

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**REINTERPRETAÇÃO DE MITOS:**  
**As Divindades do Tribunal de Osíris**

Beatriz Sales Lopes

Trabalho de Projeto  
Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa

2021

## RESUMO

A presente investigação tem como objetivo explorar o tema da Reinterpretação e da Ilustração Histórica de cenas originadas da cultura de antigas civilizações, em particular, neste projeto, a célebre cena da Psicostasia originária da civilização do Antigo Egito.

A cena referida aborda o momento mitológico do pesar do coração do defunto e do seu respetivo julgamento no tribunal de Osíris, a fim de ser tomada a decisão se este é merecedor da vida eterna ou se a sua alma é pesada em pecados sendo consequentemente devorada, perecendo irreversivelmente a sua existência.

Descrito no Livro dos Mortos como o grande teste final de cada indivíduo, por trás desse episódio, hoje mitológico, está baseada uma enorme porção do desenvolvimento de uma imponente civilização que se regeu sob essa mesma ideologia por mais de 5000 anos, sendo um caso interessante de ser abordado no campo da teologia política.

Neste contexto, o presente projeto visa demonstrar a utilidade e a versatilidade que a arte ilustrativa revela possuir como ferramenta de tradução visual de uma cultura, auxiliando o observador numa mais profunda compreensão da civilização a que se propõe estudar.

Para alcançar este objetivo, o trabalho está organizado numa primeira parte em que é abordado e delimitado aquilo se pode entender por Reinterpretação e Ilustração Histórica; numa segunda parte, em que foi elaborada uma metodologia para uma correta abordagem e desenvolvimento de um trabalho de Reinterpretação e Ilustração Histórica, dividida primeiramente na razão da escolha da civilização a abordar e da mensagem a interpretar, seguida de uma investigação teórica à cultura geral dessa civilização, e concluída com uma abordagem aos meios adequados para a realização prática do projeto; finalmente, a terceira parte, que consiste na implementação prática da metodologia descrita nos capítulos anteriores.

Palavras-Chave:

Ilustração Histórica; Antigo Egito; Mitologia; Retrato; Modelação tridimensional

## ABSTRACT

This investigation's goal is to explore the Reinterpretation and Historical Illustration of scenes from ancient civilizations, particularly the famous scene of the Psychostasia, from the civilization of Ancient Egypt.

The aforementioned scene addresses the mythological moment of the weighing of the heart of the deceased and its respective judgment at Osiris's tribunal, in order to decide whether they're deserving of eternal life or, if guilty, having their soul consequently devoured and erased from existence.

Described in the Book of the Dead as the great final test of each individual, this now mythological episode was one of the supporting pillars the development of a more than 5000-year civilization, thus being an interesting topic to be studied in the field of political theology.

This project aims to demonstrate the utility and versatility that illustrative art can have as a tool for the visual context of a culture and to help the observer having a deeper understanding of the civilization in study.

To achieve this objective, this investigation is organized in three parts. On the first part, we take a look at what can be understood by Reinterpretation and Historic Illustration. On the second part, we devised a methodology for a correct approach and development of a Reinterpretation and Historical Illustration: choosing the civilization to address and the message to interpret, followed by a theoretical investigation of the civilization's culture, and finally, finding the adequate methods for the making of the project. On the third and final part, we do a practical implementation of the methodology previously described.

Keywords:

Historical Illustration; Ancient Egypt; Mythology; Portrait Drawing; 3D modeling

## **Agradecimentos**

Este trabalho não teria sido concretizado sem o apoio incansável de várias pessoas que me ajudaram e guiaram, não somente neste trabalho, mas também em todo o percurso de vida que o acompanhou, mostrando-se sempre presentes nos bons e maus momentos. A elas gostaria de agradecer com carinho.

Ao meu professor, orientador e amigo Henrique Costa pela sua permanente disponibilidade, paciência e sabedoria nas horas mais precisas.

Aos meus compinchas de mestrado, Ana Branco e Duarte Carvalho, pelo companheirismo, trocas de conselhos e conversas amigas.

Aos meus tutores e camaradas do eterno “grupo do 5º arco”, Hugo Passarinho, João Santos e Vasyl Pauk, que me auxiliaram não só neste mestrado como a crescer e a melhorar como artista e pessoa.

Ao meu namorado e melhor amigo João Nuno pelo carinho e companhia incondicional.

E por fim, aos meus pais António e Teresa e ao meu irmão André. Este trabalho e a minha carreira é graças a vocês.

# Índice

RESUMO.....	2
ABSTRACT .....	3
<b>Índice de Imagens</b> .....	7
<b>1. Introdução</b> .....	12
<b>2. Objetivo</b> .....	15
<b>3. Estado da Arte</b> .....	15
<b>4. Reinterpretação e Ilustração de base histórica</b> .....	19
4.1. Introdução à Ilustração Histórica .....	20
4.1.1. O Desenho como «tradução visual».....	20
4.1.2. Ilustrar cientificamente um conceito .....	21
4.1.3. As características da Ilustração Histórica.....	26
4.2. Os meios digitais da Ilustração Histórica .....	31
<b>5. Metodologia</b> .....	36
5.1. Escolha do tema e mensagem.....	36
5.2. Contextualização histórica .....	37
5.3. Realização prática .....	38
<b>6. O Projeto</b> .....	42
6.1. Análise da simbologia da cena.....	42
6.2. Contexto Histórico .....	45
6.2.1. O Antigo Egito – Reino dos Homens.....	45
6.2.1.1. Religião .....	47
6.2.1.2. As classes presentes na sala real.....	49

6.2.1.3.	A Arte do Antigo Egípto .....	53
6.2.1.4.	A roupa e a moda .....	58
6.2.2.	Tribunal de Osíris – Reino dos Deuses .....	67
6.3.	As Figuras .....	70
6.3.1.	Anúbis .....	70
6.3.2.	Ammut.....	73
6.3.3.	Hórus .....	76
6.3.4.	Ísis .....	80
6.3.5.	Néftis .....	84
6.3.6.	Osíris .....	86
6.3.7.	Thot .....	90
6.4.	A Sala .....	94
<b>7.</b>	<b>Considerações finais</b> .....	<b>102</b>
<b>8.</b>	<b>Bibliografia</b> .....	<b>105</b>
8.1.	Fontes impressas .....	105
8.2.	Fontes em linha .....	108

## Índice de Imagens

Fig. 1 - Burgkmair, Hans (1515). The Rhinoceros, [xilogravura] Albertina, Vienna. [Consult. 18 de janeiro de 2021]. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burgkmair.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burgkmair.png</a> .....	17
Fig. 2 - Dürer, Albrecht (1515). Rhinocerus, [xilogravura] National Gallery of Art, Washington. [Consult. 18 de janeiro de 2021]. <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/File:D%C3%BCrer_rhino_full.png">https://en.wikipedia.org/wiki/File:D%C3%BCrer_rhino_full.png</a>	17
Fig. 3 - VINCI, Leonardo (1452-1519). Fólio 3 in: I manoscritti di Leonardo da Vinci della Reale biblioteca di Windsor: Dell'anatomia, fogli A (1898). [Consult. 30 de janeiro de 2021] <a href="https://archive.org/details/imanoscrittidile00leon_0/page/88/mode/2up">https://archive.org/details/imanoscrittidile00leon_0/page/88/mode/2up</a> .....	23
Fig. 4 - HUNDT, Magnus (1501). Ilustração dos órgãos internos [xilogravura], em Antropologium de hominis dignitate, pág 119. [Consult. 30 de janeiro de 2021] <a href="https://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/hundt_home.html">https://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/hundt_home.html</a> .....	23
Fig. 5 - (1820) Île de Phile: Vue perspective intérieure coloriée, prise sous le portique du grand temple, Pl. 18. In: Description of Egypt. Second Edition. Antiquities, Volume One (Plates). [Consult. 2 de fevereiro de 2021] <a href="https://www.wdl.org/en/item/80/">https://www.wdl.org/en/item/80/</a> .....	25
Fig. 6 - FIGUEIREDO, César. (2017). Ritual funerário do Neolítico [Pintura Digital]. [Consult. 2 de janeiro de 2021]. <a href="https://www.cesarfigueiredo.com/ilust-cenas-historicas">https://www.cesarfigueiredo.com/ilust-cenas-historicas</a> .....	27
Fig. 7 - MACEDO, Sérgio (2012) Povos indígenas em quadrinhos, pág. 7, detalhe .....	29
Fig. 8 - FIGUEIREDO, César (2015) Reconstituição do pátio da Domus de Santiago [animação 3D], [Consult. 6 de fevereiro de 2021] <a href="https://www.cesarfigueiredo.com/3d-domus-santiago">https://www.cesarfigueiredo.com/3d-domus-santiago</a> .....	31
Fig. 9 - Autor desconhecido. Casa romana, Largo de Santiago, Braga [fotografia], [Consult. 6 de fevereiro de 2021] <a href="http://bragaromana.cm-braga.pt/2019/04/01/seminario-de-santiago%EF%BB%BF/">http://bragaromana.cm-braga.pt/2019/04/01/seminario-de-santiago%EF%BB%BF/</a> .....	31
Fig. 10 - Vista exterior do modelo tridimensional da Catedral Notre-Dame, do jogo Assassin's Creed Unity. [em linha] WEBSTER, Andrew (2019). Building a better Paris in Assassin's Creed Unity: Historical accuracy meets game design [Consult. 8 de fevereiro de 2021] <a href="https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris">https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris</a> .....	34
Fig. 11 - Estudos da composição da sala. Pintura digital, setembro de 2020. Originais da autora.	38
Fig. 12 - Estudos de retrato de Ísis. Grafite sobre papel, 20x18 cm cada, janeiro - fevereiro de 2020. Originais da autora .....	39
Fig. 13 - Processo da modelação do rosto de Osíris. Escultura digital. Original da autora. ....	40
Fig. 14 - Processo inicial das esculturas em pose simples. Escultura digital. Original da autora. ..	41

Fig. 15 - Estudos de capitéis egípcios. Grafite e lápis de cor, 20x10 cm, março de 2020. Original da autora.....	55
Fig. 16 - JONES, Owen (1856). Egyptian Nº 8, Plate XI, The Grammar of Ornament .....	60
Fig. 17 - HOUSTON, Mary G.; HORNBLOWER Florence S. (1920). Ancient Egyptian, Assyrian, and Persian costumes and decorations, pág. 29.....	60
Fig. 18 - Braun & Schneider (1861-1880) Court Official, Plate #2d THE HISTORY OF COSTUME, Munique.....	61
Fig. 19 - HOUSTON, Mary G.; HORNBLOWER Florence S. (1920). ANI, Um Escriba. [Em Linha] Ancient Egyptian, Assyrian, and Persian costumes and decorations, pág. 35 .....	61
Fig. 20 - HOUSTON, Mary G.; HORNBLOWER Florence S. (1920). Uma Rainha. [Em Linha] Ancient Egyptian, Assyrian, and Persian costumes and decorations, pág. 25. ....	62
Fig. 21 - HOUSTON, Mary G.; HORNBLOWER Florence S. (1920). Detalhes de Decorações [Em Linha] Ancient Egyptian, Assyrian, and Persian costumes and decorations, pág. 13. ....	62
Fig. 22 - Braun & Schneider - (c.1861-1880) Noblewoman, Egyptian Queen, Noblewoman, Plate #2c THE HISTORY OF COSTUME, Munique. [Em Linha] URL [Consult. a 1 de março de 2021]. <a href="https://www.siu.edu/COSTUMES/COSTUME1_INDEX.HTML">https://www.siu.edu/COSTUMES/COSTUME1_INDEX.HTML</a> .....	62
Fig. 23 - Mecha de Hórus. Grafite sobre papel, 19x15 cm, janeiro de 2020. Original da autora...	63
Fig. 24 - A barba postiça do faraó. Grafite sobre papel, 23x20 cm, janeiro de 2020. Original da autora.....	67
Fig. 25 - O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres.....	67
Fig. 26 - Detalhe de Anúbis em O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres.....	70
Fig. 27 - Detalhe do estudo da vestimenta de Anúbis. Desenho digital, março de 2020. Original da autora.....	71
Fig. 28 - Retrato de Anúbis. Grafite sobre papel, 18x15 cm, fevereiro de 2020. Original da autora.....	71
Fig. 29 - Escultura final de Anúbis. Escultura digital, março de 2021. Original da autora.....	72
Fig. 30 - Detalhe de Ammut em O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres.....	73
Fig. 31 - Estudos das partes de Ammut, respetivamente crocodilo (à esquerda) e leão (à direita). Desenho Digital, janeiro de 2020. Original da autora.....	74

Fig. 32 - Escultura digital da anatomia de Ammut, baseado no estudo de Alves, vista de perfil. Original da autora. ....	74
Fig. 33 - ALVES, Mariana (2012). Representação dos músculos de Ammut. [Em linha] URL <a href="http://hdl.handle.net/10451/9395">http://hdl.handle.net/10451/9395</a> .....	74
Fig. 34 - Desenho final de Ammut. Desenho digital, outubro de 2020. Original da autora. ....	75
Fig. 35 - Escultura final de Ammut. Escultura digital, março de 2021. Original da autora.....	75
Fig. 36 - Detalhe de Hórus em O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres.....	76
Fig. 37 - Ísis a amamentar Hórus (1070–343 a.C.) [bronze] The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque .....	76
Fig. 38 - Estudo de retrato de Hórus. Grafite sobre papel, 20x18 cm, março de 2020. Original da autora.....	77
Fig. 39 - Pose de Ísis e Hórus no trono. Escultura digital. Original da autora.....	78
Fig. 40 - Teste da expressão de Hórus. Escultura digital. Original da autora. ....	78
Fig. 41 - Detalhe do estudo da vestimenta de Hórus. Desenho digital, março de 2020. Original da autora.....	79
Fig. 42 - Escultura final de Hórus e Ísis. Escultura digital, março de 2021. Original da autora. ....	79
Fig. 43 - MALER, Ägyptischer (1360 a.C.). A deusa Ísis [pintura mural]. Karnak. [Em linha] URL [Consult. a 24 de março de 2021]. <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/File:%C3%84gyptischer_Maler_um_1360_v._Chr._001.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/File:%C3%84gyptischer_Maler_um_1360_v._Chr._001.jpg</a> .....	80
Fig. 44 - Estudo de pose de Ísis e Hórus. Grafite sobre papel, 15x7 cm, março de 2020. Original da autora.....	81
Fig. 45 - Pose de Ísis e Hórus no trono. Escultura digital. Original da autora.....	81
Fig. 46 - Expressão neutra de Ísis. Escultura digital. Original da autora.....	82
Fig. 47 - Estudos de retrato e da expressão de Ísis. Grafite sobre papel, 19x18 cm cada, fevereiro – março de 2020. Originais da autora.....	82
Fig. 48 - Escultura final de Ísis e Hórus. Escultura digital, março de 2021. Original da autora. ....	83
Fig. 49 - Detalhe do estudo da vestimenta de Ísis. Desenho digital, março de 2020. Original da autora.....	83
Fig. 50 - Detalhe de Néftis (em primeiro plano) em O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres. ....	84

Fig. 51 - Retrato de Néftis. Grafite sobre papel, 18x18 cm, março de 2020. Original da autora. ..	85
Fig. 52 - Detalhe do estudo da vestimenta de Néftis. Desenho digital, março de 2020. Original da autora.....	85
Fig. 53 - Escultura final de Néftis. Escultura digital, abril de 2021. Original da autora. ....	86
Fig. 54 - Detalhe de Osíris (em primeiro plano) em O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres. ....	87
Fig. 55 - Retrato de Osíris. Grafite sobre papel, 20x16 cm, março de 2020. Original da autora....	88
Fig. 56 - Pose de Osíris no trono, escultura digital (à esq.) e estudo de pose de Osíris, grafite sobre papel, 15x10 cm, março de 2020. Originais da autora. ....	88
Fig. 57 - Expressão de Osíris. Escultura digital. Original da autora.....	88
Fig. 58 - Detalhe do estudo da vestimenta de Osíris. Desenho digital, março de 2020. Original da autora.....	89
Fig. 59 - Detalhe da escultura final de Osíris. Escultura digital, março de 2021. Original da autora. ....	89
Fig. 60 - Escultura final de Osíris. Escultura digita, abril de 2021. Original da autora.....	90
Fig. 61 - Detalhe de Thot em O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres.....	91
Fig. 62 - Detalhe do estudo da vestimenta de Thot. Desenho digital, abril de 2020. Original da autora.....	92
Fig. 63 - Retrato de Thot. Grafite sobre papel, 19x18 cm, abril de 2020. Original da autora. ....	92
Fig. 64 - Escultura final de Thot. Escultura digital, abril de 2021. Original da autora. ....	93
Fig. 65 - Teste de ângulo da camara no modelo 3d. Original da autora.....	94
Fig. 66 - Exemplo de composições da sala. Modelação digital. Original da autora.....	94
Fig. 67 - Vista frontal e lateral da sala. Desenho digital, julho de 2020. Original da autora. ....	95
Fig. 68 - Estudo do capitel das colunas da sala. Desenho digital, julho de 2020. Original da autora. ....	96
Fig. 69 - Estudo da composição da sala. Pintura digital, novembro de 2020. Original da autora..	96
Fig. 70 - Padrão das colunas da sala. Pintura digital, janeiro de 2021. Original da autora. ....	98
Fig. 71 - Estudo da mesa. Desenho digital, novembro de 2020. Original da autora. ....	99
Fig. 72 - Cadeira do trono real. Escultura digital, abril de 2021. Original da autora .....	99
Fig. 73 - Ilustração final do projeto, vista 2. Original da autora. Junho de 2021.....	100

Fig. 74 - Ilustração final do projeto. Original da autora. Junho de 2021. ....	100
Fig. 75 - Modelo tridimensional da sala. Original da autora. Junho de 2021.....	101
Fig. 76 - Ilustração final do projeto, vista 3. Original da autora. Junho de 2021.....	101

# 1. Introdução

O tema central presente na seguinte investigação foca-se na Reinterpretação e Ilustração Histórica de cenas concebidas pela cultura de civilizações históricas.

