



C  
A  
D  
E  
R  
N  
O  
  
D  
E  
  
A  
P  
O  
I  
O



## ENCONTRO COM PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL I

### APRESENTAÇÃO

O programa educativo do Núcleo de Estudos Marcello Grassmann teve início em 2016 como parte da programação da XXII Semana Cultural que incluía uma visita guiada com o curador Denis Bruza Molino à exposição de desenhos, projeção do vídeo "O Mundo da Arte Marcello Grassmann" pela SESC-TV e no dia seguinte, uma oficina de desenho com extrato de noqueira e bico de pena, técnica utilizada pelo artista, ministrada pela artista Zizi Baptista.

Em 2017 a xilogravura foi eleita como temática para a exposição além de uma oficina sobre a técnica oferecida pelo Coletivo Xilomóvel na Praça da Matriz; Neste mesmo ano foi formalizada a parceria entre a Secretaria de Educação de São Simão e o Núcleo, com a inclusão do artista Marcello Grassmann na grade escolar bem como atividades destinadas aos professores como parte da programação no HTPC onde Zizi Baptista e o curador Denis Bruza Molino apresentaram uma palestra no teatro Carlos Gomes. Esta mesma palestra também aconteceu em São Paulo, de forma gratuita na Livraria Martins Fontes.

Dando continuidade às atividades educativas, nossa proposta deste ano de 2018 para o encontro com professores é explorar possibilidades de aplicação do tema da exposição - O Fantástico- em sala de aula.

## ÍNDICE

Introdução ..... 3

### Desenvolvimento

-Primeiro Momento ..... 4

-Segundo Momento ..... 7

-Terceiro Momento ..... 9

Conclusão- Cronograma ..... 11

Bibliografia ..... 12

Textos de Apoio ..... 13

Tema: “O Fantástico” na obra do Marcello Grassmann

Objetivo: Explorar coletivamente estratégias para elaboração de aulas para o Ensino Fundamental I.

Palavras chave: arte fantástica, interdisciplinaridade, reprodutibilidade, imaginação e realidade.

Destacando aspectos previstos para o ensino de Artes Visuais nos anos iniciais Fundamental I (7 a 10 anos), marcamos esse encontro que pretende ativar ideias e criar estratégias em conjunto com os professores para explorar em sala de aula a obra de Marcelo Grassmann.

Pensando na multidisciplinaridade que a Arte contém, nossa proposta para esse ano de 2018 é trazer todo o apoio dos conteúdos das outras disciplinas, Línguas, Ciências naturais, Ciências humanas, Matemática, Ed. Física e Religião, no esforço de significação da atividade proposta aqui que é a criação, por parte dos alunos, de um personagem fantástico, inspirado nos seres fantásticos criados por Grassmann ao longo de sua carreira e em especial os presentes na recente exposição.



*Marcello Grassmann; sem título; xilogravura; reimpressão de 2006;*

Diante das obras expostas na Casa de Cultura Marcello Grassmann vamos observar e discutir os seguintes aspectos:

- Aspectos Formais (resultado visual e técnicas)
- Linguagem escolhida (desenho, xilogravura e gravura em metal)



*ferramentas de xilogravura  
(3 goivas e colher para impressão)*

- Elementos gráficos básicos como pontos, linhas e formas geométricas como círculos, quadrados e triângulos. Como Marcello cria o grafismo na superfície da matriz escolhida. Quais ferramentas e técnicas possibilitam diferentes espessuras de linhas e formas que definem o corpo dos personagens, quais materiais permitem criar massas de claro e escuro tanto nos personagens quanto no fundo (espacialidade) onde o ele está inserido.



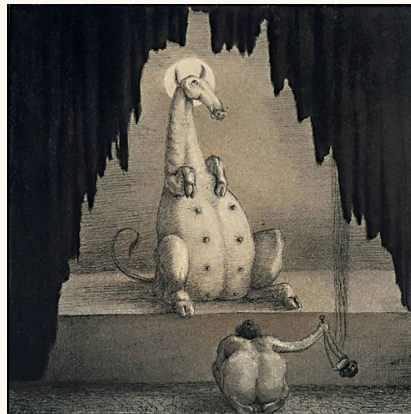
*matriz de xilogravura  
(Xilomóvel, releitura de obra de Marcello Grassmann)*

- Das possibilidades abertas com a vantagem da reprodução seriada das imagens produzidas pelo artista na matriz. O alcance das informações contidas em uma gravura por ser múltipla.

anotações



Durer, Albrecht (1471- 1528)  
Nêmesis  
gravura em metal; 32,9 x 22,9cm;  
Museu Britânico (Londres)



Kubin, Alfred (1877-1959)  
Adoration; 1900  
desenho; 9,8 x 27,4 cm;  
Museu Linz

• Aspectos Conceituais (significado e simbolismo)

- Quanta informação uma imagem pode carregar?  
Quantas histórias reais ou inventadas a imagem pode conter?

- Daremos uma leve pincelada no universo fantástico da História da Arte para perceber o quanto a obra de arte pode ser singular e ao mesmo tempo estar carregada de referências artísticas clássicas como também históricas, geográficas, biológicas, etc. Histórias de crenças da antiguidade, lendas, observação da natureza, tecnologias na manipulação da matéria-prima e como o artista ressignifica a matéria trazendo novas reflexões ao observador sobre o mundo que nos cerca.

(ver texto de apoio I, pag 13)



Hieronymus Bosch (1450- 1516)  
O Jardim das Delícias Terrenas; 1504;  
óleo sobre tela, 220 x 389cm;  
Museu do Prado (Madrid)

detalhe



- Universo Fantástico na nas obras de Marcello Grassmann apresentadas na exposição. Zoomorfia, Harpias, Incubus e Succubus, Oannes e sereias.

(ver textos de apoio II a VI, pages 14 a 25)



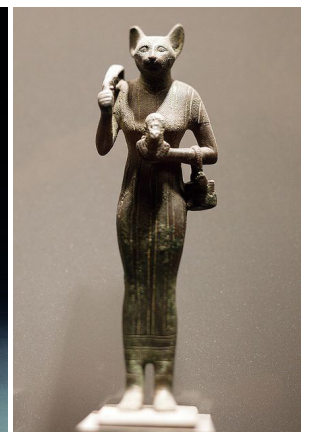
"The Fish-Garbed Men (Oannes); 713 a.C.;  
Tanque de Basalto de Assur (Berlin)



Edvard Munch (1863- 1944)  
Amaryllis (livro Alfa e Omega); 1908-1909;  
litografia

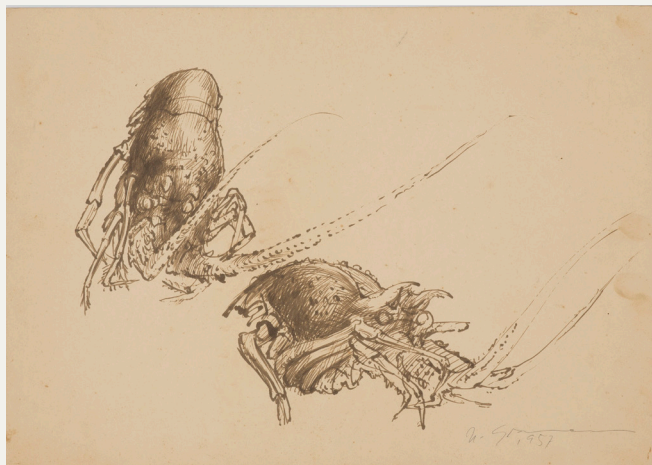


Jarro Mochica (Peru)  
fig zoomórfica ( 100 a 800 d.C.)  
cerâmica; 24 x 20 x 12cm;  
Museu Larco Herrera (Lima)



Bastet (cerca de 300 e 250 a.C.)  
12,3cm  
Egito

- Desenho de observação naturalista e a aplicação desses elementos no fantástico.



