

HISTÓRIA DA ARTE: Do século XIV ao século XVIII

Módulo 5

Aspectos Simbólicos

Unidade 13

Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo



Cursos de Artes Visuais
FAALC – Faculdade de Artes, Letras e Comunicação
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

***O Caráter Simbólico no
período Moderno.***

13.1 - Mitos, Lendas e Alegorias.

Esta é a última unidade do semestre nesta disciplina.

Embora seja a última, não significa que não há mais entregas semanais.

Ao final deste material você encontrará orientações para realizar mais algumas atividades.

Leia o material, reflita e vá pensando num tema que possa ser utilizado para elaboração de um texto como atividade final.

Não se esqueça que a metodologia de Estudos Dirigidos, utilizada no contexto de EaD que adotei, requer seu envolvimento, proatividade e dedicação para o desenvolvimento de sua aprendizagem, como disse, este processo é menos passivo e mais proativo. Requer seu envolvimento para o domínio de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades autônomas.

Não se pode negar o relacionamento da Artes Visual com aspectos de caráter simbólico.

Desde os primeiros anos da Humanidade, não houve nenhum momento em que as manifestações artísticas não tocassem, vez ou outra, em questões sobrenaturais.

Mesmo nos períodos mais racionais ou naturalistas, sempre surgem ideias que se deslocam da objetividade do mundo natural e se envereda pela subjetividade do mundo espiritual ou simbólico.

Talvez seja esta uma das características mais “humanizadoras” da Arte: sua capacidade de abstrair a razão em benefício ou em busca da ilusão.

Neste sentido há sempre algo que subverte a lógica, a razão e envereda pela imaginação, criatividade, criação, invenção, emotividade, expressão e tantas outras maneiras e modos de reorganizar o visível sem que os aspectos naturais ou naturalistas ou a realidade nua e crua é atenuada ou subvertida.

Isto não quer dizer que as manifestações artísticas sejam sempre subjetivas e alheias ao mundo, à sociedade, aos acontecimentos e constrangimentos aos quais a humanidade foi e é submetida em muitos momentos da história, apenas que, em alguns momentos esta é uma válvula de escape, modo de dizer ou de se relacionar com o contexto social deslocando a impotência, os anseios e desejos para um nível que amenize, abrevie ou revele a impossibilidade das transformações.

Sem querer abrir um debate em torno da psicologia da Arte, é interessante observar, especialmente no contexto da Arte do Renascimento os modos como tais “subjetividades” se revelavam e como eram aceitas ou demandadas pelo contexto social no qual aqueles artistas viviam. Neste sentido é interessante começar pelos Mitos e Lendas e como se transformaram em Crenças, geraram Alegorias e se consolidaram na Religiosidade como uma das grandes temáticas da Arte.

É necessário fazer certas distinções para que não se entenda uma coisa por outra. Se entende por Mitos as narrativas fantásticas que surgiram em todo mundo, em todas as culturas na tentativa de explicar, justificar ou interpretar ocorrências, fenômenos naturais ou humanos, fatos, atos por meio da imaginação e da fantasia por meio do uso de metáforas e símbolos. Ao passo que Lenda origem em algo que, de fato ocorreu, mas que é interpretado e narrado de modo enriquecido, ampliado e mesmo fantasioso. Neste sentido tanto um quanto outro estão sujeitos à transformações contínuas.

Nem um nem outro se configuram como História, pois não correspondem necessariamente aos fatos como, onde e quando ocorreram, mas estão sujeitos às variações interpretativas e narrativas. Tanto uns quanto outros podem criar personagens, gerar crenças, dogmas e mobilizar seitas, cultos e consolidar religiões. Religião, vem do latim *Relegere* e significa religar, reunir, reatar, conectar, reler, visitar.

De certo modo, reler, religar, visitar seria um modo de reaproximar com as crenças, conceitos e valores que orientam o que se chama de Religião que, numa definição bem ampla se refere às crenças relacionadas ao que a humanidade considera sobrenatural, divino, sagrado e transcendental, ou seja, o que não se explica pela razão mas pela convicção, pela crença ou fé em algo que não é suscetível de prova racional, lógica ou material e determina condutas, comportamentos, rituais e códigos morais como mandamentos e ditames.

Um componente importante dos Mitos e das Religiões é o Sobrenatural, ou seja, algo que está além do natural, acima do fenômenos naturais constatados, justificados e explicados por meio ciência. Supranatural ou Sobrenatural é algo que não depende de explicações ou justificativas por meio da razão ou da lógica, mas apenas de crenças e crendices. Quem crê não precisa de provas, apenas de fé.

Fé, do latim *Fide*, cujo sentido é crer, acreditar. No entanto, na prática religiosa ter Fé significa crer incondicionalmente em valores e dogmas indiscutíveis e que dispensam confrontos e análises por meio da razão. O mal deste tipo de fé é a absoluta ausência de crítica submetendo quem crê à manipulação, direcionamento e condicionamento a valores e práticas que tendem a subjugar-lo e se apropriar de sua identidade e comandá-lo em benefício de outrem.

Isto ocorre com muitas seitas, religiões, política, núcleos comunitários, associações, agremiações e entidades dirigidas a práticas de segregação interna e externa.

A busca pela razões, motivos ou o porquê das coisas serem como são, deram margem ao surgimento de várias “teorias”, ou explicações que, ao longo do tempo, se transformaram em crenças e amparam boa parte dos valores humanos. Não que dizer que Fé é algo ruim, apenas que é necessário ponderar e evitar ser vítima de “Má Fé”

A questão do Mito está diretamente ligada às Mitologias. Neste sentido, surgiram em períodos e lugares determinados. Se olharmos para a Pré-história, não há qualquer certeza de que naquele período aqueles seres humanos tivessem configurados uma mitologia própria, o máximo que poderiam ter feito era desenvolver ritos e práticas místicas quase que aleatórias e circunstanciais.

Contudo, na História da Antiguidade, já é possível identificar o surgimento de Mitologias dentro dos grupos sociais ou nações como poderiam ser classificadas na antiguidade. Então a questão da “sobrenaturalidade” sempre esteve presente no contexto humano mesmo que menos aparente ou revelado por meio de manifestações visuais. Mas o que é um Mito?

Embora a ideia de Mito possa ser usada para qualificar alguém é bom esclarecer que isto é impossível. O conceito de Mito se refere a entidades que não têm existência real, são figuras sobrenaturais, ou seja, não fazem parte da natureza. Normalmente são figuras criadas na cultura para explicar eventos incompreensíveis ou desconhecidos, não dominados pelo conhecimento vigente. Mito se origina no grego clássico *Mithós* cuja origem está nas narrativas de caráter imaginário, mágicos e simbólicos que, na maioria das vezes, não tem qualquer relação direta com a realidade, são sobrenaturais.

Normalmente as Mitologias resultam de crenças que narram acontecimentos por meio de simbologias fantásticas, construídas em busca de uma hegemonia que falseia a realidade e ilude o senso comum. A história antiga como foi construída é rica em Mitos e Mitologias fundantes já que os sistemas de observação e análise de fatos, condutas e comportamentos não haviam ainda sido sistematizados pelos primeiros povos e civilizações, logo os mitos eram os únicos meios para explicar, justificar suas origens, eventos naturais ou sociais e promover a integração ou domínio coletivo.

Os Mitos surgiram, em geral, para tentar explicar as origens dos povos, pois, sem domínios técnicos e conceituais para entender suas origens, as primeiras comunidades humanas as atribuíam a forças sobrenaturais. Estas forças naturais eram normalmente representadas por figuras dentro de narrativas mágicas, fantásticas e que realizavam feitos extra ou supra humanos, impossíveis de serem reproduzidos no mundo natural, assim se tornavam encantadores e catalizadores de crenças e valores. A visão mágica e sobre humana foi um dos modos de organizar a sociedade.

Uma das Mitologias mais conhecidas é a grega, pois, ao longo do tempo, foi bastante difundida por eles, pelos romanos e na cultura da civilização ocidental. A replicação de ideias, conceitos e valores oriundos dessa Mitologia manteve sua atualidade até hoje em dia. Como exemplo, basta lembrar que Sigmund Freud, o instaurador da psicanálise, se apropriou de termos mitológicos para nomear e dar sentido às suas constatações clínicas: complexo de Édipo, de Electra e de Narciso, entre outros, são prova disso.