Como podemos definir uma cultura? O antropólogo Edward Tylor (1832-1917) foi o primeiro a usar este termo<sup>1</sup> para o definir como o conjunto de conhecimentos, costumes, tradições, crenças, manifestações artísticas e intelectuais, entre outros traços, estruturadas por um grupo, por um povo, ou por uma civilização, consolidadas e transmitidas à geração seguinte, referindo-se especificamente ao seu estado de desenvolvimento intelectual. Essas qualidades são frutos completamente dependentes da época, do local e das circunstâncias em que cada cultura foi concebida. Direta ou indiretamente, a Arte – materiais, técnicas, estilos, símbolos e cânones – resultante de cada um desses meios reflete os problemas, preocupações, medos, anseios e as ideias do homem na sua relação com o seu meio dentro de um determinado contexto histórico, social, religioso e económico. Enquanto produtos da História e da Cultura, quer a Arte quer o artista são reflexos de uma época e de uma sociedade concreta.

Atualmente, todos estes elementos presentes e consolidados em obras de arte tornam-nas em meios essenciais para compreender e reviver uma determinada época histórica. Fotografias de peças que chegaram conservadas aos nossos dias (como pinturas, peças de escultura, de arquitetura, arqueologia, etc.) estão expostas em livros, aulas, palestras como se de uma “viagem no tempo” se tratasse.

Sem ignorar a singularidade destas obras como demonstração verídica, outros meios são usados como um auxílio para referenciar o passado. Obras criadas no presente, mas focadas no passado – filmes e séries, jogos, peças de teatro de recriações históricas, imagens interativas, etc. – são cada vez mais utilizadas pela sua vertente interativa, mas também como um auxílio para a construção visual de cenários típicos do passado, suscitando interesse e empenho para aprender mais sobre essa cultura entre os alunos/audiência/público.

---

<sup>1</sup> Cf. TYLER, Edward (1871). *Primitive Culture*.

O presente projeto reinterpreta uma cena retirada de um excerto da cultura egípcia, seguindo os costumes e cultura dessa civilização ancestral sob uma visão corrente. O cenário retratado é a Psicostasia egípcia<sup>2</sup>, uma das cenas presente no *Livro dos Mortos*<sup>3</sup>. Nela podemos observar o defunto<sup>4</sup> que é conduzido à Sala do Tribunal no mundo subterrâneo onde o aguarda Osíris<sup>5</sup> e várias outras divindades egípcias. Aqui ele é julgado, com base nas suas ações em vida, para determinar se é digno de ser abençoado com a passagem para a vida eterna, ou se deve ser punido com uma morte perpétua.<sup>6</sup>

No projeto da autora<sup>7</sup>, esta cena é reinterpretada juntando os dois planos na mesma composição: o mundo do Homem – representado por um faraó humano no seu palácio, substituindo o Deus Osíris – e o mundo dos Deuses – as divindades presentes na cena da Psicostasia, que rodeiam o faraó, esperando a sua resposta final. A figura do faraó constituía um elemento central na sociedade e cosmovisão egípcias. Ele era o juiz final do mundo terreno, aquele que decide o destino dos homens baseado na sua idealização de valores, equiparando-se a Osíris e ao estatuto de um Deus “vivo”. A imagem alude assim à simbologia do poder e controlo proporcionado pela mitologia<sup>8</sup> egípcia ao seu criador – o Homem.

Mantendo uma certa ligação com a Ilustração Histórica no projeto – com a procura de elementos visuais canonicamente fiéis à cultura e época deste povo como finalidade de enriquecer historicamente o cenário – e acrescido de uma direção mais mitológica, o resultado é um jogo entre ciência e mito. Volta-se assim à razão da escolha desta cultura por parte da autora, onde esse jogo é tão evidente. Quer tenham desaparecido ou sobrevivido as

---

<sup>2</sup> Mais especificamente, a de *Hunefer* – Ver Fig. 25

<sup>3</sup> Coleção de textos mortuários do Antigo Egito colocados em templos funerários, contendo feitiços e fórmulas mágicas que ajudariam o defunto a alcançar e a assegurar uma vida eterna pós-morte.

Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, p. 26

<sup>4</sup> A atitude do povo do Antigo Egito perante a morte era influenciada pela sua crença na imortalidade. Estes encaravam a morte como uma interrupção temporária, ao invés do cessar da vida.

Cf. RUDDELL, Nancy (2020) *Mysteries of Egypt*. [Consult. a 1 de dezembro de 2020]

<sup>5</sup> Deus egípcio responsável pelo reino do mundo subterrâneo e Juiz no julgamento dos mortos.

Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, p. 178

<sup>6</sup> Cf. HILL, Jenny (2018). *The Judgement of the Dead*. [Consult. a 1 de dezembro de 2020]

<sup>7</sup> Ver Fig. 74.

<sup>8</sup> A palavra «mitologia» é usada neste contexto ao invés da palavra «religião» por se estar a referir à de uma cultura à qual os seus rituais, práticas e teologia política foram maioritariamente extintos juntamente com a sua civilização histórica praticante.

religiões foram um propósito e um guia para a maioria das produções literárias, artísticas, arquitetônicas e até políticas de várias civilizações.<sup>9</sup> O povo do Antigo Egito é fascinante nesse aspeto. Todos os incríveis avanços culturais e tecnológicos alcançados não só foram conseguidos, mas principalmente incentivados em prol da sua religião. Faculdades como a Matemática, Astronomia, Ciência e Arte nasceram sempre interligadas e justificadas com essa visão do cosmos, enquadrada numa cultura milenar extremamente avançada para a sua época. Conhecimentos que continuam a ser abordados e estudados mais de 5000 anos depois, mesmo nas culturas atuais geralmente mais cétricas a estes fatores. De tal modo que, despido dos elementos visuais canônicos que nos remontam a este período histórico, podemos compará-lo ao Presente e questionar – o que, nos aspetos referidos, realmente mudou na sociedade até aos dias de hoje?

---

<sup>9</sup> Cf. ISMAIK, Hasan (2020). Religion and Technology: Which One Separates and Which One Unites? [Consult. 2 de dezembro de 2020].

## **2. Objetivo**

O objetivo da presente dissertação é sintetizar investigações e trabalhos, atualmente dispersos por diversas áreas de conhecimento em Portugal, sobre o tópico Reinterpretação e Ilustração Histórica para uma melhor compreensão do mesmo e, simultaneamente, elaborar um projeto exemplo demonstrando uma metodologia possível de ser seguida e aprimorada no futuro. Acredita-se ser relevante referenciar esta área a nível académico pela sua pertinência como ferramenta de apoio de estudo e objeto de arte.

## **3. Estado da Arte**

Atualmente, o tema da reinterpretação histórica e artística encontra-se disperso por diferentes áreas: cinematografia, videojogos, ilustrações, entre outros. Para o presente trabalho achou-se necessário abordá-las sucintamente com a finalidade de se criar um quadro para tentar identificar o que é, ou não, pertencente ao tema. Assim, faz sentido haver, à parte, uma análise do Estado da Arte relativo ao mesmo. No presente capítulo serão, pois, listadas as obras e respetivos autores que foram gradativamente, com ou sem intenção, originando, moldando e estabelecendo um paralelo com aquilo que se apresenta nesta dissertação.

Visto não ser um tema até aqui tratado, pelo menos de forma objetiva, as fontes investigadas foram selecionadas segundo um critério que procurou objetivos e metodologias comuns ao projeto da autora. As características necessárias nesses trabalhos foram as seguintes: reinterpretações artísticas e metodologias de ilustração representativa – portanto trabalhos cujo objetivo é a reinterpretação de um determinado tema (histórico, natural) e que cumprissem uma metodologia com a finalidade de representar de forma científica o objeto a ser ilustrado.

Um dos primeiros trabalhos analisados foi o de Alves (2012)<sup>10</sup>, relevante pela reinterpretação artística de bestiários com base na iconografia ficcional e que serve de guia a muitos investigadores interessados no tema. No seu trabalho, Alves realizou um estudo aprofundado da reconstituição e reinterpretação da anatomia de várias criaturas mitológicas, criando-as de acordo com uma seleção de referências – dimensões, comportamentos, hábitos alimentares, habitats – tornando-as, teoricamente, possíveis de existir. O seu trabalho foca-se assim na junção da arte da reinterpretação de monstros e criaturas mitológicas com a anatomia do lado da ciência. Segundo Alves, “a tentativa de junção destes dois temas tem vindo a ser cada vez mais abordada, num esforço de tornar o mito, ou as criaturas mitológicas neste caso, o mais reais possível.”<sup>11</sup> Um notável exemplo de uma reinterpretação artística é o célebre *Rinoceronte de Dürer*. “Influenciado pela notícia da chegada do animal a Lisboa e dispondo de um apontamento iconográfico com uma breve nota descritiva, que um correspondente português lhe fez chegar por carta, Dürer executou uma xilogravura, a partir do desenho inicial, que resultou numa espécie de representação canónica do rinoceronte indiano.”<sup>12</sup> Até hoje a xilogravura do rinoceronte é um ícone de reinterpretação ou ilustração científica, não pela verdade exata, que pouco possui<sup>13</sup>, mas pela sua habilidade de interpretação que consegue ser bastante persuasiva. Segundo Marques (2014), mais até do que o registo de Hans Burgkmair, executado na mesma data, com mais realismo e menos exuberância.<sup>14</sup>

---

<sup>10</sup> ALVES, Mariana (2012). *Anatomia do Mito*

<sup>11</sup> Idem, pág. 1

<sup>12</sup> MARQUES, António (2014). *Ganda, um rinoceronte em rede*, pág. 2

<sup>13</sup> Dürer caracterizou o animal com elementos que não existem num rinoceronte verdadeiro: revestiu-o com placas de armadura, ostentando um pequeno corno no dorso e os membros cobertos de escama. Cf. Idem pág. 2.

<sup>14</sup> Cf. MARQUES, António (2014). *Ganda, um rinoceronte em rede*, pág. 2

Seguindo a mesma ideia de reinterpretação mitológica, outro trabalho relevante de ser analisado é o de Santos (2018)<sup>15</sup> sobre a criação de um bestiário relativo às criaturas descritas

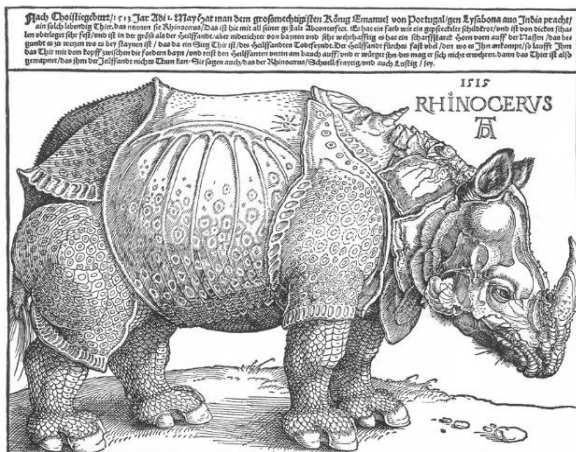


Fig. 2 - Dürer, Albrecht (1515). Rhinoceros, [xilogravura] National Gallery of Art, Washington. [Consult. 18 de janeiro de 2021].  
[https://en.wikipedia.org/wiki/File:D%C3%BCrer\\_rhino\\_full.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:D%C3%BCrer_rhino_full.png)

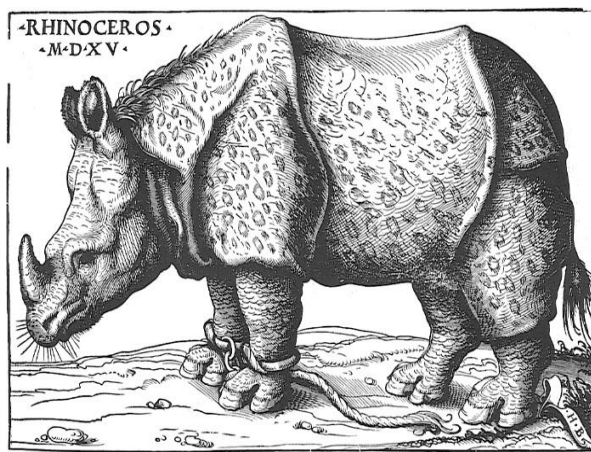


Fig. 1 - Burgkmair, Hans (1515). The Rhinoceros, [xilogravura] Albertina, Vienna. [Consult. 18 de janeiro de 2021].  
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burgkmair.png>

em “*Baudolino*” de Umberto Eco. Segundo Santos, as criaturas em questão comportam dois tipos de problemas: a divergência das suas caracterizações por parte de diversos autores; e a falta de informação acerca do aspeto das mesmas. Procurou assim com o seu trabalho preencher esse vazio,<sup>16</sup> baseando-se numa informação investigativa e retirada de animais funcionais. Para além da sua obra de reinterpretação, a análise deste trabalho também foi importante ao nível da metodologia usada para a criação do bestiário, que vai de encontro à pretendida nesta dissertação. Santos tirou partido do exponencial da modelação tridimensional como ferramenta de arte, demonstrando as suas utilidades em desenvolvimento espacial, conseguindo mostrar “de forma adequada todo o tipo de informação que a criatura pode conter.”<sup>17</sup>

Incluído neste registo metodológico, existe também o trabalho de Voloshchuk (2017)<sup>18</sup> que desenvolveu uma investigação no processo de desenho tirando partido das novas tecnologias

<sup>15</sup> SANTOS, João (2018). *AS CRIATURAS EM BAUDOLINO DE UMBERTO ECO: criação de um bestiário tridimensional*

<sup>16</sup> Cf. Idem, pág. 11.

<sup>17</sup> Cf. SANTOS, João (2018). *AS CRIATURAS EM BAUDOLINO DE UMBERTO ECO: criação de um bestiário tridimensional*, pág. 11

<sup>18</sup> VOLOSHCHUK, Nazariy (2017). *As novas tendências de concept art: a concepção tridimensional*

como meio de elaboração e desenvolvimento gráfico de conceitos, desbloqueando uma “expansão dos horizontes artísticos”<sup>19</sup>. Ao mesmo tempo que apresenta um exemplo prático criado pelo autor, Voloshchuk demonstra no seu trabalho a relevância do Desenho acompanhado da divergência autoral relativa às novas tendências de conceptualização tridimensional, apresentando uma metodologia adequada para a criação dos mesmos, e explorando dois métodos de modelação para casos de objetos orgânicos e não orgânicos. A natureza desta metodologia pode ser também encontrada no trabalho de Costa (2014)<sup>20</sup> no qual, a partir da criação de um modelo tridimensional do corpo humano, foram exploradas técnicas e levantadas informações relevantes para o desenvolvimento da modelação tridimensional como ferramenta artística. Demonstra a vantagem da sua metodologia, elaborando inicialmente os modelos tridimensionais de forma propositadamente simplificada, despindo o objeto do excesso de detalhes que atrapalham a leitura e a compreensão do mesmo, tornando-o visualmente cuidado, “e os eventuais pormenores que fossem necessários ressaltar, poderiam ser obtidos através de texturas em mapa<sup>21</sup> e não a partir de modelação”.<sup>22</sup> Na sua investigação Costa demonstra também a utilidade que os recursos interativos, como a modelação tridimensional, podem ter na demonstração e aprendizagem dos temas ilustrados, no caso de Costa, o da Anatomia. “Não se deve ignorar assim a vantagem que a interatividade pode desempenhar no ensino em geral (...)”<sup>23</sup>, “existem várias unidades curriculares que podem beneficiar do recurso ao modelo tridimensional”<sup>24</sup> podendo ser usado como um apoio ao professor para focar e captar a atenção dos alunos.

---

<sup>19</sup> VOLOSHCHUK, Nazariy (2017). *As novas tendências de concept art: a concepção tridimensional*, pág. 22.

<sup>20</sup> COSTA, Henrique (2014). *Projeto original de modelo tridimensional para Anatomia Artística: constituição osteológica e miológica do corpo humano*

<sup>21</sup> “Textura em mapa ou mapeamento de uma forma tridimensional é o meio pelo qual uma imagem em mapa de bits se projecta sobre um modelo tridimensional.” In Idem, pág. 37

<sup>22</sup> Ibidem, pág. 37.

<sup>23</sup> Ibidem, pág. 34.

<sup>24</sup> COSTA, Henrique (2014). *Projeto original de modelo tridimensional para Anatomia Artística: constituição osteológica e miológica do corpo humano*, pág. 34

Também foi relevante a análise de outros trabalhos como o de Germano (2018)<sup>25</sup> que realizou uma investigação a nível da reinterpretação de personagens (no caso do seu projeto, os presentes na obra de “Oteló”) tendo sido importante para esta dissertação o seu estudo de frenologia no Desenho de Retrato.

Termina-se este capítulo com a referência ao ilustrador arqueológico, Figueiredo<sup>26</sup>, que se considera, nesta dissertação, um dos profissionais atualmente mais relevantes ao nível da reconstituição histórico-arqueológica em Portugal. A análise do seu trabalho, embora de fins mais objetivos e práticos, demonstrou-se importante para esta investigação pelo seu entendimento metodológico que junta a componente investigativa e a capacidade artística. Figueiredo contribuiu com vários projetos para serviços de arqueologia e património, recorrendo aos campos da ilustração tradicional, modelação tridimensional, fotogrametria e impressão 3D, técnicas utilizadas para a elaboração do presente projeto.

## 4. Reinterpretação e Ilustração de base histórica

“Aqueles que não se lembram do passado estão condenados a repeti-lo.”<sup>27</sup> Pelas palavras de George Santayana<sup>28</sup> introduz-se este capítulo com a importância da história na humanidade para uma melhor compreensão do presente trabalho. A História é o marco da identidade de uma sociedade, e recriá-la ajuda-nos a recordar os resultados do nosso percurso ao longo dos anos e a escolher em que direção dar o próximo passo.