Marcello Grassmann; sem título; desenho; 32,8 x23cm; 1954;



Marcello Grassmann; sem título; gravura em metal; 1968;

anotações

Como transportar o universo imagético de Grassmann para alunos de 6 a 9 anos de idade em atividades de criação de personagens fantásticos?

Acreditamos que o ingrediente fundamental será ativar e direcionar a imaginação das crianças, de forma individual ou coletiva, trazendo suas próprias referências tanto de fora quanto dentro da sala de aula. Para isso discutiremos:

- Correlações das diversas disciplinas do Ensino Fundamental I, conteúdos que estão sendo estudados e assuntos surgidos nas leituras das obras na exposição, por exemplo:
  - matemática: adição e multiplicação, contar, agrupar, que no caso da imagem está em seu elementos gráficos e em sua reprodutibilidade.
  - ciências naturais: observação da natureza e suas diferentes etapas. O crescimento e constituição do corpo de um animal ou planta.
  - ciências humanas, literatura e religiões: culturas locais e migratórias, histórias, lendas, folclore, símbolos culturais e religiosos, vestimentas, ação do homem na terra e seus reflexos ambientais, etc.
  - ed. Física: movimento e articulação de um corpo e suas limitações, força, delicadeza, peso, etc.
  - Personagens de histórias em quadrinhos e universo midiático (TV, internet, revistas, etc.)
  - formas populares de reprodução de imagens como xerox, carimbos, mimeografo, frotagem, fotografia, adesivos, estêncil de grafitti e etc.
  - Criação individual ou coletiva. Força do todo e das partes.

anotações





Faremos um exercício coletivo de criação de personagens fantásticos trazendo as referências dos conteúdos e vivências dos professores em sala de aula, tendo em vista os seguintes aspectos:

- Formal e Conceitual
- Personagem: habilidades (questões biológicas).
- Contexto: onde vive, lugar inventado (questões geográficas e históricas).
- Construção do corpo: texturas, materiais disponíveis na escola ou reciclados, tamanho da matriz.
- Possibilidades de reprodução da matriz construída, suportes para reprodução, tinta, giz, etc.
- Como expor o resultado e sua repercussão.

anotações



### Concluindo:

Esperamos que este encontro seja um ponto de partida significativo para o planejamento das aulas que serão desenvolvidas durante o ano.

É importante salientar que visitar a exposição, ver as obras pessoalmente e se apropriar do espaço da Casa de Cultura Marcello Grassmann é parte integrante da apreensão da arte bem como do patrimônio de todos os simonenses. Para além da sala de aula, incentivar os alunos a visitar a Casa de Cultura, seja com seus professores ou suas famílias.

Para compor o arquivo do educativo do Núcleo, pedimos que envie registros do processo em sala de aula por e-mail ([contato@nucleomarcellograssmann.com.br](mailto:contato@nucleomarcellograssmann.com.br)).

O Núcleo de Estudos Marcello Grassmann conta com materiais diversos de pesquisa sobre história da arte, gravura e sobre a trajetória do artista. Nos colocamos à disposição para consultas presenciais e também trocas de forma virtual.

### Cronograma

20 minutos: Acolhimento e café

25 minutos :Primeiro momento

25 minutos: Segundo momento

40 minutos: Terceiro momento

10 minutos: Concluindo

Total: duas horas



## Arquivo bibliográfico da Casa de Cultura Marcello Grassmann

1. Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, ilustrado com 319 páginas. São Paulo: Banco Safra Projeto Cultural, 1990.
2. Museu de Arte Moderna de São Paulo. São Paulo: Banco Safra Projeto Cultural, 1998.
3. Os Museus Castro Maya. São Paulo: Banco Safra Projeto Cultural, 1996.
4. A Pinacoteca do município de São Paulo. São Paulo: Coleção de Arte da Cidade, - São Paulo: Banco Safra Projeto Cultural, 2005.
5. História da Arte Brasileira- Pietro Maria Bardi, Pintura, Escultura, Arquitetura e outras Artes.
6. Pinacoteca do Estado de São Paulo- Catálogo Geral de Obras. São Paulo, 1988.
7. Marcello Grassmann, Desenhos- Instituto Moreira Salles,
8. Livro de Arte Tradição e Ruptura- Síntese de Arte e Cultura Brasileiras- Fundação Bienal de São Paulo, ilustrado com 308 páginas, São Paulo, 1984.
9. Marcelo Grassmann: gravura do acervo da Pinacoteca, exposição agosto 2014.
10. Marcelo Grassmann: gravador, exposição abril 1996.
11. O livro da Arte, Martins Fontes, 1996, Brasil
12. O mundo mágico de Marcelo Grassmann, Edla Van Steen
13. Artistas gravadores do Brasil, Raízes artes gráficas, 1984
14. Arte Brasileira do séc XX, Itaú Cultural, CosacNaify, novembro 2000.
15. Sonya Grassmann, Escritório de arte James Lisboa e Lourdes Xandó Rosa, setembro 2004.
16. Pinacoteca do Estado, catálogo geral das obras, São Paulo, 1988
17. Brazilianart VII, JC Editora, 2007
18. Arte/ Brasil 50 anos depois/ Hoje, Roberto Pontual, Collectio, 1973
19. A arte maior da gravura, Orlando Silva, Ed. Espade, 1976
20. Coleção Caderno de Desenhos: Marcello Grassmann, Ed. Unicamp, 2010.

## Sites pesquisados

Sobre:

BNCC (Base Nacional Comum Curricular)

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

Oannes

<https://galaxia.news/oannes-o-deus-peixe-filho-de-enki/><https://pt.wikipedia.org/wiki/Adapa>

Munch - Alfa e Omega

[https://www.emunch.no/ART\\_AlfaEtOmega.xhtml](https://www.emunch.no/ART_AlfaEtOmega.xhtml)

Bastet

<https://www.suapesquisa.com/egito/bastet.htm>

Cultura Moche

[https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura\\_moche](https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_moche)

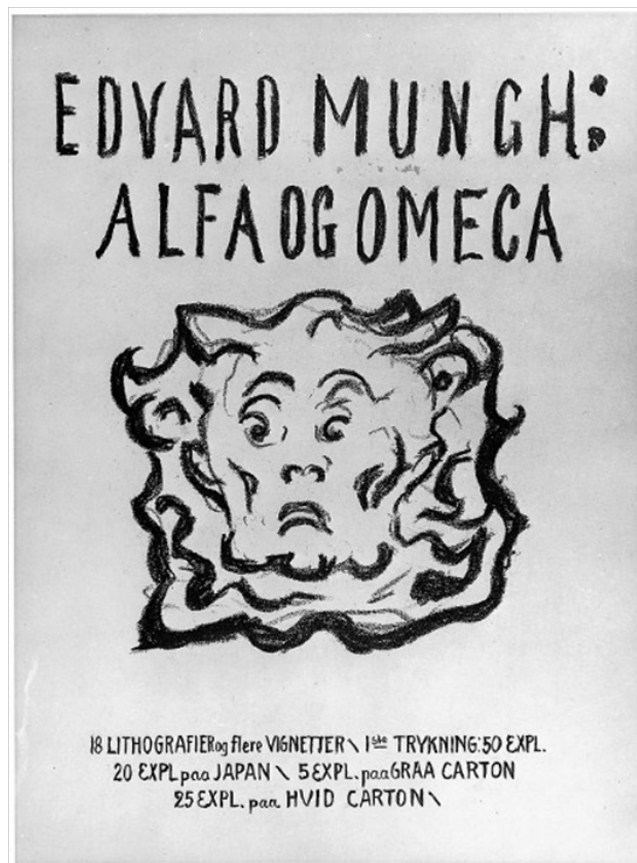
## Série Alpha e Omega de Edvard Munch

Relatório de criação alternativa em texto e imagem . A série Alfa e Ômega de Edvard Munch é uma coleção de gráficos que ilustra a versão pessoal e bizarra do relatório de criação. O artista até considerou a pasta alta, mas nunca se tornou um sucesso comercial.