Voltando ao começo, a Mitologia Grega tem sua base em duas grandes narrativas épicas configuradas nos poemas escritos por Homero (928 a.C.- 898 a.C.): *Ilíada* e *Odisseia*.

A *Ilíada* narra a Guerra de Tróia e a *Odisseia* relata a volta do herói Ulisses à Ítaca, depois da Guerra de Tróia. Ambas tem caráter fantástico e relatam as coisas segundo noções sobrenaturais e intervenção de deuses que ora auxiliam, ora interferem e prejudicam os humanos. A Mitologia Grega é adotada pelos Romanos que a adapta às suas crenças.

As obras de Homero são consideradas as primeiras manifestações da literatura ocidental e sua difusão permanente ajudou a consolidar a cultura do ocidente.

Várias outras culturas produziram mitologias, contudo, a grega é a mais difundida e conhecida.

Muitas mitologias fundaram religiões e crenças que orientam e agrupam pessoas e nações. A capacidade de aglutinação mitológica é um recurso recorrente para indicar pertencimento a um grupo ou cultura.

A Antiguidade é o berço das Mitologias. Não há civilização daquele período que não explicasse sua existência a partir de uma fundação mitológica, conhecida com Cosmogonia. O conhecimento sobre a sociedade não era organizado ou registrado, assim as narrativas fundadoras eram passadas por relatos orais, formando um repertório de eventos e acontecimentos que incluíam feitos fantásticos e assombrosos, na maioria das vezes sobrenaturais, pois sem condições de explicar os fenômenos naturais, recorriam a fantasia e ao fantástico, na falta da Ciência, vale a invenção de um mundo encantado...

Neste caso vale a pena revisar alguns Mitos que instauraram as primeiras civilizações no passado para entendermos este processo e suas transformações. Seguindo o percurso da História da Arte, os estudos da antiguidade costumam se iniciar pelas civilizações do Oriente Médio, entre os rios Tigre e Eufrates, pelo Mar Egeu, pela África Egípcia, Grécia e Roma, vindo para nosso contexto. Estas civilizações nos dão uma visão razoável de mitologias fundantes, já que a maioria delas apresentam aspectos semelhantes, independente da nação na qual se transformaram. Em sequência, a compilação de alguns mitos:

Mitologia Suméria. Os Sumérios acreditavam que o universo surgiu quando Nammu, um abismo sem forma, enrolou-se em si mesmo e por meio de auto-criação gerou An, deus do céu, Antu (Ki), deusa da Terra e Zuri, deus do equilíbrio entre as dimensões. A união de An e Ki produziu Enlil, senhor dos ventos, que tornou-se líder dos deuses. Enlil foi banido de Dilmun (a morada dos deuses) por violentar a deusa Ninlil, que teve um filho: Nana, deus da lua, nomeado depois de Sin ou Sinnu. Zuri revoltado com o acontecimento, criou uma dimensão abaixo da terra, uma dimensão neutra. Da união posterior entre Sin e Nigal, nasceram Inana (deusa do amor e da guerra) e Utu (deus do sol, depois chamado de Samas). Também durante o banimento de Enlil, o deus tornou-se pai de três divindades do submundo junto a Zuri e Ninlil. O mais famoso foi Nergal.

Mitologia Babilônica. Marduque, Marduk ou Merodaque é o deus protetor da cidade da Babilônia. Era filho de uma relação incestuosa entre Enki e Ninhursag. Se tornou pai de Dumuzi e sua esposa era Sarpanitu. Possuía quatro olhos e ouvidos (via e ouvia tudo), de sua língua saíam chamas. Marduk, declarado Deus Supremo da Babilônia e dos Quatro Cantos da Terra, após vencer disputa entre os deuses pelo controle da Terra por não concordar com o fato da família de seu tio Enlil e seus primos Nannar-Sin e Ninurta não aceitarem que seu pai Enki fosse o maior dos deuses. Na realidade o mito explica a instauração da supremacia Babilônica com o reinado de Hamurabi, sobre os demais povos daquela região definindo Marduque como deus supremo.

Mitologia Persa. Ormuz é o mestre e criador do mundo. Soberano, onisciente, deus da ordem. O Sol é seu olho, o céu suas vestes bordadas de estrelas. Atar, o relâmpago, é seu cílio. Apô, as águas, são suas esposas. Ahura Mazda é o criador de outras sete divindades supremas, os Amesha Spenta, que reinam, cada um, sobre uma parte da criação, desdobramentos de Ahura Mazda. Assim como Ahura Mazda estava cercado por seis Amesha Spenta e de outras divindades. Angra Mainyu (Ahriman) é o deus malfazejo que invade a criação para perturbar a ordem, concebido como uma serpente, é acompanhado de seis demônios das trevas cósmicas e de outras divindades malignas.

Mitologia Egípcia. No princípio emergiu das águas uma ilha, e nela havia um ovo, do qual saiu Rá, iluminando todas as coisas. Todos os outros deuses seriam filhos de Rá (Nut, Chu e Geb). A deusa Nut se casou com Geb em segredo. Depois de algum tempo, Rá descobriu o que tinha acontecido, e ficou furioso com Nut. Como castigo tornou Nut estéril. Com isso Nut usou sua criatividade desafiando Thot em um jogo de dados, que venceu e ganhou mais cinco dias no calendário de 360 dias. Estes dias não eram vigiados por Rá, neles teve seus filhos: Osiris, Ísis, Set e Néftis, os demais deuses do Egito.

Mitologia Grega. Tudo se inicia com o Caos: o vazio primitivo e escuro que precede toda a existência. Dele, surge Gaia (a Terra), e outros seres divinos primordiais: Eros (atração amorosa), Tártaro a (escuridão primeva) e Érebo. Sem intermédio masculino, Gaia deu à luz Urano, que então a fertilizou. Dessa união entre Gaia e Urano, nasceram primeiramente os titãs: seis homens e seis mulheres: Oceano, Céos, Crio, Hiperião, Jápeto, Teia e Reia, Têmis, Mnemosine, Febe, Tétiss e Cronos; e logo os ciclopes de um só olho e os hecatônquiros ou centimanos. Contudo, Urano, embora tenha gerado estas divindades poderosas, não as permitiu de sair do interior de Gaia e elas permaneceram obedientes ao pai. Somente Cronos, "o mais jovem, de pensamentos tortuosos e o mais terrível dos filhos", castrou o seu pai com uma foice produzida das entranhas da mãe Gaia – e lançou seus genitais no mar, libertando, assim, todos os irmãos presos no interior da mãe. Urano não procriou novamente, mas o esperma de seus genitais produziu a deusa Afrodite, saída da espuma da água, ao mesmo tempo que o sangue de sua ferida gerou as ninfas melíades, as erínias e os gigantes, quando atingiu a terra. Sem a interferência do pai, Cronos tornou-se o rei dos titãs com sua irmã e esposa Reia como cônjuge e os outros titãs como sua corte.

Mitologia Judaica. No princípio deus criou os céus e a terra. E a terra era sem forma e vazia; e havia trevas sobre a face do abismo; e o Espírito de Deus se movia sobre a face das águas. Disse Deus: Haja luz; e houve luz. E viu Deus que era boa a luz; e fez Deus separação entre a luz e as trevas. E Deus chamou à luz Dia; e às trevas chamou Noite. E foi a tarde e a manhã, o dia primeiro. E disse Deus: Haja uma expansão no meio das águas, e haja separação entre águas e águas. E fez Deus a expansão, e fez separação entre as águas que estavam debaixo da expansão e as águas que estavam sobre a expansão; e assim foi. E chamou Deus à expansão Céus, e foi a tarde e a manhã, o dia segundo. Assim continua o processo conhecido por Genesis, na bíblia cristã...

Mitologias Tupi-Guarani. A maioria das lendas guaranis da criação é Iamandu ou Nhamandú (Ñamandu), também conhecido como Nhanduvuçu, realizador de toda a criação. Em outras versões, essa figura é Tupã, o senhor do trovão. Outras versões apontam Ñane Ramõi Jusu Papa, ou "Nosso Grande Avô Eterno", que teria se constituído a si próprio a partir de Jasuka, uma substância originária. Com a ajuda da deusa da Lua Jaci ou Araci, Tupã desceu à Terra num lugar descrito como um monte na região do Areguá, no Paraguai, e, deste local, criou tudo sobre a face da Terra, incluindo o oceano, florestas e animais. Também as estrelas foram colocadas no céu nesse momento. Tupã, então, criou a humanidade em uma cerimônia formando estátuas de argila do homem e da mulher com uma mistura de vários elementos da natureza. Depois de soprar vida nas formas humanas, deixou-os com os espíritos do bem e do mal e partiu.