Reinterpretação histórica pode ser compreendida como um conjunto de áreas com a finalidade comum de recriar esses acontecimentos históricos de forma a apresentar uma

---

<sup>25</sup> GERMANO, Magda (2018). *Reinterpretação de personagens a partir do desenho bidimensional e tridimensional*

<sup>26</sup> Figueiredo, César. Licenciado em Arte e comunicação, e Mestre em Ilustração, dedica-se profissionalmente à ilustração arqueológica como meio de comunicação gráfica para exposições e publicações científicas ou de divulgação. É membro da *Asociación Nacional de Dibujantes e Ilustradores de Arqueología*.

<sup>27</sup> “*Those who cannot remember the past are condemned to repeat it.*” SANTAYANA, George (1905). *The Life of Reason: Introduction and Reason in Common Sense*, pág. 172. Tradução livre da autora. [Consult. 2 de dezembro de 2020].

<sup>28</sup> SANTAYANA, George (n.1863- 1952) Filósofo, poeta e humanista que fez contribuições importantes para a estética, filosofia especulativa e crítica literária.

mensagem e novas perspectivas de uma realidade passada para o Homem moderno. Esta pode ser feita através de vários meios e especializações. Para uma melhor compreensão do trabalho, no presente capítulo a autora irá brevemente abordar algumas dessas áreas, descrevendo o atual estado geral da “reinterpretação histórica” incluindo alguns dos seus autores e a sua relação e importância para o presente projeto.

## 4.1. Introdução à Ilustração Histórica

### 4.1.1. O Desenho como «tradução visual»

“Desenhar resulta de um impulso natural e de uma necessidade interior.”<sup>29</sup> Desde sempre o Homem teve presente a prática do Desenho, não apenas como uma forma de captura gráfica, mas, no seu âmago, como forma de pensamento e de produção de conhecimento.<sup>30</sup>

A origem da sua palavra vem do latim «Designare», marcar, apontar, e «Signum», sinal, marca<sup>31</sup>. Assemelha-se ao processo da escrita enquanto produção de símbolos sobre um suporte, de forma a anotar a essência pretendida daquilo que o autor escolhe representar como mensagem. Mas distingue-se desta quanto à sua forma pura. A escrita está fechada num círculo organizado de regras com o objetivo de que a sua mensagem chegue da forma mais perceptível e clara ao recetor, enquanto que o Desenho é algo imediato e íntimo ao seu autor. Cada marca é produzida de forma espontânea e livre com um propósito unicamente direcionado à necessidade de quem as cria, sendo um processo clarificador do pensamento. Este permite levantar questões, refletir sobre elas e dar-lhes resposta, com a particularidade de que “mesmo enquanto meio, é também um fim em si próprio”<sup>32</sup>, uma forma de arte.

---

<sup>29</sup> REGO, Domingos (2012) *Saber desenhar uma flor*, pág. 109

<sup>30</sup> Cf. FIGUEIREDO, César (2012). *O Desenho e a Ilustração na Arqueologia: Descodificação de Desenho e Ilustração Arqueológica*, pág. 75 [Consult. 2 de janeiro de 2021].

<sup>31</sup> Cf. SANTAELLA, Lucia (2016). *Astúcias do design*, pág. 1. [Consult. 26 de julho de 2021].

<sup>32</sup> TAPADAS, Sandra (2006) *Desenho de História Natural: análise comparada de desenhos de animais produzidos nas viagens ao Brasil, de Frei Cristóvão de Lisboa (séc. XVII) e do Dr. Alexandre Rodrigues Ferreira (séc. XVIII)*, p. 24.

Hoje, o Desenho apresenta-se-nos sob múltiplas dimensões e com uma complexidade difícil de limitar ou de ser explicada num breve conceito. “(...) Não se esgota numa só definição, nem nas certezas que acompanham os modelos de representação exacta.”<sup>33</sup> Foi-se ramificando em áreas particulares originando especializações em que as suas naturezas correspondem às mesmas da prática do desenho – estão intimamente ligadas ao desenvolvimento do conceito de Ideia<sup>34</sup> (Marques 2006) – mas direccionadas para os seus propósitos particulares. A Ilustração é uma dessas especializações e o seu propósito é tornar ilustre<sup>35</sup> – portanto, descrever algo através de elementos artísticos, elucidar e embelezar uma mensagem, para que o recetor o possa compreender de uma forma mais clara.

#### 4.1.2. Ilustrar cientificamente um conceito

Foi referida no anterior capítulo a relação da Ilustração com o Desenho como meio de produção de pensamento, acrescida, a primeira, de uma vertente de propósito mais elucidativo para o seu observador. A ilustração é, desde o início da sua produção, carregada de sentido e do compromisso de transmitir as informações nela tratadas da forma mais clara.<sup>36</sup> A Ilustração Científica em particular destaca-se pela forte intenção da Ciência nas suas obras, tanto como base objetiva do seu discurso como na organização metodológica que necessita cumprir. Desta grande influência da Ciência na Ilustração Científica nasce um conflito: em que campo a podemos situar? É a Ciência a servir a Arte? Ou a Arte que se eleva sob um propósito inicialmente científico?

Lima (2007)<sup>37</sup> investigou as características que separam o desenho enquanto obra de arte, geralmente caracterizado pela ambiguidade da razão da sua existência; e o desenho como imagem de ciência, que exclui essa ambiguidade e lhe fornece um papel específico. “A

---

<sup>33</sup> MARQUES, António Pedro (2012), *Desenho - (in)definições e (in)certezas*, pág. 12

<sup>34</sup> Cf. MARQUES, Joaquim J. S. (2006), *As imagens do desenho: percepção espacial e representação*, p. 62 [Consult. 2 de janeiro de 2021]

<sup>35</sup> Significado da palavra «Ilustrar» em BARBOSA, Henrique, editor (1985). *Moderno Dicionário da Língua Portuguesa*, p. 1246.

<sup>36</sup> Cf. ZEFERINO, Isadora (2018). *Ilustração* [Consult. 22 de janeiro de 2021].

<sup>37</sup> LIMA, Luís (2007) *O Desenho Como Substituto do Objeto: Descrição científica nas imagens do desenho de materiais arqueológicos*.

utilidade e os valores estéticos parecem alterar o olhar sobre o desenho (...) mas mesmo o instrumento mais especificado pode ter um comportamento polivalente”.<sup>38</sup> O resultado da ilustração pode ser entendido como uma resposta a várias necessidades, quer de aproveitamento consciente ou espontâneo. De facto, toda as ilustrações científicas encontram-se fortemente vinculadas à sua utilidade, contudo seria errado considerar que esse argumento diminui nelas algum valor estético. Pelo contrário, essas ilustrações possuem grande valor nesse sentido. “Não será muito difícil encontrar autores onde surjam, a respeito de desenhos arqueológicos, associações de palavras tais como “elegante e preciso” ou “rigor, fidelidade, sensibilidade e beleza.””<sup>39</sup> Lima (2007) considera que o uso de estratégias estéticas e sedutoras na produção das ilustrações é um papel constrangido e que deve ser remetido “para outros campos”,<sup>40</sup> nomeadamente artísticos. Mas julga-se neste trabalho que pode ser usada, com vantagem, de forma complementar nos dois campos.

Embora pertencentes a uma época em que imagens da ciência e da arte pareciam indissociáveis<sup>41</sup>, os desenhos de Leonardo da Vinci são um excelente exemplo da presença e importância da arte na elaboração de estudos científicos. Tendo vivido num período onde a ilustração anatómica, quando existente, era elaborada sem preocupações de representação rigorosa, ou como Kickhöfel (2011) descreve na sua investigação, era rude<sup>42</sup> (como se observa na figura Fig. 4), os desenhos de Leonardo eram inovadores no sentido em que expressavam as formas e funcionalidades do corpo humano para um propósito investigativo, recorrendo às habilidades de representação como elo de impulso à Ciência (Fig. 3). Segundo

---

<sup>38</sup> LIMA, Luís (2007) *O Desenho Como Substituto do Objeto: Descrição científica nas imagens do desenho de materiais arqueológicos.*, pág. 181.

<sup>39</sup> Idem, pág. 179.

<sup>40</sup> Ibidem, pág. 180.

<sup>41</sup> Cf. LIMA, Luís (2007) *O Desenho Como Substituto do Objeto: Descrição científica nas imagens do desenho de materiais arqueológicos.*, pág. 180.

<sup>42</sup> KICKHÖFEL, Eduardo H. P. (2011) *A ciência visual de Leonardo da Vinci: notas para uma interpretação de seus estudos anatómicos.*, pág. 350.

Arasse (2006) Leonardo terá assim iniciado simultaneamente os "desenhos preparatórios" e a "ilustração científica."<sup>43</sup>

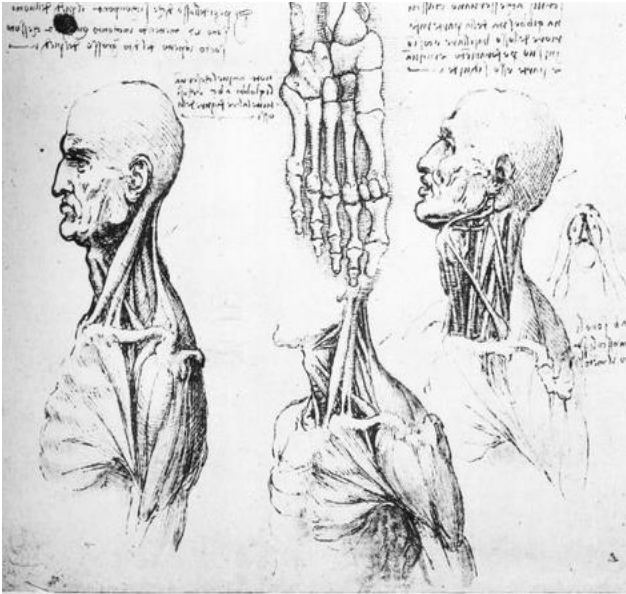


Fig. 3 - VINCI, Leonardo (1452-1519). Fólio 3 in: *I manoscritti di Leonardo da Vinci della Reale biblioteca di Windsor: Dell'anatomia, fogli A* (1898). [Consult. 30 de janeiro de 2021] [https://archive.org/details/imanoscrittidile00leon\\_0/page/88/mode/2up](https://archive.org/details/imanoscrittidile00leon_0/page/88/mode/2up)

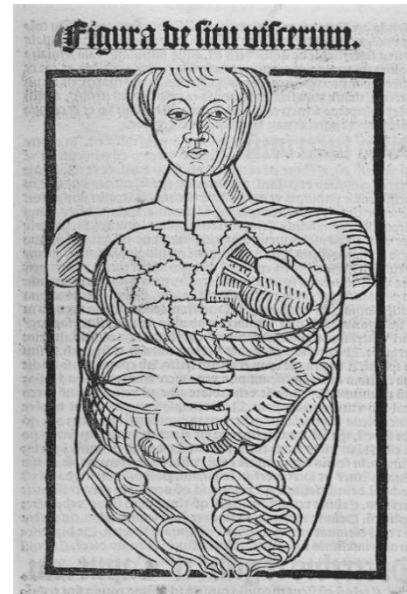


Fig. 4 - HUNDT, Magnus (1501). Ilustração dos órgãos internos [xilogravura], em *Antropologium de hominis dignitate*, pág 119. [Consult. 30 de janeiro de 2021] [https://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/hundt\\_home.html](https://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/hundt_home.html)

Os seus fólhos demonstram como o desenho era o seu principal meio de registo e exploração para apontar os conhecimentos adquiridos em leituras e dissecações. As informações que não fossem adequadas à ilustração eram realizadas em textos, expondo-se a sua particularidade em “dar formas sensíveis a matérias da tradição textual”<sup>44</sup>

*“Em suas mãos, a prática do desenho tornou-se uma extensão de seu pensamento criativo, não apenas expressando uma série de novas ideias em abundante profusão, mas também tornando-se, através de uma rápida confusão de alternativas esboçadas sobrepostas umas*

<sup>43</sup> ARASSE, Daniel (2006). *Arte e ciência: funções do desenho em Leonardo da Vinci*, pág. 56 [Consult. 30 de janeiro de 2021].

<sup>44</sup> KICKHÖFEL, Eduardo H. P. (2011). *A ciência visual de Leonardo da Vinci: notas para uma interpretação de seus estudos anatómicos*, pág. 344.

sobre outras, um modo de permitir que as configurações ao acaso ajudassem o processo inventivo.”<sup>45</sup>

Pode-se observar na Fig. 3 como Leonardo se distinguia de outros anatomistas ao elaborar os seus estudos, neste caso, através do uso de cortes, transparências e um certo exagero engenhoso das formas em prol da boa compreensão do observador. Não se preocupava com a representação exata da «anatomia natural», mas sim com a idealizada.

Não ignorando a ambiguidade existente na classificação da Ilustração Científica – como Arte ou Ciência – pode-se concluir que ambas são necessárias para uma adequada elaboração da mesma. Elementos como a verossimilhança e atenção ao detalhe, que permitem a correta identificação e melhor compreensão do que está retratado, estão presentes em muitas outras obras de desenho, pintura e gravura cuja beleza plástica tem merecido estudos<sup>46</sup>. Um relevante exemplo para esta investigação é a coleção de publicações de 1809, por ordem de Napoleão Bonaparte, “*Descrição do Egito*”<sup>47</sup>. Compilados num conjunto de 37 livros, a obra foi a primeira descrição abrangente do Antigo e Moderno<sup>48</sup> Egito, tendo sido considerada uma das melhores publicações científicas a nível da investigação de uma cultura durante esse período.<sup>49</sup> As suas descrições e notáveis ilustrações científicas e arqueológicas são utilizadas por muitos investigadores até hoje como uma fonte de informações e detalhes sobre o Egito, fazendo a presente dissertação parte deles.

---

<sup>45</sup> KEMP, M. (1996). *Leonardo da Vinci*, pág. 192.

<sup>46</sup> OLIVEIRA, R. L. de, & CONDURO, Roberto (2004). *Nas frestas entre a ciência e a arte: uma série de ilustrações de barbeiros do Instituto Oswaldo Cruz*, pág. 3.

<sup>47</sup> Commission des Sciences et des Arts (1809 – 1829). *Description de l'Égypte, ou Recueil des observations et des recherches qui ont été faites en Égypte pendant l'expédition de l'armée française*, Tradução livre da autora

<sup>48</sup> No contexto do séc. XIX.

<sup>49</sup> Cf. MACKENZIE, Julian (2016). *NAPOLÉON'S DESCRIPTION OF EGYPT* [Consult. 2 de fevereiro de 2021]

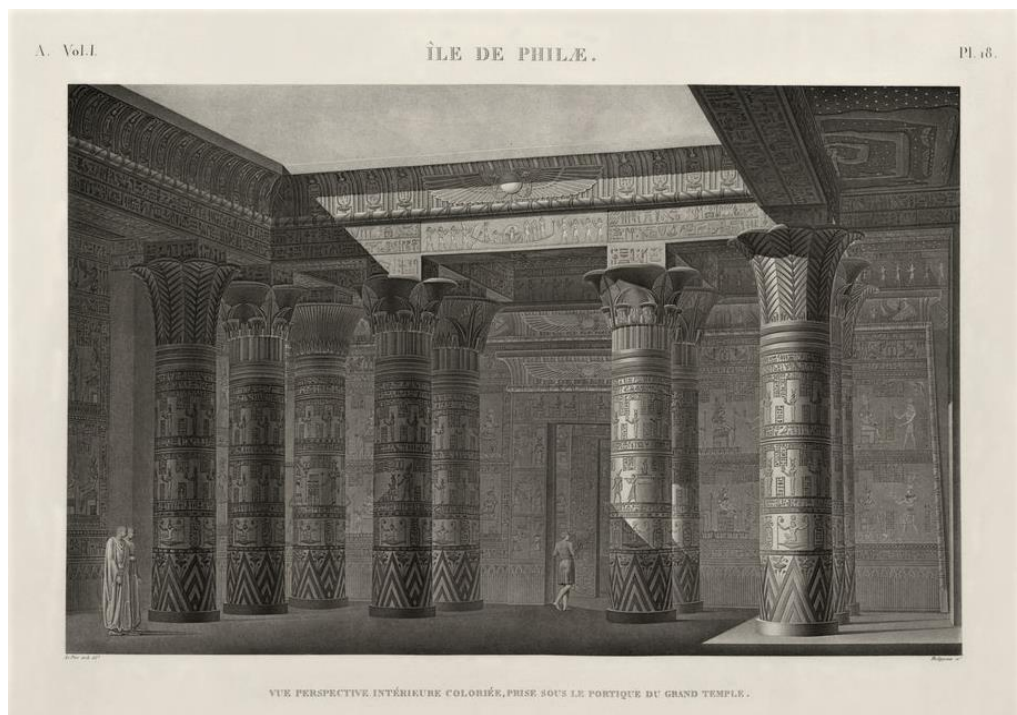


Fig. 5 - (1820) Île de Phile: Vue perspective intérieure coloriée, prise sous le portique du grand temple, Pl. 18. In: *Description of Egypt. Second Edition. Antiquities, Volume One (Plates)*. [Consult. 2 de fevereiro de 2021] <https://www.wdl.org/en/item/80/>

No final de agosto de 1798, no seguimento da invasão do Egito, Napoleão ordenou a fundação do *Institut d'Égypte* localizado no palácio Hassan-Kashif, Cairo. Esse instituto, baseado no original francês, *Institut de France*, albergava uma biblioteca, laboratórios e oficinas providenciando material e equipamento tanto para o seu exército como para o famoso *Commission des Sciences et Arts*, que incluía os cerca de 167 *savants*<sup>50</sup> que o acompanhavam<sup>51</sup>. Da colaboração de todos os investigadores e artistas do instituto nasceu a famosa obra, dividida em vinte e três volumes (na sua primeira edição): dez volumes que descrevem textualmente aspetos do Egito e treze contendo ilustrações extremamente detalhadas, sendo os últimos nomeados *planches*.

<sup>50</sup> “Sábio”, “erudito”. Palavra usada na França napoleônica para designar cientistas e estudiosos. Cf. Merriam-Webster (n.d.). *Savant* [Consult. 2 de fevereiro de 2021].

