento na história da arte tem em si, o Renascimento não deixou de levar consigo ou de rebuscar características de outras épocas, remetente à outra sociedade e à outros homens. Não diferente, essa busca de características na época do Renascimento Italiano fez-se necessária num fator direto, a sociedade na qual surgiam artistas com ideias e concepções distingues do que havia sendo produzido se organizaria em exprimir uma nova realidade em trejeitos antigos. Gombrich (2013:167) ensina que “a palavra renascença significa nascer de novo ou ressurgir. Com efeito, a ideia de renascimento vinha ganhando terreno na Itália desde os tempos de Giotto”.

É marcante o modo como Proença (2002: 78) coloca o renascimento na Itália, com a ideia de que havia na Europa do século XIV “(...) um súbito reviver dos ideais da cultura greco-romana”. Gombrich (2013) reforça que os italianos do século XIV buscavam reviver e fazer sobreviver a arte, ciência e erudição clássica, destruídas pelos bárbaros. O ideal do humanismo era a tônica por traz dos trabalhos artísticos desse período, em todas as manifestações artísticas.

Em *Civilisation*, Kenneth Clark (1969) fala que “(...) todos os grandes períodos da civilização foram integrados à história, tan-

to como herdeiros quanto transmissores”. Em relação ao Renascimento, ele pontua que estando no interior de suas construções arquitetônicas é fácil sentir que ali, os seres humanos tudo podiam, muito inspirados ficaram os renascentistas com a frase de Pitágoras de que “O homem é a medida de todas as coisas”.

Em relação àquele período, do século XIV ao início do século XV, que Gombrich (2013) define como a “Conquista da Realidade”, há um retorno daquela cultura clássica, a herança greco-romana em características de produção artística logo na própria Itália, facilitando o contato dessas duas culturas. Essa proximidade acontece com um foco maior em Genova e Veneza, na Península Itálica, em razão dos sábios bizantinos que souberam preservar a cultura clássica e mantiveram contato com essas cidades comerciais em razão de sua saída para o mar e a troca de relações com o Oriente.

Clark (1969) pontua que uma burguesia, a qual se enraíza na Itália é a responsável pelo Renascimento da arte, em grande valor por parte dos Mecenas, no papel de famílias que financiavam artistas e suas obras como família Sforza, em Milão e família Médici, em Florença. Portanto, muitas obras do período retratam a nobreza e a burguesia, principais investidores para que os renascentistas pudessem produzir.

Renascimento tem vários momentos e acontece de modos distintos na Europa. Em todo o período em que se desenvolveu muitos nomes surgiram e aqui o artista tinha em seu nome certo poder. Destacamos por gosto pessoal Leonardo Da Vinci, Michelangelo, Botticelli e Rafael, por exemplo. A percepção de profundidade, luminosidade e cor juntamente com um espaço tridimensional em obras antropocêntricas e hedonistas, baseadas no uso da razão e em espaços naturais, integrando a naturalidade do corpo, do ambiente e das próprias relações humanas integram o painel visual e sensorial do que foi o Renascimento Cultural.

É justamente nessa abertura gestual que sofre a arte nesse período, que Aby Warburg (2015) expressa o primor constante nos movimentos artísticos o qual teve um estalo no Renascimento, após um adormecido período de Idade Média.

O estudo da imagem sobrevivente feito por Didi-Hubermann, (2013), retoma o estudo de Warburg, confrontando os paradoxos abertos pelas potências fantasmáticas da imagem e sua representação. Nesse texto ele explica conceitos-chaves de Warburg, que podem ajudar a compreender seu método, como a *Pathosformel*: “um traço significativo, um traçado em ato das imagens antropomórficas do Ocidente antigo e moderno: algo pelo qual ou por onde a *imagem pulsa*, move-se, debate-se na polaridade das coisas”(DIDI-HUBERMANN, 2013, p.173).

A PESQUISA SOBRE A SOBREVIVÊNCIA DA IMAGEM

Para que o trabalho prático de identidade visual da banda pudessem relacionar o Renascimento com o contexto atual das interações humanas com a tecnologia, usufruirmos dos conceitos propostos por Warburg e Didi-Hubermann para produzirmos o repertório



imagético do primeiro EP da banda independente ECCE. Foi realizado um Atlas Mnemosyne para cada imagem produzida para o EP da banda. Na (Figura 01) é possível ver as relações sobreviventes relacionadas à obra Pietá (1499), de Michelangelo.

Figura 01 - Atlas Mnemosyne Pietá



Fonte: Autores

AS RELAÇÕES TECNOLÓGICAS

No século XIV, o contexto da tecnologia e o conhecimento sobre as novidades que, ou chegavam do oriente, ou eram produzidas pelos próprios artistas e cientistas patrocinados pelos mecenas – a exemplo de Da Vinci, era limitado a quem tinha bens, a burguesia e a nobreza, responsável pelo desenvolvimento cultural vigente. Desse modo, o que era visto em obras era, em parte o modo de vida da burguesia italiana, e como vivia o povo, também muito retratado pelos renascentistas. Logo, as tecnologias da época difundiam-se nos dois meios, misturando o que era arcaico para alguns e inovador para outros. Pouco a pouco, foi-se familiarizando esse câmbio de utilizações tecno-científicas para a vida usual. Camargo (2015) aborda as tecnologias da Renascença e traz estudos importantes como o da perspectiva na pintura renascentista, por Leon Battista Alberti e Leonardo Da Vinci; o aprofundamento das teorias de “Proporção Áurea” ou “Divina Proporção”, iniciadas no século XIII pelo matemático italiano Fibonacci; o estudo de Da Vinci sobre anatomia do olho e câmara escura, que foi fundamental para o realismo em pinturas renascentistas; entre vários outros inventos que alteravam pouco-a-pouco as noções de espaço tempo, o cotidiano e uniam cada vez mais arte, ciência e tecnologia.

Já no mundo pós-moderno do século XXI, a contextualização de novas tecnologias se difunde de maneira muito mais ágil. Os meios visuais disponíveis hoje nos permitem trocar informações e arte de uma maneira jamais vista; assim como permitem construir trabalhos unido arte-ciência-tecnologia tanto como ferramenta, quanto como sistema (GASPARETTO, 2014). A imagem como era no Renascimento ganha outras técnicas de produção, como a fotografia, o vídeo, as imagens digitais e interativas e tor-



na-se acessível por meios digitais e impressos, em proporções jamais vistas. Basta disponibilizar uma imagem na web e logo ela se fará acessível para qualquer um que tenha o link disponível. Isso difere em muito do contexto artístico do renascimento. Clark (1969) demonstra como eram poucos os que tinham acesso ao conhecimento e também as obras, reservadas às paredes dos castelos, igrejas e de acesso aos nobres.

A partir desse levantamento mesmo que breve, buscamos aplicar essas relações ao projeto prático. Para isso partimos da metalinguagem, existente e rebuscada também do renascimento. Assim como Velásquez, artista relacionado ao período do Barroco, que retratou a si mesmo pintando as damas da corte, num plano o qual o artista pinta a própria cena em que se encontra, propomos utilizar a tecnologia, a exemplo dos smartphones, que entram no jogo da comunicação visual entre o sujeito-objeto. Ou seja, fotografias de interações ambiente-humano-tecnologia na era das Selfies –pelo viés de autorretratos através da câmera de dispositivos móveis. Então, buscando reviver cenas renascentistas, usamos o contexto tecnológico e superexpositivo do selfie na atualidade para imergirmos enquanto produtores-produto nas imagens.

Denominamos o nome do EP da banda de “*a new Renaissance*”, pois dialoga e sugere que atualmente vivemos um novo renascimento, um renascimento tecnológico, pois a tecnologia está influenciando nossas vidas de forma a similar às implicações que o movimento renascentista teve na sociedade no período em que ocorreu. A intenção é sugerir este debate com o público da banda, promovendo a reflexão sobre as formas de relações e interações atuais.

INFLUÊNCIA PÓS-MODERNA DA TECNOLOGIA E OS ESPAÇOS MÚLTIPLOS DE INTERAÇÃO

A sociedade contemporânea no estágio em que se encontra mantém traços e resultados de diversas experimentações científicas e tecnológicas de toda uma produção histórica com base na inovação. Uma vez inseridas no meio de massa, difundidas e se tornado populares, certas tecnologias passam a protagonizar mudanças intrínsecas, porém cada vez mais insurgentes no campo da arte contemporânea, relaciona-se com esses novos meios. Arte e tecnologia andam atreladas como sujeito resultante de novas conexões humanas, tanto pessoais como virtuais.

A explosão da venda de computadores pessoais no final dos anos 1980 e a difusão da internet em meados da década de 1990 trouxeram à tona a revolução técnico-científico-informacional. A empresa Apple produzia seu primeiro computador e Steve Jobs revolucionava o mundo com um produto de funcionalidade e design inovadores 30 anos atrás.

Em 2009, outra vez a explosão, de repente surgem os smartphones, aparelhos celulares capazes de fazer quase tudo que um dia o computador de Steve Jobs da década de 80 imaginou possuir. Esses aparelhos não apenas telefonam, mas dimensionam



a interatividade social das pessoas para dentro de um visor com poucos ou sem algum botão. Redes sociais, aplicativos de encontros, games. Tudo parece se resumir a isso. O sentimento emanado pela experiência de grandes nomes do Renascimento entranha-se ao contexto pós-moderno dos espaços múltiplos de interação. A empatia de Pietá e a coletividade de A Santa Ceia, por exemplo, se reconfiguram nesse trabalho para abranger a fluidez da sociedade nos meios de comunicação e nas relações interpessoais.

A partir das relações que propomos nas imagens, pensamos que o ser humano contemporâneo a nós muito se assemelha a um renascentista como Leonardo Da Vinci, visionário e altruísta. Hoje a internet facilita a difusão de conhecimento e a maneira como o produzimos. O *DIY (Do It Yourself)* marca a geração dos nascidos digitais, crianças nascidas após 1990 e 2000. Esse trabalho de divulgação da banda Ecce foi pensado nesse público que não para de falar e produzir informação, que não deixa de lado o seu smartphone para ter trocas realmente interpessoais, mas que sabe de uma vez por todas o seu papel no mundo e o poder de mudança através dessa grande ferramenta capaz de conectar o mundo inteiro que é a internet.

O PROJETO

A campanha publicitária da banda foi dividida na produção de dois objetos transmídia: um encarte com fotos do ensaio fotográfico de cada música e um vídeo-teaser da proposta do EP, um álbum com número reduzido de singles. Além disso, foram elaborados ícones para website inspirados no movimento renascentista e um infográfico sobre as principais características do período da história da arte, paleta de cores, principais artistas e abordagens.

Nomeamos a banda de “ECCE”, que significa “ver” ou “olhar” em latim, que é o conceito central para o briefing elaborado. A banda fictícia estaria lançando um EP, que é algo semelhante a um álbum, entretanto, com um número bem reduzido de músicas. O nome que inspirou o nome da banda veio da expressão “*Ecce Homo*” do latim - Nietzsche escreveu um livro homônimo em 1908, como um auto esclarecimento de seus escritos para que não morresse mal compreendido. “Eis o homem” teriam sido palavras de Pilatos, ao se digirir ao povo judeu, enquanto apresentava Jesus já coroado de espinhos. Para o nosso EP, Ecce está ligado à condição de olhar, enxergar além dos olhos físicos, como escreve John Dewey (2010), em “*Arte como Experiência*” um dos livros abordados na disciplina de História da Arte I. É ter a percepção do além material, a experiência genuína do fazer estético e significativo. Ao propormos o título, de certo modo, estamos abordando a nossa própria condição humana na contemporaneidade, interconectada por um lado e desconectada pelo outro.

Para o *lettering* do título do EP, a fonte escolhida foi a Chapa-zaz, do designer Steve Gardner, por ser uma fonte mais modulada, mais linear, do estilo da Baskerville prezando pela verticalidade da letra.



Os nomes das músicas foram escolhidos de acordo com as principais obras do renascimento: “*Pietà*”, de Michelangelo (Figura 02), “*The birth of Venus*”, de Sandro Botticelli (Figura 03), “*The creation of Adam*”, de Michelangelo (Figura 04) e “*The last supper*”, de Leonardo da Vinci (Figura 05). As músicas seguiram esta sequência por, deste modo, sugerirem uma “narrativa” que de forma subjetiva se relacionaria a sociedade atual.

Figura 02- Pietá, Michelangelo e sua releitura



Fonte: Autores, 2016

Figura 03- A criação do Homem, Michelangelo e sua releitura



Fonte: Autores, 2016



Figura 04- O Nascimento de Venus, Botticelli e sua releitura



Fonte: Autores, 2016

Figura 05- A Santa Ceia, Leonardo Da Vinci e sua releitura



Fonte: Autores, 2016



As fotografias tiveram seu conceito baseado na proposta de relacionar as obras do renascimento com o contexto atual. Com o objetivo de ilustrar as capas dos singles do EP, as fotografias trazem forte referência às obras que nomeiam as músicas singles. O processo de edição contou com a coloração e tratamento das mesmas para obter uma estética mais renascentista.

Essas imagens ainda tiveram referência a série *Black Mirror* (2011), que retrata mundos alternativos e hipóteses de nossa sociedade em um contexto exagerado de características atuais, como o uso desenfreado da tecnologia e o seu papel nas relações humanas. As imagens a seguir demonstram o processo de tratamento das fotografias (Figura 06, 07 e 08). O processo de edição contou com a coloração e tratamento das mesmas para obter uma estética mais renascentista.

Figuras 06, 07, 08 e 09 - Tratamento das fotografias



Fonte: Autores, 2016

Por meio do vídeo teaser, essa marca do trabalho mostrou-se presente, oferecendo uma explicação do conteúdo das músicas do EP (Vídeo 01). O vídeo teaser tem como objetivo realizar a divulgação do EP, referenciando o uso desmedido da tecnologia em nosso cotidiano.

Vídeo 01 - Teaser da banda



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=6DUHF69LGyE&feature=youtu.be>



O encarte (Figura 10) conta com referências ao movimento artístico renascentista, trazendo fotografias elaboradas com base no conceito de Imagem Sobrevivente trazido por Didi Huberman (2013) em seu livro “A Imagem Sobrevivente”, relacionando tais fotografias com o contexto tecnológico atual.

Figura 10 - Encarte



Fonte: https://issuu.com/rogeriopomorski/docs/encarte_ecce

Também foram produzidos ícones (Figura 12) com base nos esboços de Leonardo DaVinci, esses serão utilizados no website da banda. Foram feitos com grafite, depois foi passado nanquim sobre os desenhos para melhor detalhamento e por fim pintado com lápis de cor aquarelável.

Figura 12 - ícones



Fonte: Autores, 2016



Como modo de sistematizar as referências sobre o renascimento italiano ainda foi produzido um infográfico (Figura 13). Esse sintetiza as principais características do movimento em relação às áreas que se conectam ao Desenho Industrial, trazendo aspectos como paleta de cores, técnicas e materiais utilizados.

Figura 13 - Infográfico



Fonte: Autores, 2016

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos, por fim, que o trabalho ficou consistente com o objetivo inicial do trabalho que era criar um produto relacionado à memória do renascimento, revivendo-a por meio de aspectos contemporâneos a partir do uso excessivo da tecnologia. Elaborar o Atlas Mnemosyne serviu para pensar as possibilidades de sobrevivência das imagens, capturando pontos de contato entre as formas e posições dos corpos nas pinturas. Também o infográfico ajudou a visualizar de modo esquemático o movimento. Por meio do trabalho proposto foi possível compreender como é possível aplicar as referências do campo da arte em projetos de desenho industrial, seja gerando muitos esboços, como fizemos nos ícones,



seja evidenciando relações conceituais ou estéticas. Desse modo, ficamos satisfeitos com a aplicação prática no sentido em que foi interessante descobrir a arte daquele período e divertido imaginar e compor as fotografias.

REFERÊNCIAS

CAMARGO, Hertz Wendel de. A Renascença e a tecnologia . Ação Midiática, n. 10. Jul/Dez. 2015. Curitiba. PPGCOM-UFPR. ISSN 2238-0701

CLARK, K. Civilisation: A Personal View. Série da BBC. 1969

DEWEY, John. Arte como Experiência. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges, A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Tradução de Vera Ribeiro, Rio de Janeiro: Contraponto; Museu de Arte do Rio, 2013.

GOMBRICH, Ernst H. A história da arte. Rio de Janeiro, LCT, 2013

PROENÇA, Graça. História da Arte. São Paulo: Editora Afiliada, 2002.

WARBURG, A. Cadernos Benjaminianos. Dürer e a antiguidade italiana. Disponível em: http://150.164.100.248/cadernosbenjaminianos/data1/arquivos/5-11-Warburg_Duerer.pdf - Acesso em: 13/12/2016.

WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

[http://www.forbes.com.br/colunas/2015/06/sfumato-tecnica-usada-por-leonardo-da-vinci-namona-](http://www.forbes.com.br/colunas/2015/06/sfumato-tecnica-usada-por-leonardo-da-vinci-namona-lisa-inspira-nova-colecao-da-montblanc/)

[lisa-inspira-nova-colecao-da-montblanc/](http://www.forbes.com.br/colunas/2015/06/sfumato-tecnica-usada-por-leonardo-da-vinci-namona-lisa-inspira-nova-colecao-da-montblanc/)

<https://modaehistoriadaarte.wordpress.com/2013/03/15/moda-renascentista/>

<http://tipografos.net/historia/jenson.htm>

<http://www.tipografos.net/tipos/jenson.html>

[https://www.infopedia.pt/\\$donato-bramante](https://www.infopedia.pt/$donato-bramante)

<http://allthefreestock.com/>



Renascimento: dos banquetes à miséria

*Helena Smidt
Jaqueline Friedrich Petroni
Jonas William*

RESUMO

O trabalho tem como objetivo principal apresentar o período renascentista italiano, o qual se iniciou na Itália nas primeiras décadas do século XV, propondo uma relação com os grandes banquetes presentes em obras de arte, a questão da fome na Itália durante esse período, os desperdícios de comida pelos nobres retratado nas obras, e por fim fazer vínculo com a realidade atual do Brasil, em que existe muita desigualdade social resultando em grandes cenários de fome. A partir disto, foi desenvolvido um projeto com intuito de arrecadar fundos para ONGs que combatem a fome e a miséria no Brasil. Deste modo, através do método de imagens sobreviventes, Atlas Mnemosyne, de Aby Warburg (2010), foi possível construir o cenário respectivo ao movimento e as associações. Como resultado, propõe uma maior conscientização sobre o desperdício de comida na época em questão, e provocar uma reflexão para o desperdício nos dias atuais e suas consequências para a sociedade e meio ambiente.

INTRODUÇÃO

O movimento artístico em questão, Renascimento Italiano, teve início em Florença nas primeiras décadas do século XV, espalhando-se por toda Itália. Tinha como principais características o ideal humanista, a valorização do homem, o individualismo, naturalismo, e principalmente o realismo (PROENÇA, 2002).

Durante esse período grandes nomes se formaram em diversas áreas. Tendo em foco a área das artes e pinturas, destacaram-se o inventor Leonardo da Vinci (1452-1519) e a sua obra mais famosa Mona Lisa ou como também conhecida A Gioconda de 1503, entre outros artistas renomados como Michelangelo Buonarroti (1475-1564), Rafael Sanzio (1483-1520), Sandro Botticelli (1445-1510) e Hieronymus Bosch (1450-1516). Houveram várias renascenças, conforme os países e regiões, elas tiveram inícios e características diferentes. Proença (2002) coloca a renascença italiana, que tem Florença e Veneza como marcos; a renascença do Norte; aquela dos Países Baixos, na qual se encaixa Bosh, por exemplo; a renascença tardia, que acontece com o maneirismo e a renascença espanhola.