Mitologia Iorubá. Olodumaré enviou Oxalá para que criasse o mundo dando a ele um saco de areia, uma galinha com 5 (cinco) dedos e um camaleão. A areia deveria ser jogada no oceano e a galinha colocada sobre ela para ciscar e fazer surgir a terra, o camaleão deveria confirmar se a terra era firme. Oxalá deveria fazer uma oferenda à Exu antes de sair para cumprir sua missão, mas não a fez e Exu resolveu vingar-se dele fazendo-o sentir muita sede. Para matar a sede Oxalá furou com o opasoro (o tronco de uma palmeira) e dela saiu o vinho de Palma, ele o tomou se embriagou e dormiu. Olodumaré, percebendo que Oxalá não havia cumprido sua missão mandou Oduduwa para verificar e descobriu que Oxalá estava bêbado. Mesmo assim, Ihe deu outra tarefa: criar a humanidade, mas ele se embriagou de novo e criou pessoas imperfeitas. Oduduwa volta de novo e corrige os erros de Oxalá criando uma humanidade forte que teve a vida dada por Olodumaré. Isto provocou um conflito entre Oxalá e Oduduwa que venceu o embate e se tornou Oba Oni Ifé, o primeiro rei de Ifé.

Obviamente tais Mitologias serviram de base para a construção tanto da história quanto das religiões. Sem dúvida definem as origens simbólicas dos deuses, do mundo, dos seres vivos que ocupam o mundo e o cosmo. Sem Mitologias não somos humanos pois nossas relações com as coisas não são apenas racionais, mas emocionais e afetivas, logo, retirar o fantástico da vida humana é como retirar sua esperança, suas crenças e valores, uma espécie de “cola” que une e identifica os seres humanos como espécie. A espiritualidade humana é uma de suas características, o problema é que quando exacerbada e cega a compreensão de humanidade.

Por outro lado, como já coloquei antes, os Mitos e Mitologias, além de servirem para unificar, também servem para ordenar e impor o poder de alguns sobre outros. Esse é o lado ruim dos Mitos quando são usados para exercer poder e reprimir as pessoas.

O que também revela a índole humana que convive com a dualidade entre o bem e o mal. Os mitos retratam valores, vícios, venturas e pecados. A eterna dicotomia entre o bem e o mal aparecem todo momento na história, nos mitos e no dia a dia.

Esse eterno confronto mantém a vigília e a esperança de alcançar, finalmente, o equilíbrio.

As Mitologias entraram na Arte Visual, como um dos modos por meio do qual foi possível “dar vida” às crenças, valores e narrativas. Através da visualidade foi possível transladar os mitos do imaginário coletivo para as imagens e deste modo facilitar sua apreensão, conhecimento e difusão. O que era apenas imaginado se tornou visível e para alguns “real”. Com isto surgiram os Idólatras, adoradores de ídolos, em geral figuras que representavam entidades míticas e os Iconoclastas, os que as condenavam. Representar deuses, heróis, monstros, contendas foi uma das missões assumidas pela Arte Visual.

Tais representações decorriam da crença ou da instrumentalização de tais mitos para impor ou consolidar o poder. Boa parte dos líderes, conquistadores, guerreiros tomavam para si a posse de crenças se apropriando dos mitos ou criando-os justificar, garantir e consolidar seu poder. Se para o ser humano comum a crença é um alívio para a alma ou paz de espírito, mas para os seres humanos “incomuns”, ou seja, aqueles cuja ambição é o domínio sobre o outro. o poder político, econômico ou social, não há limites para se apropriar de valores e crenças de seus pares e submetê-los para usar esse poder em benefício próprio, políticos ou religiosos.

As imagens de representações mitológicas ocorrem de vários modos e em vários lugares e suportes. Esculturas, entalhes, modelagem, desenhos, incisões, pinturas e com o usos de diferentes materiais desde os mais simples como carvão, resinas, madeira, pedra, bronze e outros e o mais glorioso de todos o Ouro.

Normalmente a vinculação do Mito com a Veneração é um dos fatores mais recorrentes. O “dono” do poder faz erigir em nome de seu deus, templos, estatuas, ornamentos e requer para agradá-lo riquezas, territórios, devoção e obediência sem limites.

Obviamente, como seu deus, por ser uma entidade sobre humana, não pode usar ou administrar os bens ou o poder com os quais é contemplado, neste caso, os líderes assumem esta “responsabilidade” em nome deles para exercer, conservar e ampliar este poder. Pode-se dizer que processos “mitologizantes” sempre foram usados em benefício de alguns e malefício da maioria. Por outro lado, os que creem não têm culpa, são mantidos na ignorância e são sempre as vítimas preferenciais deste processo: devem, temem e são espoliados. Ter crença e fé não é pecado, pecado é ser explorado por isto.

Na Antiguidade, grande parte da produção artística residia justamente nos Templos.

A maior parte das civilizações antigas construíram templos em homenagem aos seus deuses.

Há, contudo, algumas edificações pré-históricas que podem ser consideradas como templos, assim os cultos às divindades antecedem à antiguidade.

É o caso do Göbekli Tepe (Monte com Barriga) encontrado na região da atual Turquia, datado de dois milênios a.C. um local de culto que reunia grande número de pessoas, considerando sua dimensão espacial e estrutura física.





O mesmo pode ser dito de Stonehenge, na Inglaterra, uma grande edificação circular de pedras, com idade de 1500 a.C., indicando também seu uso para cultos.



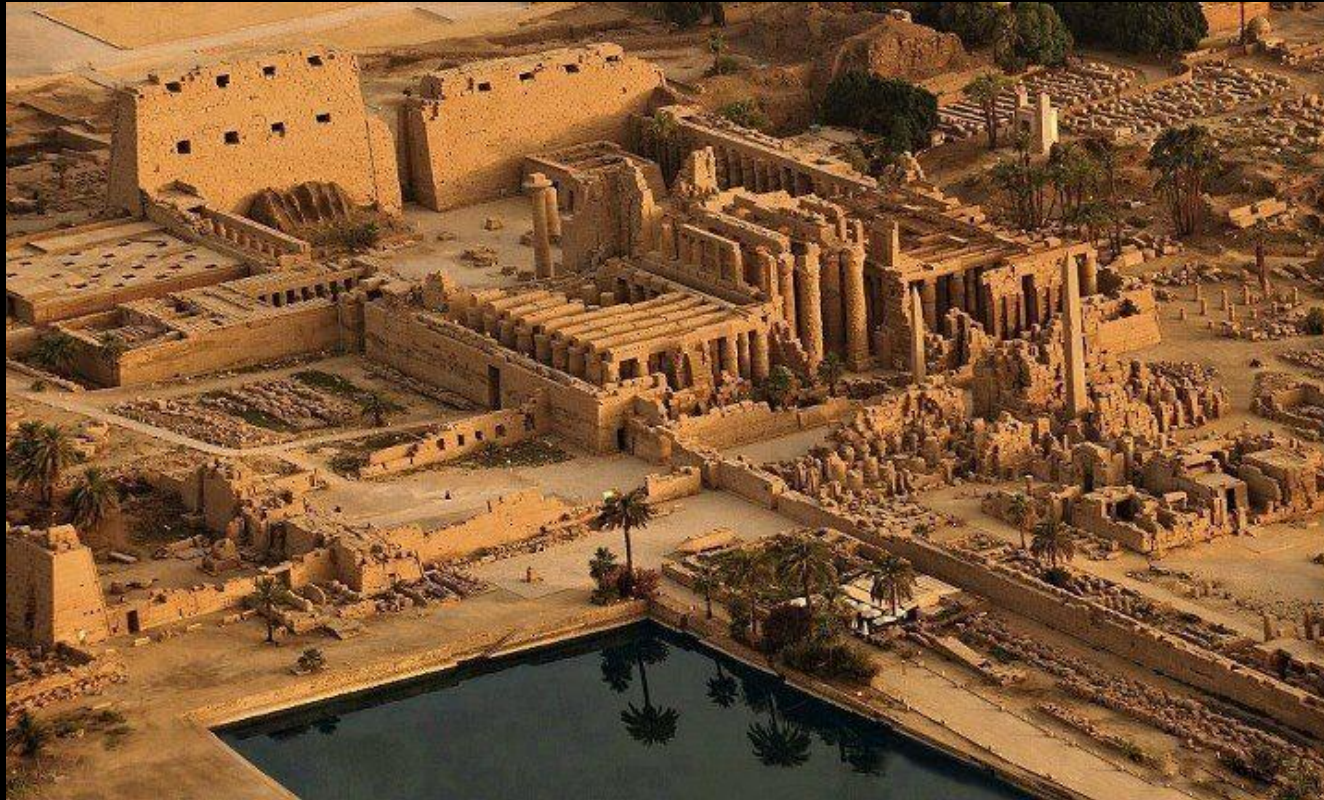
Na Ilha de Malta, no mar Mediterrâneo, entre a Europa e a África, se encontra *O templo central de Tarxien*, um dos templos mais antigos. Um monumento megalítico com aproximadamente 5.000 anos.