<sup>51</sup> Cf. Fondation Napoléon (n.d.). *THE 'INSTITUT D'ÉGYPTE' AND THE DESCRIPTION DE L'ÉGYPTE* [Consult. 2 de fevereiro de 2021].

Os *planches* são grandes volumes que ilustram o estado “atual” do Egito na época de Napoleão, as grandes cidades de Cairo e Alexandria, mapas geográficos e a fauna e flora, as últimas distinguidas pelas exímias gravuras de notáveis artistas como Barraband<sup>52</sup>, Bessa<sup>53</sup>, Redoute<sup>54</sup> e Turpin<sup>55</sup>. Porém a parte mais relevante do trabalho pertence aos volumes que ilustram as antiguidades do Antigo Egito. Estes incluem os relevos e frescos presentes nas pirâmides, ainda com as cores a remeterem às originais, bem como as das estátuas; gravando e protegendo informações que viriam a desaparecer com o aumento dos danos ao longo do tempo.<sup>56</sup> Foram feitos meticulosamente mapas topográficos, estudos da arquitetura e artefactos, animais e plantas nativos, recolha e classificação de minerais, e examinado o comércio e produção local, resultando num “total de 837 gravuras, muitas de tamanho sem precedentes, capturando a cultura egípcia de todos os pontos de vista possíveis”<sup>57</sup> Dada a riqueza de informação presente nessa obra, considerou-se importante a sua consulta contínua ao longo deste projeto para a correta análise do contexto histórico e visual do Antigo Egito.

#### 4.1.3. As características da Ilustração Histórica

Nos capítulos anteriores tratou-se a forma como a Ilustração Científica se foi progressivamente autonomizando do desenho, demonstrando-se alguns exemplos dos seus pioneiros. “Entre os mais populares e apreciados desenhos (...) temos as ilustrações zoológicas, botânicas e arqueológicas, que se começaram a produzir intensamente a partir dos finais do século XVII, e continuaram a produzir até aos dias de hoje”.<sup>58</sup> Mas a que importa destacar neste capítulo é a Ilustração Histórica.

---

<sup>52</sup> BARRABAND, Jacques (1767 – 1809).

<sup>53</sup> BESSA, Pancrace (1772 – 1846).

<sup>54</sup> REDOUTÉ, Pierre-Joseph (1759 – 1840).

<sup>55</sup> TURPIN, Pierre Jean François (1775 – 1840).

<sup>56</sup> Cf. MACKENZIE, Julian (2016). *NAPOLEON'S DESCRIPTION OF EGYPT* [Consult. 2 de fevereiro de 2021].

<sup>57</sup> “The total set contained 837 engravings, many of them of unprecedented size, which captured Egyptian culture from every possible vantage point.” BRADLEY, Bruce, e WILLIAM, B. Ashworth Jr. (n.d.) *Napoleon and the Scientific Expedition to Egypt*, [Consult. 2 de dezembro de 2020]. Tradução livre da autora.

<sup>58</sup> LIMA, Luís (2007) *O Desenho Como Substituto do Objeto: Descrição científica nas imagens do desenho de materiais arqueológicos*, pág. 180.

Ela inclui o mesmo rigor ideal das representações de história natural, que Danse (1990) afirma serem a combinação, em proporções semelhantes, de suficiente verdade científica e sensibilidade artística.<sup>59</sup> Existe uma relação de ambiguidade deste tipo de ilustração com o desenho arqueológico, sobre o qual Navarro (2013) afirma haver uma colaboração cada vez mais comum por parte de artistas nos seus projetos.<sup>60</sup> Nas composições de Ilustração Histórica são ilustradas várias peças, artefactos e construções antigas, necessitando o artista de recorrer a investigações arqueológicas. Porém o que a separa das restantes ilustrações científicas é o seu elemento narrativo e interpretativo.

O papel deste tipo de ilustração é reconstituir momentos da História, interpretando personagens, os seus cenários e comportamentos na cena, transmitindo uma forma de conhecimento geral de uma determinada cultura.



Fig. 6 - FIGUEIREDO, César. (2017). Ritual funerário do Neolítico [Pintura Digital]. [Consult. 2 de janeiro de 2021]. <https://www.cesarfigueiredo.com/ilust-cenas-historicas>

“Reconstituir é como ressuscitar a identidade de um lugar, ouvir as suas palavras e desvendar a sua linguagem.”<sup>61</sup> E o seu resultado é uma composição de variadíssimos

---

<sup>59</sup> Cf. OLIVEIRA, R. L. de, & CONDURO, Roberto (2004). *Nas frestas entre a ciência e a arte: uma série de ilustrações de barbeiros do Instituto Oswaldo Cruz*, pág. 337.

<sup>60</sup> NAVARRO, Sara (2013) *Arte, arqueologia e museus*, pág. 368.

<sup>61</sup> FIGUEIREDO, César (n.d.). *Reconstituição Arqueológica* [Consult. 2 de fevereiro de 2021].

conhecimentos, transmitidos através do elemento visual que sempre foi intuitivo ao observador. O recurso a imagens de narrativa visual tem sido progressivamente aceite e apoiado por parte da museologia como uma forma de transmissão de culturas. Gonçalves (2014) defende que as narrativas são pilares da humanidade, e a museologia deve ser um processo de fazer chegar essas histórias, utilizando suportes visuais que permitam contar boas histórias.”<sup>62</sup>

Na Fig. 6 pode ser observado o exemplo de um trabalho de Ilustração Histórica realizado por Figueiredo (2017). A cena, como está indicada no título, corresponde à recriação de um ritual funerário do período Neolítico. Na ilustração pode-se observar o cuidado que o ilustrador teve em compor numa imagem os corretos elementos históricos necessários para uma identificação clara da cena – os utensílios usados no ritual, a demonstração do deitar do corpo na vala típico da época e as vestes e o local em que os personagens se inserem. De acordo com Figueiredo (2014)<sup>63</sup> a correta metodologia do seu trabalho de ilustração e reconstituição arqueológica requer um estudo aprofundado da época, acabando por ser um trabalho multidisciplinar. Ao contrário dos outros géneros de ilustração científica, em que o ilustrador pode trabalhar quase autonomamente, neste caso é mais complexo por ser realizado a partir do resultado das investigações arqueológicas, traduzindo-as para um ponto de vista visual. Paralelamente a essa parceria entre arqueólogo e ilustrador, é necessária a pesquisa de informação aos textos académicos publicados, aos relatórios de escavação, de descrições antigas por parte de escritores da antiguidade que mencionam e referenciam o tema e, por último, a interpretação de todo o conjunto.

*“A função é tentar dar ao espectador uma imersão naquele tempo e naquele período e perceber que determinado objeto cerâmico, como por exemplo, uma ânfora, qual era a utilidade que tinha naquele período. Se eu conseguir representar aquela ânfora já no seu contexto original, o que vai envolver o espaço arquitetónico, as próprias pessoas trajadas*

---

<sup>62</sup> GONÇALVES, Luís (2014). *Contar história é preciso*, pág. 13.

<sup>63</sup> SILVA, Renata (2014). *César Figueiredo: ilustrações do passado que reconstituem uma época* [Consult. 3 de fevereiro de 2021].

naquele tempo, toda esta representação, vai ajudar a pessoa a perceber o contexto exato daquele objeto.”<sup>64</sup>

Paralelamente à investigação científica, pode-se observar na ilustração da Fig. 6 a presença de sensibilidade artística para a recriação da cena. A correta direção da luz, revelando a localização dos personagens no interior de um templo funerário sem necessitar de informações adicionais, a composição harmoniosa das personagens a envolverem o defunto, a posição da rapariga que traduz uma certa tristeza e respeito pelo defunto, tudo ilustrado num estilo claro e de tons terra que sublinham o ambiente solene da cena.

A finalidade do trabalho de Figueiredo foca-se na divulgação de conhecimento em exposições de museus e livros de estudo, mas, como refere Gonçalves (2014)<sup>65</sup>, existem outros processos além da exposição, como os filmes e a banda desenhada. Do último tem-se como exemplo o trabalho de Macedo (2012)<sup>66</sup> que, através da banda desenhada, ilustra os povos indígenas do Brasil contextualizando as suas histórias e lendas. “Trata-se de um trabalho artístico, com um olhar etnográfico”<sup>67</sup>.

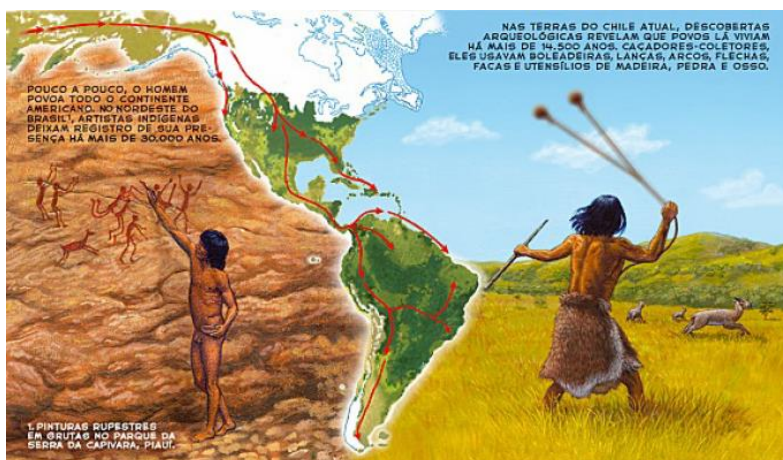


Fig. 7 - MACEDO, Sérgio (2012) Povos indígenas em quadrinhos, pág. 7, detalhe

<sup>64</sup> SILVA, Renata (2014). *César Figueiredo: ilustrações do passado que reconstituem uma época* [Consult. 3 de fevereiro de 2021].

<sup>65</sup> GONÇALVES, Luís (2014). *Contar história é preciso*, pág. 16.

<sup>66</sup> MACEDO, Sérgio (2012). *Povos indígenas em quadrinhos*.

<sup>67</sup> GONÇALVES, Luís (2014). *Contar história é preciso*, pág. 17.

Segundo o artista, foi necessário um extenso período de pesquisa contextual para a elaboração da sua obra:

*“Durante as décadas de trabalho na elaboração de Povos Indígenas em Quadrinhos, utilizei como fonte de pesquisa centenas de livros e artigos da imprensa nacional e estrangeira, publicações e relatórios da Funai, relatórios e teses de mestrado de antropólogos, assim como filmes e DVDs documentários de origens diversas. (...). O motor essencial da obra foi o contato direto com os povos indígenas que conheci.”*<sup>68</sup>

Paralelamente a essa fase, Macedo foi trabalhando nos estudos gráficos e compondo a sua banda desenhada, a qual requereu muito trabalho manual. Nos anos de 1980, Macedo não possuía ferramentas digitais como computador e digitalizador que facilitassem o seu processo metodológico<sup>69</sup>. As suas ilustrações foram pintadas manualmente com acrílico sobre papel, através de pincel e aerógrafo, centrando-se num estilo naturalista e rigoroso. O seu trabalho demonstra uma atenção ao detalhe, com cores harmoniosas e cuidado visual, enriquecendo as páginas com fidelidade na representação das paisagens e dos índios, com as suas pinturas corporais, adereços e arte plumária, nas suas atividades quotidianas, rituais das tribos e as circunstâncias de conflito que sofreram.<sup>70</sup>

A sua narrativa carrega uma importante mensagem, representando a voz dos povos que ilustra, as suas mitologias e histórias, não se tratando apenas de uma narrativa visual, mas também de um manifesto através da linguagem da banda desenhada. Agindo sempre de forma respeitosa, Macedo terminou o seu trabalho e apresentou-o, antes de qualquer editora, aos líderes de cada povo nele retratado, que afirma terem gostado e aprovado a sua publicação.<sup>71</sup>

---

<sup>68</sup> MACEDO, Sérgio (2012). *Povos indígenas em quadrinhos*, pág. 3.

<sup>69</sup> Idem, pág. 88.

<sup>70</sup> Cf. PEREIRA, Cláudia (2014). *Povos Indígenas em Quadrinhos: o olhar etnográfico-semiótico do artista brasileiro Sérgio Macedo*, pág. 3.

<sup>71</sup> Cf. MACEDO, Sérgio (2012). *Povos indígenas em quadrinhos*, pág. 88.

## 4.2. Os meios digitais da Ilustração Histórica

No capítulo anterior analisaram-se algumas obras de Ilustração Histórica e esclareceu-se a importância destas na forma como transmitem conhecimento, sendo a forma mais comum o método de ilustração tradicional. Mas nas últimas décadas, com o advento das inovações tecnológicas, em particular as digitais, novas técnicas de fazer passar essa informação foram sendo exploradas. Com o tempo, os meios de desenho mudaram, novos suportes se disponibilizaram,<sup>72</sup> alcançando-se um novo mundo de maior interatividade com a obra. Estas novas formas, nomeadamente modelos digitais, videojogos e filmes, têm vindo progressivamente a ganhar espaço, quer através do aumento das capacidades de produção por parte dos autores, quer pelo aumento de disponibilidade e facilidades de acesso por parte dos observadores.

Estes meios digitais possibilitam essencialmente um processo metodológico mais dinâmico ao seu autor, o qual pode usufruir de ferramentas que o auxiliam na elaboração da obra que se propõe criar. Pode-se observar, como exemplo, na Fig. 8, uma reconstituição de uma casa romana (*domus*), feita a partir de fotogrametria, modelação tridimensional e aplicação de texturas; a segunda, uma experiência visual por parte do observador mais interativa e cativante que a tradicional para casos como o aqui exemplificado. Deste monumento restam atualmente apenas alguns dos seus vestígios, encontrados das suas escavações (Fig. 9), e a sua visualização nestes formatos permitem uma melhor perceção ao público daquilo que seria o



Fig. 8 - FIGUEIREDO, César (2015) Reconstituição do pátio da Domus de Santiago [animação 3D], [Consult. 6 de fevereiro de 2021] <https://www.cesarfigueiredo.com/3d-domus-santiago>



Fig. 9 - Autor desconhecido. Casa romana, Largo de Santiago, Braga [fotografia], [Consult. 6 de fevereiro de 2021] <http://bragaromana.cm-braga.pt/2019/04/01/seminario-de-santiago%EF%BB%BF/>

<sup>72</sup> Cf. COSTA, Henrique (2006). *Desenho Digital: a possibilidade de desenho artístico*, pág. 14.

monumento, contribuindo para um maior interesse deste, algo que através somente da sua visualização presencial ou por fotografias não teriam.

Acredita-se ser importante nesta dissertação a progressiva prática e empreendimento que este tipo de obras tem tido nos últimos anos por parte de vários profissionais e artistas voluntários, fornecendo um conjunto de ilustrações e modelações digitais acessíveis ao público geral como também contribuindo para a preservação, investigação e acessibilidade do património<sup>73</sup>. Mas coloca-se uma questão, que foi levantada por Passarinho (2020) no seu debate com Costa, sobre a crescente contribuição por parte da sociedade ou de instituições privadas na proteção de património cultural, comparativamente com os respetivos zeladores profissionais<sup>74</sup>. De facto, um problema identificado por investigadores de museologia virtual é a escassa tecnologia e meios fornecidos aos profissionais do património cultural que, em contraste, foram encontrar presentes por exemplo no campo dos videojogos. Do ponto de vista técnico, os modelos presentes nos videojogos não são muito diferentes daqueles em que se baseia o património virtual,<sup>75</sup> mas a popularidade daqueles, especialmente junto do público mais jovem<sup>76</sup>, tem ganho cada vez mais destaque, contrariamente ao que tem verificado no campo do património histórico virtual<sup>77</sup>. Isso deve-se a uma estreita visão e à falta de qualidade e relevância no que diz respeito aos seus conteúdos atuais. Eles não apresentam o que é possível nos dias de hoje, como ambientes de reconstituição tridimensional, experiências de viagem no tempo virtuais interagindo com elementos históricos e as suas

---

<sup>73</sup> “Not only does this digital recreation of cultural heritage help to preserve it, but it also significantly increases their accessibility” In GRANSTRÖM Helena (2013) *Elements in games for virtual heritage applications*, pág. 3.

<sup>74</sup> Cf. COSTA, Henrique, & PASSARINHO, Hugo (2020), *Debate com Henrique Costa, conduzido por Hugo Passarinho, ocorrido a 12 de outubro, a propósito da sua comunicação “Desenho de reconstituição: Desenho e impressão tridimensional”*, [Consult. 7 de fevereiro de 2021].

<sup>75</sup> Cf. GRANSTRÖM Helena (2013) *Elements in games for virtual heritage applications*, pág. 5.

<sup>76</sup> Cf. ROPER, Michelle (2006) *Discover Babylon: Creating A Vivid User Experience By Exploiting Features Of Video Games And Uniting Museum And Library Collections* [Consult. 7 de fevereiro de 2021].

<sup>77</sup> Entende-se por “património histórico virtual” as recriações de património cultural, como peças e monumentos históricos, preservando-o e disponibilizando ao público uma forma de visualização do objeto, ajudando numa melhor compreensão visual e interativa. Isso inclui não somente técnicas de realidade aumentada (como modelos tridimensionais realistas), mas também a investigação e empreendimento em trabalhos e projetos que usufruem das tecnologias disponíveis atualmente, visando captar e cativar a atenção do público moderno. Cf. GRANSTRÖM Helena (2013) *Elements in games for virtual heritage applications*, pág. 4.

circunstâncias, não atingindo as expectativas do público<sup>78</sup>. A atual tecnologia de património virtual tem vindo a assentar em pequenos passos da realidade virtual, o que já permite alguma flexibilidade de acesso a obras e monumentos a partir de qualquer parte mundo (desde que com acesso à internet) como o caso da organização *American Research Center In Egypt* que tem registado e preservado vários monumentos egípcios e disponibilizado gratuitamente as suas visitas virtuais<sup>79</sup>. Mas, na maioria dos casos, o resultado destas simulações acaba por conter um excesso de informações ou, como Champion (2011) defende, acaba por lhe faltar alguma personalidade:

*“Muitos ambientes virtuais carecem de conteúdo significativo devido à escassez de interação apropriada, poucos têm mecanismos de feedback e avaliação, a maioria é desprovida de senso de lugar, não oferece personalização (como anotações), não há filtragem de informações nem maneira de ajustar o 'nível de dificuldade' da interface para se adequar a um determinado utilizador ou experiência.”*<sup>80</sup>

Há que sublinhar que a citação referenciada acima foi feita em 2011, e muita da tecnologia e meios foram aprimorados desde então. Mas a referida distância entre observador e a obra mantém-se ainda na maioria das experiências de captura de imagem tridimensional. Assim, o seu público tem procurado optar por outros meios mais pessoais e interativos, como o caso dos videojogos. Este último em especial, dado o seu empreendimento tecnológico que tem possibilitado vários exemplos de recriações virtuais e simulações avançadas de património cultural, resultando em experiências de interatividade maior do que as aplicações tradicionais de património histórico virtual, ao mesmo tempo que podem ser experimentadas a partir de equipamentos informáticos relativamente acessíveis<sup>81</sup>.