No início do século XIV, a Europa vivenciou um período drástico por conta da Peste Negra, que teve mais de uma onda de destruição. Em pouco tempo, milhares de pessoas foram vítimas daquela pandemia, e por conta disso ocorreu um declínio no processo produtivo e nas atividades comerciais, resultando na escassez de alimento e conflitos entre nobres e servos. Ao mesmo tempo, em meio ao caos emerge o Renascimento.

Se por um lado há escasses, por outro é interessante notar como os alimentos passaram a ser o tema central de muitas obras



renascentistas, que retratavam verdadeiros e luxuosos banquetes. Conforme Rocha (2017)

Ao pensar no vocábulo ‘banquete’, imediatamente vem à mente algo de suntuoso, o que pode ser confirmado considerando que os banquetes renascentistas eram verdadeiros espetáculos, tendo como principal finalidade ostentar e impressionar os convidados.

Clark (1969) não nos deixa esquecer que a história da arte daquele período é vivenciada e relatada por uma minoria abastada. Assim, o contexto dos mecenas é de luxo e são essas imagens que contribuem para criar nosso imaginário sobre aquele período.

Ao mesmo tempo, destaca-se um lugarzinho chamado Cocanha, lá, conforme Minari (2013) havia abundância, pautada em outros autores ela coloca:

o país de Cocanha, representava um lugar longínquo onde as classes sociais inferiores celebravam não somente a abundância da vida mas também da regeneração e do renascimento, possíveis só em um contexto dinâmico de grande fluidez: o da circularidade do ser (...) Cocanha era também “um sonho”, era “o antídoto mais eficaz contra o medo da fome (MINARI, 2013., p. 521).

No texto de Minari ainda é possível verificar a relação entre o artista e a comida e aquele ambiente gastronômico que virava a obra. “Neste contexto, a pintura, a escultura, a ourivesaria, o canto, a música, se conectavam na experiência múltipla do banquete espetacular oferecido no decorrer dos diversos acontecimentos” (MINARI, 2013, p. 523).

Ainda achamos pertinente compreender os costumes da época em termos de alimentos, de louças utilizadas e de boas maneiras à mesa, algo instaurado no renascimento. Rocha (2017) demonstra a segmentação dos alimentos por classe social:

As demais camadas da sociedade renascentista tinham alimentação bastante diversa: Enquanto a classe média tinha por costume tomar sopa com carne ao meio dia, e à noite comer salada com almôndegas, ovos, queijo e passas, a camada mais pobre não tinha água corrente, e usava pratos e panelas de cerâmica. Faziam uso extensivo de alho, e consumiam predominantemente verduras e legumes, pois não tinham dinheiro para o consumo de carne. Os pratos também eram diferentes, muito simples e sem nenhum desenho. Dentro dos conventos, a louça utilizada tinha uma cruz, para lembrar de Deus. (ROCHA, 2017)

Assim, de modo breve podemos compreender esse enfoque dado à alimentação no renascimento, um tema que não se esgota, mas que trouxe o essencial para pensarmos no projeto prático. O próximo passo, após estudar um pouco da história, é relacionar às imagens para extrair delas ideias e associações que sobrevivem ao tempo, por meio do Atlas Mnemosyne (Warburg, 2010).



ATLAS MNEMOSYNE: DOS BANQUETES À MISÉRIA

Em diversas obras, reunidas por meio do Atlas Mnemosyne (Figura 01), podemos reconhecer o fato de que apesar da situação vivenciada na Europa, diversos artistas representavam em suas obras grandes banquetes. Esse atlas também associa a sobrevivência do tema e das imagens a obras contemporâneas como as de Ana Maria Maiolino e Judy Chicago.

Figura 01 - Atlas Mnemosyne



Fonte: Autores

Também notamos como a Peste Negra não foi apagada, mas fez também parte de um conjunto de interesses dos artistas e mecenas, o que pode ser visto no segundo Atlas Mnemosyne (Figura 02) montado para o presente trabalho, que inclusive associa imagens renascentistas da peste à *Jangada da Medusa* (1818-1819), de Théodore Géricault, por exemplo.

Figura 02 - Atlas Mnemosyne



Fonte: Autores



Alguns trabalhos, em específico dos renascentistas chamaram a atenção para pensarmos o projeto prático, como a obra “*Banquete na Floresta*” (1483) de Sandro Botticelli (Figura 02). Nele podemos observar além da fartura de alimentos, muitos alimentos sendo também desperdiçados.

Figura 03 - Banquete na floresta, Parte III, Sandro Botticelli (1483)



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Nastagio_Degli_Onesti#/media/Ficheiro:Sandro_Botticelli_075.jpg

Outra obra em que também podemos ver abundância de alimentos é na obra de Hieronymus Bosch de 1503, “*Jardim das Delícias*”, em que o artista buscou representar a criação, os pecados e por fim suas consequências. Em contraponto, já na obra de Annibale Caracci “*O comedor de feijões*” de 1660 (Figura 04), que pode ser associada ao Barroco, é retratado um camponês alimentando-se com uma tigela de feijões, pães dentre outros alimentos que eram mais comuns para a realidade da classe mais baixa, diferente dos grandes banquetes luxuosos da nobreza.

Figura 04 - O comedor de Feijões, Annibale Caracci (1660)



Fonte: [https://www.galleriacolonna.it/pt-br/galeria-colonna/annibale-carracci-1560-1609-il-mangiafagioli-2/#iLightbox\[postimages\]/0](https://www.galleriacolonna.it/pt-br/galeria-colonna/annibale-carracci-1560-1609-il-mangiafagioli-2/#iLightbox[postimages]/0)



Vincenzo Campi (1536-1591), artista que nasceu e faleceu em Cremona na Itália, em diversas de suas obras retrata muita abundância de alimentos. Obras nas quais muitas vezes podemos relacionar não só a luxuosos banquetes como também a muito desperdício em uma época no qual muitos passavam fome, as obras “*Cristo na casa de Maria e Marta*” e “*Cozinha*” (Figuras 05 e 06) ambas de 1580 deixam clara a ideia de desperdício.

Figura 05 – “Cristo na casa de Maria e Marta”, Vincenzo Campi (1580)



Fonte: http://prosimetron.blogspot.com/2009/11/quotidianos_27.html

Figura 06 – “Cozinha”, Vincenzo Campi (1580)



Fonte: <https://pt.wahooart.com/@/@/8Y34NA-Vincenzo-Campi-cozinha>

O RENASCIMENTO NA ATUALIDADE

Não muito longe do cenário das obras citadas anteriormente, que deixam claro a ideia do desperdício de alimentos e a diferença entre classes, entramos no episódio atual brasileiro, que por consequência da desigualdade social faz ainda com que, em um país onde poucas pessoas esbanjam grandes quantidades de comida, pessoas lutam contra a fome diariamente.

Segundo dados da última pesquisa feita, em 2014, pela FAO, Organização das Nações Unidas para Alimentação e Agricultura, é permitido afirmar que no Brasil uma estimativa de 5 milhões de pessoas sofrem com a escassez de alimentos, além de não ser registrado melhoras quanto a esse fato desde 2010, através de um relatório da ONU divulgado em novembro 2018 é pronunciado que



“a quantidade de pessoas famintas no Brasil fez o caminho inverso - aumentando ligeiramente nos últimos anos”. Na pesquisa World Menu Report feita pela Unilever, multinacional britânica-neerlandesa de bens de consumo como alimentos, bebidas, produtos de limpeza e higiene pessoal, constata-se que 96% dos brasileiros são preocupados com o desperdício de alimentos, porém se torna um contraste devido ao fato que o país possui um dos maiores índices de desperdício de alimentos, com 40 mil toneladas de alimentos que indo para o lixo todo dia, grande parte acontece durante a produção sendo na colheita desperdiçado 10%, durante o transporte e armazenamento 30%, no comércio 50%, e nos domicílios 10% é perdido acabando no lixo.

Levando-se em consideração os fatos mencionados em relação a atual situação brasileira e a pouca procura para melhorar este quesito pelos brasileiros é desenvolvido o projeto “Faça Renascer”, unindo obras do movimento Renascimento Italiano ao objetivo de arrecadar doações para ONGs que combatem a fome e a miséria brasileira, como a ONG Amigos do Bem criada em 2002 com o objetivo de eliminar a miséria no nordeste, Pratos de Fome, instituição beneficente criada em 1930 no qual distribui pratos de sopa, IPREDE (Instituto de Prevenção à Desnutrição e à Excepcionalidade), dentre outras organizações.

O PROJETO

O projeto consiste em anúncios espalhados por diversos meios de comunicados contendo um target, o qual direciona o usuário para o site, em que será apresentado conteúdos sobre o movimento em questão e onde também será possível que consumidor adquira uma coleção de pratos de cerâmica pintados com diferentes obras renascentista através de uma doação em dinheiro feita pelo mesmo para ONGs.

Para dar início ao projeto, foram feitas pesquisas dentro da obras do Renascimento através do método de imagens sobreviventes, Atlas Mnemosyne, de Aby Warburg, buscando a sobrevivência da questão do desperdício de alimentos e dos grandes banquetes, por meio desta pesquisa foram selecionadas seis obras do período, A Última Ceia de Leonardo da Vinci (1495–1498), Banquete na Floresta e O Banquete de Casamento ambos de 1483 e do artista Sandro Botticelli, Comedor de Feijões de Annibale Carracci (1583–1585), Cristo na casa de Maria e Marta e Cozinha de Vincenzo Campi ambas de 1580. Também foram feitas pesquisas sobre pintura em cerâmica com o objetivo de criar pratos de cerâmica cada um com uma das seis obras escolhidas.

Através da técnica de utilizar “Papel Transfer” foi criada uma coleção de seis pratos, esta coleção portanto funcionará como troca de doações para as ONG’s. Foi criado um QR CODE que está presente em anúncios e propagandas espalhados em diversas mídias, como redes sociais e televisão, no qual direciona o usuário ao site do projeto “Faça Renascer”, neste site pode ser encontrado um breve documentário sobre o projeto, dados atuais sobre



a situação brasileira e a relação com o período do Renascimento, também está disponibilizado uma aba para arrecadação de fundos onde dependendo do valor da doação pode ser adquirido como brinde um prato ou a coleção inteira do Faça Renascer.

Por meio desse projeto, buscamos a conscientização das pessoas a evitar o desperdício de alimentos, e melhor conscientizá-las sobre o quanto isso pode afetar diversas famílias, por meio da arrecadação de fundos para instituições beneficentes que apresentam o mesmo objetivo.

METODOLOGIA DE PROJETO

Para a realização do projeto foram realizadas as etapas descritas a seguir:

(1) definição do problema, que consistiu em um contraponto relacionando os banquetes luxuosos do período renascentista com os dias atuais, salientando o desperdício de alimentos e a fome no qual se encontra boa parte da população; encontrando um meio de arrecadar fundos à instituições que operam nessa área e causas semelhantes;

(2) levantamento e análise de informações - dentre as alternativas propostas pelo grupo estão uma bandeja a um refeitório infantil, com uma temática dos personagens tartarugas ninjas e remetendo diretamente aos principais nomes do Renascimento, sendo Michelangelo (1475-1564), Rafael Sanzio (1483-1520), Donatello (1386- 1466) e Leonardo da Vinci (1452 - 1519). Respectivamente os rumos do projeto foram a venda de pratos, no qual após o usuário direcionar o dispositivo móvel no prato, especificamente a uma pintura do período proposto, voltados ao desperdício de alimentos e retratos da fartura em que a nobreza da época vivia. Em um meio de conciliar as ideias geradas, foi criada uma campanha em combate a fome mundial e contra o desperdício de alimentos, com uma arrecadação de fundos através de contribuições (que resultam em um brinde - pratos temáticos, cuja quantidade varia de acordo com a contribuição) que são direcionadas à ONG's que combatem a fome mundial.

O conceito da campanha se deu por base nas palavras-chave da pesquisa, sendo elas: (i) Renascimento; (ii) Desperdício; (iii) Miséria; e (iv) Conscientização, e sua divulgação se dará pelos principais meios de comunicação (TV, Redes Sociais, Websites) através de um vídeo direcionado à conscientização e ao site onde se poderá fazer as contribuições. Neste, será possível encontrar todas as informações sobre o projeto, além de maneiras de entrar em contato com os responsáveis.

PRODUTOS GERADOS

O projeto culminou em peças publicitárias que incluem vídeo para TV (vídeo 01); vídeo para Redes Sociais (vídeo 02), cartazes, outdoor e busdoors, além de um website que sistematiza toda



campanha. A apresentação do projeto, contendo todos os materiais promocionais e conceitos pode ser acessada no link da imagem. (Figura 07).

Vídeo 01 - VT promocional TV



Fonte: Autores, 2019, em <https://youtu.be/BDLAAVYAfnk>

Vídeo 02 - VT promocional Redes Sociais



Fonte: Autores, 2019, em <https://youtu.be/xRsFZB-vaKU>

Figura 07 - Apresentação da campanha



Fonte: Autores, 2019, em <https://prezi.com/jxwmzzvdopz4/untitled-prezi/?present=1>



CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do projeto optamos por métodos de produção eficientes e ecologicamente corretos, a fim de manter uma coerência maior com a finalidade que o mesmo aborda, elaborando nossa pesquisa projetual por meio de adaptações no método de Lobach (2001). Em um consenso, houve a escolha do método de propaganda para a erradicação do desperdício de alimentos, assim como obter um maior alcance de usuários para melhor auxiliar ONG's em suas causas, além de fazer um contraponto entre a situação vivenciada na Itália durante o Renascimento e no mundo nos dias atuais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRIL. Botticelli . Abril Coleções, 2011
- ABRIL. Leonardo da Vinci . Abril Coleções, 2011
- ABRIL. Bosch . Abril Coleções, 2011
- BURKE, P. The Renaissance. Lisboa, Edições Texto & Grafia, Lda. 2008
- BYINGTON, E. O projeto do Renascimento . Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
- CLARK. K. Civilisation: A Personal View. Série da BBC. 1969
- ELER, G. Estes dados mostram que a fome ainda é um problema no Brasil. Superinteressante, 2019.
- EQUIPE ECYCLE. Desperdício de Alimentos: causas e prejuízos econômicos e ambientais . Disponível em ecycle.com
- JANSON, H.W. História Geral da Arte – Renascimento e Barroco. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- MARTON, F. O Delírio Infernal na Obra de Bosch . AH Aventuras na História, 2019.
- MINARI, Lisa. Banquetes, artefatos e as companhias dos artistas renascentistas: a reinvenção de cocanha no espaço urbano comestível. 22 Encontro nacional Anpap, Belém, 2013. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2013/ANAIS/comites/htca/Lisa%20Minari%20Hargreaves.pdf> - Acesso em 20/10/2019
- PINHATA, T. Relatório da ONU indica que fome no Brasil, que antes diminuía, voltou a crescer. São Paulo, Justificando, 2019.
- PROENÇA, G. História da Arte. São Paulo: Editora Ática, 2001.
- ROCHA, P. A Gastronomia na Literatura e nas Artes do Renascimento Italiano. Minas Gerais, Revista Vozes dos Vales: Publicações Acadêmicas, 2017. Disponível em: <http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2017/08/Priscila0208.pdf> - Acesso 20/10/2020
- WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010



Processo de criação do projeto baseado na arte barroca

*Andersom Brum
Eduardo Pastro
Julia Lima
Julienne Oliveira
Vinicius Gumisson*

RESUMO:

O presente texto demonstra o processo de criação de uma identidade visual com base nas referências da história da arte no período da arte Barroca, que se iniciou na Itália no final do século XVI e durou até meados do século XVII, se espalhando pela Europa e chegando na América Latina por meio dos colonizadores. O processo criativo ocorreu de forma harmônica, elevando as expectativas do grupo de alunos que o desenvolveu.

INTRODUÇÃO

Por meio da sobrevivência da imagem (DIDI-HUBERMANN, 2013), buscamos demonstrar a relação entre o Período Barroco com os dias atuais, a partir da maneira com que o período se tornou inspiração no design contemporâneo. Assim, visamos mostrar o processo de criação de uma identidade visual com referências no Período Barroco para uma banda Indie cujo estilo musical é o *New Folk*.

Inicialmente, possui a finalidade de expor todas as características do período citado, levando em consideração obras, artistas e técnicas usadas nas produções artísticas. Dessa forma, possibilita um maior conhecimento do assunto para gerar ideias na criação da identidade da banda.

No segundo momento, o intuito é mostrar o processo criativo de geração de ideias, as etapas e fases na concepção dos resultados. O processo de criação do projeto de design é necessário para a concepção visual e para que isso ocorra devemos identificar as etapas de elaboração de um projeto. Por fim, a pesquisa busca apresentar os resultados gerados através de alternativas e processos criativos e, demonstrar como a arte prevalece em relação ao tempo.



CONTEXTO HISTÓRICO DO BARROCO

Conforme Proença (2002) o estilo barroco acontece durante o século XVII e se estende até a primeira metade do XVIII, estendeu-se pela Europa e países colonizados pelos europeus de modos distintos e misturando-se às raízes locais.

Gombrich (2013) vai colocar um entre o barroco e o renascimento ao contextualizar uma “crise da arte” vivenciada no século XVI, no auge da perfeição renascentista, emerge o maneirismo, que tem entre seus representantes de El Greco. Os artistas viviam uma crise no sentido em que eram desafiados a pintar de modo novo e surpreendente, sendo que os renascentistas já haviam chegado na perfeição. Mas por traz dessa causa estética, havia uma crise muito mais profunda, dada pela Reforma. Ainda segundo Gombrich (2013) os protestantes não queriam quadros ou as estátuas nas Igrejas, não admitiam a adoração daquelas imagens.

Naque época, a Igreja católica ainda tinha grande poder e influenciava fortemente o comportamento da sociedade colonial. Os seres humanos viviam uma tensão constante sobre que caminho deveriam seguir, vendo se dividido entre a fé e a razão. O movimento protestante gerou na Igreja uma reação forte marcando o período de 1563 com o início da Contrarreforma, que tinha como objetivo combater a expansão do protestantismo e recuperar os domínios perdidos. O desenvolvimento do regime absolutista e as novas descobertas da ciência marcaram o período barroco com fortes tensões, gerando dualidade entre fé e razão.

Gombrich (2013) insere o barroco no seu capítulo visão e visões, isso diz muito sobre o *modus operandi* desse estilo. Entre os grupos católico e protestante, o barroco ganhou diferentes contornos e fazendo exageradas composições. Conforme o autor:

O termo ‘barroco’ foi empregado pelos críticos de um período posterior, contrários às tendências do século XVII, com intuito de ridicularizá-las. A palavra, na verdade, significa absurdo ou grotesco, e era usada pelos defensores da ideia de que as formas dos edifícios clássicos nunca deveriam ter sido usadas ou combinadas de outro modo que não aquele adotado por gregos e romanos. (GOMBRICH, 2013, p. 293-294)

Durante esse período as artes tiveram um desenvolvimento integrado, projetos arquitetônicos (Figura 01) desenvolvidos junto à esculturas, proporcionando grandes feitos e relevantes na história da arte. A arte barroca tem como principal característica nas artes plásticas as experiências e efeitos entre luz e sombra, dando noção de espaço e profundidade nas obras, dando efeitos emotivos e de intensidade.



Figura 01 - fachada de Il Gesù, Giacomo della Porta (1541-1602)



Fonte: <https://pt.wahooart.com/@/@/8XZTSM-Giacomo-Della-Porta-Fachada>

O contraste dramatiza a obra. Apresentando em suas obras características bastante detalhistas, o exagero nas texturas, formas e na ornamentação. Essa expressividade que de alguma maneira mexe com o emocional do espectador, revelando sua dramaticidade. Proença (2002: 103) ressalta que :

(...) as obras barrocas romperam o equilíbrio entre o sentimento e a razão ou entre a arte e a ciência, que os artistas renascentistas procuraram realizar de forma muito consciente; na arte barroca, predominam as emoções e não o racionalismo da arte renascentista.