A civilização antiga que mais construiu templos para adoração de seus deuses foi a Egípcia. O desenvolvimento do Antigo Egito ocorreu desde o quarto milênio a.C. até 30 a.C. quando foi tomado pelo Império Romano. É dividido em: Antigo, Médio e Novo Império. Nesse período vários templos foram construídos na margem direita do Nilo (dos vivos), pois os túmulos (pirâmides) eram construídos na margem esquerda (dos mortos). Essa devoção estava diretamente vinculada ao poder, cada uma das dinastias elegia um deus para reverenciar e unificar o território, como foi uma civilização que durou quase quatro mil anos, teve tempo para homenagear muitos deuses.

Os faraós Hatshepsut e Tutmosis III construíram um pequeno templo dedicado a Amon erigiram o Templo de Medinet Habu. Depois Ramessés III, fez construir seu templo mortuário e cercou o complexo.



Para abreviar o percurso pelos templos Egípcios, vamos ao maior deles, o complexo de Karnak, o maior do mundo. É composto por três templos construídos no Novo Império, finalizados entre 1570-1100 aC. Um conjunto arquitetônico grandioso e ricamente ornamentado por esculturas, entalhes homenageando os deuses e governantes.





Na Grécia, na Acrópole de Atenas, encontram-se vários templos, um deles é construído em homenagem a deusa Atena, protetora da cidade. Há ainda o de Erecteion, cujas colunas são as Cariátides. O de Ártemis, de Atena Nice, de Eleusinion, Artemisa Brauronia, Zeus, Pandion. Os deuses homenageados nessas edificações também foram homenageados em outras em toda a Grécia.

Roma, capital do Império Romano era um mostruário de Glória e Conquistas, logo, um lugar de muitos templos religiosos ou políticos. Ora eram deuses homenageados, ora imperadores. Enfim, alguns se tornaram ruínas, outros sobreviveram, no entanto, as datas ou períodos não são tão claros para estabelecer uma cronologia, mas é possível observar a grandeza e o poder que representam como uma marca de um dos Impérios mais poderosos da Antiguidade, um grande produtor (ou apropriador) de Mitos... Núcleo da Cultura Ocidental, cujas influências são sentidas até hoje em dia.



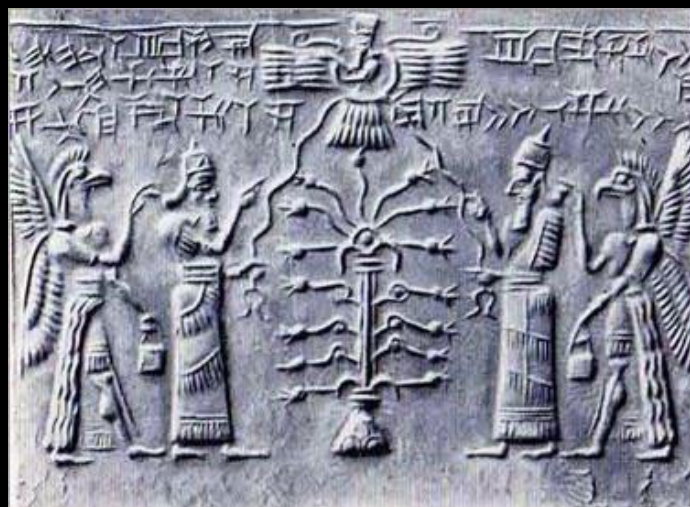
Um dos Templos Romanos mais antigos é o que foi erigido em homenagem ao deus Marte Vingador. Marte é o nome que os romanos deram a Ares, deus da guerra na mitologia grega, da qual se apropriaram. Construído para comemorar a vitória de Augusto em 42 aC, na Batalha de Filipos, sobre os assassinos de Júlio César.

O mais famoso dos templos romanos é o Panteão, localizado na Piazza della Rotonda em Roma, mandado construir por Marco Vipsânio Agripa durante o reinado do imperador Augusto (27 a.C.–14 d.C.) e reconstruído pelo imperador Adriano (117–138 d.C.) por volta de 126 d.C.

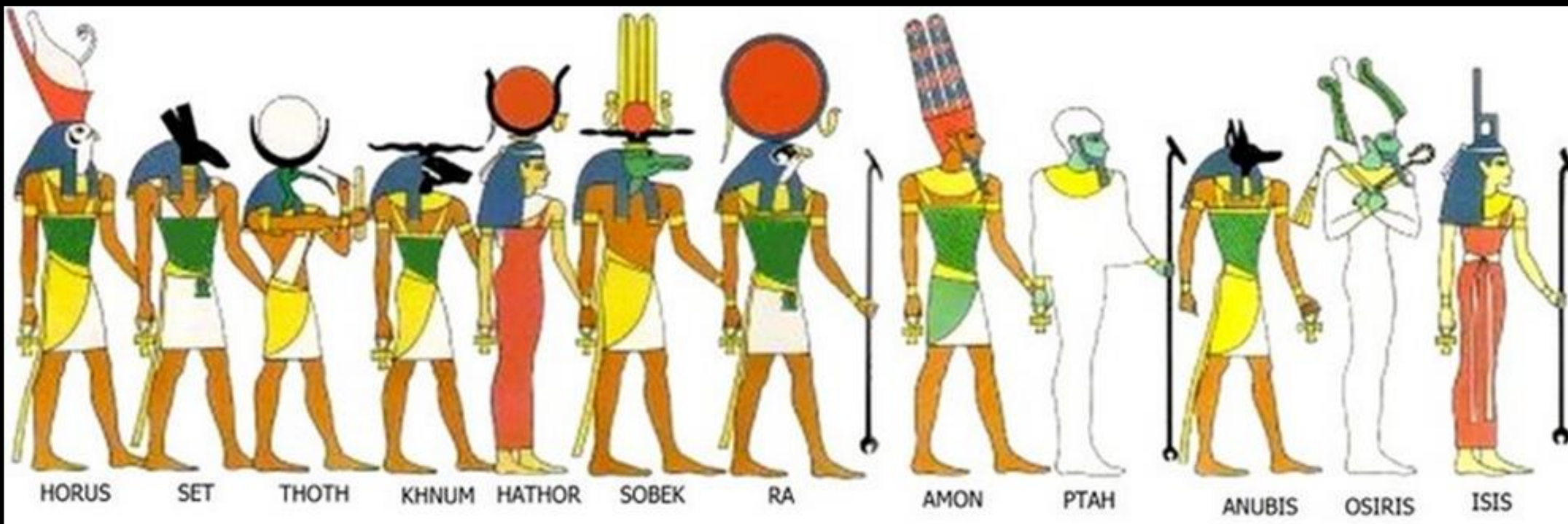
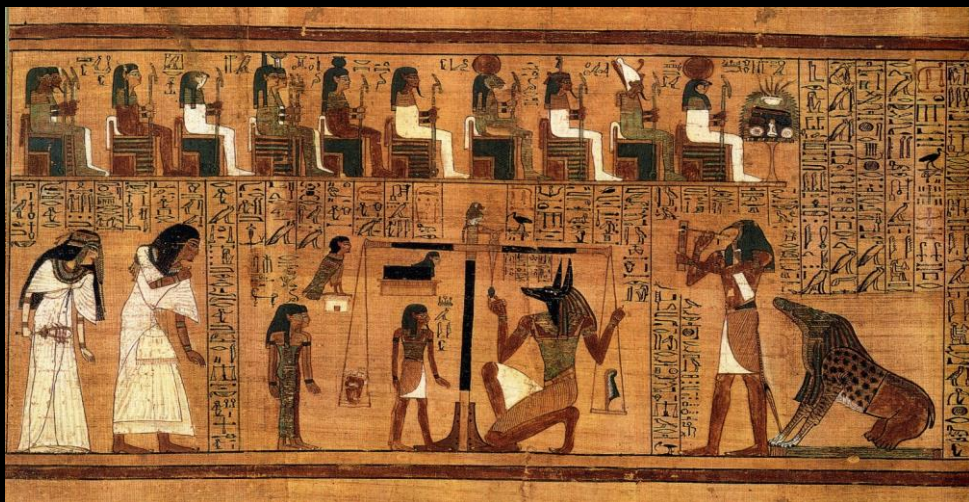
Pantheon, do grego, significa “Templo de Todos os Deuses”, era o lugar construído para homenageá-los. Atualmente cumpre outras funções como abrigar mausoléus de várias personalidades históricas e ainda usado como igreja para eventos especiais.