---

<sup>78</sup> Cf. SANDERS, D. H. (2001) *Persuade or Perish: Moving Virtual Heritage beyond Pretty Pictures of the Past*. [Consult. 7 de fevereiro de 2021].

<sup>79</sup> American Research Center In Egypt (n.d.) *Virtual Tours* [Consult. 8 de fevereiro de 2021].

<sup>80</sup> CHAMPION, Erik (2011). *Playing with the Past*, pág. 23. Tradução livre da autora.

<sup>81</sup> Cf. CHAMPION, Erik (2012) *Game Mods: Design, Theory and Criticism*, pág. 69.

Um exemplo da preservação de patrimônio cultural recorrendo à tecnologia e investigações presentes nos videogames é a reconstituição da Catedral de Notre-Dame em Paris de 1789, realizada para o jogo *Assassin's Creed Unity* (2014). Embora seja apenas uma pequena parte presente no jogo, esta reconstituição, gerida pela designer Caroline Miousse, levou aproximadamente dois anos de trabalho a ser desenvolvida incluindo centenas de trabalhadores<sup>82</sup>. A *Ubisoft*, empresa responsável pela criação do jogo, contratou vários historiadores para fornecerem as informações e direções necessárias aos seus artistas para a representação o mais fiel possível da famosa catedral no séc. XVIII, focando-se nos mais ínfimos detalhes como “cada tijolo” e “em todas as pinturas que estariam penduradas nas suas paredes”<sup>83</sup>, proporcionando ao jogador não apenas uma experiência extremamente fiel à original, como um percurso íntimo e calmo, à medida que este pode percorrer a seu tempo o monumento, tanto no seu interior como exterior.



Fig. 10 - Vista exterior do modelo tridimensional da Catedral Notre-Dame, do jogo *Assassin's Creed Unity*. [em linha] WEBSTER, Andrew (2019). *Building a better Paris in Assassin's Creed Unity: Historical accuracy meets game design* [Consult. 8 de fevereiro de 2021] <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>

Mais tarde, após os graves danos causados na Catedral pelo incêndio de abril de 2019, foi aprovada pelo governo francês a sua reconstrução fiel ao seu “último estado visual

---

<sup>82</sup> Cf. WEBSTER, Andrew (2019). *Building a better Paris in Assassin's Creed Unity: Historical accuracy meets game design* [Consult. 8 de fevereiro de 2021].

<sup>83</sup> Cf. Idem.

conhecido”<sup>84</sup>, sendo necessária a busca por fontes que contivessem informação e detalhes sobre o monumento, fazendo o referido jogo parte delas. “Trata-se de um caso onde o desenho digital preservou a informação, para sua aplicação na reconstrução.”<sup>85</sup>

Não se visa com isto diminuir o valor artístico e o impacto social das peças de arte originais, nem reduzi-las a relíquias de museu que apenas são admiradas por terem sobrevivido ao passar dos anos. Elas encarnam a permanência do seu tempo em cada detalhe nelas presente. Como diz Maurice Merleau-Ponty(1992) ao descrever a arte de Cézanne, cada pincelada de uma tela representa “um minuto do mundo que está a passar e que deve ser captado em toda a sua realidade.”<sup>86</sup>

O que se pretende defender é o valor do acesso à cultura que o meio digital permite, quer seja para preservá-lo ou para recriá-lo. Pode-se considerar que esta técnica de “reconstituição de factos históricos que concilia o lúdico e o didático não é uma estratégia nova no sentido em que foi sendo utilizada ao longo dos tempos com fins distintos,”<sup>87</sup> e tem sido progressivamente abordada tanto a nível de preservação, como a nível educativo e de interesse pessoal do observador.

---

<sup>84</sup> Cf. WALSH, Niall (2019). *Senado francês defende restauração da Notre-Dame a seu estado original*, [Consult. 8 de fevereiro de 2021]

<sup>85</sup> COSTA, Henrique (2020) *Desenho de reconstituição: Desenho e impressão tridimensional*. [Consult. 8 de fevereiro de 2021].

<sup>86</sup> “A minute of the world is going by which must be painted in its full reality” MERLEAU-PONTY, Maurice (1992) [Em linha] MILDENBERG, Ariane (2018). *Understanding Merleau-Ponty, Understanding Modernism*, pág. 118. Tradução livre da autora.

<sup>87</sup> COELHO, Raquel (2009). *História viva: a recriação histórica como veículo de divulgação do património histórico e artístico nacional*, pág. 6. [Consult. 16 de dezembro de 2020].

## 5. Metodologia

Neste capítulo está delineada uma metodologia passo a passo concebida pela autora para a concretização de uma obra artística de reinterpretação histórica, exemplificada com o trabalho da mesma.

Antes de se iniciar o projeto, foi necessário enquadrar e limitar aquilo que pode ser entendido como Reinterpretação e Ilustração de base histórica. Assim, realizou-se primeiro uma investigação introdutória a esse termo, onde são referidas algumas áreas e profissionais que contribuíram para o desenvolvimento deste campo, sistematizando as suas características e objetivos em comum (apresentados nos capítulos 3 e 4). Só depois se passou ao desenvolvimento do projeto prático da autora que foi, metodologicamente, dividido nas seguintes três fases: a escolha do tema e mensagem, a contextualização histórica, e a realização prática.

### 5.1. Escolha do tema e mensagem

Como descrito na Introdução, no caso do presente projeto, procurou-se um tema que conciliasse ciência e mito, um local onde a linha que os separa se torne ambígua. A escolha da cultura do Antigo Egito para este trabalho foi determinante nesse aspeto devido ao enorme peso e impacto que a sua mitologia teve sobre esse povo<sup>88</sup>, direcionando e preservando os mesmos modos de vida por milénios, e na arte, tornando-o num exemplo icónico da utilização de cânones. A mensagem do trabalho final dirige-se à relevância da presença de um Deus-Vivo numa sociedade, ao nível dos poderes e limitações que este possuía através da crença do povo sob uma cosmovisão. Esta mensagem é elaborada mais aprofundadamente no capítulo 6.1, “Análise da simbologia da Cena”.

---

<sup>88</sup> Cf. SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 19 – 20.

## 5.2. Contextualização histórica

Com o tema e objetivos traçados, procedeu-se à realização do estudo da contextualização histórica antes do início do processo prático. Ilustrar historicamente uma imagem é um procedimento complexo.

*“Independentemente do grau imaginativo que pode ser aplicado num trabalho de reconstituição, este dever ser sustentado por três categorias de recursos disponíveis, conforme refere Daniel JACOBI (2011: 39-40): os testemunhos escritos de contemporâneos da época e o resultado das investigações de arqueólogos, os vestígios arqueológicos e a “mão” do ilustrador, que deverá estar suficientemente preparado e com conhecimentos aprofundados em áreas como a teoria da Arquitectura e a História da Arte.”*<sup>89</sup>

Todos os elementos inseridos na ilustração devem ser escolhidos de forma contextualizada tanto quanto ao tema histórico como à narrativa que o autor pretende passar para não causar ambiguidades. É importante haver consciência de todos os pormenores como por exemplo as vestes dos personagens usados estarem adequadas não só à época, como ao seu estatuto, género e profissão. As personagens, mobília e pertences, elementos arquitetónicos, etnia, profissões, são alguns dos exemplos de componentes que, juntos, criam uma cena “canónica” permitindo o observador viajar diretamente para essa época, onde, através de outros meios (fotografia, peças arqueológicas), talvez não suscitasse tanto interesse. Não sendo um trabalho de fim científico, o artista pode fazer alterações ficcionais se achar necessário e relevante em prol da sua narrativa, desde que essas decisões sejam conscientes e declaradas – ou seja que as decisões fictícias sejam propositadas e não acidentais.

Para o projeto foi então essencial uma investigação profunda da cultura egípcia através da análise extensiva de vários livros, documentários e investigações realizadas por historiadores, arqueólogos e cientistas ao longo dos anos. Essa investigação repartiu-se do seguinte modo:

---

<sup>89</sup> FIGUEIREDO, César (2016). *A Reconstituição Arqueológica - uma tradução visual*, pág. 6 – 7 [Consult. 2 de janeiro de 2021].

o Reino dos Homens – história do Antigo Egito, religião, classes e profissões, arte e moda – e o Reino do Divino – a cena da psicostasia, divindades egípcias, simbologias e cânones.

### 5.3. Realização prática

Decidido o tema e estudado o contexto histórico, a autora começou por desenvolver desenhos de estudo da obra. Foram criadas várias composições das quais foi escolhida a que se considerou mais adequada ao tema e narrativa propostos, e que seria serviria de modelo durante o decorrer do resto do processo prático para a obra final.

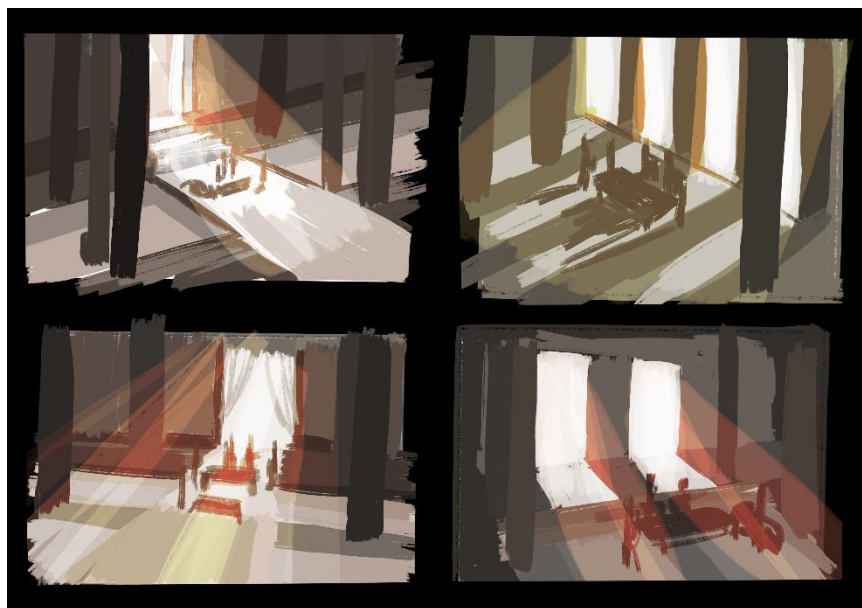


Fig. 11 - Estudos da composição da sala. Pintura digital, setembro de 2020. Originais da autora.

A partir da composição já se tinha a lista dos elementos que seriam integrados na ilustração: sete personagens retirados da mitologia egípcia, inseridos numa sala a aludir ao tribunal da psicostasia, incluindo as peças e objetos dispostos pela sala que acompanham a narrativa da obra. Procedeu-se assim à realização dos esboços desses elementos.

*“A elaboração de uma proposta de reconstituição requer que se interpretem todos os elementos documentais disponíveis, (...) “traduzindo-os” posteriormente (...) através de um*

*processo que privilegia o desenho como forma de pensamento e de produção de conhecimento.”<sup>90</sup>*

Para as personagens foram necessários estudos de retrato, de figura humana e caracterização, decisão de poses e comportamento na cena, e as suas vestes e adornos. Também foram esboçados estudos da arquitetura da sala e os elementos enquadrados nela. O papel do Desenho nesta fase é determinante para se tomarem decisões rápidas e intuitivas. De acordo com Figueiredo (2016), “com poucas linhas conseguem-se definir planos e volumes até surgir uma proposta preliminar, uma ideia do espaço e dos volumes arquitectónicos”<sup>91</sup> concluindo-se ser a ferramenta ideal para esta etapa.

Na Fig. 12 podemos observar um exemplo de estudos para este projeto – o do retrato da personagem Ísis, onde estão presentes vários esboços de feições diferentes, escolhendo-se no final a que mais se adequaria para a personagem e para a narrativa.



*Fig. 12 - Estudos de retrato de Ísis. Grafite sobre papel, 20x18 cm cada, janeiro - fevereiro de 2020. Originais da autora.*

Feitos os estudos, a próxima fase foi a elaboração dos elementos definitivos para a ilustração final. O meio escolhido pela autora para a execução deste trabalho foi a modelação tridimensional – “sucintamente designada como meio de comunicação gráfica

<sup>90</sup> FIGUEIREDO, César (2016). *A Reconstituição Arqueológica - uma tradução visual*, pág. 9 – 10 [Consult. 2 de janeiro de 2021].

<sup>91</sup> Idem, pág. 10.

tridimensional, dá primazia ao alcance e expansão da reflexão criativa na conceptualização dos elementos.”<sup>92</sup> Visto que a ilustração final retrata uma sala com diversos componentes e figuras achou-se o uso do 3D adequado dada a sua versatilidade em dispor e manipular os elementos e personagens criados num espaço de forma dinâmica, explorando eficientemente novas perspetivas e composições, e também por possibilitar a captura de várias imagens de ângulos diferentes ou a produção de um vídeo, uma vez que os modelos estejam prontos na cena, criando-se um álbum narrativo da ilustração. Há que salientar a diferença entre a modelação tridimensional e a captura tridimensional, a última usada mais a nível arqueológico e científico neste tema de trabalhos devido ao seu rigor e baixa mão de obra para replicar objetos históricos. Mas o seu resultado “(...) é um modelo extremamente complexo sem grande lógica de topologia poligonal”<sup>93</sup> e afasta a possibilidade da interpretação do artista no modo como pretende criar os elementos da cena. A modelação tridimensional manual é uma ferramenta íntima, tendo um mesmo processo comum ao desenho, “(...) a escolha consciente entre aquilo que se pretende representar e aquilo que se pretende omitir.”<sup>94</sup>

Para a elaboração tridimensional dos elementos da cena a autora baseou-se em algumas metodologias criadas em investigações existentes. Iniciou-se “a modelação a partir de

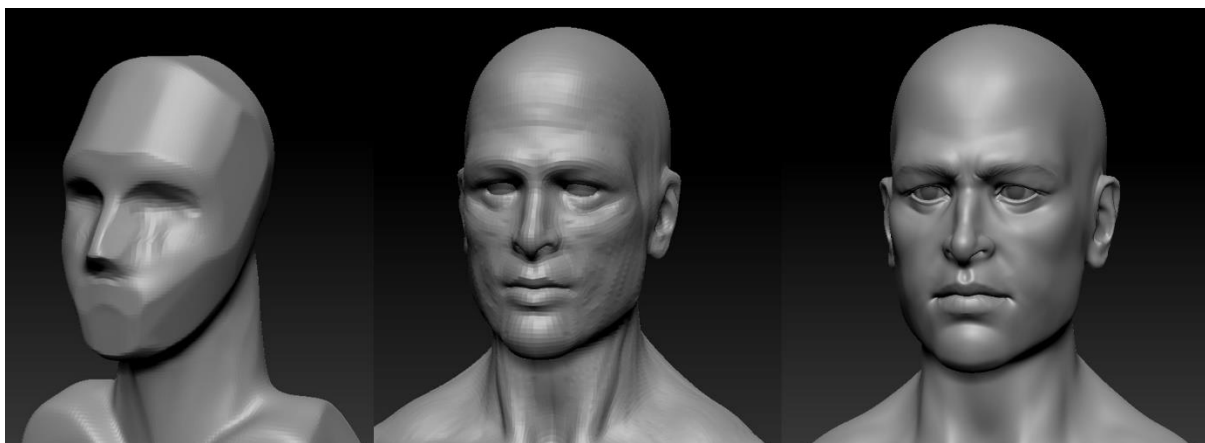


Fig. 13 - Processo da modelação do rosto de Osiris. Escultura digital. Original da autora.

<sup>92</sup> VOLOSHCHUK, Nazariy (2017). *As novas tendências de concept art: a concepção tridimensional*, pág. 23.

<sup>93</sup> COSTA, Henrique (2014). *Projeto original de modelo tridimensional para Anatomia Artística: constituição osteológica e miológica do corpo humano*, pág. 6

<sup>94</sup> Idem.

volumetrias básicas e sucessivo detalhe posterior.”<sup>95</sup> Este método pode ser definido com o termo técnico *block-out*. Voloshchuk (2017) traduziu-o como um processo da modelação primitiva, “que em termos simples, é uma combinação de várias formas geométricas primitivas (como cubos, esferas, discos, etc...) (...) modificadas de modo a obter a forma desejada final.”<sup>96</sup> (Fig. 13).

A modelação foi desenvolvida simetricamente e com o modelo numa pose simples, permitindo “uma maior facilidade ao introduzir os detalhes do corpo como a musculatura e feições da cara.