A série consiste em 18 imagens principais, duas vinhetas introdutórias, uma folha de título e um índice ilustrado impresso como litografias. Além disso, encontramos na série um pequeno texto que acompanha as imagens. O texto publicado foi impresso em norueguês e francês, é um dos poucos exemplos em que as ambições literárias de Munch se manifestaram. A série foi impressa pelo Centro Dinamarquês de Reprodução e data de 1908-1909 (Woll 2001).

Alfa e Ômega é a história das duas primeiras pessoas em uma ilha deserta. Lá elas vivem em harmonia até que uma grande nuvem lança uma sombra sobre a ilha. Então Ômega detecta uma densa cobra. Alfa mata a cobra com raiva e ciúmes, mas isso não impede Omega. Ela começa relações eróticas com todos os animais da ilha, até que se cansa e voa nas costas de um animal morto. A Alfa está sozinho novamente - acredita. Mas um dia seus filhos vêm até ele. Uma nova família cresceu na ilha e eles o chamam de pai. Há pequenos porcos, cobras, macacos, predadores e outros bastardos do homem. Alfa os despreza: "Ele correu ao longo do mar; Os céus e o mar estavam manchados de sangue; Ele ouviu gritos no ar e segurou seus ouvidos; A terra, o céu e o mar tremeram, e ele sentiu um grande medo." Quando Ômega retorna um dia, Alfa a mata. Ele está sentado olhando para o corpo dela sem perceber seus filhos atrás dele. Estes o matam. Munch considerou Alfa e Ômega como um trabalho muito importante. Isto é confirmado pelo fato de que ele imprimiu muitas cópias da série. O número exato não sabemos com certeza, mas a folha título indica que a primeira impressão consistiu em 50 cópias. O pesquisador de Munch, Gerd Woll, afirma em um artigo que a série provavelmente seria impressa entre 80 e 90 cópias no total (Woll, 1981).

Alfa e Ômega , no entanto, não foram o grande sucesso que Munch esperava. Uma razão para isso pode ter sido a dificuldade em traduzir uma série tão rica em desenhos. Outra razão pode ter sido que a fábula grotesca tinha pouco apelo geral e estava muito ligada às condições pessoais e locais.





Marcelo Grassmann, "Incubos e súcubos", Xilogravura.

## A arte do fantástico

José Geraldo Vieira

Essa gente da revista surrealista *Medium*, que dedica números apologeticos a artistas bem atuais do funambulesco tais como Wolfgang Paalen, Walter Svanberg e Simon Hantai, pretende tomar como produto de uma hodierna estética do disponível e do revelado assuntos e temas tratados há séculos por Giovanni di Paolo, Jerônimo Bosch, Monsu Desidério, Dürer, Larmessin, Hogarth e Arcimboldo.

O mundo fantástico tem suas obras-primas gráficas e plásticas em composições como *O Milagre de São Nicolau*, *Dajne transformada em loureiro* e *A Tentação de Santo Antônio*, muito antes da imaginação de Goya, Redon, Chagall, Man Ray, Juan Miró, Kristians Tonny, Eward Burra, Len Lye, Taro Okamoto e René Magritte enveredar para o ineditismo de temas paroxísticos.

A divisão dessa cosmogonia do absurdo pode ser feita nos seguintes termos: o fantástico, o onírico e o surrealista. A diferença não está bem no ineditismo de temas e sim na organização formal dos mesmos. O pintor do fantástico interessa-se apenas pela invenção do assunto, mas nele põe sempre um tratamento de linhas, cores, composições e planos dentro das constantes de um artesanato. Não será bem um "moderno" na morfologia e no tratamento. O pintor do onírico faz de sua arte um módulo poético, freudiano, de sonhos, criando um romantismo de peripécias líricas, folclóricas. O pintor do surrealismo cria uma dicção cerebral, sendo a pintura ou o desenho que emprega mero processo de serventia para a sua inspiração.

O tema do pintor do fantástico é ilimitado dentro de uma disciplina de metê. Provém de uma possível realidade, mesmo que seja a realidade do pesadelo. Por exemplo: a gravura *Em volta do castelo dos condes*, de Jules de Bruycker, ou a sua água-forte *A Catedral de Antuérpia*. Há de fato um castelo tradicional, uma igreja gótica; mas, com atmosfera, sortilégio e acréscimo dramático e lúgubre; com mistério noturno e impregnação lendária. Um assunto corriqueiro, como *Os Ciganos* de Edgard Tytgat ou a sua *Procissão dos Penitentes* fixa uma realidade cujo clima fantástico está inerente ao tema, porém tem analogias com o real.

*A Morte de Emanuel*, *A Queda dos Santos*, *A Árvore Sonâmbula*, *O Domínio do Amor*, *Gênese*, *A Estátua que canta* de Van den

Berghe, são telas fantásticas pelo motivo sóturno, mas homens, casas, bichos existem dentro de anatomia, arquitetura e fauna viáveis com a estatística do real.

E mesmo quando a imaginação cria e inventa produtos novos, uma nova humanidade, uma nova fauna, há sempre analogias antropomórficas ou zoomórficas.

Os monstros serão demônios ou homens, gigantes ou seres mitológicos; porém se lhes reconhece a estirpe humana, cabeça, membros, movimentos, instintos, ímpetos, tais como ódio, cólera, amor, vingança, luta, guerra, orgia, ronda, farandula...

Os bichos, sejam monstros rastejantes ou alados, têm epiderme de reptis ou plumagem de aves. Ou pertencem a seres de uma morfologia desdobrada até ao infinito em cabeça, tronco e membros, ou se estereotipam como nas águias hieráticas dos escudos nacionais e nobiliárquicos: garras, fauces, cabeças duplas, etc.

O tema do pintor onírico é ilimitado dentro de um sonho e não de um pesadelo. Há lirismo, ternura, saudade, encantamento, puerilidade primitiva, ingenuismo grotesco, mas se trata de um mundo e evocação suave, proporcional, mais da alma do que do cérebro.

O tema do surrealista é ilimitado dentro do disponível anti-analógico, da fuga ao estatístico e ao nomenclaturado; mas o tratamento plástico de um Dali, de um Ensor, de um Ernst, ainda está incluído na deformação do real; assim como os temas de um Miró são devaneios pueris da criança diante de um muro branco, assim o surrealismo cerebral será uma pauta para invenções criando um alfabeto gráfico, novo plano plástico, novo contraponto cromático.

Pode-se, pois, dividir em três reinos a cosmogonia de que essa gente trata. O pintor fantástico segue ainda uma tradição; o pintor onírico extrai dessa tradição formal o ineditismo de seu devaneio; o pintor surrealista usa receitas e fórmulas a serviço de uma imaginação intelectualizada.

O tema fantástico é tratado no mais das vezes através da gravura. O tema onírico, através da pintura; o tema surrealista tende para um novo desenho trabeculado, onde as cores se apoiam como neumas e notas.

Quanto à criação, o pintor fantástico aumenta o mundo real, variando-o em escala de ilimitada perpetuidade do homem e do

bicho. Inventa variantes insopitadas através de produções antropomórficas e zoomórficas. Grifos, monstros, demônios, abutres, todo um reino mitológico e sobre-humano, mas onde permanece a anatomia clássica de biotipologias.

As criações de Marcelo Grassmann pertencem ao mundo gráfico da Idade Média, filiam-se a um reino zoológico de centauros e sereias, de peixes e aves, de híbridos e súcubos, de delírios de músculos e penas, espécie de desfile macabro pela atmosfera das xilogravuras em fundos de fogo e água, de hidrogênio e enxofre.