As personalidades ou figuras míticas que povoaram a história são variadas. Ora são entidades antropomórficas, zoomórficas, zooantropomórficas ou as misturas mais estranhas possíveis. Como um deus que é algo ou alguém sobrenatural, não precisa se parecer ou se comportar como os seres humanos comuns. São seres mágicos que realizam ações e atos fantásticos como voar, aparecer e desaparecer, estar em um e em todos os lugares, inclusive, viver e interferir na vida dos reles mortais...



Imagens de deuses sumerianos confirmam alguns dotes mágicos, como serem alados, figuras muito comuns da Arte na Mesopotâmia.



O Egito foi pródigo na criação de deuses. Há uma infinidade deles, como mostra essa ilustração da Wikimedia Commons. Pode-se observar as ligações entre figuras humanas e animais, o zooantropomorfismo que citei. Lá o próprio Faraó era deus...



A Grécia também tinha deuses para todas as coisas, com virtudes e defeitos, como os seres humanos. A Obra de Raphael Sanzio, artista do Renascimento Italiano, representa uma reunião deles no Olimpo, lugar em que viviam. Sua influência na cultura ocidental é marcante.

Havia uma hierarquia dos deuses do Olimpo, os deuses do Olimpo e os deuses supremos do mundo inferior, representavam uma aristocracia, o maior deles era Zeus, o rei, pai dos deuses do Olimpo e dos homens. Os deuses, ao nascerem já possuíam prerrogativas e autoridade, compondo um círculo de divindades superiores, em número de catorze, depois doze:

Afrodite, a deusa grega da beleza, sexualidade e amor. Dotada de uma beleza incomparável, despertou os desejos da maioria dos deuses do Olimpo. Também conhecida como Vênus para os romanos.

Apolo, o deus da luz, conhecido por sua tolerância e senso de justiça. É irmão gêmeo de Ártemis, a deusa da caça. Na mitologia romana, é conhecido pelo mesmo nome.

Ares, o deus da guerra, entre os deuses gregos do Olimpo, é o que apresenta o comportamento mais agressivo e com inclinações à selvageria.

Também conhecido como Marte, utilizava uma lança, escudo e capacete de batalha. Ártemis, Irmã gêmea de Apolo, deusa da caça e dos animais selvagens. Também conhecida como Diana, é valente e vingativa. Atena, deusa da sabedoria, Palas Atena também é considerada deusa das artes, da guerra e da justiça. Sempre representada portando um grande escudo (presentado por Perseu), utiliza um capacete de batalha e um Cedro, também conhecida como Minerva.

Dionísio, deus do êxtase, das festas e do vinho. Filho de Zeus e Sêmele. Também conhecido como Baco. Substituiu Hestia entre os 12 deuses gregos do Olimpo. Deméter, conhecida como Ceres, Deméter é a deusa grega da fertilidade e da colheita. É responsável por instruir os mortais a prática da agricultura. Hades, é irmão de Zeus, e também é conhecido pelo nome de Plutão. Após a guerra dos 10 anos, Hades deixou de ser um dos 12 deuses gregos do Olimpo após Zeus o designar para governar o mundo dos mortos, com o objetivo de garantir que os titãs permanecessem no Tártaro. Hefesto, deus do fogo. Também conhecido como Vulcano, possui habilidades e conhecimentos de ferreiro.

Hera, deusa das bodas e maternidade. Também conhecida como Juno na mitologia romana, era irmã de Zeus. Hermes, filho de Zeus e Maia. Entre os deuses gregos do Olimpo, é considerado a divindade responsável por trazer a riqueza, fertilidade e magia. Entre suas atribuições, guiava as almas para o mundo dos mortos, comandados por Hades. Também conhecido como Mercúrio na mitologia romana. Hestia, deusa do lar, atuando na proteção das famílias. Na mitologia romana é conhecida como Vesta. Foi substituída por Dionísio entre os 12 deuses do Olimpo. Poseidon, assim como Hera, também é irmão de Zeus. É considerado o deus supremo dos mares, também conhecido como Netuno. Zeus, o supremo entre os Deuses gregos. conhecido como o senhor dos céus e dos raios. Filho de Cronos e Reia, também conhecido como Júpiter.

A Mitologia Grega foi adotada pelos Romanos que apenas mudou os nomes originais. No entanto, manteve suas funções divinas.

A presença do Império Romano na maior parte do mundo conhecido na antiguidade promoveu a difusão de sua cultura por meio do domínio que exerceu naquela época e o Renascimento Italiano reforçou essa cultura. Pode-se dizer que grande parte da cultura ocidental é devedora ou decorrente dos valores greco-romanos por conta disso.

Até hoje sua influência ainda é percebida.

Foquei um pouco mais a Mitologia Grega justamente porquê uma boa parte da Arte tradicional e acadêmica com a qual lidamos no contexto ocidental, toma estas narrativas como temas ou fonte da criação artística, seja ilustrando, reproduzindo ou narrando as peripécias das personagens. Obviamente que não se acredita em dragões, quimeras, ciclopes, minotauros, pegasus, centauros, medusa, unicórnios e outras figuras fantásticas, mas são resultado da imaginação humana e um bom assunto para produzir imagens. O importante é separar a realidade do que é imaginação, o problema é que ainda hoje há quem acredite em mitos...



Quimera de Arezzo 400 a.C., Medusa de Bernini, Centauro Grego, Pegasus grego



Esfinges gregas e Egípcia.

Inventar coisas fantásticas não é uma prerrogativa da Antiguidade, da Idade Média ou de um mundo ignorante, hoje em dia há empresas que se especializam em criar fantasia e ganhar milhões com isso. A Marvel, a DC Comics e outras empresas cinematográficas e de jogos eletrônicos exploram com muita eficiência este tema no mercado.

Acredita-se que quem consome tais produtos entendam que se trata de uma fantasia, da imaginação, de contação de histórias e não relatos da realidade. Boa parte dessa indústria se inspira na Mitologia.

Então porque os antigos acreditavam em Mitologias?

A primeira coisa que se pode deduzir é que era o único modo de criar uma explicação sobre sua existência e o mundo, como se sabe um grande incômodo da humanidade foi sempre descobrir quem somos, de onde viemos e para onde vamos...

Então, as Mitologias explicam. Outra coisa que se pode deduzir é que era um modo de criar a identidade de um grupo ou nação. Outra é a possibilidade de cultuar o sobrenatural, como seitas e religiões, atendendo ao aspecto simbólico/espiritual que faz parte da índole humana.

Mitos e Mitologias são embasados em crenças, em fé e não na lógica ou na razão, logo, quem acredita, acredita e ponto final, então, uma mitologia seria uma religião?

Religião do latim *Religio*, se refere ao culto do sacro ou sagrado, uma propriedade do divino, portanto, que deve ser respeitado e venerado. Portanto o pressuposto do respeito e da veneração ampara tanto a Mitologia quanto a Religião, então, uma e outra se parecem. Talvez não seja possível separá-las, contudo, pode-se tentar esclarecer as pessoas para não serem manipuladas, enganadas por quem usa a fé e a crença para se apropriar de seus bens e sua espiritualidade em benefício próprio.

A grande diferença, a meu ver, é que a Religião se distanciou e se distinguiu da Mitologia quando se institucionalizou, ou seja, criou sistemas de “leis”, normas e diretrizes para congregar pessoas em torno de interesses comuns, fossem eles o espiritualismo ou a devoção à divindade que, de um modo ou de outro também promove a submissão e a dominação, seja por pertencimento, dever ou culpa. Há religiões politeístas, monoteístas e filosóficas, mas todas elas estabelecem critérios para pertencer, participar e contribuir. Uma boa parte delas tem por princípio a moral, a ética e as boas práticas, esse é o lado bom e humanista que as justificam.