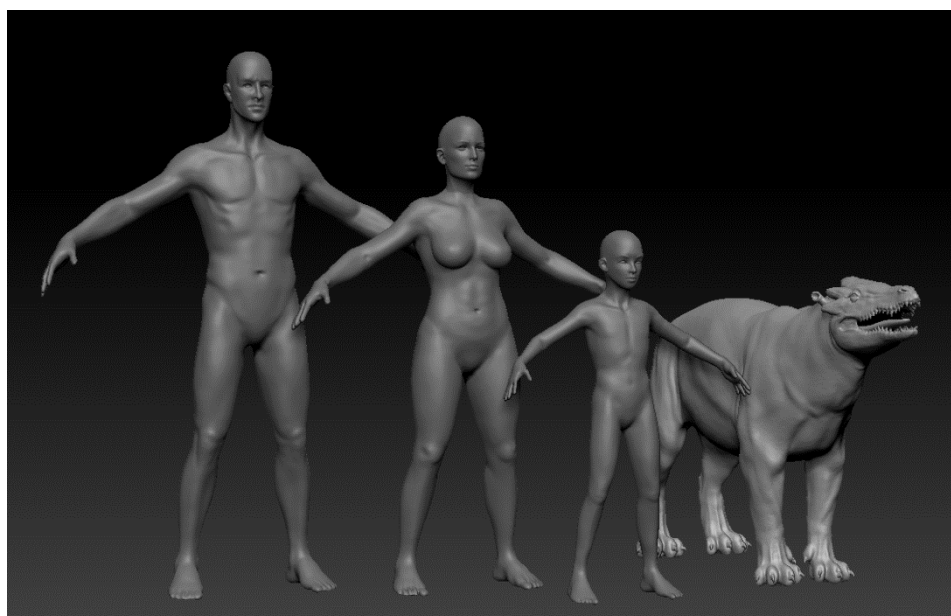


Fig. 14 - Processo inicial das esculturas em pose simples. Escultura digital. Original da autora.

Elementos como cabelo (...) e roupa foram trabalhados assimetricamente depois da estruturação da pose, de modo natural e coerente com o movimento apresentado.”<sup>97</sup> Procurou-se criar poses dinâmicas e que retratassem as características de cada personagem, indo de encontro ao conceito originado nos estudos de desenho.

---

<sup>95</sup> SANTOS, João (2018). *AS CRIATURAS EM BAUDOLINO DE UMBERTO ECO: criação de um bestiário tridimensional*, pág. 12.

<sup>96</sup> VOLOSHCHUK, Nazariy (2017). *As novas tendências de concept art: a concepção tridimensional*, pág. 54.

<sup>97</sup> SANTOS, João (2018). *AS CRIATURAS EM BAUDOLINO DE UMBERTO ECO: criação de um bestiário tridimensional*, pág. 31.

À medida que se foi modelando os elementos da cena, estes foram sendo inseridos no espaço tridimensional representativo do local da cena, criado inicialmente apenas a partir de sólidos simples, que esboçavam o aspeto geral e davam já uma definição das proporções e disposição da sala da cena, e posteriormente foi elaborado mais detalhadamente.

## 6. O Projeto

### 6.1. Análise da simbologia da cena

No presente capítulo será feita uma sucinta análise sobre a ilustração final deste projeto, explicando a sua simbologia e a mensagem que a autora pretende transmitir.

Na ilustração do presente projeto (Fig. 74) podem ver-se várias divindades egípcias inseridas numa sala ampla de um palácio. As suas aparências, poses e elementos que as integram remetem aos das personagens da cena da Psicostasia egípcia, na qual se representa o tribunal do rei Osíris. As divindades que o rodeiam, na ilustração, são antropomórficas,<sup>98</sup> caracterizadas pelos animais a que correspondem na religião egípcia, mas Osíris (tal como a rainha e o príncipe) são caracterizados de forma humana, apenas identificáveis pela sua posição na cena e vestimentas. Isto simboliza a junção, no mesmo cenário, do plano divino dos deuses e do plano terreno dos homens: o plano divino representado pelas divindades antropomórficas a servirem o seu rei; e o plano terreno representado pelo faraó, ditador do mundo dos homens, e pelo palácio onde se encontra, representando a ostentação e o seu poder em forma materializada.

Na cultura do Antigo Egito, ambos os planos funcionavam sob o mesmo princípio, existindo um rei soberano para cada um dos mundos cuja palavra é a derradeira verdade, decidindo e julgando o destino dos seus súbditos.

---

<sup>98</sup> Cf. WILKINSON, Richard H. (2008) *Anthropomorphic Deities*, pág. 2

O faraó era considerado um “Deus vivo” no mundo dos homens. Nas suas veias corria o sangue do Deus do Sol e era idolatrado como as restantes divindades.<sup>99</sup> As suas palavras eram as palavras do plano divino. Assim, pode-se dizer que o faraó era a personificação tangível da mitologia egípcia numa cultura onde tudo está fundamentado religiosamente e não se separa o religioso do profano.<sup>100</sup> O faraó no reino dos vivos, à semelhança de Osíris no reino dos mortos, regia o seu povo com um poder absoluto e inquestionável, através de uma narrativa que lhe era proveitosa.

De acordo com Wilkinson(1999) após a unificação do Egito (3100 a. C.) os primeiros monarcas politizaram a religião para reforçar os laços dos seus habitantes e a sua relação com a elite que o governava, procurando adaptar valores que melhor se adequassem e servissem os seus interesses.<sup>101</sup> De facto durante milhares de anos, tal como na mitologia egípcia, a religião cumpriu um papel de propósito na vida das pessoas, guiando-as sobre valores éticos e morais, atemorizando-as sobre as consequências do seu incumprimento e a promessa de uma vida eterna pacífica, em troca do acatamento desses valores. No contexto arcaico do Antigo Egito esses deveres e direitos<sup>102</sup> estavam fortemente presentes no quotidiano deste povo. A passagem para a vida eterna era ansiada, preparada e celebrada. Tanto que todas as suas manifestações – políticas, artísticas, religiosas – incluía, na grande maioria, uma relação com o culto dos mortos ou com as cerimónias litúrgicas. Esta característica da cultura do Antigo Egito deu origem ao imenso poder autoritário do faraó.

Na ilustração, a associação do tribunal de Osíris – em que o destino do morto é julgado sob o cumprimento dos valores morais antes da passagem para a vida eterna – está a equiparar-se ao reinado do faraó na terra, que como Deus Vivo tem o poder de também julgar e decidir quais os valores a cumprir pelos homens. Mais ainda, pois a sua tangibilidade e as consequências das suas ações sentiam-se de uma forma mais imediata que a de qualquer outra

---

<sup>99</sup> Cf. WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt; its culture and history*, pág. 15. [Consult. a 11 de janeiro de 2021].

<sup>100</sup> Cf. CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egipto*, pág. 111

<sup>101</sup> Cf. WILKINSON, Toby A.H. (2002) *Early Dynastic Egypt*, pág. 261 - 262

<sup>102</sup> Cumprimento da «*maet*», ou seja, do conceito base da cosmovisão e da ética do Antigo Egito. Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 159

divindade.<sup>103</sup> Daí a sua posição no centro da imagem e no centro dos deuses. Todos os elementos irradiam e apontam para a figura que lhes dá razão de ser: o faraó.

Toda a imagem envolve o observador na cena integrando-o como se dela participasse. As linhas dispostas pela imagem atuam como guia convidando-o a explorar os elementos nela presentes, até culminar na personagem principal cujo olhar está fixo no nosso, como se fossemos nós o julgado da cena.

A seu lado encontram-se a sua rainha e filho, relacionados com Ísis e Hórus que, tal como o faraó, estão retratados em forma humana. A escolha da aparência da restante família real deve-se à importância da presença do número três na cena, simbolizando uma tríade. O número três, encontra-se presente em muitas manifestações artístico-religiosas no Antigo Egito. Tal como em muitas outras religiões, como no caso da Santíssima Trindade na religião cristã, ela representa a pluralidade no singular, o três é um só. “No pensamento religioso egípcio, como reconhecem muitos autores, a tríade é geralmente usada precisamente como uma forma de responder ao problema da pluralidade versus unidade divina.”<sup>104</sup> Muitos dos deuses eram assim representados em tríades, e as mais comuns consistiam num pai, mãe e filho seguindo-se o exemplo de Osíris, Ísis e Hórus.<sup>105</sup>

Englobando todos os elementos acima referidos, a figura central da ilustração representa um faraó do Antigo Egito, mas também o Homem enquanto ser ao longo do tempo. A sua necessidade de se conectar a uma entidade onipotente originou civilizações, culturas, reis e faraós como fatores de intermediação. A intenção da autora com esta ilustração foi tentar questionar a perspetiva do observador quanto ao lugar e propósito do Homem seguindo uma determinada cosmovisão.

---

<sup>103</sup> Cf. CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, pág. 123

<sup>104</sup> SALES, José (2016). *Organizando simbolicamente o panteão do antigo egipto. As tríades divinas*, pág. 3 [Consult. a 15 de fevereiro de 2021].

<sup>105</sup> Cf. WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt; its culture and history*, pág. 23 [Consult. a 11 de janeiro de 2021].

## 6.2. Contexto Histórico

O Contexto Histórico é um capítulo dedicado à recolha objetiva de informação necessária do Antigo Egito que a autora elaborou antes de proceder à realização do seu projeto prático. A sua finalidade é contextualizar o artista e o leitor/observador dos elementos da cultura do povo em questão para uma melhor compreensão do projeto.

### 6.2.1. O Antigo Egito – Reino dos Homens

Esta imponente civilização situava-se a nordeste do continente africano, rodeada pelos desertos da Arábia, a leste, e da Líbia, a oeste. Embora ainda seja um tema de debate em curso de egiptólogos, acredita-se que foi após a união dos reinos do Alto e Baixo Egito, concretizada pelo primeiro faraó Narmer<sup>106</sup> cerca de 3100 a.C., que se fundou a nação do Egito, começando a sua 1ª Dinastia. Os seus habitantes consideravam-se diferentes dos povos vizinhos<sup>107</sup>, apelidando-se a eles próprios de *kemite* que se traduz para “povo da Negra.”<sup>108</sup> O seu nome devia-se à cor escura dos seus ricos terrenos agrícolas que se estendiam à beira do rio Nilo, a contrastar com a “terra vermelha” infértil que os cercava, que em contrapartida abundava de metais e pedras preciosas para as suas construções.

De facto, como foi referido pelo historiador grego Heródoto<sup>109</sup> há mais de 2300 anos, o Antigo Egito foi “um dom do Nilo”<sup>110</sup>. Na sua viagem a esta nação, o historiador

---

<sup>106</sup> Cervelló-Autuori (2003) defende como Menés é Narmer e a Primeira Dinastia começou com ele. Cf. CERVELLÓ-AUTUORI, Josep (2003), *Narmer, Menes and the seals from Abydos*, pág. 174

<sup>107</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 2

<sup>108</sup> O povo do Antigo Egito apelidava o seu reino de *Kemet* ou *Kemi*, significando “a Negra”. Cf. MARK, Joshua J. (2009). *Ancient Egypt: Definition*. [Consult. a 16 de fevereiro de 2021].

<sup>109</sup> Nascido no séc. V a.C. em Halicarnasso, é considerado o “pai da história” por ter sido não só o primeiro a gravar o passado nas suas obras literárias, mas também a considerá-lo um problema filosófico e de pesquisa que poderia vir a ajudar a compreender o comportamento humano.

<sup>110</sup> HERÓDOTO (430 a.C.). *Histórias*, Livro II Euterpe.

corretamente notou como tudo o que permitia a existência e florescimento deste povo provinha do hoje conhecido como o maior rio do mundo, que fluía por todo o seu território.

O seu calendário era baseado de acordo com as fases do rio Nilo, resultando em três estações anuais. Na primeira estação, devido a uma combinação da neve a derreter e das chuvas de monções nas montanhas da Etiópia, o rio transbordava o excesso de água para as áreas marginais, depositando sobre elas uma espessa camada de lodo que fertilizava os seus campos. Na segunda estação as enchentes do rio diminuía e os terrenos, ainda húmidos e fertilizados da inundação, estavam em perfeitas condições para a época do plantio. A terceira estação, conhecida como o Verão ou a estação seca, ocorria quando o Nilo se encontrava na fase mais baixa e eram feitas as colheitas.

A fertilidade das suas terras proporcionou ao Antigo Egito uma agricultura rica e abundante e, no meio de desertos, o rio tornava este território num perfeito oásis fornecendo água fresca, flora e fauna, pesca, gado e, inclusive, lazer. Isto permitiu libertar desde cedo mão de obra para o desenvolvimento de outras atividades como o artesanato, comércio e construção de templos e monumentos. Nas suas margens crescia em abundância papiro que era usado na fabricação de papel, de cestos, das sandálias que usavam, e em barcos pequenos, uma vez que a madeira era escassa. Todo o bem-estar e desenvolvimento da nação provinha e dependia deste fenómeno do rio Nilo que permitia uma qualidade de vida superior à das civilizações vizinhas, e isso transmitia ao “povo do vale”<sup>111</sup> uma crença de serem uma nação nobre e abençoada pelos deuses, destinada a prosperidade e riquezas, e, de facto, assim foi durante milénios.

O Império Novo (1550 – 1069 a.C.), período escolhido pela autora para a sua Ilustração, é conhecido como o culminar do desenvolvimento da civilização egípcia, representando a época mais próspera do Antigo Egito, o auge do seu poder,<sup>112</sup> e possivelmente a mais conhecida de todo o Egito faraônico.<sup>113</sup>

---

<sup>111</sup> Expressão usada para descrever o povo do Antigo Egito. Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 2

<sup>112</sup> Cf. SHAW, Ian (2000). *The Oxford History of Ancient Egypt*, pág. 481

<sup>113</sup> MATIAS, Keidy (2017). *O Novo Império Egípcio em contexto: considerações sobre uma unidade teopolítica (1550-1075 a.C.)*, pág. 2

Iniciado com a expulsão dos invasores hicsos<sup>114</sup> o Império Novo almejou a recuperação da identidade egípcia após uma era de guerra e conflitos na ascensão do trono<sup>115</sup>. O seu domínio estendeu-se num vasto império colonial a leste até ao Eufrates e a Sul até à quinta catarata do Nilo, com uma forte presença no exterior nomeadamente na região da Síria, Palestina e Mesopotâmia, influenciando como resultado as suas tradições culturais, a língua e religião.

Foi uma época em que o poder religioso e as suas consequências foram bastante marcantes no povo egípcio<sup>116</sup>, com a acentuada soberania dos seus representantes e o seu firme propósito de restaurar a glória egípcia. Acredita-se que com o choque da invasão, a monarquia tenha engendrado numa reação nacionalista<sup>117</sup> e os próximos faraós tenham sido bem-sucedidos. Conhecida pela Época Ramessida, foi caracterizada por um desenvolvimento artístico sem precedentes,<sup>118</sup> tendo sido criados grandes templos como o de Luxor (1390-1220 a.C.) e desenvolvidas artes como pintura, escultura, relevo, artes menores e literatura. Os anais reais descobertos descrevem as pilhas de ouro e de materiais preciosos que o reino possuía, tendo como exemplo o túmulo de Tutankhamon, surpreendentemente descoberto intacto<sup>119</sup> mesmo com os saques ao Vale dos Reis, que “permite descrever a riqueza inaudita dos faraós do Império Novo”<sup>120</sup>. Este é constituído pela sua famosa máscara funerária (que até hoje é um símbolo da cultura do Antigo Egito), o sarcófago de ouro maciço, capelas de madeira dourada, estátuas, joias, vasos e móveis ostensivamente trabalhados.

#### 6.2.1.1. Religião

Originada numa civilização há mais de mais de 5000 anos atrás, a mitologia egípcia pode ser considerada como uma das primeiras religiões na História da humanidade. Dado o seu

---

<sup>114</sup> Povo que invadiu o Delta durante o Segundo Período Intermédio (1650 – 1550 a.C.).

<sup>115</sup> Com a morte da Rainha Sebekneferu (1806–1802 a.C.) que não possuía herdeiros, fazendo com que a 12ª dinastia terminasse repentinamente e, com ela, a prosperidade do Império Médio.

<sup>116</sup> MATIAS, Keidy (2017). *O Novo Império Egípcio em contexto: considerações sobre uma unidade teopolítica (1550-1075 a.C.)*, pág. 2

<sup>117</sup> Cf. CHÂTELET, Albert e GROSLIER, Bernard (1990). *História da Arte*, pág. 49

<sup>118</sup> Cf. Idem.

<sup>119</sup> Por Howard Carter, em 1992.

<sup>120</sup> Cf. CHÂTELET, Albert e GROSLIER, Bernard (1990). *História da Arte*, pág. 49

contexto arcaico, toda a concepção da realidade deste povo estava fundamentada sob esta base religiosa. Todo os elementos do universo se regulavam sob o mesmo cosmos: homens, mulheres, fauna e flora, a água, pedras e astros existiam através da mesma energia fornecida pelos deuses.<sup>121</sup> Com base no politeísmo, esta visão explicava todos os aspetos da vida quotidiana, recorrendo à interpretação religiosa para compreenderem os desejos dos deuses que diretamente influenciavam os seus. Associados a forças da Natureza, como o deus «Hapi» que trazia a inundação anual do rio Nilo que fertilizava os seus campos<sup>122</sup>, «Rá» que era o Sol que nascia todas manhãs, a fonte de vida e energia<sup>123</sup>, entre outros deuses, os egípcios cumpriam-lhes uma devoção grata e ao mesmo tempo atemorizada para a perpetuação da sua civilização.

Desta forma, considerando que o faraó era ele próprio um deus num corpo humano, o medo e louvor dos deuses no Antigo Egito acabam até por cair no ramo da teologia política<sup>124</sup>, ou seja na maneira como os seus conceitos teológicos influenciaram a política, a sociedade, economia e a cultura deste povo.

*“A religião invadiu toda a vida egípcia, interpretando o universo, justificando sua organização social e política, determinando o papel de cada classe social e, conseqüentemente, orientando toda a produção artística desse povo.”*<sup>125</sup>

Dependendo da situação, os deuses egípcios podiam ser representados em formas antropomórficas, zoomórficas ou mistas<sup>126</sup> não para venerar o animal em questão, mas as suas qualidades simbólicas. Por exemplo, o leão representava força e coragem<sup>127</sup>, o touro manifestação de soberania<sup>128</sup> e o hipopótamo forças negativas e agressividade.<sup>129</sup> Ao mesmo tempo, de acordo com o contexto, as divindades eram retratadas também com formas humanas. “Esta é uma característica interessante dos deuses egípcios: por mais horrível ou

---

<sup>121</sup> Cf. CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, pág. 111

<sup>122</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 136

<sup>123</sup> Cf. Idem, pág. 182

<sup>124</sup> Cf. CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, pág. 112

<sup>125</sup> IMBROISI, Margaret, MARTINS, Simone (2021). *Arte Egípcia*. [Consult. a 11 de janeiro de 2021].