As obras a seguir retratam a citação de Proença, evidenciando essa dualidade e também as características anteriormente abordadas, por meio da pintura (Figura 01) e da escultura (figura 02). No campo da pintura destacam-se nomes como Michelangelo Merisi (ou Amerighi), o famoso Caravaggio (1571-1610) e Tintoretto (1515-1549), na Itália. Ainda na Itália a escultura de Bernini (1598-1680) ganha destaque. O barroco destaca também nomes como Velásquez (1599-1660) na Espanha; Rembrandt (1606-1669) Vermeer (1632-1675) na Holanda, relacionados à pintura.

Figura 02 - Vocação de São Mateus, Caravaggio (1600)



Figura 03 - O Rapto de Proserpina, Gian Lorenzo Bernini (1621–1622)



Fonte: <https://www.infoescola.com/wp-content/uploads/2019/10/rapto-proserpina.jpg>

A fim de sistematizar algumas características chaves do barroco foi elaborado um infográfico (Figura 04). Esse material busca contextualizar o movimento e verificar as cores que se sobressaíam e suas principais características nos campos da arte, arquitetura, moda, escultura, tipografia, música e literatura. O design do infográfico também se relaciona ao movimento, pelo uso das cores, contrastes e moldura que lembra o excesso de outro daquele período.

Além do infográfico optou-se por elaborar um Atlas Mne-mosyne (Figura 05), que é um painel com referências (Wargurg, 2010) que podem ser aproveitadas para a parte de projeção. O Atlas focou na obra *Moça com o Brinco de Pérola* (1665), de Vermeer, e em suas sobrevivências no tempo, já buscando associá-la à imagens de piratas, que era uma ideia compartilhada pelo grupo desde o início do projeto, bem buscar obras com as palavras-chaves retrato, turbante e posição do rosto.



TIPOGRAFIA E BARROCO

Segundo Robert Bringhurst no livro “*Elementos Do Estilo Tipográfico*” (2011) A tipografia barroca, como a pintura barroca e a música, é rica em atividades e se deleita com a inquietação e dramatização de formas contraditórias. Uma das características mais óbvias de qualquer tipo de letra barroca é a grande variação no eixo de uma letra para a próxima. O itálico barroco é ambidestro: tanto direito quanto esquerdo. E foi durante o barroco que os tipógrafos se habituaram a misturar romano e itálico na mesma linha. Em geral, as formas barrocas aparecem mais modeladas e menos escritas do que as formas renascentistas. Dão menos provas do traço direto da pena. No entanto, eles tomaram muitas formas diferentes e prosperaram na Europa ao longo do século XVII, suportados durante grande parte do século XVIII e desfrutaram de um entusiasmo reavivamento durante o século XIX.

Ainda com base em Bringhurst(2011) compreendemos que as letras barrocas geralmente diferem das letras do Renascimento das seguintes maneiras: (1) o eixo do curso do romano e itálico inferior varia muito dentro de um único alfabeto; (2) declive de itálico entre 15° a 20° e varia frequentemente consideravelmente dentro de um único alfabeto ;(3) contraste aumentado; (4) abertura geralmente reduzida; (5) altura “x” aumentada; (6) Suavização adicional dos terminais de abrupto para lacrimal; (7) serifas de cabeça romana tornam-se cunhas afiadas; (8) e serifas de cabeça de ascendente itálico tornar-se nível e nítidas.

PROCESSO CRIATIVO PARA DESENVOLVIMENTO DO PROJETO GRÁFICO

Após breve pesquisa sobre o movimento e suas principais características, o processo de criação de uma identidade visual para uma banda Indie foi iniciado com buscas de referência imagética e divisão de tarefas no grupo. Assim mais uma rodada de pesquisa começou.

A escolha do nome da banda “*Black Pearl*” surgiu devido à obra do pintor holandês Johannes Vermeer, *Moça do Brinco de Pérola* (1665), mesclando com os corsários (piratas), aliando-se a algo pop e atual no mundo dos cinemas. Após decidir um caminho a qual seguir e quais os produtos que seriam feitos (capa de cd, disco, camisetas e ícones para site), começaram definitivamente as produções.

Mais pesquisas foram realizadas para descobrir uma fonte adequada para ser usada nas camisetas e capa do cd (Figura 06). As artes estavam prontas no papel e então foram passadas para o computador, resultando nos 50 ícones para site (Figura 07), camisetas e capa de cd e disco.



Figura 06 - geração de alternativas logotipo da banda



Fonte: Autores, 2016

Figura 07 - ícones projetados para o website da banda



Fonte: Autores, 2016

Durante a confecção das camisetas, buscou-se retratar o barroco não só no estilo da pintura, mas também trazendo obras do movimento para o contexto, rock, piratas e nascidos digitais. Na primeira camiseta (Figura 08) foi usada a obra “A moça com brinco de pérola” de Johannes Vermeer como inspiração. A segunda (Figura 09), na mescla de tentáculos com uma guitarra elétrica, houve a tentativa de trazer o conceito marinho presente na vida dos piratas e da guitarra de dois braços, uma invenção de Jimmy Page, usada no fim dos anos 50. Por fim, na terceira camiseta (Figura 10), o Busto de Costanza Bonarelli feito por Gian Lorenzo Bernini, foi utilizado com a sobreposição de um desenho de itens de um capitão na tentativa de remeter a apropriação – ato habitual dos piratas. Portando, a identidade visual estava finalizada.

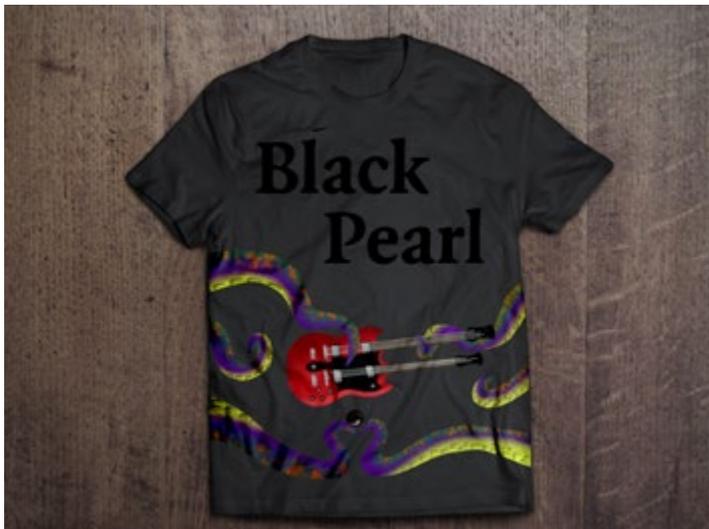


Figura 08 - layout de camiseta



Fonte: Autores, 2016

Figura 09 - layout de camiseta



Fonte: Autores, 2016

Figura 10 -layout de camiseta



Fonte: Autores, 2016



Por fim, também geramos o layout da capa do Vinil da banda (Figura 11). A ideia era utilizar a moldura pesada com a qual muitas obras barrocas são penduradas, aliando a ideia de luz e contraste, sombra e escuridão, bem como a imagem em retrato de uma caveira de pirata.

Figura 11 - Capa do Vinil



Fonte: Autores, 2016

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de criar uma identidade visual tomando como base a história do período barroco e suas características, tornando possível uma identidade para uma banda Indie, proporcionou uma interessante pesquisa sobre o assunto, gerando grande aprendizado e maior entendimento sobre a arte barroca. O processo como um todo foi de grande valia para a nossa jornada acadêmica, ensinando a importância de trabalhar em equipe. Além disso, proporcionou um rico conhecimento sobre a arte barroca, mostrando a necessidade de sempre procurar saber e pesquisar mais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRINGHURST, R. Elementos Do Estilo Tipográfico. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.

GOMBRICH, E.H. A história da Arte. Tradução Cristiana de Assis Serra. Rio de Janeiro: LTC, 2013

PROENÇA, Graça. História da Arte. São Paulo: Editora Afiliada, 2002.

WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010



REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

A HISTÓRIA DA ARTE BARROCA. 16 de junho de 2011. Disponível em < <http://pointdaarte.webnode.com.br/news/a-historia-da-arte-barroca1/>>. Acessado em 6 de dezembro de 2016.

EDUCAÇÃO GLOBO. Disponível em < <http://educacao.globo.com/literatura/assunto/movimentos-literarios/barroco.html>>. Acessado em 6 de dezembro de 2016.





Como seria no Barroco

*Affonso Montagner Maia
Joana Raffin Ancinelo
Rafael Mena Barreto de Freitas*

RESUMO

Este texto tem o objetivo de proporcionar saberes a respeito do período Barroco, que ocorreu entre o final do século XVI e XVIII, utilizando o “método” do Atlas Mnemosyne de Warburg (2010) para o seu desenvolvimento conceitual. O principal propósito é levar informação à população brasileira por meio da associação de imagens que sobrevivem ao tempo e dão vida também a produções de design, além de promover a reflexão de fatores da sociedade atual e como eles seriam representados no período Barroco, buscando mapear e configurar uma possível identidade cultural do Brasil do século XXI. Como método de projeto utiliza-se a referência de Lobach (2001).

INTRODUÇÃO

Conforme Strickeland (2004), arte barroca teve início por volta de 1600 e aconteceu ao final, e na sequência, do movimento regido pela ciência e pela racionalidade, o Renascimento. O seguinte parágrafo resume bem o movimento:

(...) conseguiu casar a técnica avançada e o grande porte da Renascença com a emoção, a intensidade e a dramaticidade do Maneirismo, fazendo do estilo barroco o mais suntuoso e ornamentado na história da arte. (...) não só produziu gênios artísticos excepcionais, como Rembrandt e Velásquez, mas também expandiu o papel da arte para a vida cotidiana. (STRICKELAND, 2004, p. 46)

A partir das pesquisas que realizamos para a disciplina de História da Arte I, percebemos que na história, não somente da arte, ocorre esse movimento de reação de ida e volta. Por exemplo, o renascimento é totalmente racional, lógico, equilibrado e preciso, daí vem o barroco; exagerado, sentimental, contrastante e selvagem. Anteriormente, na sucessão da arte clássica, vem o excesso da bizantina, e as catedrais altíssimas da gótica, em contraponto com o renascimento. Mais contemporaneamente, antecedendo a arte moderna há o Neoclassicismo, que revive os clássicos e o próprio renascimento e rivaliza com a arte romântica, que é mais expressiva e emocional.

O barroco foi um movimento que iniciou na Europa e teve vertentes diferentes em cada país, assim como nas colônias em que se estabeleceu. No contexto brasileiro, por exemplo, há o barroco mineiro, em que merece destaque o escultor e arquiteto brasileiro Aleijadinho.

Durante o período em que o barroco reinou, a palavra dava significado à uma sociedade inteira, e demonstrava ostentação e extravagância, porém desde a era moderna houve uma ressignificação da palavra Barroco em italiano (*barochio*) que passa a ser usada como sinônimo de “bizarro, esquisito e rebuscado, ou de forma pejorativa para designar algo ridículo, extravagante, grosseiro, pouco intelectualizado, popular”(FRANSCISHETTI, 2014, p. 22). A autora também coloca que em português (derivado do grego *barros*) o termo significa “rochedo, barranco, cova ou local barrento”. Ainda conforme Francishetti (2014), na atualidade brasileira é uma gíria que significa geralmente algo “tosco, rústico, inculto e de mau gosto” ou “brega”, como também é chamado o gênero musical originário da região norte do país.

Composições com altos contrastes de sombra e luz, como também na execução das cenas, forte realismo, o barroco foi um movimento que tratou a realidade popular, e não só a vida da burguesia. Havia uma decoração nas composições bem pesada, e a disposição dos elementos das pinturas em um sentido mais diagonal (PROENÇA, 2002).

A partir da leitura de Imbroisi e Martins (2019) e Proença (2002) é possível compreender como as obras do barroco têm um tom mais sombrio, pois a luz não costumava esclarecer as obras, mas sim, aumentar o impacto, sendo que o contraste da razão e emoção, entre outras dualidades do sentimento humano eram prioridades nos temas das obras. Para ressaltar esse tema de dualidade ocorria visualmente a dualidade entre luz e sombra com um forte contraste criado pelos artistas, com um tom dramático, essas técnicas surtiavam efeitos ilusórios reforçando as emoções.

A Igreja Católica naquela época monopolizava o acesso ao conhecimento, e o Barroco era encarregado de disponibilizar algumas partes da informação e dos valores que a igreja resolvia passar, por meio de pinturas, esculturas e arquitetura. Naquele período foram construídas igrejas, capelas, e outras construções para propagação dos ideias da Igreja Católica e a arte barroca tinha que impor admiração por meio delas. O período também coincide com as navegações, colonizações e com o período colonial no Brasil.

A priori o movimento tinha como objetivo divulgar os valores cristãos, mas também surgiu como uma oposição à reforma Protestante, os artistas sendo patrocinados pelos monarcas e pelo clero com obras visando a preservação do teocentrismo. E surgiu no Brasil algum tempo após a colonização, tendo a arte barroca sido usada como uma forma de doutrinação com seus valores cristãos e com a imposição de medo pelas suas obras com dualismo e selvageria.

BARROCO NO BRASIL: OUTRAS EXPERIÊNCIAS

Francishetti (2014) e Vale (2016) demonstram que o barroco não só deu nome, mas também como modo de agir e culturalmente definiu uma sociedade, quer seja na europa quer seja no Brasil.



Afetou em vários quesitos da época, como a cultura, os costumes e também as relações sociais, esses igualmente chamados na época de “barroco”. O termo “Barroco” vem de origem francesa (barroco) e significa imperfeito, exagerado e esquisito.

Quer como arte, estilo ou conceito, ou como dispositivo comunicacional, o Barroco propiciou uma relação diferente com o tempo, especialmente com o nosso tempo. Por meio do Barroco, forjou-se na América portuguesa uma nação de sujeitos que incorporaram às suas experiências um modo barroco de ser. (FRANCISHETTI, 2014, p. 47).

O movimento Barroco, também, foi importante para a história brasileira por ser um algo empregado no meio e na linguagem, que ocorreu desde o primeiro contato entre as etnias que hoje se configura como a cultura brasileira. Foi um dos primeiros aqui desenvolvidos e mesmo que sendo uma continuação do Barroco europeu, foi aqui criada uma identidade própria do barroco brasileiro.

Outra característica importante que a arte barroca apresentará em seu desenvolvimento no período colonial brasileiro é sua capacidade de absorver e refletir elementos da diversidade racial e cultural que a colônia possuía, apresentando em suas obras um caráter de sincretismo religioso (VALE, 2016, p. 104)

VÁRIOS BARROCOS

Apesar de nascerem de um fundo comum, o Barroco dos diversos países divergem muito de nação para nação. As razões dessas diferenças, são geográficas mas também históricas. Por exemplo, Diego Velázquez (1599-1660) nasceu no sul da Espanha, como um artista barroco priorizava as expressões dos personagens e o tenebrismo (que consiste no uso do escuro no fundo da obra). Caravaggio (1571-1610), um italiano, por sua vez, tinha facilidade em produzir um contraste de luz e sombra e tinha um naturalismo caracterizado pela franqueza. Já o holandês Vermeer (1632-1675), trabalha com os tons em plena claridade (PROENÇA, 2002). Estes e outros artistas são apontados para que fique compreensível que o movimento se adapta ao contexto em que ocorre, sendo de fato múltiplo, porém com pontos em comum.

Os maiores nomes de um movimento não foram os únicos a definir seu estilo. A seguir discorre-se brevemente sobre alguns artistas que influenciaram no trabalho prático do presente projeto, a partir das obras escolhidas pelo grupo para serem retratadas em vestuário e características do século atual.

Caravaggio (1571- 1610)

Um dos principais nomes do barroco, buscava sempre retratar o mundo como é e buscava a verdade nas obras. Ele utilizava pessoas do cotidiano, como prostitutas e crianças para dar um efeito natural no trabalho, o que pode ser observado na (Figura 01). Caravaggio trabalhava com chiaroscuro, uma técnica que consiste no



forte uso do contraste de luz e sombra para enaltecer a expressividade da obra. (FRAZÃO, 2019)

Figura 01 - A Ceia em Emaús, Caravaggio (1601)



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Ceia_em_Ema%C3%BAs_\(Caravaggio\)#/media/Ficheiro:Supper_at_Emmaus_by_Caravaggio.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Ceia_em_Ema%C3%BAs_(Caravaggio)#/media/Ficheiro:Supper_at_Emmaus_by_Caravaggio.jpg)

Peter Paul Rubens (1577 - 1640)

Era conhecido como “príncipe dos pintores e pintor dos príncipes”, pois era pintor e diplomata das cortes europeias. Nas suas obras observam-se cores quentes que fazem um balanço com a pele clara das figuras humanas, o que pode ser visto na (Figura 02). Além de pintor foi diplomata e conseguiu formar alguns acordos, bem como lhe foi concedido o título de cavaleiro da Inglaterra (FRAZÃO, 2019).

Figura 02 - Retrato de Susanna ou Chapéu de Palha, Rubens (1620-25).



Fonte: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/o-chapeu-de-palha-rubens/>



Velázquez (1599 - 1660)

De origem espanhola, procurou representar o dia-a-dia do povo espanhol de seu momento da história, além da representação dos nobres. Era um artista do barroco contemporâneo a ele e importante como retratista. Pintou vários retratos da família real espanhola. Suas representações contavam com um incomum realismo com os efeitos de claro e escuro. (FRAZÃO, 2019)

Figura 03 - Velha Fritando os Ovos, Diego Velázquez (1618)



Fonte: http://warburg.chaa-unicamp.com.br/img/obras/1298_original.jpg

A pintura *Velha Fritando os Ovos* (1618) (Figura 03) mostra uma cena bem cotidiana com uma idosa fritando ovos, além de um fogareiro de carvão e de um garoto bem arrumado segurando um melão e uma garrafa de vinho. Uma cena deveras cotidiana e repleta de serenidade e um belo jogo de luz e sombras.

Figura 04 - O aguadeiro de Sevilha, Diego Velázquez. (1622).



Fonte: <https://www.jornaltornado.pt/aguadeiro-de-sevilha-diego-velazquez/>

Já em *O aguadeiro de Sevilha* (1622) (Figura 04), incríveis detalhes de água escorrendo no grande vaso, uma composição que apresenta um velho mal vestido, um jovem arrumado e um homem na penumbra tomando algum líquido, este último homem cria uma camada de mistério na pintura. Uma aparentemente



cena cotidiana, com diversas camadas mas um sentimento geral de serenidade.

Johannes Vermeer (1632-1675)

Outro pintor holandês barroco que produziu poucas obras, mas em que nelas representava o cotidiano de uma maneira intimista, era Johannes Vermeer (1632-1675). O artista representava o cotidiano com leveza, trazendo uma serenidade às cenas e trazia cores pouco vistas em outras obras do período, também utilizando a técnica de chiaroscuro deu aos objetos o alto contraste. (FRAZÃO, 2019). *A leiteira (1658)* (Figura 05) ao lado de *Moça do Brinco de Pérolas (1665)* são alguns dos mais famosos trabalhos do artista.

Figura 05. A Leiteira, Johannes Vermeer (1658)



Fonte: <https://arteeartistas.com.br/leiteira-johannes-vermeer/>

A Leiteira é uma pintura que representa uma leiteira feita de tarefas domésticas, absorvida pelo cotidiano e envolvida na tarefa, por mais simples que seja. Uma cena muito tranquila com um simbolismo grande, o pão representando cristo, o leite pureza, e um azul ultramarino tanto na mesa quanto na saia, são elementos incomuns na arte barroca.

BARROCO NA CONTEMPORANEIDADE: O PROJETO

Foi utilizado o método do Lobach (2001) no projeto, que consiste em quatro fases: preparação, geração, avaliação, realização. Aqui são brevemente descritas.

Preparação:

A princípio o público alvo do projeto era os jovens, a partir disso, focamos os esforços em pensar quais os problemas dos jovens no geral. Após descrever alguns problemas pontuais dos jovens, o grupo teve como objetivo abordar grande parte desses temas porém num único conceito de projeto.