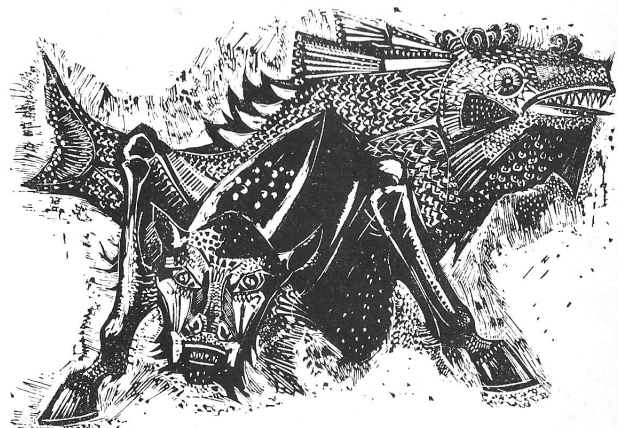
O seu bestiário é de incunábulo, de poema delirante, de cavalgadas noturnas, de manções nórdicas, de lutas dantescas. Toda uma população de pesadelo de que ele se vale para a demonstração prodigiosa da forma, do movimento, do possível prodígio.

Dir-se-á, talvez, que ele insiste num setor, o zoomórfico alado. É a sua constante, através da qual apura um artesanato fecundo, digamos assim. Nesse artesanato de riscar membros, asas, penas, garras, bicos, movimentos de ataque, recuos de potencial biológico, ele não foge nunca à plausibilidade do real anômalo. É um mundo grotesco, infernal quase, de forças naturais soltas, nada tendo das sínteses lineares e mórbidas de Wolfgang Paalen; nada tendo do erotismo baudelaireano quanto aos temas satânicos de Walter Svanberg; nada tendo do visceral histológico e monstruoso de Simon Hantai. Marcelo Grassmann grava a presença rastejante ou alada do fenômeno zoomórfico, recriando assim num novo surto de gênese uma proliferação terrena. Acrescenta ao mundo uma fauna. Uma população. Não a esboça e sintetiza como um arabesco de fundo de delírio. Apresenta-a na cor crua do ácido, seguindo uma tradição de primeira categoria que o afasta das fórmulas surrealistas, das receitas oníricas, e o insere no artesanato mágico de Bosch. Cabe-lhe um estudo apologetico no gênero do que Jean Mourton escreveu sobre Pisanello com o título de *Le Rachat des Animaux*; é um herdeiro das granjas de Pieter Brueghel, tangendo para a nossa curiosidade o seu rebanho de semi-deuses alados. Testifica com suas gravuras a frase célebre de Orestes diante dos insetos fantásticos: "O sobre-humano principia onde ainda permanece o humano."

Marcelo Grassmann, "Gato", Xilogravura.



Marcelo Grassmann, "Peixe e cavalo", Xilogravura.



Marcelo Grassmann, "Os reis magos", Xilogravura.



Marcelo Grassmann, "Harpías", Xilogravura.





## OANNES (Mitologia Suméria)

Adapa - Em A lenda de Adapa, Uanna, traduzida como Oannes por Beroso e dada o epíteto de Adapa ("O sábio"), aparece no reinado de A-lulim, o primeiro rei pré-diluviano, na forma de um homem vestido como um peixe. Ele é o primeiro dos apkallu, um dos sete sábios enviados por Ea para civilizar os seres humanos. Beroso relata o mito de Oannes (acerca 4500-4000 AC), um herói civilizante que emergia das águas do Golfo Pérsico para dar origem a cultura suméria, ensinando aos homens a escrita, a ciência, a agricultura e o hábito de se morar em cidades.

Entre o aparecimento de Oannes, Adapa, e o dilúvio histórico, reinaram cerca de uma dúzia de reis de acordo com os registros no templo de Nippur, a capital religiosa da Suméria, que foi dedicada ao deus Enlil. Esses reis são os chamados governantes pré-diluvianos. Depois do dilúvio histórico, o trono real foi mudado para Kish.

## THE DATE OF THE FISH-GARBED MEN FROM ASSUR

(with plate 2—3)

*Trudy S. Kawami (New York)*

In the early part of this century the German expedition directed by Walter Andrae excavated a large group of clay figurines in a domestic building at Assur.<sup>1</sup> Among the varied figurines were twenty examples of the fish-garbed man.<sup>2</sup> (pl. 2, 1) It is generally agreed that the image represents a type of *apkallu*, a genie who performs an atropaic function.<sup>3</sup> It is also possible that the figurines portray an exorcist or priest in ritual garb apompersonating an *apkallu*.<sup>4</sup>

The Assur fish-garbed men are bearded figures clothed in heavy robes which envelope the entire body. The robe, covered with cross-hatchings representing fish-scales, falls from a miterlike helmet in the form of a fish's head. The curving gills of the head frame the top of the figure's face. Just above the knees the robe opens to reveal the legs and bare feet of the figure. The left leg is slightly extended and the edge of a short skirt or kilt can often be seen just above the knee. The fish-robe terminates in the back in a fish-tail. The hands of the figure may be clasped on the chest. More frequently, however, the left hand carries a situla at the side while the right hand is held to the chest. In the majority of examples<sup>5</sup> there is a small hole at the top of the right hand as if a small thin object had been inserted while the clay was still soft.<sup>6</sup>

The figurines are made of unbaked clay covered with a white slip still preserved on many examples. Details such as the cross-hatching of the robe are emphasized with red or black paint. The figurines appear to have been made individually as they vary in height from 11.2 cm to 14.0 cm. With the variations in height as well as in the positions of the hands, no two figurines are identical.

The clay figures were found in boxes set into the floor of a large room.<sup>7</sup> It appears that each corner and entrance of the room was guarded by a box. The room housed a large number of inscribed tablets dated from 713 B. C. to the reign of Sin-sar-iskun, 614—612 B. C. On the basis of the tablets the room has been identified as the archive of a temple school, and the house as the residence of an exorcist-priest.<sup>8</sup> There is no assurance that the earliest tablets are contemporaneous with the installa-

<sup>1</sup> *W. Andrae*, *Das Wiedererstandene Assur*, Leipzig 1938, S. 12 f; and *C. Preusser*, *Die Wohnhäuser in Assur*, in: *WVDOG* 64, Berlin 1954, S. 58 and Taf. 28 b and 29 a. For a discussion of the various types of figurines found see *E. Klengel-Brandt*, *Menschenfigurige Terrakotten aus Assur*, in: *FuB* 8, 1966, S. 19 ff; and *Apotropäische Tonfiguren aus Assur*, in: *FuB* 10, 1968, S. 19 ff.

<sup>2</sup> Vorderasiatische Abteilung accession numbers: VA 5474—5485, and VA 5489—5497.

<sup>3</sup> *O. R. Gurney*, *Babylonian Prophylactic Figurines and Rituals*, in: *Annals of Anthropology and Archaeology* 22, Liverpool 1935, pp. 52 ff. A text cited by *Gurney*, KAR 298, dated about 750 B. C., describes the use of the figures in the purification of a house.

<sup>4</sup> This identification was suggested by *Gurney*, p. 39. He goes on to tentatively identify the image also with the sons of Ea and Damkina, and, of course, Berossus' monsters.

<sup>5</sup> VA 5474—5476, VA 5478, VA 5480, VA 5482—5485, VA 5490, VA 5494, and VA 5497.

<sup>6</sup> KAR 298, col. III, 1.46 describes the figures as holding an „urigallu reed“ in the hand. Was a real reed inserted at the time of manufacture?

<sup>7</sup> For a plan of the disposition of the boxes see *Preusser*, Taf. 27 a.