<sup>126</sup> Cf. BRAICK, Patrícia, MOTA, Myriam (2006). *História Das Cavernas ao Terceiro Milênio*, pág. 106

<sup>127</sup> Cf. CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, pág. 74

<sup>128</sup> Cf. OGANDO, Cecília L. da S. P. (2015) *A fauna sagrada do Antigo Egito*, pág. 99

<sup>129</sup> Cf. Idem, pág. 88

hediondo que um deus se revele em certos episódios, têm sempre outra «face» menos terrível; têm, enfim, uma personalidade bastante humanizada pelo reconhecimento dessa ambiguidade que vinca o ser humano.”<sup>130</sup>

Sob esta cosmovisão, o povo do Antigo Egito era governado de acordo com as normas de «*Maet*», que, embora fosse muitas vezes retratada como uma deusa em forma humana, ela traduz-se como o conceito abstrato de verdade, justiça, ordem, equilíbrio e lei cósmica<sup>131</sup> que os egípcios teriam de cumprir para poderem atingir o tão aguardado paraíso e fruírem da vida eterna. Esta crença na vida eterna – portanto na ressurreição e perduração da alma no além<sup>132</sup> – era um dos principais focos visíveis até hoje na cultura do Antigo Egito, não distinguindo formalmente a vida da morte e aproximando-as em uma só dimensão.

#### 6.2.1.2. As classes presentes na sala real

Para este trabalho foi também necessária uma pesquisa para contextualizar as várias classes e cargos das figuras que viriam a estar presentes na Ilustração. São as seguintes:

#### **Faraó:**

O termo faraó, traduzido do título egípcio «*per-aa*», significa «A Grande Casa»<sup>133</sup> referindo-se não apenas à pessoa que os governava (a entidade física), mas também ao palácio real onde morava (a estrutura física) e o Estado que dirigia (entidade abstrata).<sup>134</sup> Esta associação da palavra reforça ainda mais a noção do poder que o faraó possuía – “L’état, c’és moi”<sup>135</sup> – centralizando em si todas as vertentes de arbítrio. Era a última palavra na

---

<sup>130</sup> CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, p. 114

<sup>131</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 159

<sup>132</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 119

<sup>133</sup> Cf. WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt; its culture and history*, pág. 10

<sup>134</sup> LEÃO, Delfim, et al (2018). *Arqueologias de Império*, pág. 42

<sup>135</sup> “O Estado sou eu” – expressão francesa (atribuída na época ao Rei Luís XIV) que traduz o espírito de um período histórico onde havia uma centralização total do poder na figura do Rei.

administração judicial, religiosa, militar, económica, interferindo em todos os níveis da vida egípcia. “Justiça era adaptado para aquilo que o faraó adorava, e crime adaptado para o que o faraó não gostava”<sup>136</sup>

O soberano era considerado uma divindade encarnada como rei, nas suas veias corria-lhe o sangue do deus do Sol,<sup>137</sup> sendo designado recorrentemente como *netjer aá*, «deus grande», ou *netjer nefer*, «deus bom»<sup>138</sup> e a sua autoridade era ainda mais inquestionável conforme a pureza da sua linhagem. Esta verdade como divindade beneficiava-o ao torná-lo num ser inquestionável ao mesmo tempo que intimidante, necessário para a imperatividade das suas ordens.

*“Quem o adora está sob a sua proteção. Mas ele é Sekhmet, a terrível deusa leão, para aqueles que o desobedecerem. Toma cuidado para não o desafiares. Um amigo do faraó alcançará a classe de Honrado, mas não haverá túmulo para o rebelde.”*<sup>139</sup>

### **Príncipe:**

Antes da chegada da morte do faraó, o próximo faraó já estaria decidido. Por tradição seria o seu primogênito. Caso fosse ainda muito novo para governar, a sua mãe governaria o reino até este atingir a idade necessária.<sup>140</sup> Mas desde cedo que o pequeno príncipe tinha uma noção do peso que viria a carregar nas suas costas quando a altura chegasse, e estava preparado para isso. Assim que tivesse idade suficiente, era-lhe atribuído um tutor que o ensinaria a ler e escrever, e várias disciplinas como a aritmética, arquitetura, astronomia e outras ciências e artes que lhe seriam necessárias mais tarde durante o seu reinar.<sup>141</sup>

Apesar da disciplina rigorosa a que era submetido o príncipe do Antigo Egito, o povo deste reino tinha uma grande afeição à família e adoravam crianças permitindo-lhes muitas

---

<sup>136</sup> Cf. WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt; its culture and history*, pág 16

<sup>137</sup> Cf. Idem, pág. 15

<sup>138</sup> Cf. CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, pág. 123

<sup>139</sup> Palavras de um oficial do Antigo Egito ao descrever aos seus filhos o faraó Amenemhat III. [Em linha] WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt; its culture and history*, pág. 18. Traduzido pela autora.

<sup>140</sup> Cf. AWAKOAIYE, Jahi (n.d.) *Per-aa Ruled the Land*, pág. 2. [Consult. a 26 de fevereiro de 2021].

<sup>141</sup> Cf. WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt; its culture and history*, pág. 14

regalias, e a família real não era uma exceção, cuja infância, comparada com outros povos, era feliz e descontraída.<sup>142</sup>

*“Quando menino, o príncipe herdeiro corria nu ao sol com seus irmãos e irmãs mais novos, da mesma maneira das crianças do mais humilde camponês. A criança exibia lindos enfeites e sua cabeça era rapada, exceto por uma única mecha lateral longa, conhecida como a mecha de Hórus.”*<sup>143</sup>

### **Rainha:**

Devido à falta de poder económico predominante nas classes mais baixas, os registos de vida da maior parte das imagens femininas da sociedade do Antigo Egito são dedicados às esposas dos faraós, acabando estas por imortalizar a mulher egípcia.<sup>144</sup>

No Antigo Egito as mulheres eram bem tratadas, e a esposa do monarca usufruía de certos privilégios menos comuns, comparado a outros povos da antiguidade, como uma certa posição social e jurídica, e as da elite tinham amplos poderes legais.<sup>145</sup> No caso de ser necessário<sup>146</sup>, eram mesmo chamadas a assumir o papel de comando do Império no lugar de um faraó – como no caso de Nefertiti, Hatshepsut e Cleópatra. Apesar da presença de uma maior igualdade, o papel principal da mulher mantinha-se focado num plano diferente ao do homem, cabendo-lhe outras responsabilidades de carácter mais doméstico. No caso da esposa do faraó, estes eram assegurar o bom funcionamento do palácio real, apoiar de forma presente (mas passiva) o marido, e criar os seus filhos, assegurando a linhagem e sucessão do trono.

Nesse sentido, não existia o termo “rainha” na língua egípcia, existindo como substituição o título “hemet-nesu” (esposa do rei) ou, num carácter mais religioso, “hemet-netjer” (esposa de deus)<sup>147</sup> aludindo à importância e adoração que era dado à esposa do monarca deste povo.

---

<sup>142</sup> Cf. WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt: its culture and history*, pág. 14

<sup>143</sup> Idem.

<sup>144</sup> Cf. PRATAS, Glória (2011). *Trabalho e Religião: O Papel da Mulher na Sociedade Faraônica*, pág. 4

<sup>145</sup> MORLEY, Jacqueline (1999). *How Would You Survive As an Ancient Egyptian?* pág. 34

<sup>146</sup> Somente no caso da morte do faraó e enquanto não houver um herdeiro apto. Cf. AWAKOAIYE, Jahi (n.d.) *Per-aa Ruled the Land*, pág. 2. [Consult. a 26 de fevereiro de 2021].

<sup>147</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015). *O Egito Faraônico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 89.

Assim, na arte era muitas vezes retratada a acompanhar o marido em cenas de trabalho.<sup>148</sup> No mesmo contexto eram muitas vezes retratadas nas pinturas murais mais pálidas que os homens por terem uma vida com menor exposição ao sol, sendo as suas ações mais passadas dentro do lar.<sup>149</sup>

Outros títulos referem-na também como “*benerut-merut*” (doce de amor) ou “*nebet-imat*” (senhora de encanto)<sup>150</sup> reforçando a ideia que se tinha como símbolo da mulher na sociedade do Antigo Egito, sendo o de cuidar e a que “manifesta amor”. Ísis, uma das deusas mais adoradas do panteão egípcio<sup>151</sup>, e esposa fiel do deus rei Osíris, é um exemplo desse simbolismo, sendo retratada com uma ternura maternal<sup>152</sup> em vários murais e estátuas.

### **Funcionários da classe alta**

Logo abaixo do faraó estava um grupo de altos funcionários que completavam a máquina administrativa do Império<sup>153</sup>, necessários para informar e auxiliar o monarca na sua governação. Estes eram constituídos por sumo-sacerdotes, vizires, generais do exército e escribas,<sup>154</sup> e, assim como a rainha, estariam por norma presentes em todas as cenas de trabalho do monarca, guiando-o e auxiliando-o nas decisões a tomar para o seu reino – importante referir porque estarão subentendidos na cena ilustrada deste trabalho.

A sociedade no Antigo Egito era organizada sob uma hierarquia e os cidadãos estariam em regra destinados desde o seu nascimento a pertencer a um tipo de profissão de acordo com a sua classe. “Assim, esperava-se que o filho seguisse a profissão e o enquadramento social de

---

<sup>148</sup> Cf. PRATAS, Glória (2011). *Trabalho e Religião: O Papel da Mulher na Sociedade Faraônica*, pág. 13

<sup>149</sup> Idem, pág. 10

<sup>150</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015). *O Egito Faraônico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 88 – 89.

<sup>151</sup> Cf. SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 134

<sup>152</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 149

<sup>153</sup> Cf. JUNIOR, Antonio (n.d.). *Faraós*. [Consult. a 28 de fevereiro de 2021].

<sup>154</sup> Idem.

seu pai”,<sup>155</sup> e no caso da alta sociedade, esta era constituída por nobres e membros da família real.

Os **sumo-sacerdotes** eram vistos como «servos de deus» e estavam posicionados logo a seguir ao faraó na escala social. Encarregados das práticas e crenças religiosas, as suas responsabilidades eram assegurar a celebração do culto em nome do faraó e administrar os bens dos templos.<sup>156</sup> Dado o grande protagonismo da teologia política nesta sociedade, eles desfrutavam de um grande prestígio social e eram possuidores de grandes poderes mágicos.

Juntamente na mesma hierarquia estavam os **Vizires**, ou «*Tjati*» na língua egípcia. Muitas vezes pertencentes à família real, eram nomeados pelo faraó, e, tal como um primeiro-ministro, o seu principal dever era supervisionar o funcionamento da nação. De acordo com os textos «*Instruções de Rekhmire*»<sup>157</sup> existiam instruções, deveres e comportamentos esperados de um vizir<sup>158</sup> sendo alguns destes agir pela lei, ser justo e não agir de forma obstinada.

Paralelamente existiam os **generais do exército** que lideravam o exército no Alto e no Baixo Egito, incluindo a guarda real e dos templos. Cada exército tinha três ramos principais: a Infantaria, a Carruagem e a Marinha. Em norma, os generais eram membros da família real e eram também escolhidos pelo faraó para essa posição, cabendo-lhes a eles escolher os seus capitães a quem comandariam as ordens em cadeia.

### 6.2.1.3. A Arte do Antigo Egito

Concebidas num estilo e contexto único, as obras de arte do Antigo Egito são facilmente reconhecíveis distintamente de qualquer outra civilização. Assenta sob duas grandes

---

<sup>155</sup> JUNIOR, Antonio (n.d.). *Escribas*. [Consult. a 28 de fevereiro de 2021].

<sup>156</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015). *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 153 – 155.

<sup>157</sup> Textos inscritos nas paredes da tumba do Vizir Rekhmire, da XVIII Dinastia, que relatam as instruções que lhe foram dadas quando se tornou Vizir.

<sup>158</sup> Cf. BUNSON, Margaret (2014). *Encyclopedia of Ancient Egypt*, pág. 179 – 180.

finalidades: a religião e a realeza<sup>159</sup>. De facto, como referido anteriormente, toda a cultura do Antigo Egito se desenvolveu sob uma cosmovisão focada no culto dos mortos e na perpetuação da vida no além. Assim sendo, as suas manifestações artísticas estavam diretamente relacionadas e cumpriam as necessidades dessa visão. Essa dimensão religiosa rigorosa explica a impressionante permanência do estilo e das convenções formais da arte egípcia durante milénios. O mínimo “desvio à norma” era visto como uma afronta não só à religião como a toda ideologia política daquele reino, não existindo sequer o termo «arte» no seu vocabulário<sup>160</sup>. No mesmo contexto, foi essa teologia política que originou a mobilização obrigatória dos seus cidadãos e escravos, todos os anos durante os meses de inundaç o, a construírem os imponentes monumentos que s o conhecidos hoje do Egito.

Um aspeto encontrado em v rias das suas obras, quer de arquitetura, escultura e pintura,   o gosto pela **simetria, harmonia e uma apar ncia robusta**. O artes o que as concebia tinha em conta a import ncia da perpetua o. Existia um grande apre o pela intemporalidade e uma obsess o do eterno nas suas obras.<sup>161</sup> Mais importante do que serem “belas”, havia uma prioriza o na prote o e durabilidade das suas obras, sendo que deveriam ser “ teis e eficazes”.<sup>162</sup>

### Arquitetura

Os pal cios consistiam num complexo de edif cios que abrigavam as resid ncias da fam lia real e de alguns funcion rios, a sede de poderes administrativos e templos de adora o aos deuses. O formato de constru o dos pal cios n o s o se assemelhavam  s dos templos como eram eles pr prios considerados templos em si, “nenhuma oportunidade era perdida para enfatizar o facto do rei ser um deus entre os homens”.<sup>163</sup> Eram estruturas essencialmente retangulares, de grandes muros e decorados com pain is. A parte oficial do pal cio compreendia um p tio decorado com est tuas reais, uma varanda onde o soberano se

---

<sup>159</sup> Cf. ARA JO, Lu s Manuel de (2015) *O Egito Faraonico, Uma civiliza o com tr s mil anos*, p g. 169

<sup>160</sup> Idem.

<sup>161</sup> Ibidem. p g. 171.

<sup>162</sup> Ibidem.

<sup>163</sup> WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt; its culture and history*, p g. 18.

apresentava à multidão e as salas hipostilas repletas de enormes colunas que direcionavam à sala do trono<sup>164</sup>.

Existem vários tipos de colunas egípcias, divididas de acordo com o seu capitel: palmiforme (palmeira branca), papiroforme (papiro, aberto ou fechado) e lotiforme (flor de lótus). Estas encontravam-se sempre “embebidas” nas paredes, não independentes delas,<sup>165</sup> e eram extremamente utilizadas quer em palácios como em templos, não apenas pela sua

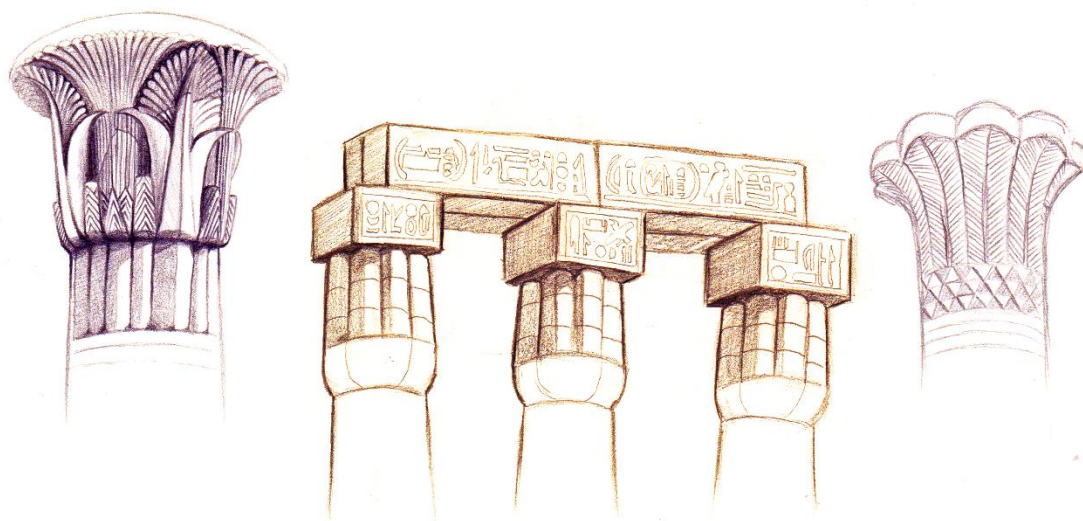


Fig. 15 - Estudos de capitéis egípcios. Grafite e lápis de cor, 20x10 cm, março de 2020. Original da autora.

funcionalidade, mas também, como Janson(1989) refere, pelo valor que transmitem de proporção, força e solidez,<sup>166</sup> e pelo sentimento de grandiosidade que traziam à construção. Os seus sistemas construtivos baseavam-se na coluna e arquitrave.

Lagos e jardins também eram acrescentados ao palácio, criando residências magníficas para a família real.<sup>167</sup> Em alguns casos o palácio era mesmo conectado ao Nilo através de canais, como no caso do palácio de Amenófis III, facilitando a deslocação das figuras de poder às várias regiões do reino.

<sup>164</sup> Cf. CHÂTELET, Albert e GROSLIER, Bernard (1990). *História da Arte*, pág. 52

<sup>165</sup> Cf. JANSON, H. W. (1989) *História da Arte*, pág. 58

<sup>166</sup> Idem.

<sup>167</sup> Cf. Canadian Museum of History (n.d.) *Mysteries of Egypt: Architecture*. [Consult. a 28 de fevereiro de 2021].