As Mitologias são livres em relação à sistematização, diferentes do que fazem as Religiões. Contudo, tanto uma quanto outra podem usar a fé para exercer o controle sobre as pessoas. Como tentei demonstrar o uso do Mito é também uma das estratégias de dominação usada ao longo da história. É uma prática recorrente, basta observar o percurso que alinhei nesse texto. Obviamente tudo o que alguém diz está sujeito à contradição. Falar em Arte Visual e Mitologia sempre leva ao contexto das criações fantásticas e lembra os modos como o ser humano construiu sua trajetória no mundo: Suas origens, crenças e valores.

Como disse antes, o ser humano sem suas crenças é menos humano, mas sem Arte também, portanto, a Arte é tão essencial quanto a espiritualidade. Neste sentido é que recorro a este tema no contexto do Renascimento, mas não apenas no contexto delimitado, pelo Renascimento, mas a todo o período em que as “práticas Renascentistas” se instauraram, se expandiram e cristalizaram. Durante o período Moderno, O contexto Simbólico foi amplamente explorado pelos artistas. Isto não quer dizer, necessariamente, que os artistas fossem afeitos às práticas ou às crenças que apresentavam.

Era comum que as encomendas feitas aos artistas fossem previamente determinadas. Os adquirentes já apresentavam de antemão o que desejavam e cabia então aos artistas dar visibilidade a isto. O mesmo acontecia com as encomendas da igreja, nem sempre era o artista quem determinava qual o assunto, a personagem, a situação ou passagem bíblica que trabalharia, a encomenda dependia de quem ou para que ordem religiosa a obra serviria e em que lugar estaria.

Se, para a igreja, interessava a vida de Cristo e dos Santos, Mártires e líderes como Papas, Cardeais e Bispos, por exemplo, ao doadores particulares como comerciantes e nobres, interessavam os retratos e obras ornamentais para a decoração de seus palácios e residências, neste caso, os temas religiosos competiam com temas mitológicos e ornamentais como naturezas morta e outros assuntos.

No conjunto das Obras em Arte Visual produzida durante o Período Moderno, boa parte delas se referem ou evocam a mitologia greco-romana, justamente por conta da influência que estas duas culturas tiveram na concepção do Renascimento e depois dele, chegaram até os dias atuais. Vale a pena recorrer a alguns temas mitológicos para acompanhar o tratamento que tiveram ao longo da história. Assim fica um pouco mais fácil entender esta influência sobre a cultura ocidental.

Vou tomar como exemplo de mudanças de gostos ou estilos, um tema recorrente na História da Arte: *As três graças*. Na mitologia grega, são as deusas do Banquete, da Concórdia ou do Encanto; da Gratidão e da Prosperidade familiar e da sorte, ou seja das graças ou bem-aventuranças terrenas. São consideradas também como as Musas, pela predileção que lhes eram atribuídas pela dança e música. Embora tivessem se originado na mitologia Grega e depois Romana se tornaram frequentes a partir do Renascimento.



Na maioria das representações são mostradas como figuras de jovens nuas de mãos dadas. Aqui uma das primeiras representações, na Grécia, numa cena num frontão da acrópole. Atenas.



Ao lado, acima, algumas representações romanas deste tema por volta dos séculos III e II a. C.: Em Pompéia, cidade do Império Romano. Uma Escultura Romana (cópia de escultura grega), sec. II. Louvre. Abaixo, fundo de espelho romano em bronze do século II a.C. e Mosaico Romano, sec. III-II, a.C. Como é possível perceber, embora o tema permaneça, os “estilos” podem mudar. Isto é muito comum no contexto da Arte.

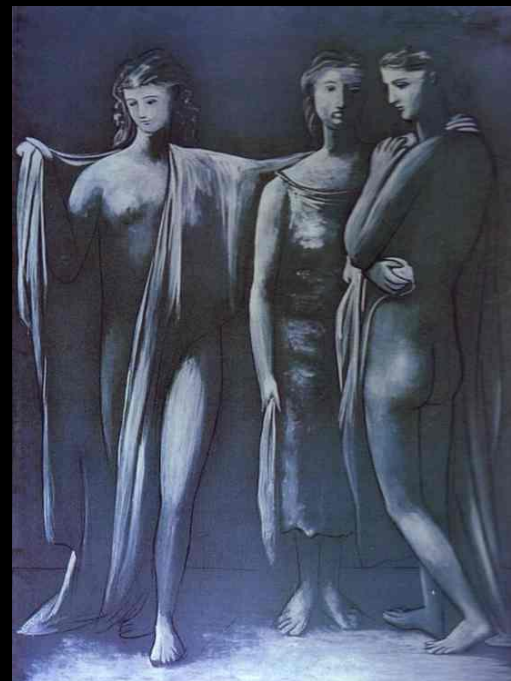
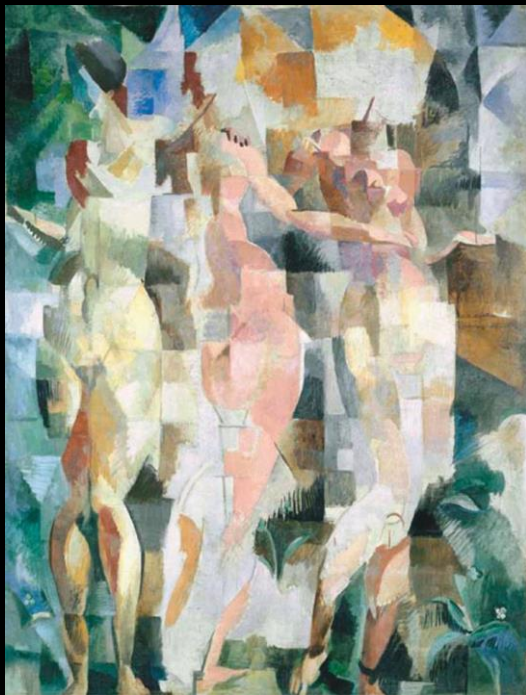


Ao lado, acima e à esquerda, numa representação de Rafael Sanzio e à direita aparecem num detalhe da obra Primavera de Sandro Botticelli. Galeria Uffizi, Florença. Abaixo à esquerda, Jean-Baptiste Regnault (1793-1794) – Museu do Louvre e à direita Charles-André Van Loo, 1763.





Peter Paul Rubens, pintor holandês Barroco, se dedicou muito a elas, aqui estão, acima e à esquerda, duas que pertencem ao museu do Prado, Madrid. Abaixo, à esquerda, o escultor Neoclássico Antonio Canova, também praticou algumas versões entre 1814-17.



Avançando para o contexto do Modernismo, já no século XX, no Orfismo, foram representadas por Robert Delaunay, em 1912. No Brasil, pelo escultor Victor Brecheret; Não se pode deixar de lado a abordagem das Três Graças por Picasso, tampouco ignorar a influência delas em suas Três Dançarinas, 1925. O tempo passa mas as Graças permanecem e se transformam.



As Três se transformam em sátira quando Sally Mann em suas *Les Trois Grâces*, 1994, realiza uma proposição auto fotográfica dela com suas filhas escarnecendo a concepção temática tradicional. Pode-se dizer que esta é uma atitude iconoclasta. Por outro lado, Yevgeniy Repiashenko, recorre às *Três Graças*, 2016, também em fotografia, mas mantendo a essência do tema, pelo menos os corpos nus das figuras femininas.