<sup>8</sup> *G. Meier*, *Kommentare aus dem Archiv der Tempelschule in Assur*, in: *AfO* 12, Berlin 1937—39, S. 246. The major-

tion of the figurines. The house itself was in use from the late Eighth through the Seventh Centuries B. C.; there is no indication when the figurines were set into the floor. The regular disposition and depth of the boxes beneath the floor indicates that the deposits were not remnants of an earlier residence.<sup>9</sup> In such a situation examination of the iconography and style of the figurines may suggest a more specific date than that available from archaeological evidence.

There are many parallels to the fish-garbed men of Assur. Fish-garbed figurines (pl. 2, 2), dated by their context to about 800 B. C., the reign of Adad-Nirari III and Samuramat, were found in the Burnt Palace at Nimrud.<sup>10</sup> These clay figures wear smooth, floor-length skirts in contrast to the kilts of the Assur figurines. From the front only the peaked headdress suggests the presence of a fish-robe. From the side, however, one can distinguish on some examples the incised cross-hatching on the back and sides of the robe and the eye of the fish on the helmet. The fish-robe descends rather indistinctly down the back of the figure. Iconographic differences seen in the variations of the fish-robe and the garment worn under it distinguish the Nimrud figurines from the Assur series.

Furthermore the Assur and Nimrud figurines are dissimilar stylistically. The Nimrud examples are quite flat, being rarely more than 2 cm thick. The features of the face are rendered in low relief as are the arms. An examination of the figurines clearly shows that they were cast in a flat open mold and finished by hand on the back. The proportions of the Nimrud figurines are tall and thin, the head forming approximately one-fifth of the total height. The rendering of the image is linear and elongated, reflecting the style of early Neo-Assyrian art as seen in the sculptures of Assurnasirpal.<sup>11</sup> The Assur figurines, on the other hand, are broader in their proportions. The head, arms and legs are modeled in much higher relief and less attention is paid to the details of face and beard. The plasticity of the figure is emphasized at the expense of the clarity of detail. This manner of handling provides a sharp contrast to the two-dimensional linearity of the Nimrud series.

Differences in the garb of the figure and the way in which the image is modeled are most marked and suggest a substantial difference in date between the two series of figurines. Archaeological and literary evidence indicate that the Assur figurines are no earlier than the mid-Eighth Century B. C. Stylistic and iconographic comparisons with figurines of the late Ninth Century support this observation.

Additional examples of fish-garbed figurines have been found in the Palace of Sennacherib at Nineveh on various occasions.<sup>12</sup> The examples in the British Museum<sup>13</sup> (pl. 3, 1) are typical of those found.<sup>14</sup> It is assumed that the figurines were deposited at the time of the construction of the palace in the early Seventh Century B. C. The Nineveh figurines are dressed in an manner similar to that of the Assur figurines. The fish-robe is long and full, wrapping around the front of the figure. A short skirt or kilt is worn under the robe. No representations of the fish-garbed man wearing the full fish-robe are attested before the late Eighth Century. Similarly the short skirt does not appear to be the typical undergarment until the same period. All known late Eighth Century examples of the

rity of tablets had religious or magical content. One tablet giving the genealogy of a family of exorcists has given the building its modern name, the House of the Exorcist-Priest.

<sup>9</sup> *E. Klengel-Brandt*, in: *FuB* 10, 1968, S. 23.

<sup>10</sup> *M. E. L. Mallowan*, *Nimrud and Its Remains I*, London 1966, pp. 125 f; and *The Excavations at Nimrud (Kalhu)* 1953, in: *Iraq* 16, London 1954, pl. XIX and p. 87.

<sup>11</sup> For a discussion of Neo-Assyrian sculptural style see *A. Moortgat*, *The Art of Ancient Mesopotamia*, London 1969, p. 134. For a large sampling of the sculptures of Assurnasirpal see *E. A. W. Budge*, *Assyrian Sculpture in the British Museum. Reign of Assurnasirpal, 885—860 B. C.*, London 1914.

<sup>12</sup> At least six figurines were found in the Nineteenth Century and acquired by the British Museum. See *E. D. van Buren*, *Foundation Figurines and Offerings*, Berlin 1931, p. 55 and pl. XVIII, fig. 35. In the early Twentieth Century additional figurines were found on either side of the main entrance to the palace. For a brief description of the finding see *E. Nassouhi*, *Un Curieux Monument Neo-Assyrien*, in: *RA* 22, Paris 1925, p. 21 and figs. III and IV.

<sup>13</sup> British Museum accession numbers: 90.997, 90.999, and 91.835—91.838.

<sup>14</sup> *E. van Buren*, p. 55. Compare van Buren, fig. 25 and *Nassouhi*, figs. III and IV.

image with this type of dress occur on cylinder seals.<sup>15</sup> The full-robed, short-skirted exorcist does not occur in monumental art until the time of Sennacherib.<sup>16</sup>

The fish-clad figures from Nineveh are modeled in a manner close to that of the Assur figurines. The figure is conceived as a three-dimensional object with short, broad proportions, its form as intelligible from the side as from the front. Details of face and arms are rendered plastically and often in a summary manner. This execution contrasts sharply with the linear details of the earlier, slab-like Nimrud examples.

As can be seen from a comparison of both the dress of the figure and the manner in which the figure is modeled, the fishgarbed figurines from the Exorcist's House at Assur are similar in iconographic details and in style to the figurines from Sennacherib's Palace at Niveh. These similarities suggest that the two series are close in date. The lack of exactly comparable images before the reign of Sargon argues for a date for the Assur figurines no earlier than the late Eighth Century B. C. The stylistic and iconographic evidence reinforce the general date based on the tablet collection found in the house.

It is difficult, however, to determine when within the time span indicated by the written remains the figurines were placed in their capsules in the floor. Comparable figurines from Fort Shalmanesar at Nimrud cannot be dated with certainty to any specific period in the Seventh Century.<sup>17</sup> Clay images of the fishclad man were found at Ur in the floor of a structure erected by Sin-balatsu-iqbi, governor of Ur for Assurbanipal about 650 B. C.<sup>18</sup> The figurines, described by their excavator Sir Leonard Woolley as nearly destroyed, do not appear to have survived. They were considered identical with the Nineveh specimens,<sup>19</sup> and "the same type as that found at Ashur".<sup>20</sup> Although no illustrations of the Ur figurines are known, we may assume that this series was similar in appearance to the Nineveh and Assur examples. Sir Max Mallowan who was present at the excavation noted that the Ur figurines were not similar to the Nimrud fish-clad men.<sup>21</sup> The uniformity among the Seventh Century figurines from Ur, Assur, and Nineveh suggests that there was little change in the figurines produced during that century. Thus the Assur figurines could reasonably date from any period after the reign of Sargon (721—704 B. C.).

There is evidence to suggest a probable date within the Seventh Century. No fish-clad figurines in any material were found at Sargon's capital, Khorsabad, during either the Nineteenth or Twentieth Century excavations. The absence of the image suggests that the fish-garbed man was not a common apotropaic image during the reign of Sargon. The image occurred frequently in the reign of Sargon's son Sennacherib (704—681 B. C.), as both clay figurines and monumental stone sculpture at Nineveh.<sup>22</sup> An unusual stone tank (pl. 3, 4) bearing Sennacherib's name and ornamented with images of the fish-clad figure was found at Assur in the East Wing added to the Assur Temple in the reign of Sennacherib.<sup>23</sup> The presence of this royal commission may be related to the appearance of the Assur fish-garbed figurines in a house which has been associated with the temple's scribal school.<sup>24</sup> Given

<sup>15</sup> For example *Morgan* 772 and 773. See *E. Porada*, *Corpus of Ancient Near Eastern Seals in North American Collections*, Vol. I. The Collection of the Pierpont Morgan Library, Washington 1948, pl. CXVII.