Geração:

A primeira ideia que surgiu no grupo, foi tratar sobre saúde mental, algo prático que pudesse ajudar rapidamente uma pessoa que está passando por uma crise de ansiedade por exemplo, usando as obras do barroco como um meio de relaxamento a partir da interação com as mesmas.

A segunda ideia discutida foi baseada no uso de drogas dos jovens, e como isso afeta a rotina e as festas, comparando as obras barrocas com seus personagens bem expressivos e performáticos com os usuários de droga.

A terceira ideia foi gerada a partir da necessidade de envolver mais a rotina do jovem no projeto, já que nas outras ideias de projeto, apresentavam um recorte do público-alvo. Assim a ideia foi baseada em vários âmbitos da vida de um jovem, comparando com obras do barroco.

Avaliação:

Foi escolhido pelo grupo prosseguir com a ideia de abranger a rotina do jovem em comparação às obras do barroco. A proposta consiste em escolher cinco obras de artistas do barroco e representá-las em fotografias, não fielmente, mas sim produzir uma releitura baseada na pintura porém trazida para os tempos atuais e para os jovens que seguiram sendo o público-alvo do projeto. A caracterização dos personagens da fotografia tanto quanto os objetos e o sentimento por trás da obra, seriam equivalentes aos atuais na fotografia.

Por meio do uso de um aplicativo que utiliza realidade aumentada, as pinturas vão funcionar como “target” que é o gatilho do aplicativo. Quando a pessoa mirar a câmera do celular para a pintura em questão, a fotografia que representa o cotidiano, será exposta, juntamente com um texto explicando a relação da mesma com a pintura.

Realização:

As fotografias à serem feitas foram divididas pelo grupo. As fotografias que necessitam menos personagens, o grupo fez separadamente a fim de agilizar o processo e aproveitar melhor o tempo. Já as imagens que necessitam de mais pessoas representadas, o grupo fez em conjunto para aproveitar a quantidade de pessoas que poderiam ser usadas. Após, foi realizado o tratamento das fotografias, com o objetivo de parecerem mais com as obras originais, efeitos específicos para tal foram usados. Por fim os textos que acompanham as fotografias foram produzidos, textos que possuem a explicação breve do projeto, a explicação da comparação produzida em específico e o nome da obra referenciada junto com o autor da mesma.



RESULTADOS

A realidade monetária do jovem universitário

Na pintura *A Ceia em Emaús*, Caravaggio (1601) é possível ver uma mesa farta de alimentos, saudáveis e diversos e os personagens da obra se preparando para comer. Na foto da releitura da obra, é possível ver diversos alimentos de qualidade questionável, como também remédios e cervejas. Os personagens na fotografia discutem entre si a dificuldade monetária vivida entre os mesmos, que moram na mesma casa.

Inspirado em *A Ceia em Emaús*, Caravaggio (1601):



Fonte: Autores, 2019

Narcisismo do século XXI

Na pintura original é possível ver uma personagem arrumada com roupas específicas e consideradas belas na época e posando para a pintura. Na fotografia é possível ver uma personagem arrumada conforme a moda atual, tirando fotos suas de ângulos diferentes a fim de postar em uma rede social.

Inspirado em *Retrato de Susanna ou Chapéu de Palha*, Rubens (1620-25):



Fonte: Autores, 2019



A nova infância vivida por essa geração

Na pintura original é possível ver uma senhora, provavelmente a mãe da criança em sua frente, oferecendo alimentação para a mesma e a criança por sua vez se preparando para comer. Na foto da releitura da obra, é possível ver o responsável entregando celulares, que representam a tecnologia, para a criança que por sua vez é representada com uma bola de futebol americano, que na fotografia representa a antiga infância.

Inspirado em Velha Fritando os Ovos, Diego Velázquez.(1618):



Fonte: Autores, 2019

O alcoolismo jovem

Na pintura original é possível ver um senhor servindo em uma jarra de água, bebida para a criança. Na fotografia é possível ver um personagem entregando bebidas alcoólicas para outro, representando uma parte importante do jovem contemporâneo.

Inspirado em O aguadeiro de Sevilha, Diego Velázquez. (1622):



Fonte: Autores, 2019



“Junk food “

Na pintura original é possível ver uma personagem servindo leite num prato, cercada de comidas saudáveis para o ser humano. Na fotografia é possível ver uma personagem colocando comidas “lixo”, comumente ingeridas pela população, no lixo. Seria uma crítica ao consumo exacerbado de comidas não saudáveis e ao mesmo tempo ao desperdício de alimentos.

Inspirado em A Leiteira, Johannes Vermeer. (1658):



Fonte: Autores, 2019

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto foi interessante de se realizar na medida em que foi divertido produzir as imagens e cenários, também uma boa oportunidade para nos reunirmos. A pesquisa histórica, embora seja breve, esclarece o movimento de um modo geral e seus reflexos e dinâmica aqui no Brasil, servindo de base para pensar o projeto prático. Assim, pensamos ter cumprido a proposta inicial em um exercício interessante de observação da arte por meio de suas imagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRANCISCHETTI, Délcia Silva. Conformação contemporânea do Barroco na identidade cultural brasileira. 2013. 193 f., il. Dissertação (Mestrado em Comunicação)—Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

STRICKLAND, Carol. Arte Comentada da pré-história ao Pós-Moderno. Rio de Janeiro, Editora Ediouro, 2004



VALE, André Dela. Experiências barrocas: história, arte e educação. Tese (doutorado) – Universidade Metodista de Piracicaba Educação, Piracicaba, 2016.

WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

Barroco: o grande dispositivo comunicacional na formação da identidade brasileira. Disponível em www.publicacoesacademicas.uniceub.br - Acesso em 13/10/2019

Barroco. Disponível em <http://historia-da-arte.info/idade-moderna/barroco.html> - Acesso em 20/10/2019.

Frazão, Dilva. Peter Paul Rubens. Pintor flamengo Disponível em https://www.ebiografia.com/peter_paul_rubens/- Acesso em 20/10/2019.

Frazão, Dilva. Caravaggio. Pintor italiano. Disponível em [https://www.ebiografia.com/caravaggio/#:~:text=Caravaggio%20\(1571%2D1610\)%20foi,contraste%20entre%20luz%20e%20sombra.&text=Filho%20de%20Fermo%20Merisi%2C%20um,anos%20ficou%20%C3%B3rf%C3%A3o%20de%20pai.](https://www.ebiografia.com/caravaggio/#:~:text=Caravaggio%20(1571%2D1610)%20foi,contraste%20entre%20luz%20e%20sombra.&text=Filho%20de%20Fermo%20Merisi%2C%20um,anos%20ficou%20%C3%B3rf%C3%A3o%20de%20pai.) - Acesso em 20/10/2019.

Frazão, Dilva. Diego Velázquez. Pintor espanhol. Disponível em https://www.ebiografia.com/diego_velazquez/- Acesso em 20/10/2019.

Frazão, Dilva. Johannes Vermeer. Pintor holandês. Disponível em https://www.ebiografia.com/johannes_vermeer/- Acesso em 20/10/2019.

Influência no Design. Disponível em <http://www.revistadesign.com.br/2/2009/04/30/star-wars-em-estilo-barroco/> Acesso em 21/10/2019.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Arte Barroca. Disponível em <http://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-barroca/barroco/> Acesso 21/10/2019.

Vermeer e a intensa beleza do cotidiano. Disponível em: <https://citaliarestauro.com/vermeer-intensa-beleza-do-cotidiano/> Acesso em 13/11/2019

A leiteira. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Leiteira Acesso em 13/10/2019

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Artemísia Gentileschi. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/prazer-em-conhecer/artemis-gentileschi/>. Acesso em: 22/11/2019





O movimento artístico Rococó como referência para design gráfico

*Alexandre Campanholo
Ana Carolina Souza de Almeida
Felipe Lázaro de Lima Carvalho
Laura de Aguiar Müller*

RESUMO

Neste texto propomos apresentar e explicar o processo de criação da identidade visual de uma banda fictícia, proposta que foi solicitada na disciplina de História da Arte I do curso de Desenho Industrial da UFSM. Todo o processo de criação foi baseado e inspirado no movimento da história da arte conhecido como rococó. Para a realização desta atividade, nós realizamos uma pesquisa para definir as características principais do movimento artístico rococó e assim conseguir os parâmetros que serviriam de base para a criação de toda a identidade visual da banda. Foi usado o pacote da Adobe na criação dos materiais digitais, como capa do álbum, ícones, entre outros e na internet foram selecionadas imagens que compuseram o Atlas Mnemosyne (Warburg, 2010), em que as principais imagens sobreviventes pesquisadas foram expostas e futuramente serviram de referência nas criações. Como resultado obtivemos a completa criação da identidade visual da banda Rocaille, com referências tanto marcantes como sutis ao Rococó. As referências sutis estão nas cores, Maria Antonieta e a natureza. Já as referências marcantes são os ornamentos, as obras de arquitetura, pintura e design.

INTRODUÇÃO

Aqui é apresentada a proposta de identidade visual de uma banda musical, fictícia, baseada em características do movimento artístico Rococó. O trabalho apresenta um infográfico sobre as características do movimento, uma produção de cinquenta ícones, um logo para banda, uma capa de disco também inspirada no movimento. A estrutura do texto é a que segue: (1) momento em que são discutidas as características do rococó como movimento artístico e sua contextualização histórica (2) momento em que são apresentados os projetos gráficos.

O ROCOCÓ

O Rococó surgiu na França, iniciando no século XVIII e ampliando-se pela Europa. De acordo com Proença (2002) a arte desse período:

(...) pode ser caracterizada como requintada, aristocrática e convencional. Foi uma arte que se preocupou em expressar apenas sentimentos agradáveis e que procurou dominar a técnica de uma execução perfeita (PROENÇA, 2002, p. 115)

Gombrich (2013) insere o rococó ou a culminação do movimento Barroco na Idade da Razão, contextualizando-a na Inglaterra e França do século XVIII. O autor dedica também o capítulo *Poder e Glória: II* para abordar o movimento, é ali que ele destaca

Para entender melhor as características do Rococó, vamos tentar contextualizá-las na história. Graça (2002) conta que século XVII, durante o reinado de Luís XIV, ou seja, entre 1643 e 1715, a França viveu sob um governo absolutista, centralizado e autoritário, que refletia uma arte mais clássica. Quando Luís XIV morreu, a corte mudou-se de Versalhes para Paris, entrando em contato com os ricos e bem-sucedidos homens de negócios, que não pertenciam à aristocracia, mas pela riqueza que possuíam, tinham condições de proteger e bancar a aristocracia, o que lhes dava prestígio pessoal para serem aceitos na sociedade aristocrata.

Então, ainda de acordo com Graça (2002), a arte rococó refletia os valores de uma sociedade fútil que buscava nas obras e festas a esquecer problemas reais, problemas esses que culminaram na Revolução Francesa (1789-1799) e na execução do monarca Luís XVI. É importante destacar também que o rei Luís XVI assumiu como rei aos 19 anos de idade, no qual se julgava incapaz de realizar esse papel. Durante seu reinado com sua esposa Maria Antonieta, apesar de desejar o amor de seu povo, a dívida, crise financeira e os gastos com os caprichos da corte, causaram revolta do povo.

Em relação mais especificamente ao estilo rococó, podemos averiguar a partir de Graça (2002) que o movimento é uma sequência natural do Barroco, no entanto a novidade está nas cores mais suaves e no abandono dos excessos. Essas características podem ser observadas no clássico do movimento *O Balanço* (1768), de Fragonard (Figura 03).

Figura 03 - O Balanço, Fragonard (1768)



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Balan%C3%A7o#/media/Ficheiro:Fragonard,_The_Swing.jpg



A (Figura 04) resume as formas do Rococó e a (Figura 05) demonstra arquitetura que assim como a arte é frívola, mas de uma

nado, sensual, cenas galantes da vida cortesã. Visamos sintetizar essas e outras informações no infográfico elaborado (Figuras 04, 05, 06, 07 e 08).

Figuras 04, 05, 06, 07 e 08 - Infográfico

Rococó

Características

O Rococó é um movimento estético que floresceu na Europa entre o início e o fim dos séculos XVII, como uma reação da aristocracia francesa contra o Barroco sombrio. Caracteriza-se acima de tudo por sua índole hedonista e aristocrática, manifestada em delicadeza, elegância, sensualidade e graça, e na preferência por temas leves e amenos, onde a linha curva, as cores claras e o esmero tinham um papel fundamental na composição da obra.

Arquitetura

Exterior

- Menores proporções e normalmente edifícios com apenas dois andares baixos; portas e janelas maiores e com arcos de volta perfeita;
- Fachadas mais abultadas e altas, por isso abolidos os elementos clássicos decorativos (colunas, frontões e esculturas), mantiveram-se as balaustradas, as cornijas e os entalhamentos, os ângulos retos foram suavizados por curvas;
- Os jardins continuam a ser parte da arquitetura civil e compõe-se de grandes retâneos com arcos, esculturas, tanques e lago, pavilhões de caça, pequenos apartamentos, piquetes chineiros e quiosques turcos.



Interior

- O salão principal é o centro das dependências, a volta do qual há algumas salas secundárias e escadaria para o andar superior, onde ficam as divições privadas dos donos da casa;
- As divições são baixas, pequenas, independentes, arredondadas e com pavimento parquet, iluminadas pelas portas-janelas, pelas várias espelhas e pelos candeeiros e lustres;
- A decoração das divições é feita com diferentes tipos de móveis: cómodas, escrivanetas, poltronas. Em cima deles eram colocados bibelôs de prata e porcelana;
- As paredes são cobertas de decoração com cores claras, misturando-se com dourado e prateado das molduras das telas, tapeçarias, afrescos e relevos;
- Os cantos e os limites das paredes desaparecem totalmente sob esta decoração imensa e pela utilização dos sobitos - superfícies curvas que ligam o teto às paredes.

Principais Obras

Hôtel de Soubise, construído por Germain Boffrand e decorado por Nicolas Ponceau, em Paris, entre 1738 e 1739.



Igreja De Wex, projetado pelos irmãos Zimmermann, entre 1743 e 1754.



Pavilhão de Amalienburg de François Cavallini entre 1734 e 1739, em Nymphenburg.



Escultura

- As linhas curvas e contrárias do barroco continuam, tornam-se mais delicadas e fluidas, organizadas em S ou em C, ou contrários duplos;
- Em relação à figura humana, utiliza-se o corpo alongado e silhueta caprichosa, mas dão leveza e graça aos gestos, atitudes e posições, tomando-se sempre de certa forma galantes, contidos e muito elegantes;
- A estatua de pequeno porte, destinadas às decorações dos interiores, com pequenos objetos, sem função utilitária;
- Preferência aos temas íntimos, alegres, juvenis, sensuais e galantes, na estatua de pequenas dimensões, já na estatua monumental, os temas são comemorativos e honoríficos;
- Figuras isoladas que dessa maneira contribuem para o enquadramento da escultura com o cenário a ela destinado.

Principais Escultores

Johann Michael Fischer (1709-1772)
 Ignaz Günther (1723-1798)
 François Boucher (1703-1770)
 Étienne Maurice Falconet (1716-1791)




Materiais

Nas grandes obras escultóricas são utilizados pedra e bronze e nas esculturas de pequena dimensão e objetos ornamentais são usados o bronze, o ouro, a prata, porcelana. Na decoração mural, a argila, a madeira, estuque e gesso. A porcelana é o material do rococó, foi extremamente popular e o mais usado para a produção de pequenas esculturas.

Pintura

A pintura deste movimento divide-se em dois campos nitidamente diferenciados. Um deles forma um documento visual interessante e desprocurado do modo de vida e da concepção de mundo das elites europeias do século XVIII, e o outro, adaptando elementos constituintes do estilo à decoração monumental de igrejas e palácios, serviu como meio de glorificação de si e do poder civil.

- Os temas tratam cenas pastorais, festas galantes, incluindo amor, sedução, erotismo e hedonismo;
- Há forte estilização naturalista do mundo vegetal em situações nas molduras. As composições são pictóricas para decorar interiores e, por isso, são elaboradas e rítmicas;
- Fazem parte da composição elementos marítimos, como conchas e ondas, as cores são baseadas nos brancos, azuis, rosas, naranjados do mar e conchas;
- A pintura representa uma elite distante dos problemas e interesses do povo comum;
- A pintura rococó representa uma oposição à doutrina académica que tentava impor um modelo artístico classicista como um princípio atemporal e universalmente válido;
- O plano de fundo era o ambiente natural, sendo que isto era às vezes um jardim cultivado e os protagonistas do momento eram os próprios aristocratas e os burgueses enriquecidos;
- Uma contribuição importante para a formulação da estética do rococó foi o estabelecimento do conceito de arte pelo arte por Kant. Nele se afirma que o principal objetivo da arte era o prazer, e não a utilidade, concebendo a experiência estética como advento da contemplação da beleza de um objeto, e entendida como a estimulação sensual de sentimentos indiferenciados, desprovidos de utilidade ou propósito e desvinculada da moral.

Principais Pintores e Obras

Jean Antoine Watteau (1684-1721): Les Deux Cousins; Perrot, La Gamme d'Amour.

François Boucher (1703-1770): Retrato de Marie Louise; O Pintor em Seu Estúdio; Madame de Pompadour.

Jean-Honoré Fragonard (1732-1806): A Leteira; O Balanço; The Musical Concert.





Moda

Moda Feminina

- Valorização do corpo feminino com a utilização de espartilhos e decotes generosos.
- As mangas também eram mais curtas do que durante o período Barroco, sendo bastante justas e terminando em babados geralmente de renda.
- As saias tinham as anquinhais, armações laterais que deixavam os vestidos mais largos.
- Ponteados extremamente trabalhos e pesados, dando a ideia de realidade e grandiosos. Os cabelos começavam em cachos nas laterais e na nuca e subiam em um topete que poderia ter até um metro de altura.



Maria Antonieta

A grande figura e ícone da moda Rococó foi a rainha da França, Maria Antonieta. Sua vida é cheia de polêmicas, acusado por um delírio por outros. Mas sua influência na moda e estética rococó é inegável, ao apelar afeições e costumes na criação das peças elegantes e sofisticadas.



Moda Masculina

- Condição em uma casaca, colete, calça justa até o joelho, complementada por meias brancas e sapato de salto com grandes fivelas.
- Como ornamentos usavam-se lenço fino ou com babado de renda no pescoço.
- As vestes masculinas eram enfeitadas com fitas, rendas e bordados tanto quanto a feminina, o que dava aos homens da época um visual afeminado.
- Os homens usavam perucas empoadas e com rabo de cavalo baixos amarrados com fitas de cetim, mesmo os que não usavam perucas mantinham os cabelos longos e amarrados na parte de trás.



Tipografia

- Altamente decorada e ornamentada.
- Apresenta elementos vegetais, tendo assim bastante formas onduladas e irregulares inspirados em conchas, pedras preciosas, etc.
- Exagero na decoração, possuindo bastante elegância, refinamento, formas bem exóticas e exuberantes.
- Curvas ligeiras e caprichosamente fluidas, com adornos góticos e algumas fontes medievais.
- Se destaca por seu grande jogo de espess e contrastes irregulares que inspiram leveza e visibilidade.
- Acentuado contraste entre linhas grossas e finas, resultando numa maior qualidade dos detalhes.
- Criações da época serviram de base para a tipografia moderna.



Nomes Importantes da Tipografia

Formatos

- Ornamentação com linhas curvas e utilização de formatos orgânicos, como conchas, flores e folhagens.
- Sua ornamentação é mais descomprometida que a do barroco que é bem austera.
- O burinado foi muito utilizado como um estilo decorativo, as obras tinham leveza em suas estruturas de construções, possuem formatos suaves e priorizam o espaço interno para que ficasse um ambiente gracioso e mais íntimo.