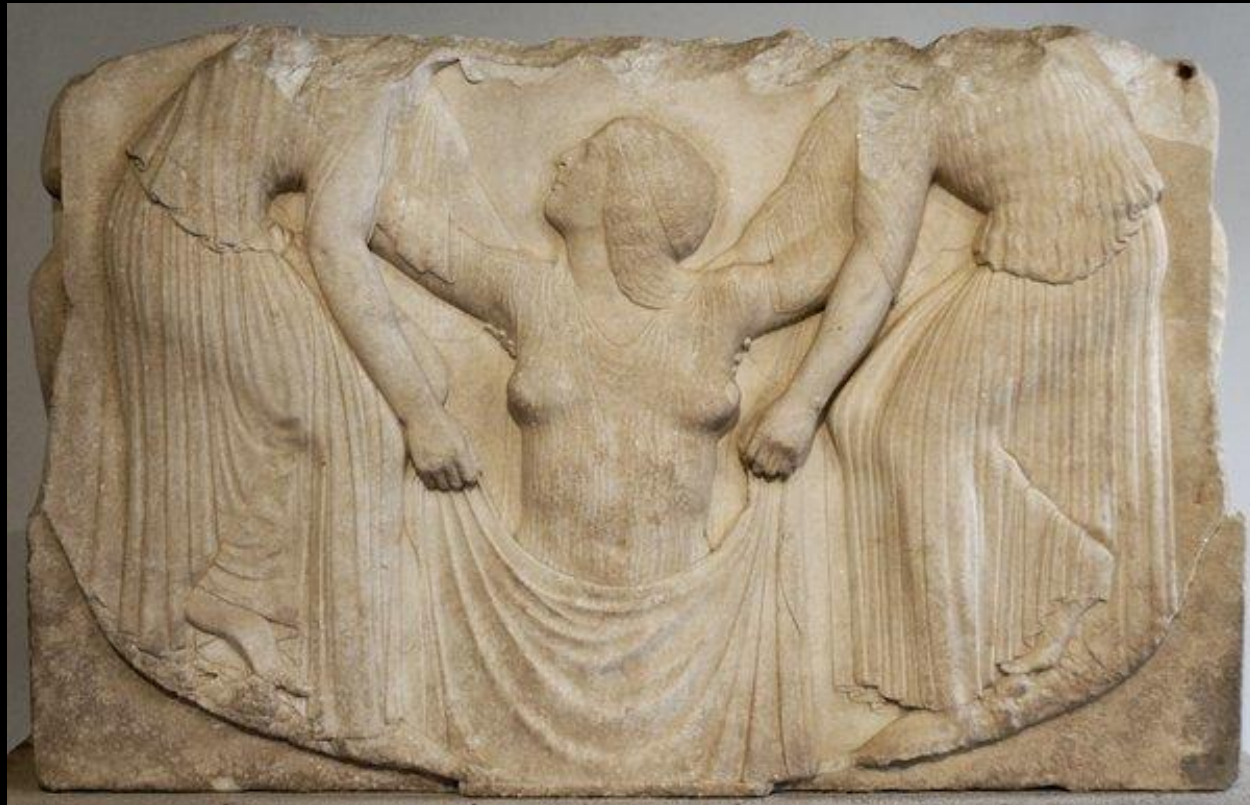


Composição The Three Graces or Forever Three de Michael Ray Charles, de 2009. Coloca o tema tradicional mas abre uma discussão em torno do racismo fazendo referência à violência das armas e à Klu Klux Kan. O que se observa no conjunto de imagens recolhidas até aqui é que, embora o tema permaneça, a configuração visual e os aspectos conceituais mudam, especialmente com o Modernismo e depois dele promovendo mudanças substanciais, tanto em relação aos aspectos estilísticos quanto plásticos, neste sentido, o Estilo é o que menos importa para a Arte que tende a valorizar, atualmente, o inusitado e propositivo.

Pode-se recorrer a outra referência mitológica para ampliar esta concepção.

Um tema recorrente é a representação de Vênus, mas quem é ela ou o que ela é? Para responder a esta questão é necessário voltar também à antiguidade clássica greco-romana. Na mitologia Grega, seu nome é Afrodite, adotada na mitologia romana como Vênus. É considerada a deusa do amor e da beleza. Contudo seu nascimento ou surgimento é algo bastante complexo:

Há duas versões sobre sua origem, uma é que surgiu numa concha de madrepérola da espuma do mar, outra é que simplesmente filha de dois outros deuses, Zeus e Dione. Como mito foi cultuada em várias regiões da Grécia e depois em Roma, neste sentido, assumia a identidade local, portanto, as versões de seu surgimento e funções míticas variam de acordo com isto. Embora Afrodite e Vênus sejam uma só, as relações míticas variam, com também suas representações.



A esquerda, Afrodite, baixo relevo da parte de trás do trono de Ludovisi, cerca de 460 aC., a direita sua figura representada numa moeda.



Desde sua origem: a esquerda, Vênus de Milo, Louvre em Paris , depois, Vênus de Morgantina, Sicília, Itália, em seguida, Afrodite de Siracusa, Museu Arqueológico Nacional de Atenas, Grécia e, a direita uma cópia da Vênus de Praxíteles, escultor grego, que acabou se tornando uma referência para a criação de muitas outras Vênus.

A ideia de Vênus está tão impregnada na cultura ocidental que, quando uma imagem feminina da pré-história foi encontrada em 1908, recebeu o nome de Vênus de Willendorf, em homenagem à região da Áustria onde foi achada, à esquerda. A última figura pré-histórica com características femininas foi encontrada cem anos depois, em 2008, perto da cidade de Schelklingen, na Alemanha e também foi batizada de Vênus de Hohle Fels, à direita. Como se vê a “força” de Vênus ainda impera.



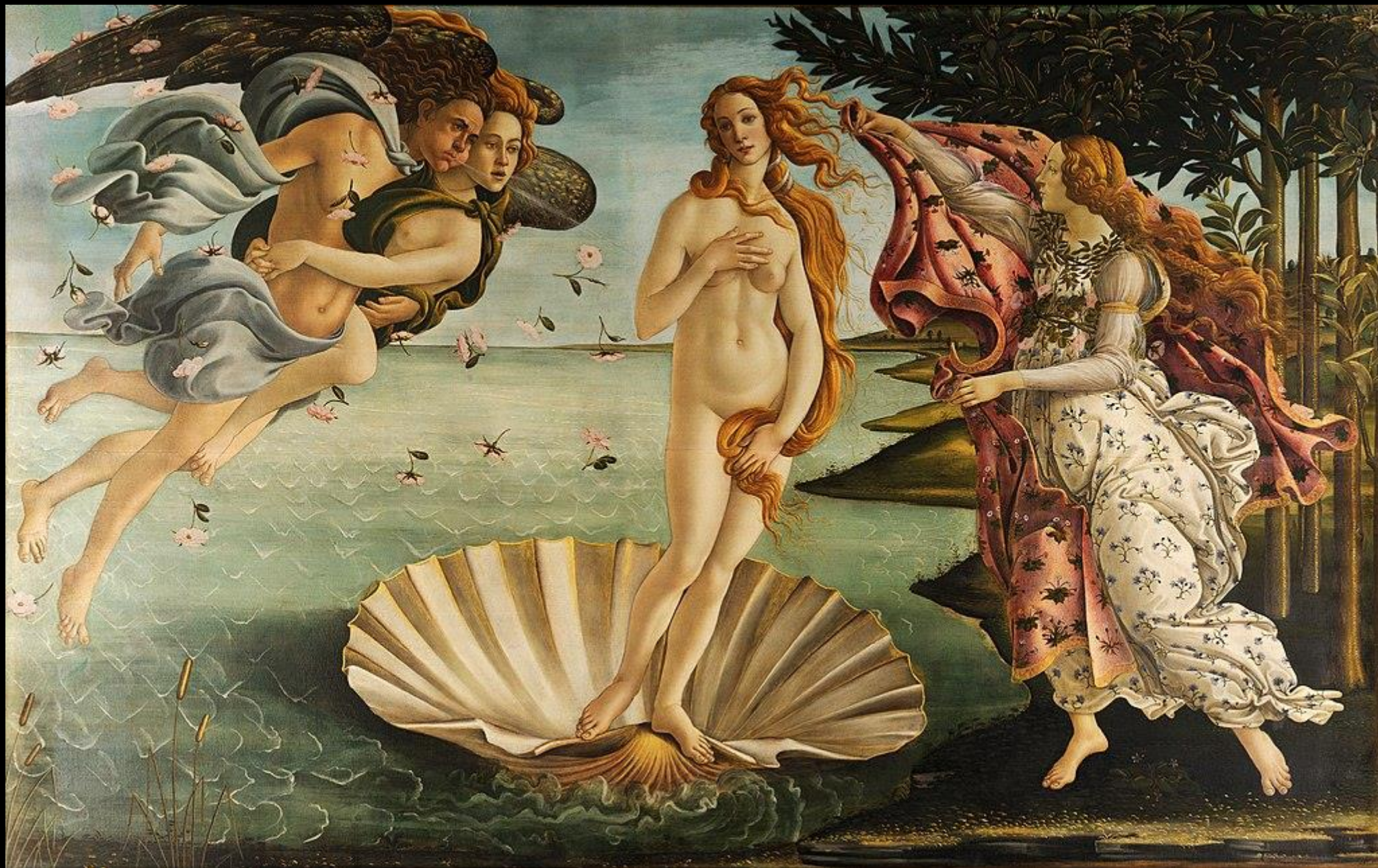


Representação de Vênus no Templo de Vênus em Pompéia, Itália, Sec. I a.C.