<sup>16</sup> It frequently functioned as a door guardian in the palace at Nineveh. See *A. Paterson*, *Palace of Sennacherib*, The Hague 1915, pp. 8, 10 and 13. For illustrations of the Nineveh sculpture see *T. S. Kawami*, *A Possible Source for the Sculpture of the Audience Hall, Pasargadae*, in: *Iran* 10, London 1972, Shorter Notices pl. III.

<sup>17</sup> *D. Oates*, *Fort Shalmanesar — An Interim Report*, in: *Iraq* 21, London 1959, p. 112; and *M. E. L. Mallowan*, *Nimrud and Its Remains II*, pp. 423f. Field numbers: ND 7892—7895, ND 7902 and ND 7903.

<sup>18</sup> *L. Woolley*, *Excavations at Ur, 1924—25*, in: *Antiquaries Journal* 5, London 1925, p. 375; *Excavations at Ur*, London 1954, pp. 206—15; and *C. J. Gadd*, *History and Monuments of Ur*, New York 1929, pp. 220—23.

<sup>19</sup> *L. Woolley*, *Babylonian Prophylactic Figures*, in: *Journal of the Royal Asiatic Society*, London 1926, p. 693.

<sup>20</sup> *E. van Buren*, *Foundation Figurines*, p. 58.

<sup>21</sup> Mallowan, *Iraq* 16, 1954, p. 90.

<sup>22</sup> See notes 10 and 15, as well as *A. H. Layard*, *Nineveh and Babylon*, London 1953, pp. 343—44, 442, and 460.

<sup>23</sup> *Andrae*, *Assur*, Taf. 21; and *W. Andrae* and *A. Haller*, *Die Heiligtümer des Gottes Assur und der Sin-Samaš Tempel in Assur*, in: *WVDOG* 67, Berlin 1955, S. 72 f and Taf. 63 b.

<sup>24</sup> *Meier*, *AfO* 12, S. 246; and *Ernst F. Weidner*, *Neue Bruckstücke des Berichtes über Sargons achten Feldzug*, in: *AfO* 12, S. 147f.

the parallels in time, place, and motif, it seems probable that the Assur figurines were produced and deposited in the reign of Sennacherib.

If one can date the Assur fish-clad figurines in the time of Sennacherib, then the same date should apply to the other figures found in the same room. These, however, are clay plaques rather than figurines, and were not found in the same capsules as the fish-clad men. It is possible that apotropaic images of various dates were deposited at the same time, or over an extended period in one place.<sup>25</sup> There is no assurance that all the figurines and plaques from the Exorcist's House are of the same date. It is reasonable, however, to consider all objects from the house to be approximately of the same date, the late Eighth and Seventh Centuries B.C.

A few fish-clad figurines (pl. 3, 2) were found in a domestic area at Assur unconnected with the Exorcist's House.<sup>26</sup> They are extremely well-preserved. The figurines in this group wear the same short skirt and long, full fish-robe seen in the figurines from the Exorcist's House. The similarity in dress suggests that this additional group was produced at the same time as the group from the Exorcist's House, the late Eighth and Seventh Centuries B.C. Stylistically some differences exist between the two groups. The figures of the second group are thinner in proportion and more carefully modeled than those from the Exorcist's House. The slight stylistic difference may have chronological significance, but may also merely indicate a very skilled craftsman. Style and iconography, then, point to a date approximately contemporary with the figurines from the Exorcist's House.

Often discussed in connection with the fish garbed figurines such as those from Assur are a series of terra cotta plaques bearing the same image (pl. 3, 3). The plaques are spread throughout museums and collections in Europe, North America, and Iraq.<sup>27</sup> Unfortunately all were acquired through purchase, donation, or confiscation, and as a result have no known provenance.<sup>28</sup>

On these plaques the bearded figure, shown in profile, invariably faces left. The eyes, eyebrows, nose and details of the beard are carefully rendered. The fish-head miter, shown with gills and a small fin, covers the top and back of the head. The fish-robe, complete with dorsal fin, falls down the back and appears to wrap around the front of the figure terminating in a fish-tail at the ankles. The arms are held in front of the body, the left hand extended downward carrying a round-bottomed situla or basket, and the right raised before the face holding what appear to be stalks of vegetation. A stab- or slash-mark in the clay is visible above the hand next to the vegetation on all examples. This mark corresponds to the similar mark noted on the Assur figurines, and may have the same significance.<sup>29</sup> The fishgarbed man wears the long, full fish-robe common since the late Eighth Century B.C. The absence of the accompanying short kilt may be merely a simplification of the image by the artisan. The stalks of vegetation, unparalleled in the clay figurines, are represented on cylinder seals of the late Eighth and Seventh Centuries B.C.<sup>30</sup> The fish-garbed figures on Sennacherib's stone tank carry similar stalks. The iconography, the dress and equipment shown on the plaques suggests a date approximately contemporary with the Assur figurines, that is the late Eighth and Seventh Centuries B.C.

<sup>25</sup> In a room at Fort Shalmanesar at Nimrud late Ninth Century winged *apkalle* figures were redeposited sometime after the reign of Essarhaddon, probably during the repair of the fort after the sack of 614 B. C. See *Mallowan*, Nimrud II, pp. 234f. At Ur plano-convex bricks were reused in the mid-Seventh Century B. C. to form boxes for apotropaic figurines. See *Woolley*, A. J. 5, 1925, p. 378.

<sup>26</sup> *Anáras*, Assur, Taf. 8; and *Kleugel-Brandt*, FuB 10, 1968, S. 27 and Taf. 6, 1. Accession numbers: VA Ass 3595—3596, and VA Ass 3728.

<sup>27</sup> London, British Museum 129096; New York, Metropolitan Museum of Art 51.72.4; Paris, Louvre AO11105 and AO 108 85; Copenhagen, National Museum 9841; Toronto, Royal Ontario Museum 931.44.65; Bagdad, Iraq Museum 3320, 3321, 3323, 3330, and 3406; and New Haven, Yale Babylonian Collection 10168.

<sup>28</sup> *E. D. van Buren*, Clay Figurines of Babylonia and Assyria, in: Yale Oriental Series, Researches 16, New Haven 1930, p. 204 describes a series of twenty clay reliefs from Khorsabad showing a man wearing a fish-skin over his back as being in the Vorderasiatische Abteilung, Staatliche Museen, Berlin. However no such reliefs are now in the museum's collections and Mrs. van Buren gave no indication of the source of her information.

<sup>29</sup> See note 6.

<sup>30</sup> *De Clerq* 343; see *M. J. Menant*, Catalogue de la Collection de Clerq I, Paris 1885, pl. XXXII, no 343; and *Moore* 87, see *Eisen*, Ancient Oriental and Other Seals with a Description of the Collection of Mrs. William H. Moore, Chicago 1940, pl. X and p. 52.

The style of the plaques differs, however, from that of the Assur figurines. The proportions of the figure are tall and slender, closer to the proportions of the Nimrud figurines. Yet these plaques have none of the extreme flatness of the Nimrud pieces. The figure is carefully modeled with a distinct concern for the three-dimensional rendering of the head, body, arms and legs. Details such as the fins are depicted in a linear manner. There is none of the heavy plasticity seen in the Assur examples. The balance between the outline of the figure with its extended arms and legs, the three-dimensional modeling of the body, and the subdued linear details reveals a sensitivity quite unusual in such an object. The plaques recall the sculptures of Khorsabad with their carefully spaced profile figures maintaining an almost classical balance between plasticity of form and linearity of details.<sup>31</sup>

Iconographically the terra cotta plaques seem to be no earlier than the late Eighth Century B. C. Stylistically they reflect the sculpture of Sargon, showing none of the squat proportions and heavy details which are characteristic of Sennacherib's sculpture. Lacking definite archeological evidence, a Sargonid date can merely be suggested for the widespread series.