Design

- A mobília Rococó tinha projetos intrincados, curvados na madeira.
- Todo o design de móveis era sensual e sinuoso, refletindo um estilo de vida menos sério e mais frívolo.
- Os artesãos criaram uma maneira de unir diferentes elementos de design em cada lado de um móvel, sem perder o senso de equilíbrio.
- O mobiliário era projetado para ser extremamente confortável e atraente.



Principais Designers

- François de Cuvilliers
- Nicolas Pineau
- Juste-Aurèle Meissonnier
- Thomas Chippendale



Contexto Histórico

Após a morte de seu pai Luís Fernando, na França, seu filho Luís XVI assumiu como rei aos 19 anos de idade, no qual se julgava incapaz de realizar esse papel. Durante seu reinado com a sua esposa Maria Antonieta, desviava o amor de seu povo, porém em virtude da crise financeira e o dinheiro gasto com caprichos da corte, ele causou revolta da população. As conseqüências foram uma fuga mal sucedida e depuração do costume praça pública.



Tormenta da Bastilha
Jean Pierre Houll

Paleta de Cores



- Rococó
- Arquitetura
- Escultura
- Pintura
- Moda
- Tipografia
- Formatos
- Design
- Contexto Histórico
- Paleta de Cores



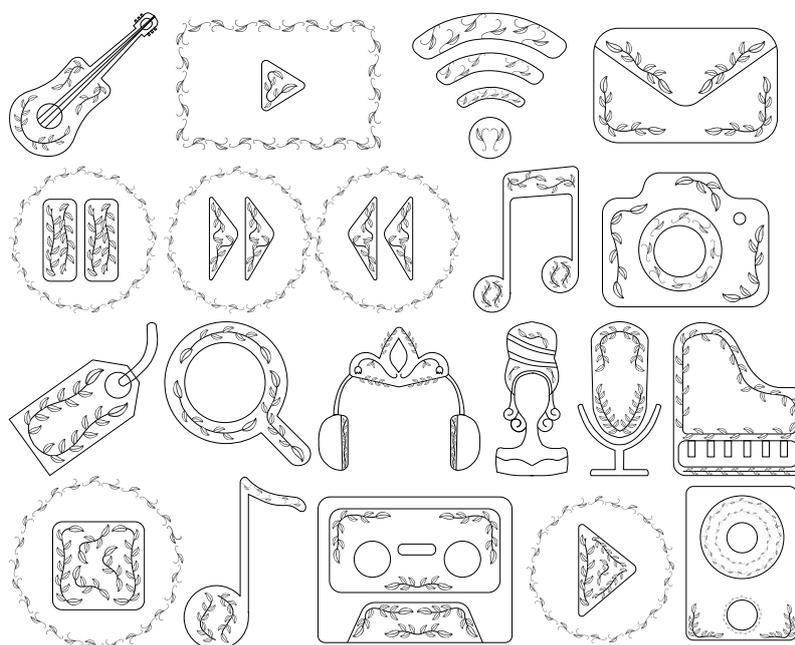
Todas essas informações foram importantes para fazer o trabalho prático, principalmente as que tratam das características do movimento e a figura de Maria Antonieta. No conteúdo do infográfico encontra-se informações sobre a arquitetura exterior e interior, escultura, pintura, moda feminina (destacando a figura de Maria Antonieta), moda masculina, formatos, design, paleta de cores do movimento e um pouco do contexto histórico. Todas essas informações foram estudadas e resumidas para fazer um infográfico com considerável informação, mas que não se tornasse demorado de ler. Há também, no mínimo, duas imagens sobre cada item que o infográfico possui.

O PROJETO DE DESIGN GRÁFICO

ÍCONES

Para criar os ícones (Figura 09), primeiro anotamos quais ícones seriam necessários, nos inspiramos nas pinturas de arte do movimento, devido suas formas exuberantes e ornamentais. Além da inspiração da pintura, usamos como base moda, arquitetura, contexto, entre outros elementos importantes na época. Para fazer eles, desenhamos os ícones à mão e depois vetorizamos eles, isso fez com que alguns deles fossem levemente modificados.

Figura 09 - Ícones



Fonte: Autores, 2016

PROPOSTA DE LOGOMARCA

A proposta de identidade visual ancorada no Rococó para uma banda fictícia de Indie, carrega uma influência do rock dos anos 1960/70, a banda canta em inglês e o intuito é ser bastante universal. Para criar a logomarca escolhemos primeiro um nome, dentre de algumas opções estavam: Austríaca, que remete a Maria Antonieta e *Rocaille*, que é a origem do nome do movimento. Optamos



por *Rocaille* por conta da sonoridade do nome, o que é mais adequado para o cenário musical.

Para fazer uma logomarca que lembre o Rococó e que ainda traga a identidade de banda, primeiro pesquisamos como funcionava o logo de banda famosas. Percebemos que a maioria delas a identidade estava construída na tipografia da banda e em um símbolo. A partir dessa análise e para trazer as características do Rococó para a marca (Figura 10), criamos um símbolo com curvas que remete a uma flor, utilizamos uma fonte fluída de nome *ShellaHera*, desenvolvida por Ryan Prasetya, e tons de azuis e verde para lembrar principalmente a natureza.

O logo remete a essas características do Rococó: (1) Linhas curvas e orgânicas; (2) Flores, folhagens e água; (3) Feminino; (4) e Delicado.

Figura 10 – Logomarca Rocaille



Fonte: Autores, 2016

CAPA DO DISCO DA ROCAILLE

Para a capa do disco da banda *Rocaille* escolhemos fazer uma sessão de fotos que teve como principal inspiração Maria Antonieta, a original e a do filme *Maria Antonieta*, produzido em 2006, com Kirsten Dunst no papel principal e Sofia Coppola na direção. Além de sua beleza para a escolha da modelo Anna Carolina Tisatto Heinzmann, os penteados de Antonieta também serviram para a construção da imagem.

Figura 11– Referências para a capa



Fonte: Autores, 2016



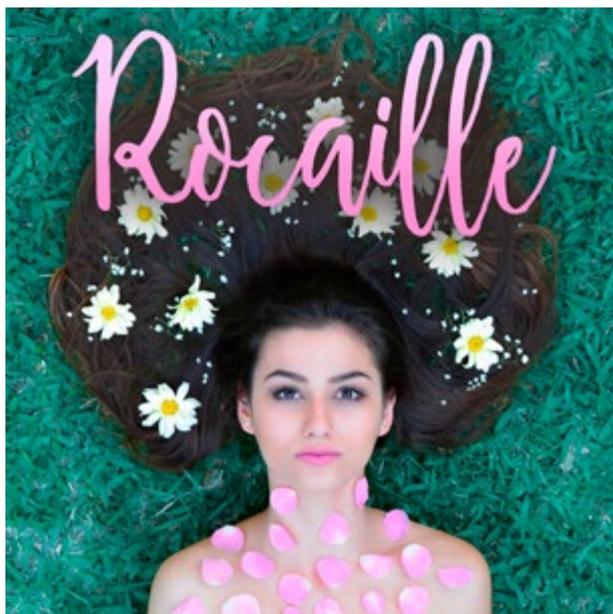
Para fazer as fotos, deitamos a modelo no grama verde, arranjamos seus cabelos por ela e colocamos flores sobre eles. A beleza (maquiagem) ficou natural e o colo da modelo foi coberto por algumas pétalas de rosas. A edição teve tratamento de pele e a grama, as flores, a boca, e os olhos da modelo tiveram alteração de cor (Figura 12). Por fim, a foto traz características do Rococó de modo a enaltecer a sensualidade, o feminino, natural, delicado e doce, isso pode ser percebido na sua aplicação na capa do disco (Figura 13).

Figura 12 – Diferença da imagem original e em processo de edição



Fonte: Autores, 2016

Figura 9 – Capa final do disco



Fonte: Autores, 2016

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa realizada e da exposição da proposta de identidade visual da banda com base no exposto, como as características principais do rococó, defende-se o uso dos elementos naturais, das cores e da contextualidade, na qual refere-se o trabalho prático, utilizando-os com contemporaneidade.

Os elementos de pesquisa serviram para a montagem do infográfico explicando cada característica e para a elaboração dos ícones usados como inspiração, a identidade visual tentando re-



meter de maneira implícita o movimento e capa de disco seguindo a mesma índole.

Destacamos que a realização desse trabalho foi muito útil, pois aprofundamos nossos conhecimentos em várias técnicas que tivemos que utilizar durante o trabalho, como: Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, além de aprender um pouco mais a fundo sobre o movimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GOMBRICH, E.H. A história da Arte. Tradução Cristiana de Assis Serra. Rio de Janeiro: LTC, 2013

PROENÇA, Graça. História da Arte. São Paulo: Editora Afiliada, 2002.

WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

https://pt.wikipedia.org/wiki/Pintura_do_Rococ%C3%B3

<http://julirossi.blogspot.com.br/2008/06/rococ.html>

<http://efemerabeleza.blogspot.com.br/2012/11/rococo-moda-feminina.html>

<https://historiandomoda.wordpress.com/2012/11/23/periodo-rococo/>

<http://rococotipografia.blogspot.com.br/2013/10/la-tipografia-en-el-rococo.html>

<http://www.slideshare.net/erickycaza/diseo-en-el-rococ-historia-del-arte>

<https://www.youtube.com/watch?v=YcrWTd7DMRQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=V5-xNW7JElc>

<https://www.youtube.com/watch?v=XfeDQy-5Y7A>

[https://www.behance.net/gallery/33509545/ShellaHera-\(Free-Font\)](https://www.behance.net/gallery/33509545/ShellaHera-(Free-Font))



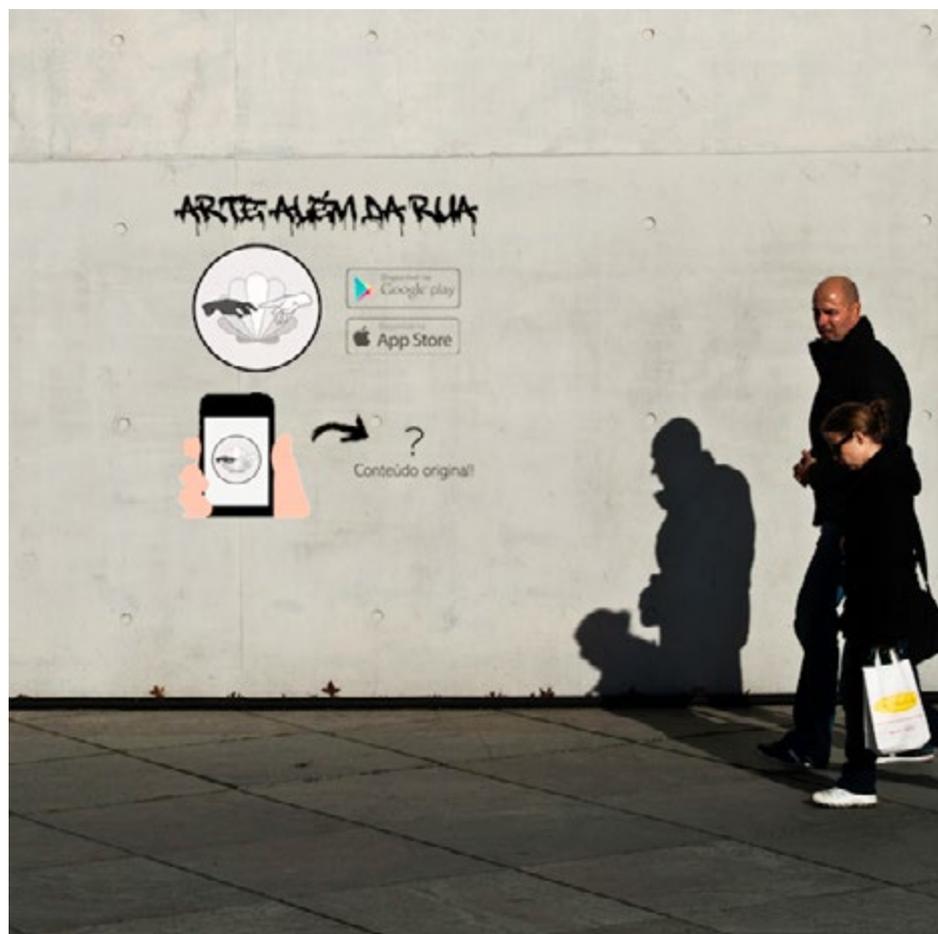
RELATÓRIO DE PROJETO HISTÓRIA DA ARTE NA RUA

*Ana Alicia Flores
Camila Santarem
Gabriel Beiró
Julia Kuffner*

Este trabalho tem como público-alvo majoritariamente jovens adultos e a divulgação do aplicativo seria realizada por meio de paredes de espaços públicos.

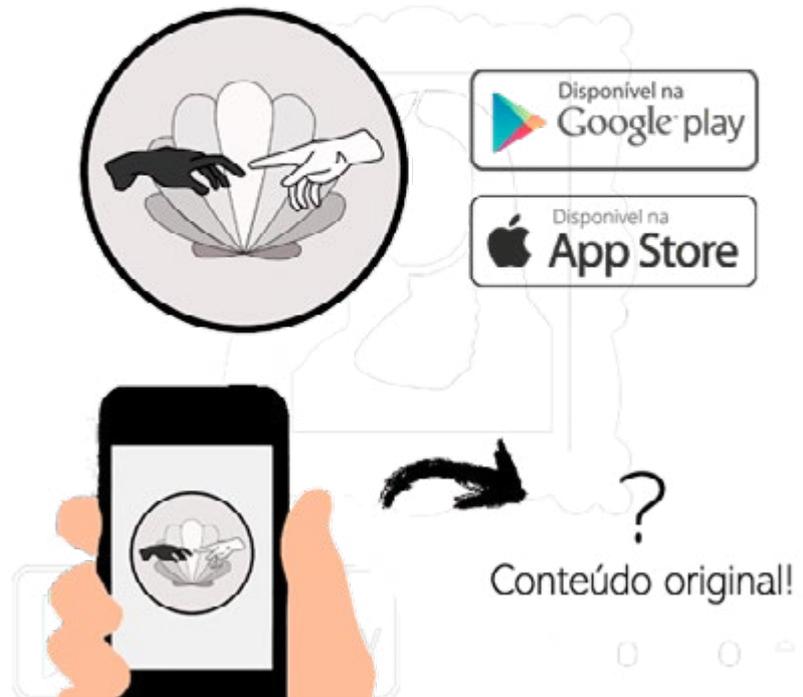
Os targets criados são representações gráficas minimalistas construídas no Adobe Illustrator de imagens facilmente associadas aos movimentos, como vetorizações simples de obras famosas ou algum tema recorrente no movimento.

O conteúdo foi criado no Adobe Photoshop mediante a montagem visual de colagens, criando paralelos entre os períodos artísticos estudados em História da Arte I e pautas sociais, ambientais e estéticas atuais. Cada colagem possui um breve texto explicando como a relação foi estabelecida.





ARTE ALEM DA RUA

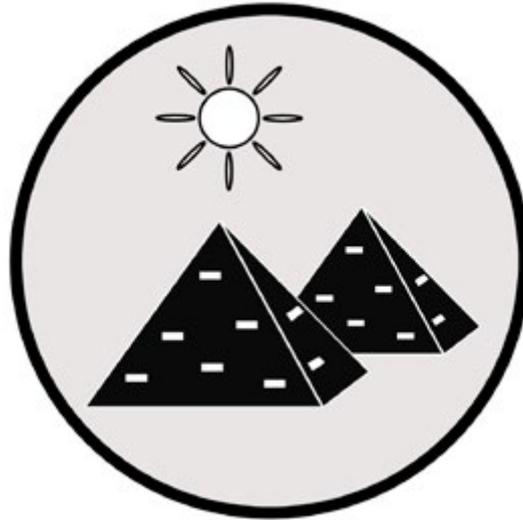


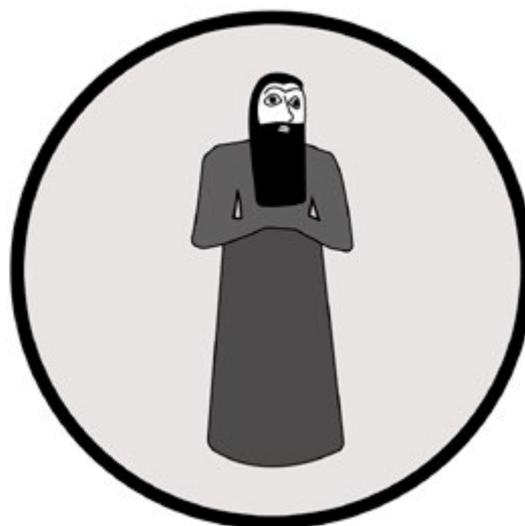


ARTE PRÉ-HISTÓRICA

Diferentemente dos padrões estéticos atuais, durante a Pré-História, corpos gordos eram frequentemente valorizados na Arte e simbolizavam a fertilidade. Apesar do socialmente aceito ainda ser majoritariamente o corpo magro, algumas modelos "plus size" se destacam, promovendo o amor próprio e a aceitação.