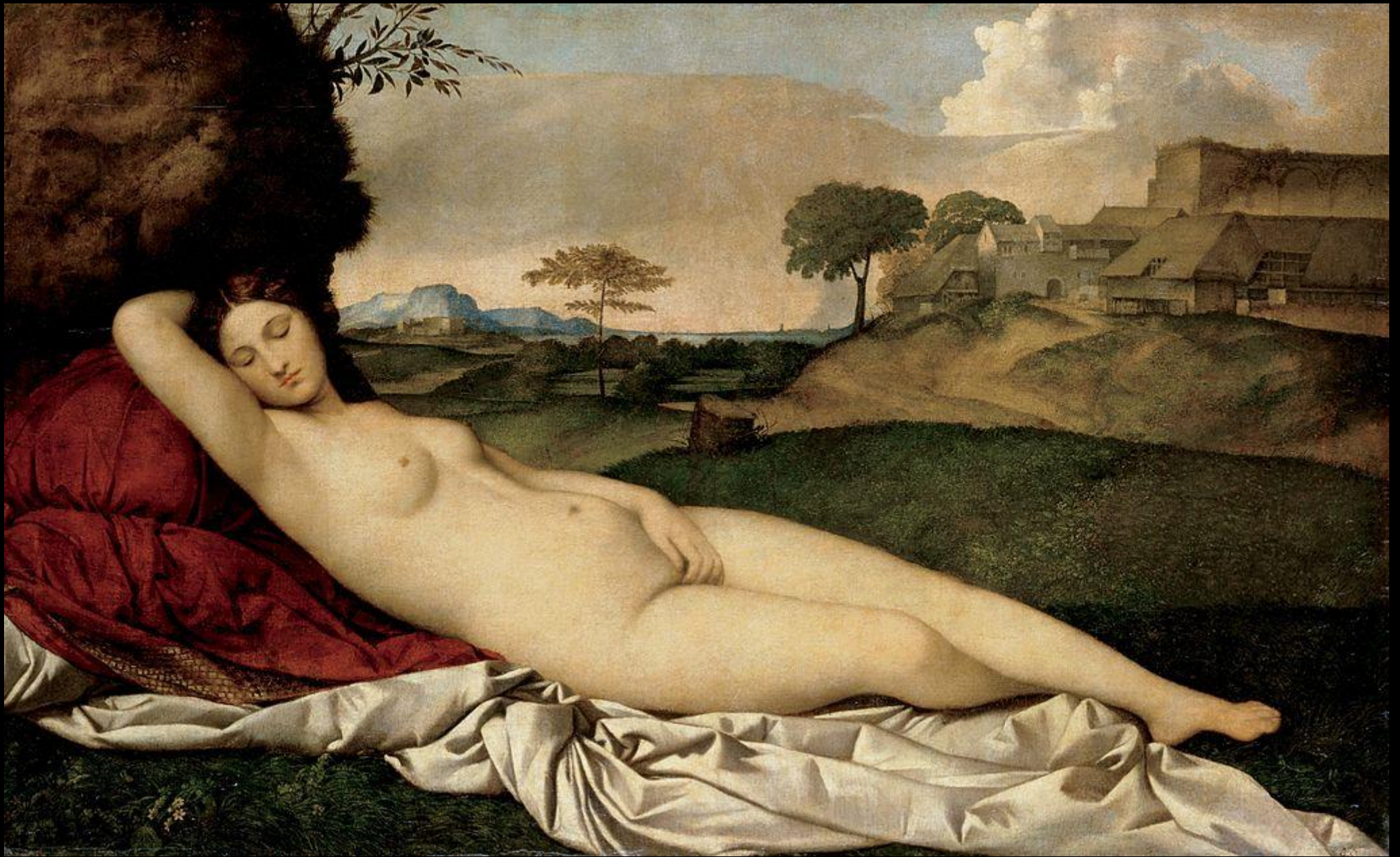


A esquerda, imagem representando Marte seduzindo Vênus, na casa do Amor em Pompéia, a direita, outra imagem de Vênus e Marte na casa de marte e vênus também em Pompéia, Itália.





A mais célebre representação do Nascimento de Vênus é a de Sandro Botticelli, de 1485-86.



Vênus adormecida, Giorgione, 1510



Vênus de Urbino, Ticiano, 1538.



A Esquerda, Marte sendo desarmado por Vênus, de Jacques Louis-David, 1824. A direita, Jean-Dominique Ingres, Vênus, 1848.



Vênus ao espelho, Diego Velasquez, 1647-51



Vênus com um espelho, por Titiano, 1555



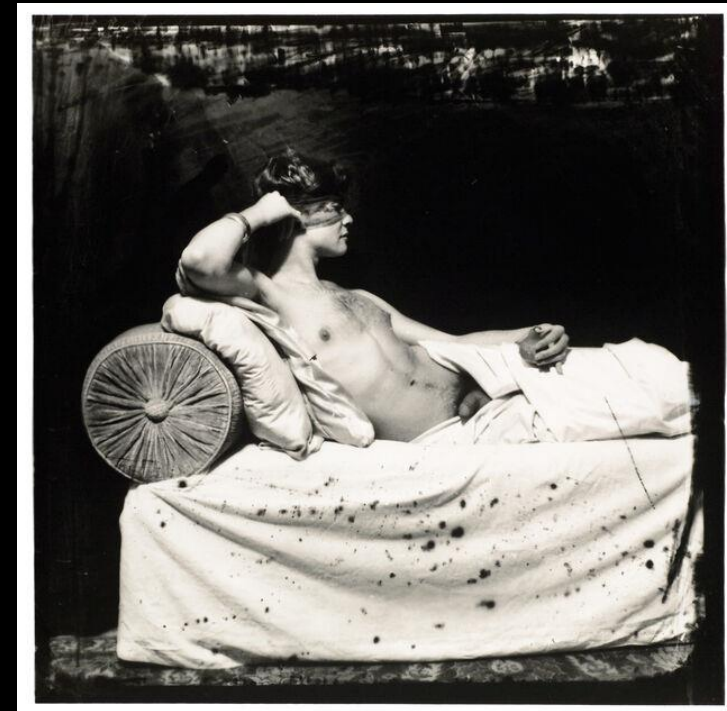
Vênus do espelho, Peter Paul Rubens, 1614-15.

Rompendo com os padrões, pode-se olhar para artistas contemporâneos que, embora evocassem o contexto mitológico, o subvertem segundo olhares mais ousados e confrontam tanto a tradição quanto os valores conservadores. Um deles é o fotógrafo Joel-Peter Witkin, com O nascimento de Vênus de 1982, uma releitura de Botticelli.



Ou ainda, Witkin,
com uma
abordagem
semelhante a
anterior, como
Botticelli também de
1982.





A esquerda a Vênus Vencedora, uma obra de Antonio Canova, em que retrata Pauline Bonaparte, em 1805-08. A direita uma “leitura” de Joel-Peter Witkin, de 1982.

O tema Vênus está presente na obra de Joel-Peter Witkin, que o retoma e revê continuamente, independente do apelo mitológico transformado pela morbidez de suas obras, é uma proposição recorrente de seus trabalhos. Aqui, Vênus, Pan e o Tempo.





Joel-Peter Witkin, Vênus, Pan e o tempo, 1984.



Ainda Witkin com Vênus de cinco pontos, de 2019.

As transformações estéticas e conceituais são típicas da Arte, não há como pensar a nela como algo estável, padronizado, imutável e constante. As mudanças são estimuladas pelas pesquisas em busca de inovações que acabam gerando as transformações, que são essenciais para a permanência da Arte Visual ao longo do tempo.

É necessário manter a cabeça e os horizontes abertos para as transformações.

Caso contrário, o apelo continuo ao *status quo* tende a permanecer.

Como visto no material de apoio produzido para esta disciplina, as transformações que ocorreram no período Moderno, foram essenciais para pensar a Arte na contemporaneidade, sem olhar para a história não há como avaliar, como analisar e compreender o percurso estético da Arte Visual.