Assur is a probable provenance for these plaques as Assur is the only known site where plaques as well as figurines were used as apotropaic devices in the Neo-Assyrian period. Furthermore Sargon resided for a time at Assur and was responsible for some building activity there.<sup>32</sup>

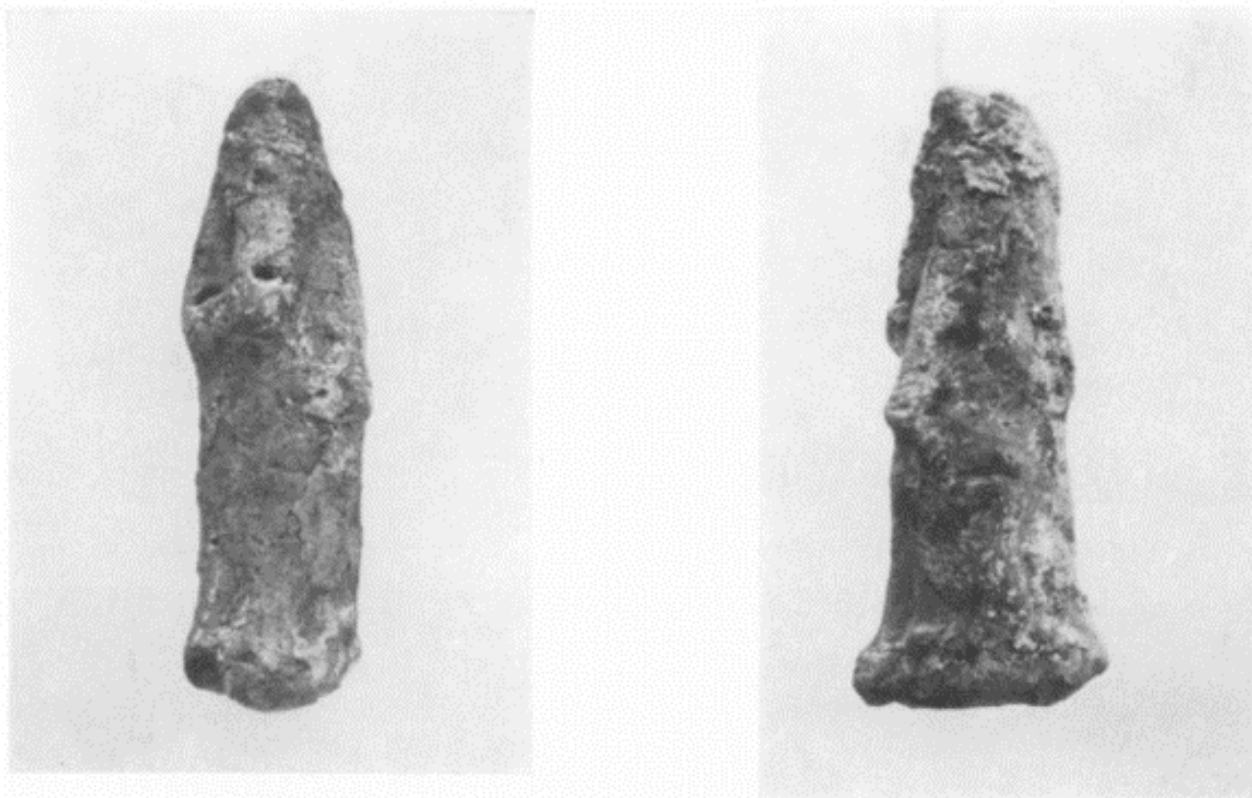
The fish-garbed figurines from the Exorcist's House at Assur are usually given a general Neo-Assyrian date. An examination of the dress of the image and a comparison with examples from other sites suggests a date in the late Eighth or Seventh Century B. C., a date reinforced by the collection of tablets also found in the house. The Assur figurines most resemble in style and iconography fish-garbed figurines from the Palace of Sennacherib at Nineveh. Although the Assur figurines could have been produced anytime during the Seventh Century, the presence in Assur of a Sennacherib commission bearing the image of the fish-clad man on a large scale makes a date in the reign of Sennacherib probable.

Lacking definite archaeological evidence, a late Eighth or Seventh Century date can be proposed for similar fish-clad figurines found in other domestic buildings at Assur. To the same general period, and specifically to the reign of Sargon, one may assign the scattered terra cotta plaques which also bear the image of the fish-garbed man.

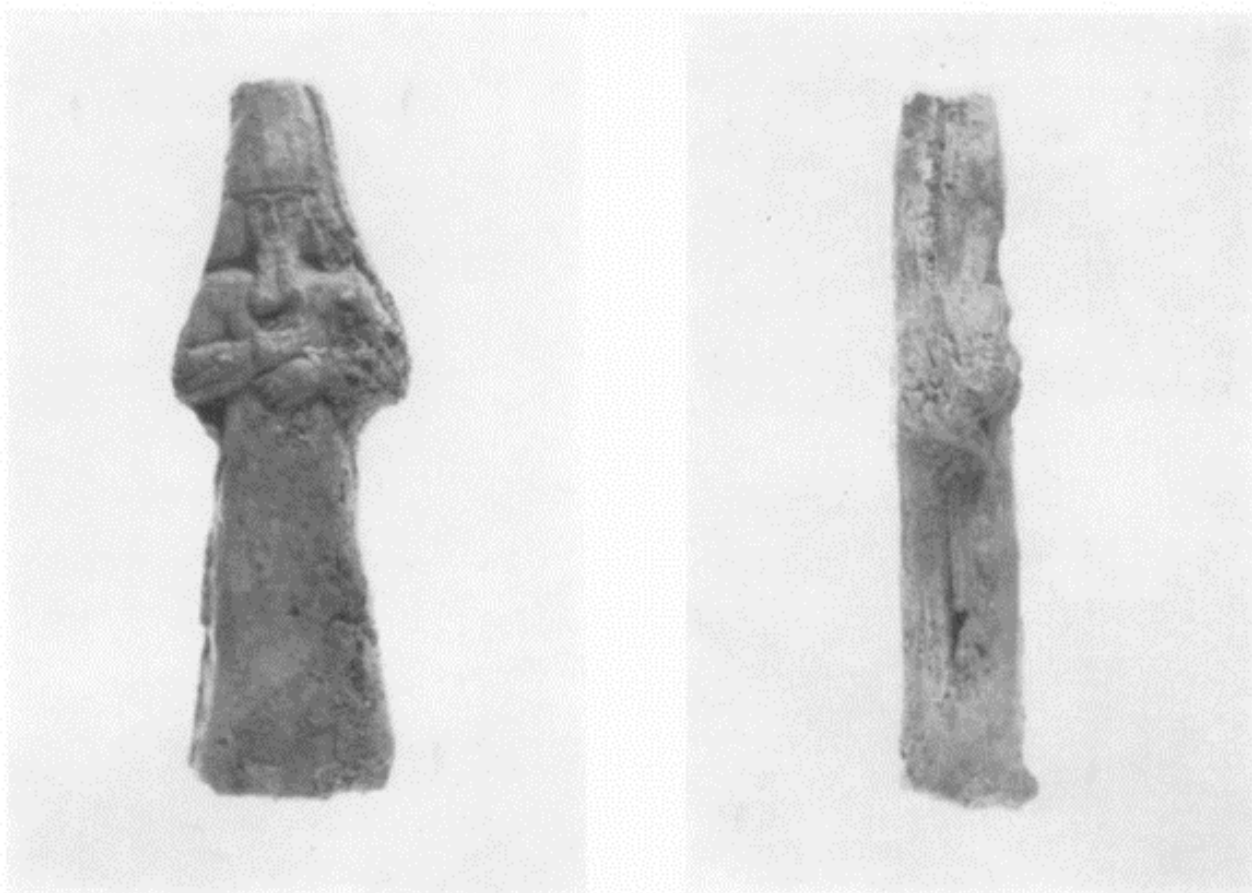
Photographs: Pl. 2, 1; 3, 2 and 4 Staatliche Museen zu Berlin, Pl. 2, 2 British School of Archaeology in Iraq. Pl. 3, 1 British Museum, London. Pl. 3, 3 Metropolitan Museum, New York

<sup>31</sup> *E. Strommenger, 5000 Years of the Art of Mesopotamia, New York 1964, pl. 221—227.*

<sup>32</sup> *A. T. Olmstead, History of Assyria, London 1923, p. 270.*



1. Clay figurine from Assur, Berlin VA 5476. — p. 9



2. Clay figurine from Nimrud, ND 4130. — p. 10



1. Clay figurine from Niniveh, London 91.837. — p. 10



2. Clay figurine from Assur, Berlin VA Ass 3727. — p. 12



3. Terra cotta plaque, New York 51.72.4. — p. 12



4. Basalt tank from Assur, Berlin. — p. 11



## Bastet

O que representava na mitologia do Egito Antigo, imagem, resumo, características principais, deusa gato de panteão egípcio.