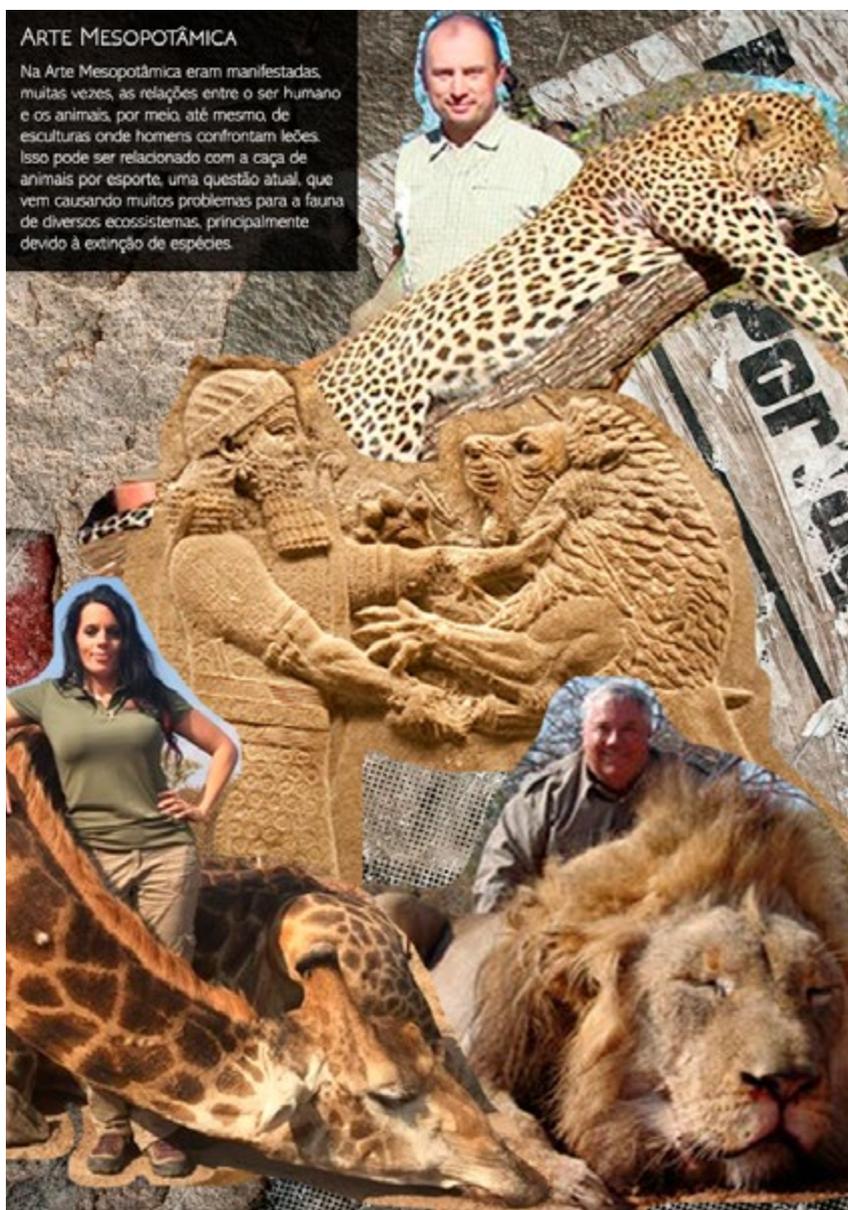


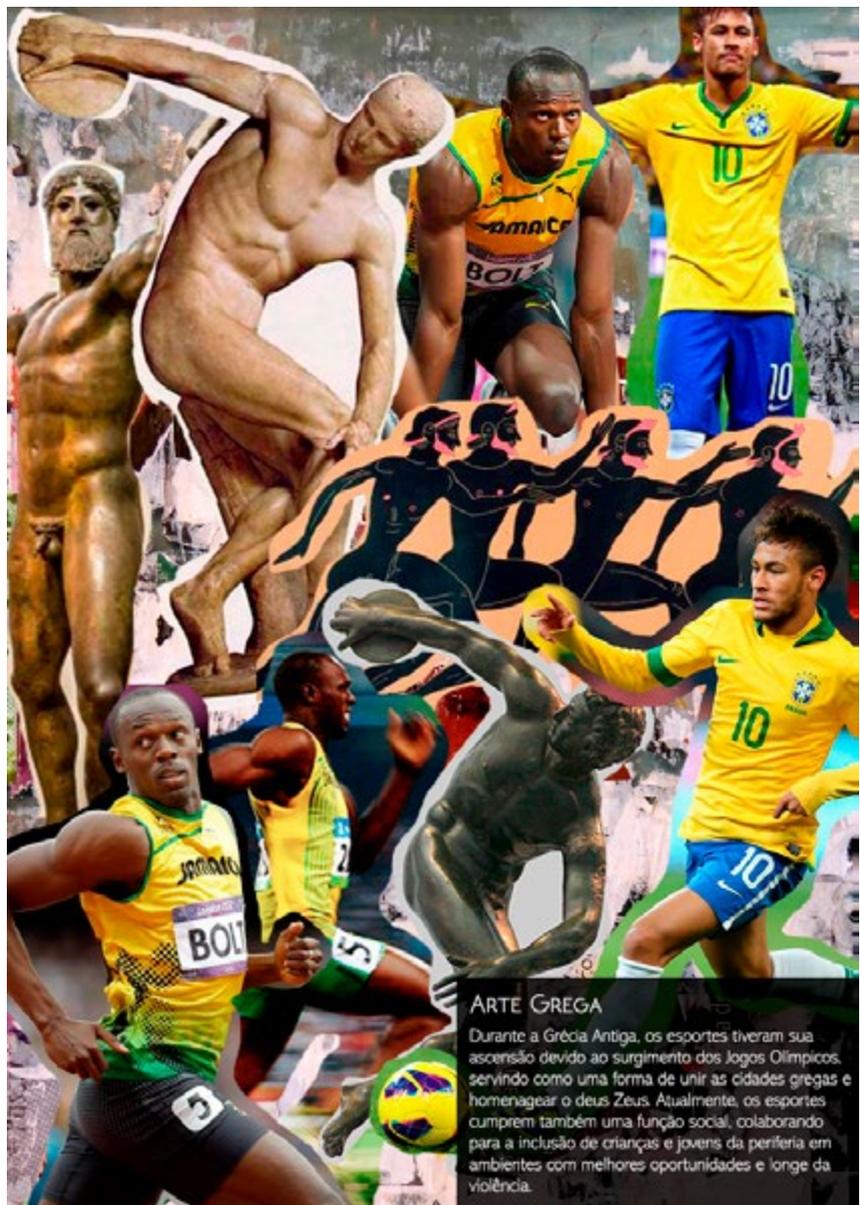




ARTE MESOPOTÂMICA

Na Arte Mesopotâmica eram manifestadas, muitas vezes, as relações entre o ser humano e os animais, por meio, até mesmo, de esculturas onde homens confrontam leões. Isso pode ser relacionado com a caça de animais por esporte, uma questão atual, que vem causando muitos problemas para a fauna de diversos ecossistemas, principalmente devido à extinção de espécies.







ARTE ROMANA

A famosa obra romana da loba amamentando os bebês pode ser relacionada à imagem de uma mulher indígena amamentando seu filho e um filhote de porco, ou seja, ambos são mamíferos amamentando mamíferos independentemente da espécie. Além disso, a amamentação em público tornou-se uma luta diária, já que sua principal função – a alimentação do recém-nascido – é ignorada pela sociedade devido à sexualização dos seios femininos.





ARTE BIZANTINA

A Arte Bizantina sofreu influências de Roma, Grécia e do Oriente. A união de alguns elementos dessa cultura formou um estilo novo, rico tanto na técnica quanto na cor. Esse estilo agradou à moda atual e à cultura pop, sendo manifestado frequentemente em desfiles de moda e recebendo destaque no Met Gala 2018.





ARTE ROMÂNICA

A Arte Românica, assim como outros movimentos artísticos passados, foi marcada pela presença da religião, tanto em suas construções quanto na pintura. A idealização de representações religiosas é uma característica que se pode relacionar também com a atualidade, mas dessa vez por meio de figuras políticas, que são vistas por seus seguidores como sujeitos sem falhas, a serem idolatrados cegamente.





ARTE GÓTICA

As gárgulas, elementos recorrentes na arquitetura das catedrais góticas, eram ornamentações que simbolizavam um demônio sempre vigilante, perigoso para aqueles que se opusessem à religião cristã. A imagem das gárgulas e outros sujeitos ameaçadores criados no cristianismo – a figura de Satã e a ideia de que aqueles que pecarem irão para o inferno – são partes do culto do medo que a igreja católica exerce até hoje sobre muitos fiéis.





RENASCIMENTO E MANEIRISMO

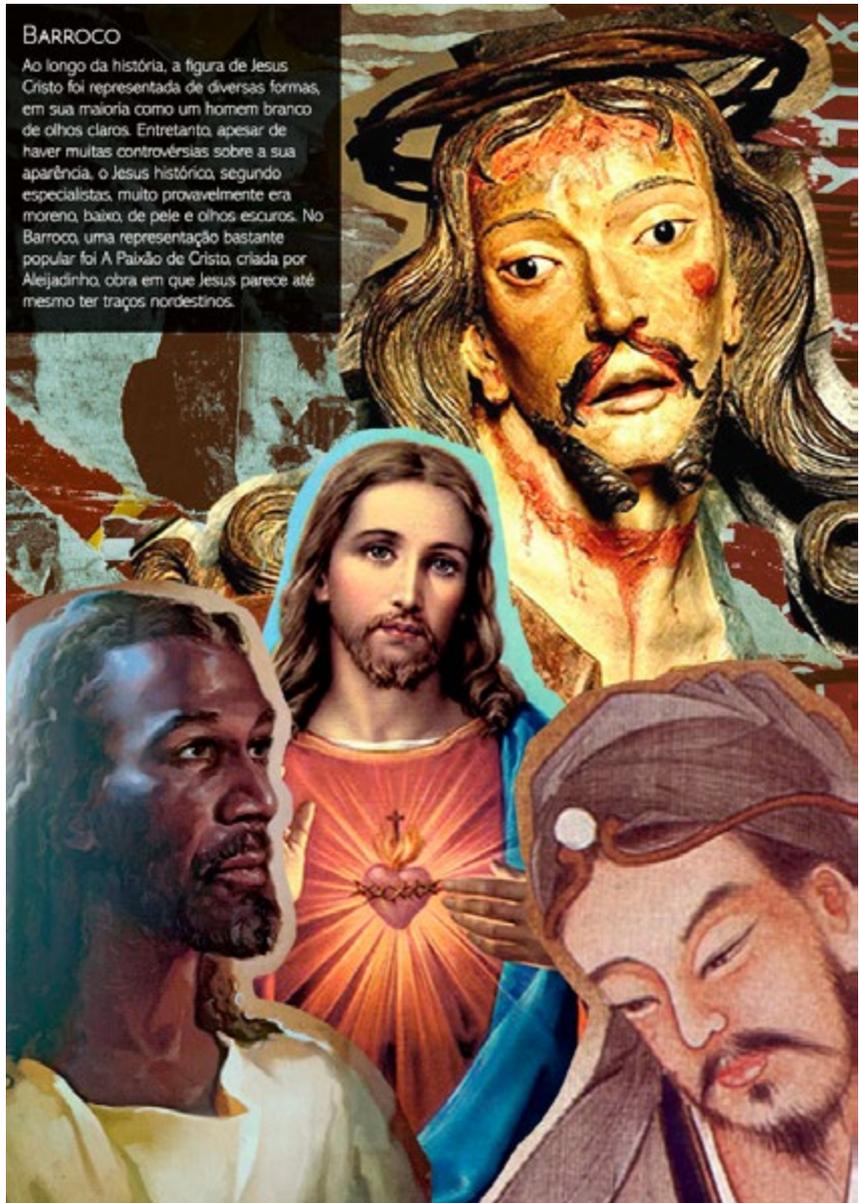
No Renascimento e em outros períodos ao longo da história da arte, mostrou-se comum a representação de corpos femininos nus em diversas situações, tratados com naturalidade. Entretanto, na cultura ocidental atual, o corpo feminino tornou-se um tabu e as mulheres, reféns de uma cultura onde são desumanizadas, reduzidas a reprodutoras e vítimas de constante objetificação.

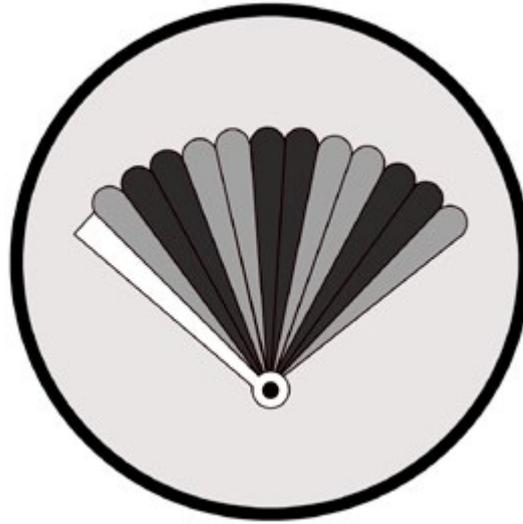




BARROCO

Ao longo da história, a figura de Jesus Cristo foi representada de diversas formas, em sua maioria como um homem branco de olhos claros. Entretanto, apesar de haver muitas controvérsias sobre a sua aparência, o Jesus histórico, segundo especialistas, muito provavelmente era moreno, baixo, de pele e olhos escuros. No Barroco, uma representação bastante popular foi A Paixão de Cristo, criada por Aleijadinho, obra em que Jesus parece até mesmo ter traços nordestinos.





Rococó

A homossexualidade foi um tema manifestado diversas vezes durante a história da arte, inclusive no Rococó. Os registros de relações homoafetivas, tanto desse período como de vários outros, servem como prova de que relações assim sempre existiram e são válidas como qualquer outra forma de amor.



RELATÓRIO DE PROJETO HISTÓRIA DA ARTE NA CAIXA DE CEREAL

Camila Mantovani

Tayná Mai

Vitória Barboza Bertoncello

No presente trabalho buscamos trazer maior conhecimento de história da arte para crianças de 8 a 11 anos, já que nem todas as escolas abordam artes como disciplina ou mesmo conteúdo.

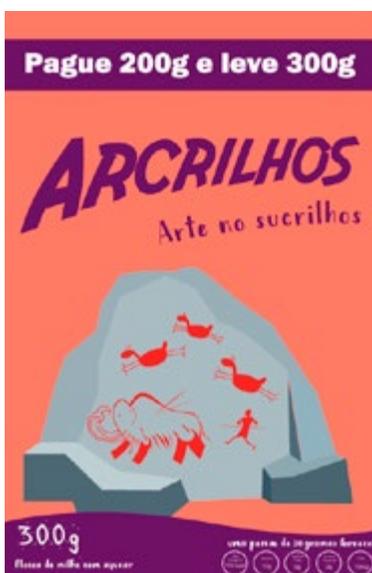
Para facilitar o encontro da criança com o tema, desenvolvemos targets em caixas de cereais onde cada uma dá acesso a uma história em quadrinhos. Ao todo, fizemos 11 targets e 11 histórias em quadrinhos, com isso, nosso objetivo é que o projeto possa ficar em circulação durante 11 meses, pois a cada mês um movimento da história da arte será fabricado e lançado ao mercado, com foco nesse segmento infantil.

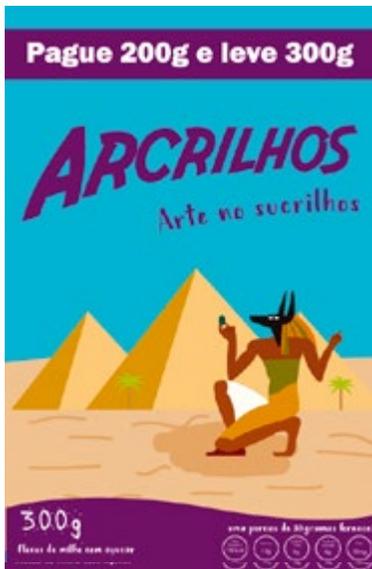
Na escolha dos ícones, tentamos ao máximo pegar algo que fosse identidade do movimento mas que ao mesmo tempo fosse de fácil compreensão para as crianças já que provavelmente seria um dos primeiros contatos com história da arte nas vidas delas.

Em relação à embalagem, colocamos o máximo de dados possível mas com clareza para que a criança possa interagir com a embalagem, ademais, para que essa ficasse mais lúdica, optamos pela presença de uma caça palavras no seu verso. Desse modo, além da criança aprender sobre o movimento daquela embalagem, ela também relembra o conteúdo das embalagens anteriores ou já tem uma prévia das seguintes.

Por fim, esperamos que dessa forma haja maior disseminação e familiarização da história da arte para as crianças e suas famílias.







Pague 200g e leve 300g

ARCRILHOS

Arte no sucrilhos



300g

flocos de milho com açúcar

uma porção de 30 gramas fornece:

16 kcal

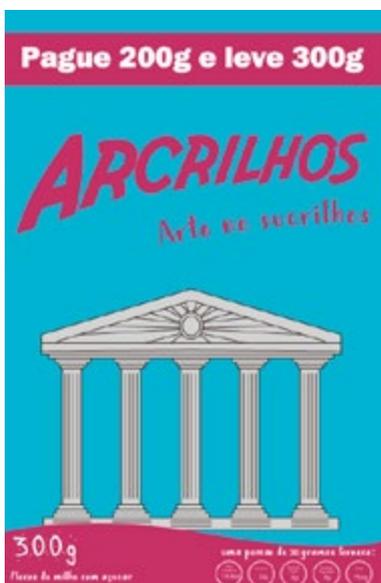
12g

0g

0g

75mg

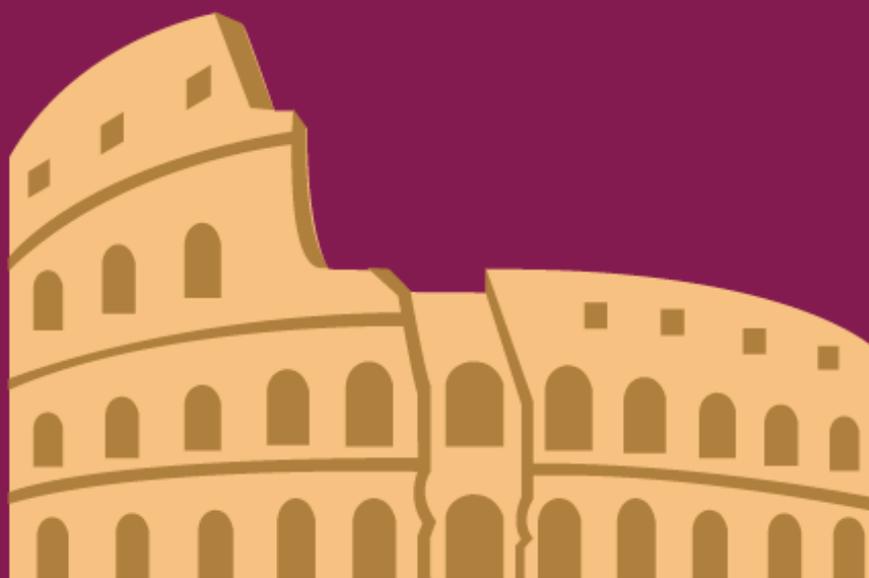




Pague 200g e leve 300g

ARCRILHOS

Arte no sucrilhos



300g

flocos de milho com açúcar

uma porção de 30 gramas fornece:

valor energético 116 kcal	carboidratos 12g	proteínas 0g	gorduras totais 0g	sódio 75mg
------------------------------	---------------------	-----------------	-----------------------	---------------



Pague 200g e leve 300g

ARCRILHOS

Arte no sucrilhos



300g

flocos de milho com açúcar

uma porção de 30 gramas fornece:

Valor Energético
116 kcal

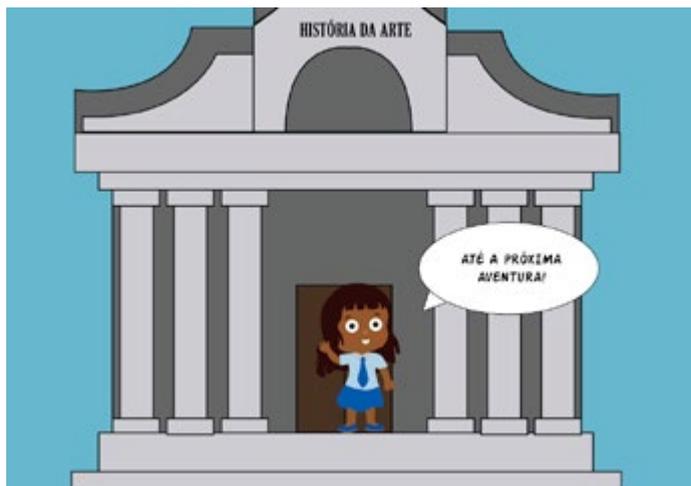
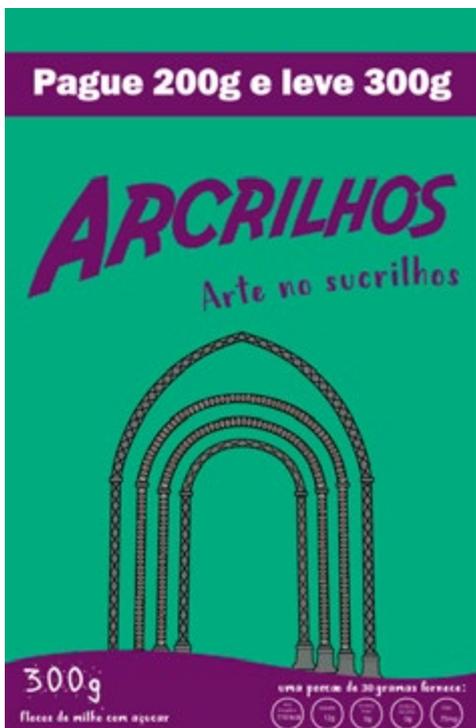
Proteína
12g

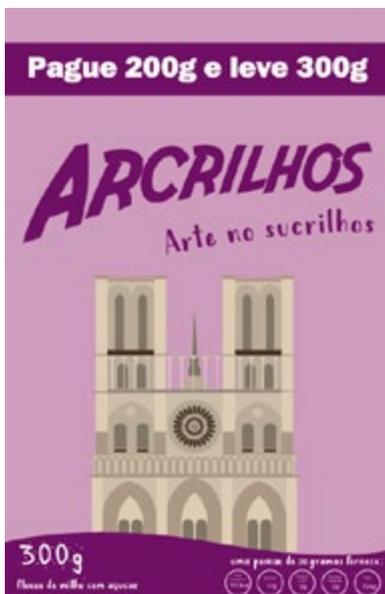
Carboidrato
0g

Gorduras
0g

Sódio
75mg









SAN LUIGI DEI

ERAM MARCADAS POR
TEMAS RELIGIOSOS E
MUITOS DETALHES NAS
FORMAS



SAN LUIGI DEI FRANCESI

SE DESTACAVA AO
DRAMA NO ROSTO DOS
PERSONAGENS E AS
CORES FORTES







Relatório de projeto história da arte no copo de café

Giovanna Riesgo

Gabriel Lopes

Daniela Amaral

Marcelo Biacchi

Lucas Dalcin

CONCEITO DO PROJETO

Aproximar o público da história da arte através de copos colecionáveis tematizados com imagens famosas das obras de arte bebendo café. Os targets, uma vez ativados, mostram conteúdo adicional com mais informações sobre o movimento tema do copo.