Bastet: deusa gato da mitologia egípcia

### Introdução

Na mitologia egípcia antiga, Bastet era uma deusa que representava a fertilidade, as mulheres grávidas, a maternidade, a feminilidade e a alegria do lar. Era filha do deus Rá (deus Sol), embora em alguns hieróglifos apareça também como filha do deus Amon.

Características principais da deusa Bastet:

- Em pinturas e relevos, encontrados principalmente em templos e pirâmides, Bastet aparece representada com corpo de mulher e cabeça de gato. Estátuas de gato de cor preta também eram usadas para representar esta deusa.

- O templo de culto à deusa Bastet ficava na cidade do Antigo Egito de Bubástis (região do delta do rio Nilo). Os egípcios faziam, neste templo, festas anuais em homenagem à deusa gato. Nestas festas, além das oferendas, eram enterrados gatos mortos próximos ao templo e arredores da cidade.

- Os principais atributos associados à deusa Bastet no Egito Antigo eram: gato, cesta, faca e sistro (antigo instrumento musical, feito geralmente de bronze).

- Era considerada pelos egípcios como uma deusa de comportamento antagônico. Costumava ser benevolente, gentil e alegre. Porém, em algumas situações, foi retratada como sendo cheia de ira e fúria.

- Na mitologia grega, a deusa equivalente de Bastet era Ártemis, para os Romanos, Diana a deusa da caça.

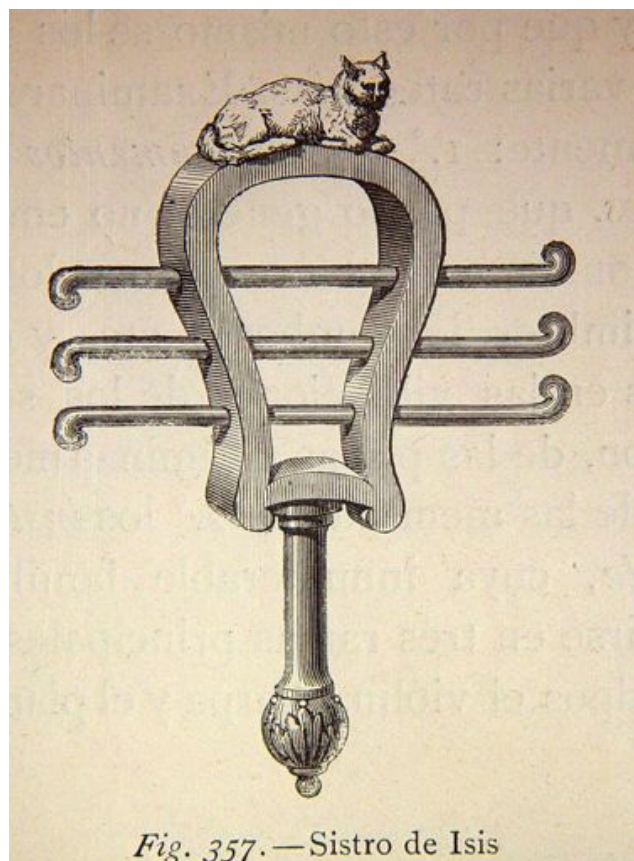


Fig. 357. — Sistro de Isis

## Hárpias e as paixões arrebatadoras

As Harpias, que significa arrebatadoras, eram criaturas representadas ora como formosas e sedutoras mulheres com longas unhas, ora como terríveis monstros com corpo de ave de rapina, rosto e seios de mulher. Elas raptavam os corpos dos mortos para usufruir de seu amor, por isso eram representadas nos túmulos como se estivessem à espera deste, sobretudo dos jovens para arrebatá-los. Eram cruéis e violentas, sendo relacionadas aos ventos destruidores, aos ciclones e às tormentas.

- Celeno, considerada a mais malvada de todas, era também chamada de Podarge. Seu nome em grego significa "a obscura".
- Aelo era quem comandava a tempestade e seu nome em grego significa "a borrasca".
- Ocípite era aquela que atacava e seu nome significa em grego "a rápida no vôo".

Por onde passavam, as harpias causavam a fome arrebatando a comida das mesas e espalhando um cheiro pestilento e ninguém conseguia retornar por onde elas tivessem passado. Difundiam a sujeira e doença; era inútil afugentá-las pois elas voltavam sempre. Hades, o deus do inferno, contava com a ajuda delas para levar-lhe os mortos. Zeus e Hera serviam-se delas para punir aqueles que os contrariassem.

Com a queda de Tróia, Afrodite aconselhou seu filho Eneias a deixar a cidade levando sua família, pois lhe estaria reservado o destino de fazer reviver a glória troiana em outras terras. No entanto, Hera ainda não havia esquecido das tramas de Afrodite que levou à destruição de Tróia. Quando Enéias e seus companheiros viajavam em busca de novas terras, ao pararem na Ilha das Harpias eles mataram alguns novilhos. As Harpias iniciaram um terrível ataque roubando-lhes as carne e os amaldiçoaram lançando-lhes terríveis profecias.

As harpias também foram enviadas por Zeus para punir o Rei Phineu. Ele havia recebido de Apolo o dom da profecia com a recomendação de que jamais deveria revelar os segredos dos deuses do Olimpo. No entanto Phineu ignorou a recomendação e como castigo Zeus tirou-lhe a visão e enviou as Harpias para perseguí-lo.

Quando Phineu e todos do seu reino estavam prestes a morrer de fome, os Argonautas chegaram e expulsaram as Harpias libertando-os do tormento que elas causavam. Como eram imortais, foram combatidas principalmente por Zetes e Calais, os filhos do vento. Diante de suas forças, fugiram e se refugiaram na Ilha de Creta prometendo não mais atormentar Phineu.

\*\*\*\*\*

XXVI Semana Cultural Marcello Grassmann

São Simão - São Paulo 2018

Projeto Educativo



Núcleo de Estudos Marcello Grassmann

Presidente: Zizi Baptista

Vice-presidente: Nina Kreis

Produtora Cultural: Paula Miranda

Curador: Denis Bruza Molino

Arte-educadora: Marili Serafini



PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE  
**SÃO SIMÃO**  
ADM. 2017 - 2020



Prefeito Municipal: Marcos Daniel Bonagamba

Diretora departamento de Educação: Ana Paula Pires Bonagamba

Coordenador de cultura: Eduardo Pretel

Assessora de Educação e Cultura: Adriana Pretel

Assessora Pedagógica: Gisele Aparecida Almeida

Elaboração e Redação: Marili Serafini

Apoio curatorial: Denis Bruza Molino

Educativo. São Paulo. 2018.

nº de páginas: 26



Núcleo de Estudos Marcello Grassmann  
Rua Líbero Badaró 377 Cj 1905 - 19º andar  
Centro, São Paulo- SP CEP 01009-906  
contato@nucleomarcellograssmann.com.br  
www.nucleomarcellograssmann.com.br