PROJETAÇÃO

A projeção foi dividida em etapas, sendo elas: geração de identidade visual, escolha de imagens de referências, criação de targets, vetorização, aplicação no mockup digital.

Exemplo de aplicação em Mockup.



RÓTULOS DOS COPOS

Rocafé



#pausa para a arte



Beba o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

Vênus de Willendorf. De aproximadamente 28000 ac., representa a PRÉ-HISTÓRIA.

Rocafé



#pausa para a arte



Beba o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

Pintura em Deir el-Bahari, aproximadamente 2000 ac. Representa a ARTE EGÍPCIA.

Rocafé



#pausa para a arte

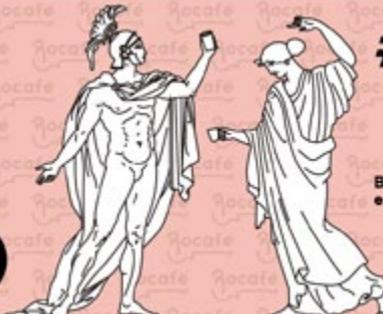


Beba o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

Código de Haburabi (detalhe), de 1772 a.C. Representa a ARTE MESOPOTÂMICA.



Rocafé



#pausa para a arte



Beba o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

Anforas de Eneias e Ménade com escifo. De aprox. séc. IV ac. Representa ARTE GREGA.

Rocafé



#pausa para a arte



Beba o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

Augusto de Prima Porta. Do século I ac., representa a ARTE ROMANA.

Rocafé



#pausa para a arte



Beba o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

Justiniano e cortesãos (detalhe), de 540 dc., Representa a ARTE BIZANTINA.



Rocafé



#pausa para a arte

Beba o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

São Mateus, de O Evangelho de Ebbo, 830 dc. Representa ARTE ROMÂNICA

Rocafé



#pausa para a arte

Beba o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

Madona com criança, de Giotto di Bondone, Do século XIII dc, representa o GÓTICO.

Rocafé



#pausa para a arte

Beba o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

Mona Lisa, de Leonardo da Vinci. De 1503 dc, representa a RENASCENÇA.



Rocafé



#pausa para a arte



Babe o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

Moça com o Brinco de Pérola, de Vermeer. De 1665 d.c. representa o BARROCO.

Rocafé



#pausa para a arte



Babe o aplicativo da Rocafé em seu smartphone e explore o conteúdo extra!

O Balanço, de Jean-Honoré Fragonard. De 1766 d.c., representa o ROCOCÓ.



TARGET + VÍDEO COM O CONTEÚDO

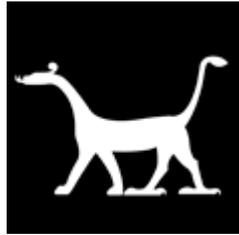


<https://youtu.be/cb4NUx7oQjI>

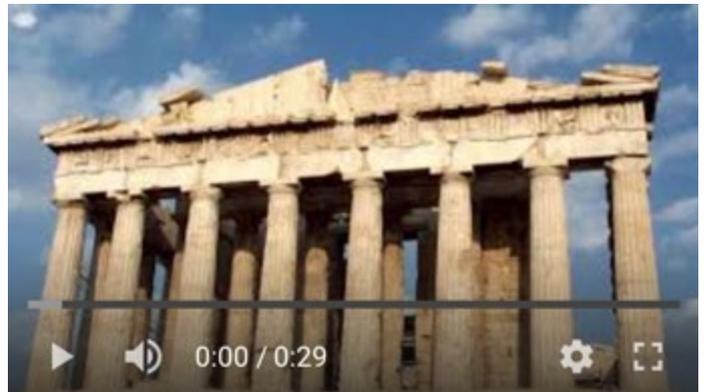


<https://youtu.be/HWmZOsfpOqY>





<https://youtu.be/j7M5rkiYAYQ>



<https://youtu.be/ndmYIf09gec>





<https://youtu.be/ICQcHdkF5xs>



<https://youtu.be/aZQdAsyE8Zc>





<https://youtu.be/cb4NUx7oQjI>



<https://youtu.be/iHnq-FwGOCM>



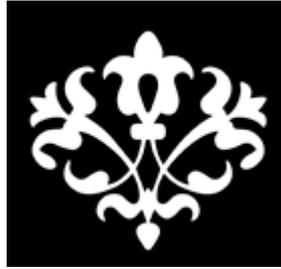


<https://youtu.be/BuCndO5kfFo>



<https://youtu.be/bVjRtsOedao>





<https://youtu.be/ykmdgZY30bs>



Relatório de projeto história da arte no projeto ARTÉS

Alexandre Pawłowski da Silva

Greice Pettine

Giovana Casati de Almeida

Larissa Dornelles

CONCEITO DO PROJETO:

O projeto inicial surgiu a partir de uma memória de infância. Em resumo, esta memória refere-se ao Toddynho®, o qual possuía (em uma determinada época), adesivos raspáveis em sua caixinha. Logo, concluiu-se que o público mais adequado seriam as crianças. A partir disso, desenvolveu-se a ideia de criar uma embalagem com o mesmo intuito, de maneira que ao raspar revelasse algo embaixo, que no nosso caso, são os 12 targets, um em cada caixa. Estes seriam escaneados pelo celular, através do aplicativo e revelariam um quebra-cabeças, o qual deverá ser montado. Por fim, com tudo encaixado, há o desbloqueio de um breve vídeo (30 segundos) explicando o movimento relacionado a ele.

Quanto ao conteúdo do vídeo, houve também uma memória relacionada aos filmes infantis que continham trechos destes períodos artísticos, como “*Os Croods*”, uma animação da DreamWorks sobre uma família pré-histórica que é forçada a abandonar a segurança da sua caverna para explorar o mundo. Desta forma, o movimento na Pré-História se faz presente.

Tendo isto como base, houve uma extensa pesquisa para encontrar outros filmes e séries infantis que pudessem se encaixar em cada um dos movimentos (segue a lista).

Pré História: “*Os Croods*” (2013) – fazendo referência à arte nas cavernas.

Egípcia: “*Aladdin*” (1992) – fazendo referência à esfinge.

Mesopotâmica: “*A Nova Onda do Imperador*” (2000) – fazendo referência aos palácios.

Grega: “*Hércules*” (1997) – fazendo referência às ânforas.

Romana: “*Bob Esponja*” – fazendo referência às construções com bases circulares (o coliseu).

Bizantina: “*Shrek*” (2001) – fazendo referência aos vitrais.

Românica: “*Shrek*” (2001) – fazendo referência aos castelos.

Gótica: “*O Corcunda de Notre Dame*” (1996) – fazendo referência às gárgulas.

Renascimento: “*A Pantera Cor de Rosa*” – fazendo referência ao quadro “*Monalisa*” de Leonardo da Vinci.

Maneirismo: “*Tøy Story 3*” (2010) – fazendo referência aos retratos feitos com frutas.

Barroco: “*Tinker Bell e o Tesouro Perdido*” (2009) – fazendo referência ao uso do ouro.



Rococó: “*Frozen – Uma aventura congelante*” (2013) – fazendo referência ao quadro “*O Balanço*” de Fragonard.

Em cada vídeo seria mostrado um pouco sobre cada movimento, através da imagem (target), o trecho referenciado dos filmes e um mini texto explicativo (em áudio). E ao final, é sugerido o filme, para a criança pesquisar mais, se assim desejar. Tudo isto reproduzido de forma lúdica, para facilitar a compreensão do público

O texto ouvido em cada vídeo, foi narrado pela Jéssica Dalcin da Silva - formada em Desenho Industrial pela UFSM - que por possuir cursos de dublagem e narração, tem as técnicas necessárias para tornar tudo ainda mais atrativo.

Segue abaixo o roteiro utilizado:

PRÉ-HISTÓRIA: arte pré-histórica são todas as manifestações desenvolvidas antes de surgirem as primeiras civilizações e, portanto, antes da escrita. A arte produzida possuía uma utilidade material, do dia-a-dia ou mágico-religiosa, como: ferramentas, armas ou figuras que representavam a caça. Você pode encontrar mais referências desse período no filme “Os Croods”.

EGÍPCIA: a arte dos povos egípcios possuía pinturas de baixos relevos, em que o indivíduo tinha seu tronco desenhado de frente e os demais membros de lado, isto é chamado de “lei da frontalidade”. Eles também tinham a crença de vida após a morte, o que os motivava a construir tumbas, estatuetas e vasos com essa temática. Você pode encontrar mais referências desse período no filme “Aladdin”.

MESOPOTÂMICA: o povo mesopotâmico destacava-se por seus grandiosos palácios e também pelo “zigurate”, uma torre de vários andares com uma capela, usada para observar o céu. E quando esculpiam corpos humanos, os pés, mãos e braços ficavam colados ao corpo, sem expressão, cobertos com longos mantos. Você pode encontrar mais referências desse período no filme “Nova Onda do Imperador”.

GREGA: umas das mais interessantes características da arte grega é a reprodução do corpo humano rico em detalhes e de forma perfeita. Preocupavam-se com a simetria e harmonia das obras, visto isso nos seus grandes templos, para prestar culto aos deuses. Também produziam belas ânforas, vasos que continham sobretudo líquidos, especialmente o vinho. Você pode encontrar mais referências desse período no filme “Hércules”.

ROMANA: através da arquitetura que a arte romana se destaca. Suas construções eram grandiosas, com bases circulares, colunas e arcos falsos para efeito de decoração, combinando beleza e a utilidade. A escultura romana foi trabalhada através de retratos e estátuas, buscando a reprodução mais fiel possível da realidade. Você pode encontrar mais referências desse período em “Bob Esponja”.

BIZANTINA: o grande destaque da arquitetura foi a construção de igrejas, espaçosas e monumentais, decoradas com ouro e mosaicos com formas geométricas, de cenas do Evangelho. O mosaico foi uma forma de expressão artística importante, consis-



tindo na formação de uma figura com pequenos pedaços de pedras colocadas sobre o cimento fresco de uma parede. Você pode encontrar mais referências desse período no filme “Shrek”.

ROMÂNICA: a arte românica foi grandiosa em sua arquitetura, utilizando abóbadas, pilares e paredes grossas com pequenas janelas. As igrejas eram grandes e sólidas, consideradas até, como fortalezas de Deus. Nessa época, haviam muitos analfabetos e através das pinturas e esculturas feitas nas igrejas, as pessoas podiam entender um pouco das histórias bíblicas e comunicá-las a outros fiéis. Você pode encontrar mais referências desse período no filme “Shrek”.

GÓTICA: a arquitetura era caracterizada pelos arcos de volta perfeita, redondos e maior luminosidade no interior das edificações com janelas delicadamente trabalhadas e vitrais em forma de rosáceas. Possuíam também as gárgulas, esculturas em forma de monstros que serviam de enfeite e para escoar a água da chuva. Você pode encontrar mais referências desse período no filme “Corcunda de Notre Dame”.

RENASCIMENTO: a pintura renascentista, possui destaque através do uso do realismo, da perspectiva e do claro-escuro. Foi estabelecido, portanto, princípios matemáticos, que faziam com que o observador enxergasse a arte de qualquer ponto que observasse. Você pode encontrar mais referências desse período em “Pantera Cor de Rosa”.

MANEIRISMO: O maneirismo foi um protesto contra o racionalismo, com projetos excêntricos, complexos, cheios de surpresas e contradições. A decoração mais marcante desse estilo são as guirlandas de frutas e flores, caracóis e conchas cobrindo os altares, lembrando uma exuberante selva de pedra que confunde a vista. Você pode encontrar mais referências desse período no filme “Toy Story 3”.

BARROCO: na arte barroca há grande valorização das formas curvadas, das cores e a contraposição de luzes e sombras, bem como no destacar as situações cotidianas vividas por pessoas simples. Os elementos eram dispostos de uma maneira pouco assimétrica, assumindo na maioria das vezes uma organização diagonal. Você pode encontrar mais referências desse período no filme “Tinker Bell e o Tesouro Perdido”.

ROCOCÓ: a originalidade do rococó é encontrada na utilização de linhas e formas mais leves e delicadas. A pintura desse estilo valoriza a representação de ambientes luxuosos, parques e jardins com tons pastéis de rosa e verde-claro. Os quadros, normalmente, apresentavam características como: jovialidade, tédio e a melancolia. Você pode encontrar mais referências desse período no filme “Frozen”.

Era necessário também a criação de uma marca. Esta foi pensada através de nomes já existentes, para que houvesse uma captação rápida da mensagem a ser passada. A marca final escolhida foi a “AdeS”, famosa por seus sucos à base de soja. Sendo assim, unimos a marca com a palavra “arte”, fazendo alusão à disciplina História da Arte, e surgiu “ArtÉS” (lê-se artês). Não bastando,



esta palavra (artés) vem da língua catalão e significa arte. Cada target possui uma imagem minimalista, como forma de representação do movimento artístico o qual pertence e conectando ao vídeo (segue abaixo).

Figura 01: 12 targets com seus respectivos movimentos artísticos nomeados abaixo



Fonte: Autores, 2018

Ao final do projeto seria necessário também o mockup digital do produto, o qual também foi produzido fisicamente (seguem imagens, respectivamente):

Figura 02: Mockup digital da embalagem de suco e achocolatado Artés



Fonte: Autores, 2018

Figura 03: Mockup físico da embalagem do achocolatado Artés



Fonte: Autores, 2018



PROJETAÇÃO:

As ferramentas utilizadas em todo o processo foram: para os Targets e embalagem: Adobe Photoshop e Adobe Illustrator; para o produto em 3D: Autodesk Inventor e Blender; para os vídeos: Sony Vegas; e para o roteiro: Microsoft Word. O mockup físico, foi realizado através de uma embalagem de achocolatado já existente que adesivada por cima virou a embalagem do nosso produto.

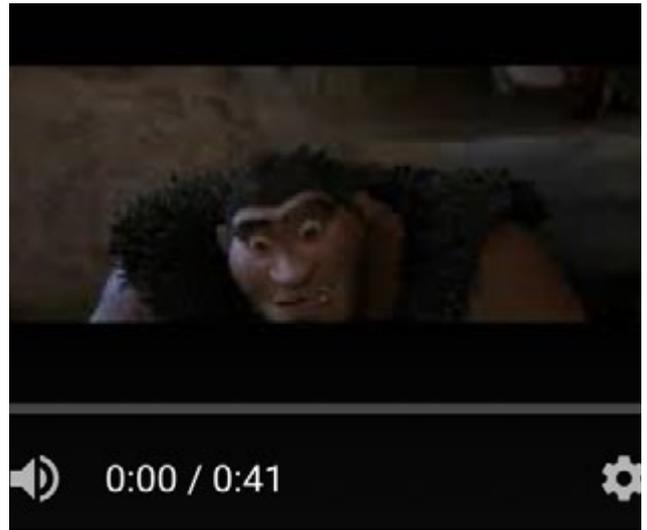


Fonte: <https://youtu.be/384usYLOJLg>



Fonte: <https://youtu.be/4bx8Z8Mq3N4>

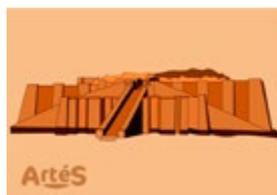




Fonte: https://youtu.be/_7gs5C2LIYE

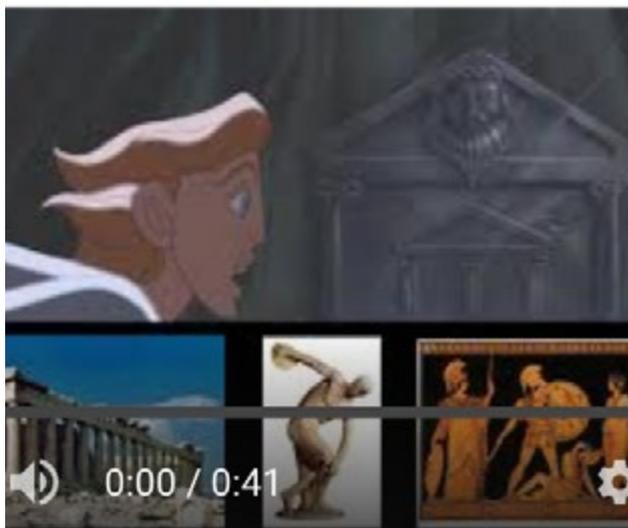


Fonte: <https://youtu.be/vjj7zLs3B8E>

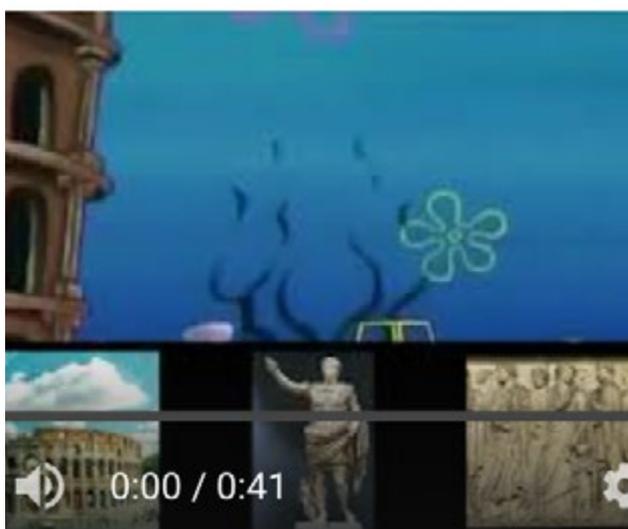


Fonte: <https://youtu.be/JGoA5MnVhFc>

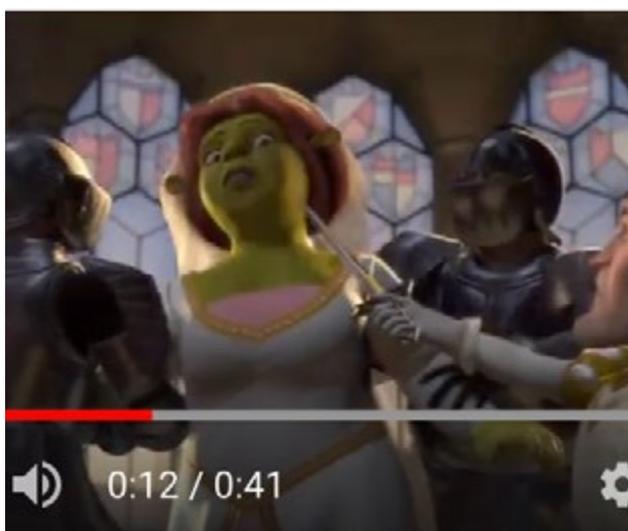




Fonte: <https://youtu.be/bU3GcsLugKE>

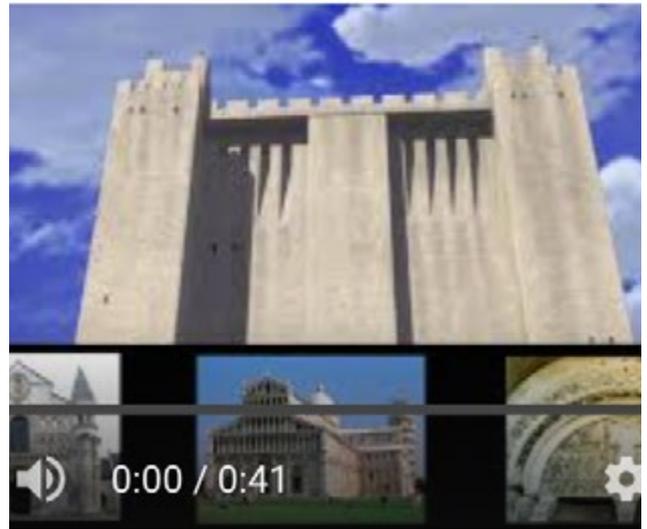
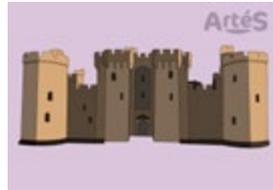


Fonte: <https://youtu.be/qzBifxvSxaA>

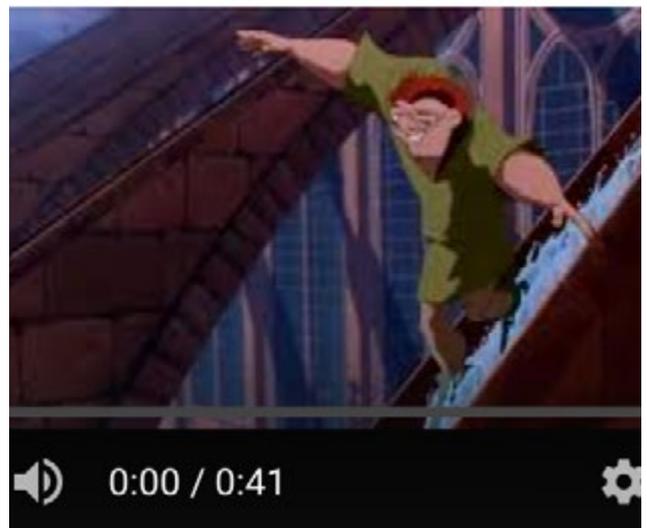


Fonte: <https://youtu.be/-ZZ3S0DzDsQ>





Fonte: <https://youtu.be/7yDCosp0Owk>

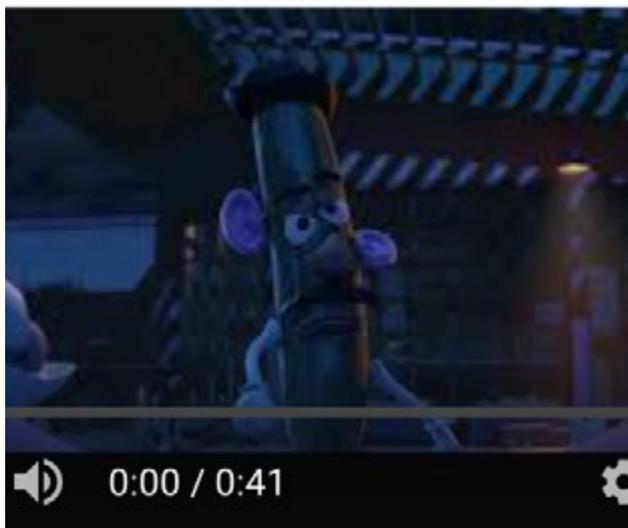


Fonte: <https://youtu.be/LPJFP61nEr8>

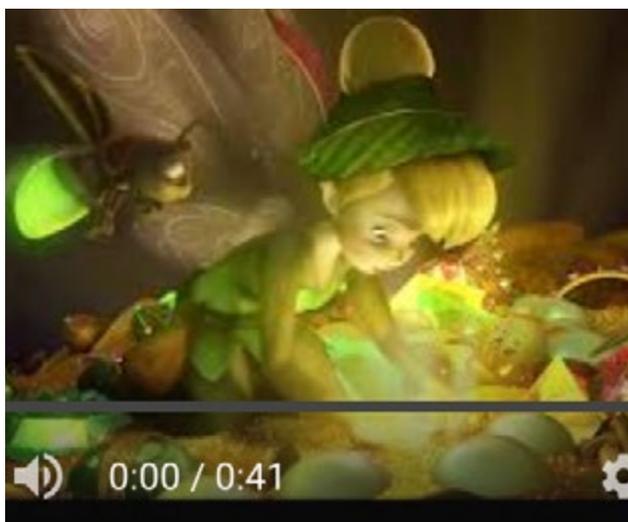


Fonte: https://youtu.be/73e_t3yEFz8

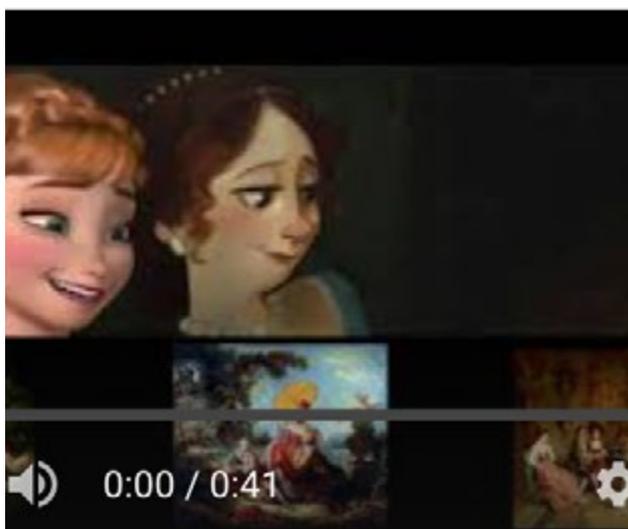




Fonte: <https://youtu.be/E3KWTzzm2q0>



Fonte: <https://youtu.be/xDic4nAEIIs>



Fonte: <https://youtu.be/Ccx4uJ3YGZY>





Relatório de projeto história da arte no projeto “A arte é uma viagem”

Angela Nicole Lopez Ulloa

Aline Rubert

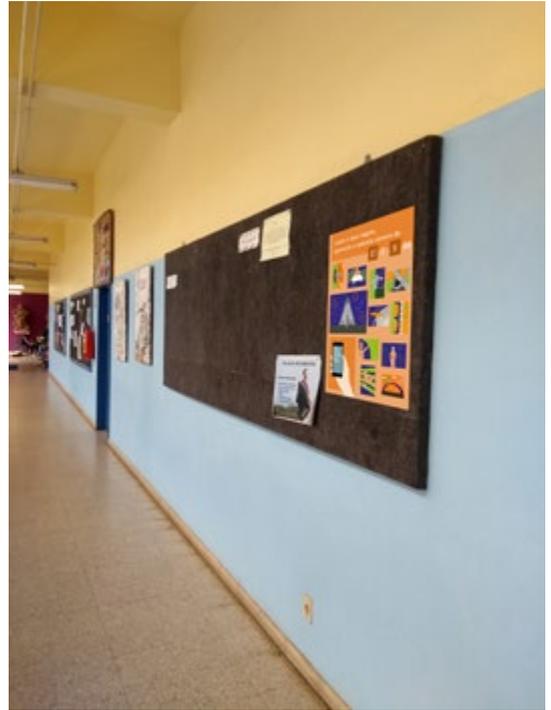
Thuylla Azambuja de Freitas

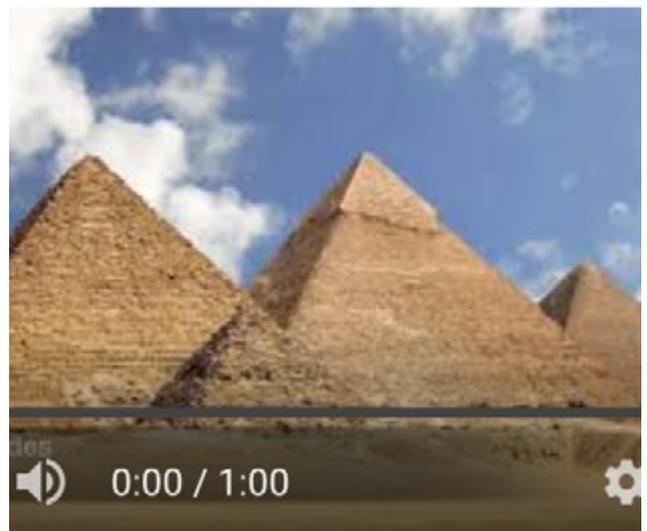
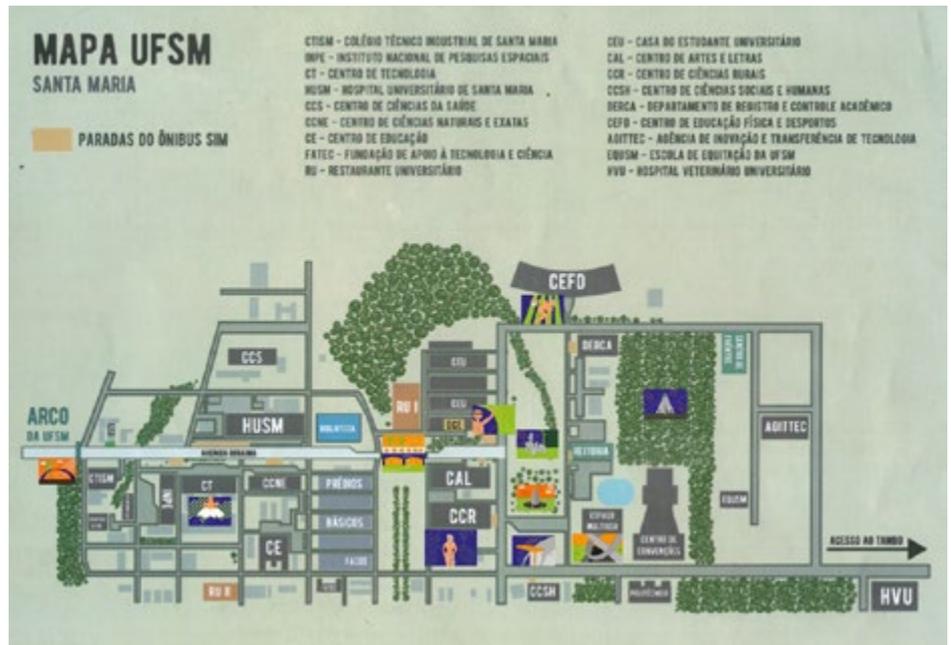
Alice Alves Moreira

Mila Monteiro Machado

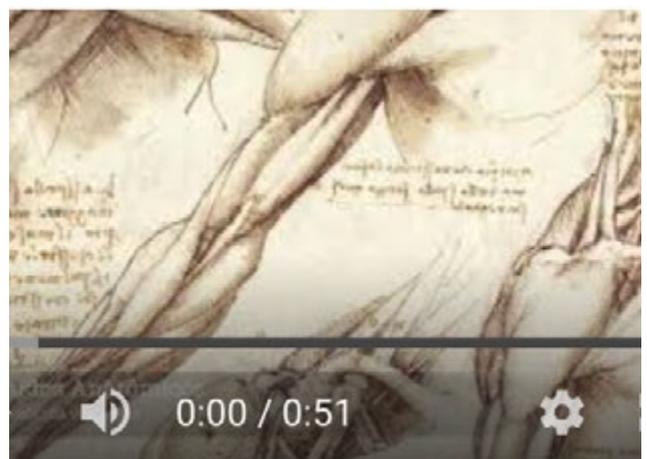
O projeto tem o intuito de aproximar as pessoas que estudam, trabalham ou simplesmente passam pela UFSM da arte. Inspiradas no Atlas Mnemosyne (WARBURG, 2010) buscamos propor um jogo em que iconizamos alguns monumentos, esculturas e pontos de contato entre a UFSM e as imagens sobreviventes (DIDI-HUBERMANN, 2013). Esses ícones são disponibilizados ao público por meio de um mapa, o público é convidado a baixar um aplicativo de realidade aumentada e explorar os espaços, obras e acessar o conteúdo, disparado a partir dos ícones|targets. O anacronismo está presente no momento em que associamos os tempo presente, os ícones da UFSM com imagens da história da arte que carregam memórias e relações tanto formais, quanto temáticas. Acreditamos que a proposta aproxima o público da instituição UFSM e das imagens da história da arte, de modo divertido e inusitado.







Fonte: <https://youtu.be/Yq6OimqkUlo>



Fonte: <https://youtu.be/HYNCC1eiync>





Fonte: <https://youtu.be/UHGWs09wFg0>



Fonte: <https://youtu.be/uv0OLLqqf14>

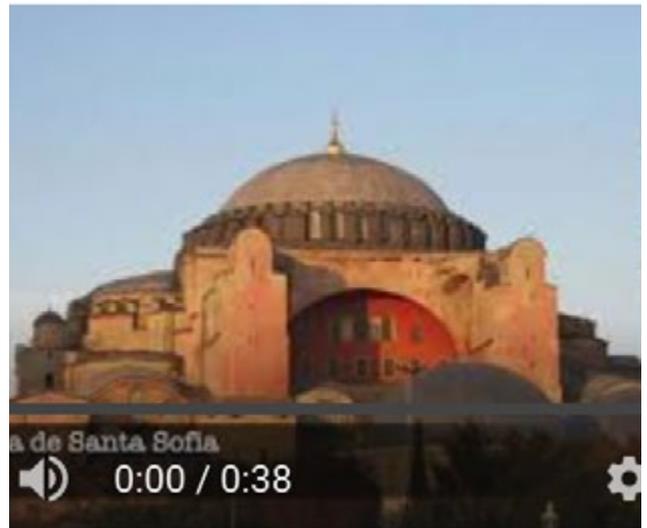


Fonte: <https://youtu.be/JxABHbcplk4>





Fonte: <https://youtu.be/AekjWAlcojM>



Fonte: <https://youtu.be/y2t5hCtjooU>

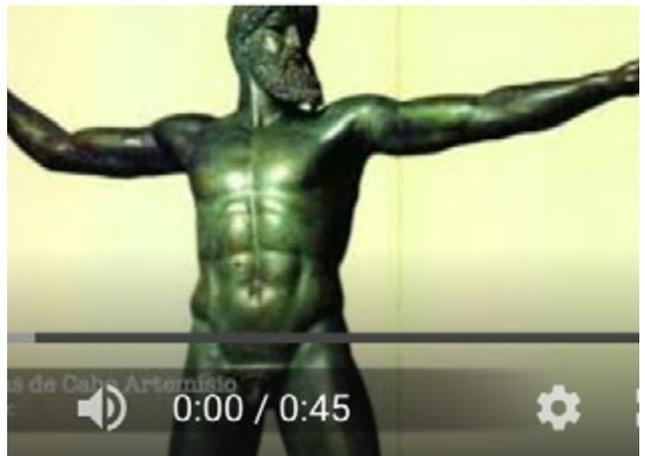


Fonte: <https://youtu.be/-BReRroP3vQ>





Fonte: https://youtu.be/EDaa_TOosBo



Fonte: <https://youtu.be/xG7SfzhuRE>





Relatório sobre o projeto Art for All

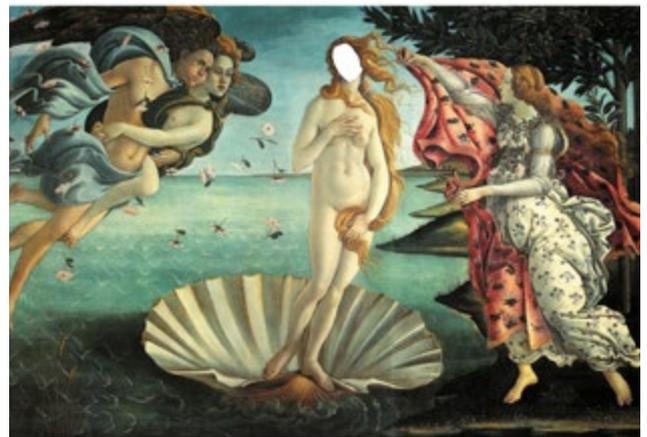
*Antonela Formentini Chiesa
Pedro Ernesto Silva Lameira
Gustavo Zottele Freitas
Julia Carmelli Campos*

O projeto foi desenvolvido para atingir pessoas usuários de transporte público, com o objetivo de estimular a sociedade a buscar e aprender mais sobre história da arte de uma maneira lúdica através de filtros com as obras de arte de cada época da história. O meio de chamar as pessoas para utilizar o aplicativo foi criado pensando na economia de produção, evitando cartazes grandes e custosos e focando em adesivos de tamanho médio que são bonitos e que chamam a atenção do público alvo. Os adesivos foram criados para serem colados em paradas de ônibus, postes, quadros de avisos, vidro de aviso de ônibus, etc.











Relatório de projeto história da arte no projeto Procura-se

*Lara Coimbra de Lima dos Santos
Guilherme Mohr Gomes
Nicole Prado Schneider
Marlon da Silveira Mello
Fabio Trennepohl*

“Toda a Arte que foi produzida em períodos anteriores, como o renascimento ou a idade média, também nos ajuda a descobrir como eram os costumes daquele povo e todos os símbolos que eles usavam para representar temas religiosos, sociais ou políticos. Entendendo obras de Arte, entendemos mais sobre a sociedade que as produziu.” - Guilherme Franco (<https://medium.com/@guiff/por-que-devemos-estudar-arte-a3890a8752a2>)

Tendo em vista esse pequeno trecho do texto à cima, chegamos a conclusão que o estudo da Arte é importante para a formação do ser humano. O nosso conhecimento não pode ficar limitado apenas no ensino fundamental, é de extremo significado que o ensino da Arte seja contínuo e acessível a qualquer pessoa.

Vivemos numa era onde a Arte é “tocada” por poucos onde sua história é minimamente passada de geração em geração, velando detalhes e trazendo consigo o esquecimento e a pouca importância. Sendo assim, o nosso aplicativo visa o maior alcance das pessoas, sejam elas estudantes, professores ou simples cidadãos que por injúria não conseguem ter esse acesso. Nosso público alvo é aquele que caminha distraído na rua, se deparando com um cartaz de um obra de arte, colada em um poste de luz, focando também nos estudantes da UFSM, que terão alcance pela revista Arco da Universidade. Neste cartaz terá o nome do aplicativo que poderá ser baixado nos celulares, e através de um QR code será disparada uma animação, por meio de uma interface em realidade aumentada que popularize os movimentos artísticos de História da Arte I, (Pré-história, Egito, Mesopotâmia, Grega, Romana, Bizantina, Românica, Gótica, Renascimento, Barroca, Rococó) referente às aulas e os trabalhos apresentados, trazendo para o apreciador, sobretudo informações a respeito das obras com uma experiência lúdica, oferecendo a ideia de um jornal, baseado na estética dos cartazes de “procurado” da saga Harry Potter. Logo após, manipulamos elas por meio do PS e dos aplicativos Vimage e Zoetropic criando gifs com características únicas de cada integrante, materializando o projeto, convidando o usuário a estudar e descobrir mais sobre.



PROCURA-SE



**VÊNUS
DE WILLENDORF**

VISUALIZE COM O APP

PROCURA-SE



**RAINHA
NEFERTITI**

VISUALIZE COM O APP

PROCURA-SE



ASSURBANÍPAL

VISUALIZE COM O APP

PROCURA-SE



**VÊNUS
DE MILO**

VISUALIZE COM O APP



PROCURA-SE



**LUPA
CAPITOLINA**

VISUALIZE COM O APP

PROCURA-SE



**IMPERADOR
JUSTINIANO**

VISUALIZE COM O APP

PROCURA-SE



**JESUS E OS
APÓSTOLOS**

VISUALIZE COM O APP

PROCURA-SE



**FILIPE
O BOM**

VISUALIZE COM O APP



PROCURA-SE



**DAMA COM
ARMINHO**

VISUALIZE COM O APP

PROCURA-SE



**MOÇA COM BRINCO
DE PÉROLA**

VISUALIZE COM O APP

PROCURA-SE



O BALANÇO

VISUALIZE COM O APP