A pedra era majoritariamente utilizada para as construções perenes, como túmulos e monumentos e em palácios, e eram complementados com tijolos de barro e madeira. Tanto os tetos, pisos, paredes e pilares eram ostensivamente decorados a cores com temas florais e de animais, bem como desenhos geométricos. É também evidente a importância que a luz solar tinha na arquitetura egípcia. O jogo de luz e sombra era revelado através do uso de formas puras: cubos, cilindros, pirâmides, entre outros.

Até hoje podem ser vistos os grandes sinais de poder na arquitetura dos palácios que restaram, mas, infelizmente, da mobília que os preenchia pouca chegou até nós – mesmo dos locais mais conhecidos como Amarna e Malqata<sup>168</sup> – restando apenas as encontradas nos túmulos, que serviriam o defunto na vida pós-morte.

Em termos de estrutura e design, a mobília real não era muito diferente da de classe média. O que destacava a primeira era a decoração ostensiva que esta recebia, peças primorosamente embelezadas com folhas de ouro, pedras preciosas encrustadas, e construídas com materiais como o ébano e o marfim.<sup>169</sup> A sua decoração provinha não só de gosto e poder, mas também de uma necessidade de proteção divina, adornando as suas peças com as imagens de divindades e símbolos da realeza como o *Uraeus*<sup>170</sup>. A carga de simbolismo projetada pelo artesão nas suas peças era muita e única em cada objeto. Havia um grande sentido interpretativo na escolha dos componentes, cores e materiais.<sup>171</sup>

Pela altura do Império Novo, a mobília egípcia era considerada de excelente qualidade e altamente valorizada, sendo muitas vezes enviada como tributo aos governantes das nações vizinhas.

## Escultura

---

<sup>168</sup> Cf. University College London (2003) *Palace and temple as places of display* [Consult. a 28 de fevereiro de 2021].

<sup>169</sup> Cf. DUNN, Jimmy (n.d.) *Ivory in Ancient Egypt* [Consult. a 28 de fevereiro de 2021].

<sup>170</sup> *Uraeus* era um símbolo de proteção da realeza egípcia em forma de cobra. A sua postura era alta e ameaçadora, sugerindo atacar de imediato aqueles que intencionassem mal ao seu portador. Cf. Canadian Museum of History (n.d.). *Royal Symbols*. [Consult. a 28 de fevereiro de 2021].

<sup>171</sup> Cf. PATRÍCIO, André (2019) *The Immutability of the Core Construction of a Chair: The Building Techniques from Ancient Egypt to Contemporaneity* [Consult. a 28 de fevereiro de 2021].

As esculturas egípcias representavam geralmente divindades, o faraó e a família real e, por vezes, figuras da classe alta e funcionários. As suas dimensões podiam variar entre estatuetas de pequenas dimensões, com apenas alguns centímetros, ou até às estátuas colossais como as presentes nos templos de Abu Simbel<sup>172</sup>, medindo quase vinte metros. Eram construídas a partir de madeira, marfim, bronze, barro e, sobretudo, pedra.

Como referido anteriormente, a durabilidade e proteção da obra – e por consequência da figura representada – era de extrema importância. Assim, para evitar quaisquer ruturas, os escultores recorriam à estátua em bloco: um estilo de representação robusto, pouco dinâmico e expressivo, no qual os membros das figuras eram circunscritos junto ao corpo e com aspeto rígido, fechando a composição num volume geométrico tão simples quanto possível reduzindo as possibilidades que a estátua teria em se partir.<sup>173</sup> A expressão retratada era serena, indicando uma atitude hierática sem revelar grandes emoções, e traduzia um aspeto de imortalidade, força e majestade.<sup>174</sup> “É que não interessava o aspeto momentâneo e passageiro das formas e das coisas; mais premente era a representação da sua essência perene.”<sup>175</sup>

Eram concebidas para estarem viradas para a frente, muito simétricas, excetuando-se no caso dos relevos onde eram esculpidas com uma mistura de perfil. No último existia uma regra de hierarquia, na qual as figuras mais importantes eram maiores e esculpidas de forma mais detalhada que as restantes personagens.

Durante o Império Novo, com a necessidade de uma mensagem de engrandecimento político houve uma multiplicação das estátuas a serem elaboradas, especialmente as de tamanho colossal.

## **Pintura e códigos cromáticos**

---

<sup>172</sup> Os templos de Abu Simbel são dois templos de enormes dimensões esculpidos diretamente numa rocha em Abu Simbel, uma vila na província de Assuão, Alto Egito. Foram mandados construir por Ramses II em aproximadamente 1264 a.C.

<sup>173</sup> Cf. HUYGHE, René (1986) *Sentido e Destino da Arte*, pág. 105

<sup>174</sup> Cf. IMBROISI, Margaret, MARTINS, Simone (2021). *Arte Egípcia*. [Consult. a 1 de março de 2021].

<sup>175</sup> ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 170

No Antigo Egito a pintura servia como um registo escrito ao serviço do faraó e sacerdotes, transpondo em imagens as suas conceções religiosas. Pintada sob murais, tetos e colunas, retratava episódios de deuses, reis, guerras, fórmulas mágicas e até mesmo de vida quotidiana, mas sempre embebida de uma iconografia mística e simbólica.

Com a finalidade de atingir a representação mais alegórica e conceptual possível, o estilo da pintura egípcia despia-se das “frivolidades” que atrapalhavam a sua leitura – como a ausência de profundidade, perspectiva e claro-escuro – muito possivelmente não devido a uma falta de conhecimento, mas sim como escolha, sendo elaborado um estilo que recorre apenas aos elementos fundamentais para a mensagem da obra e o efeito mágico que continha.

Neste sentido religioso, a pintura era elaborada sob um conjunto rigoroso de normas e convenções sendo alguns destes a lei da frontalidade (o tronco e olhos eram sempre representados de frente, e o rosto e pés de perfil), bidimensionalidade (sem sobreposição, não existindo profundidade nas representações), código cromático (todos os elementos deviam obedecer à sua paleta normativa, não correspondendo necessariamente à realidade e sem uso de claro escuro), e a composição fechada sob bandas horizontais sucessivas (limitando pela primeira vez o artista a um espaço geométrico delineado para a sua narrativa). Eram na maior parte dos casos complementadas com o recurso a relevo e coloridas essencialmente com seis cores: vermelho, verde, azul, amarelo, preto e branco.<sup>176</sup>

De acordo com os mesmos cânones, a pintura também era usada de forma decorativa, complementando os elementos arquitetónicos em palácios e casas da classe alta, com temas naturais de fauna e flora.

#### 6.2.1.4. A roupa e a moda

Graças ao clima seco que ajudou a preservar estatuetas e pinturas do Antigo Egito, e somando a prática de mumificação para preservar o defunto e os seus pertences, a

---

<sup>176</sup> Cf. SALES, José (2007). *A Pintura no Egito Antigo - Entre Convenções de Representação e Princípios de Expressão Gráfica: Uma Arte Intelectual*, pág. 182.

documentação disponível das vestimentas deste povo é mais vasta que em qualquer outra civilização antiga,<sup>177</sup> permitindo ainda categorizá-las por gênero, idade, classes e profissões.

Dado o clima tropical do Vale do Nilo, a roupa e a moda do Antigo Egito desde o início serviu outros propósitos para além da necessidade essencial de proteção contra o frio<sup>178</sup>, a qual em muitos outros povos foi a primeira e única razão para o seu uso. Assim, propósitos como o conforto, sofisticação e demonstração de status puderam ser cedo almejados e desenvolvidos, estilizando o que facilmente se distingue hoje como a moda egípcia.

O material mais comum e essencial das suas vestimentas era o linho. Cultivado abundantemente nas longas margens do Nilo, proporcionava um tecido leve e fresco perfeito para o clima árido que vivenciavam rotineiramente. Fácil de ser mantido, foi extremamente usado de forma pregueada durante o Império Médio e Novo,<sup>179</sup> conjugado em camadas transparentes,<sup>180</sup> e por vezes tingidos com corantes de plantas.<sup>181</sup> “Os egípcios antigos possuíam padrões de higiene extremamente elevados, e uma das vantagens das roupas de linho fino estava em que podiam ser facilmente lavadas.”<sup>182</sup> A lã era conhecida, mas não usada, pois as fibras de animais eram consideradas impuras.<sup>183</sup>

A elaboração e complexidade da vestimenta distinguia o status da pessoa, sendo que a classe baixa e escravos andavam quase, ou completamente nus, apenas possuindo a peça básica, o *shenti* – “um pedaço de tecido usado como tanga e preso por um cinto”.<sup>184</sup>

### Traje masculino

Para os faraós e membros da classe alta, a partir do Império Novo a vestimenta característica consistia num *kalasiris* – uma túnica longa pregueada feita a partir de um pedaço de pano

---

<sup>177</sup> Cf. LAVER, James (1989). *A Roupa e a Moda: Uma História Concisa*, pág. 16 – 18.

<sup>178</sup> Idem, pág. 7.

<sup>179</sup> Cf. Fashion History Timeline (2017). *Schenti* [Consult. a 1 de março de 2021].

<sup>180</sup> Cf. Escola Superior da Moda de Paris (1990). *História da Moda: Segredos do Corte e da Confeção*, pág. 15.

<sup>181</sup> Cf. AHMED, Harby (2019). *Natural Dyes in Historical Egyptian Textiles*. [Consult. 1 de março de 2021].

<sup>182</sup> LAVER, James (1989). *A Roupa e a Moda: Uma História Concisa*, pág. 18

<sup>183</sup> Cf. Idem, pág. 1.

<sup>184</sup> Idem, pág. 18.

retangular com um buraco no centro – dobrado e drapeado sobre um ou ambos os ombros (ou seguro por alças) e, sendo semitransparente, permitia ver o *shenti* por baixo. Era usado



Fig. 17 - HOUSTON, Mary G.; HORNBLLOWER Florence S. (1920). *Ancient Egyptian, Assyrian, and Persian costumes and decorations*, pág. 29



Fig. 16 - JONES, Owen (1856). *Egyptian Nº 8, Plate XI, The Grammar of Ornament*

por cima um cinto que complementava e segurava as formas das roupas. Contrariamente às classes mais baixas, os tecidos eram engomados, pregueados e por vezes bordados.<sup>185</sup> Nas figuras Fig. 16 e Fig. 17 podem ser observados alguns exemplos de padrões usados para adornar as túnicas, cintos, cordas, e por vezes, armaduras.

A partir do Império Novo as túnicas eram mais longas, chegando até aos tornozelos, e podiam ser acompanhadas com um *sush*, uma espécie de manto retangular pousado sobre os ombros.

O calçado deste povo (para ambos os géneros) eram sandálias feitas de fibras vegetais (no caso dos sacerdotes exclusivamente papiro), mas eram apenas usados rotineiramente pela classe alta. Neste caso podiam ser de uso diário ou cerimonial e eram entrelaçados com vários ornamentos, com a ponta virada para trás.

<sup>185</sup> Cf. LAVER, James (1989). *A Roupas e a Moda: Uma História Concisa*, pág. 18.

Um acessório simbólico era acrescentado ao traje solene do faraó: a cauda taurina<sup>186</sup> a pender da cintura. O touro simbolizava força, poder e soberania, e a cauda taurina aludia a esse poder selvagem<sup>187</sup>. Como está representado na Paleta de Narmer<sup>188</sup>, o faraó era comparado ao “touro corpulento que espezinha o adversário e arrasa a cidadela inimiga.”<sup>189</sup>

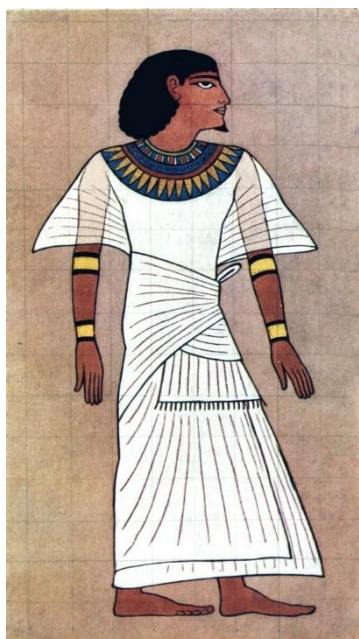


Fig. 19 - HOUSTON, Mary G.; HORNBLLOWER Florence S. (1920). ANI, *Um Escriba*. [Em Linha] *Ancient Egyptian, Assyrian, and Persian costumes and decorations*, pág. 35



Fig. 18 - Braun & Schneider (1861-1880) *Court Official*, Plate #2d *THE HISTORY OF COSTUME*, Munique

## Traje feminino

<sup>186</sup> Este acessório era uma corda a aludir à cauda de um touro, atada à cintura do faraó, “(...) quase arrastando no chão, este seu atributo oferecia-lhe e testemunhava o poder do animal sagrado, afirmando a sua coragem, agressividade, poder e soberania.” [Em linha] SALES, José (2016). *O touro na mitologia egípcia: Ápis, cerimônias, insígnias e epítetos reais*, pág. 216. [Consult. a 1 de março de 2021].

<sup>187</sup> CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, pág. 73.

<sup>188</sup> A Paleta de Narmer (3200-3000 a.C.) é uma placa cerimonial, decorada em baixo-relevo, que retrata a unificação do Alto e Baixo Egito. [Em linha] MARK, Joshua (2016). *Narmer Palette*. [Consult. a 1 de março de 2021].

<sup>189</sup> Cf. JANSON, H. W. (1989) *História da Arte*, pág. 57.

Até a meio da dinastia XVIII, as mulheres usavam um vestido justo ao corpo,<sup>190</sup> longo até aos tornozelos (o comprimento revelava o estatuto social), preso por uma ou duas alças, ou seguro logo abaixo do peito por um cinto com uma pequena rede de pérolas multicores. Por cima podiam usar um *kalasiris* sobre os ombros da mesma forma que nos homens, transparente e desnudando o peito,<sup>191</sup> ou um simples *sush* para abrigar o tronco.

Quanto maior a classe mais finos e delicados eram os tecidos, podendo ser tingidos com vários padrões (Fig. 22) e decorados com contas e/ou penas. De acordo com a egiptóloga Hallmann (2018)<sup>192</sup>, nenhum vestido encontrado em escavações era costurado, revelando a preferência deste povo em criar a forma dos vestidos apenas envolvendo e drapeando tecidos retangulares sobre o corpo.



Fig. 22 - Braun & Schneider - (c.1861-1880) Noblewoman, Egyptian Queen, Noblewoman, Plate #2c THE HISTORY OF COSTUME, Munique. [Em Linha] URL [Consult. a 1 de março de 2021]. [https://www.siu.edu/COSTUMES/COSTUME1\\_INDEX.HTML](https://www.siu.edu/COSTUMES/COSTUME1_INDEX.HTML)

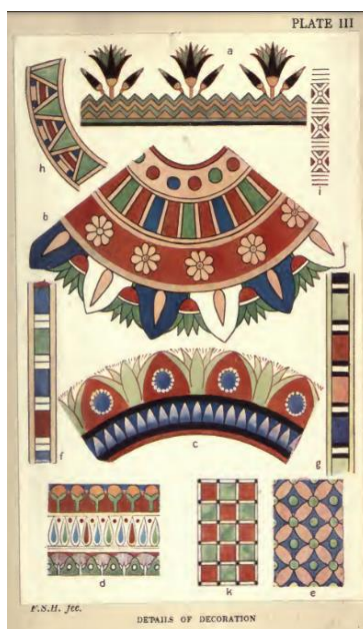


Fig. 21 - HOUSTON, Mary G.; HORNBLLOWER Florence S. (1920). Detalhes de Decorações [Em Linha] Ancient Egyptian, Assyrian, and Persian costumes and decorations, pág. 13.



Fig. 20 - HOUSTON, Mary G.; HORNBLLOWER Florence S. (1920). Uma Rainha. [Em Linha] Ancient Egyptian, Assyrian, and Persian costumes and decorations, pág. 25.

<sup>190</sup> A aparência de aspeto “colado ao corpo” deve-se apenas às convenções da arte egípcia. Visto que o linho não é um tecido elástico, o vestido deveria ser mais folgado, permitindo um maior movimento.

<sup>191</sup> Cf. Escola Superior da Moda de Paris (1990). *História da Moda: Segredos do Corte e da Confecção*, pág. 15.

<sup>192</sup> HALLMANN, Aleksandra (2018). *Outward Appearance vs. Inward Significance: Addressing Identities through Attire in the Ancient World*.

## Traje infantil

Indiferentemente do gênero, só a partir dos seis anos de idade é que as crianças começavam a usar roupa, usando apenas amuletos de proteção e decorações como colares e pulseiras para os braços e pernas. A partir dos seis passariam a usar algumas peças de roupa leves e discretas.

Os seus cabelos eram rapados exceto uma mecha lateral, entrançada e decorada com bijuterias, apelidada de “mecha da juventude” ou “mecha de Hórus” que usavam até à adolescência. Essa mecha tinha uma conotação simbólica: era usada tanto pelas crianças mortais como as divinas, e, quando era usada pelos filhos do faraó, equiparava-os à versão jovem de Hórus (que era exibido com essa mecha), representando-os como filhos legítimos de Osíris. Assim como Hórus, os príncipes “carregavam” essa mecha durante a sua juventude, simbolizando os deveres e responsabilidades a que estavam destinados como herdeiros ao trono.



Fig. 23 - Mecha de Hórus. Grafite sobre papel, 19x15 cm, janeiro de 2020. Original da autora.

## Penteados e perucas

De acordo com Takahashi (n.d.), a aparência era uma questão importante para os antigos egípcios, e os penteados eram um reflexo dessa visão. Eles indicavam “o status de uma

pessoa, o seu papel na sociedade ou significado político, (...) a idade e género”<sup>193</sup> e eram tão necessárias em vida como no além (o defunto era embalsamado com a sua peruca).

No clima quente e tropical do Antigo Egito, acredita-se que por motivos de higiene os homens do Antigo Egito usavam o cabelo curto ou rapavam-no, preferindo usar o apelido *kalft* na cabeça, feito a partir de uma peça de pano engomada que circundava as têmporas formando pregas quadradas sobre as orelhas<sup>194</sup> e caindo nos ombros.

Podiam também usar extensões ou perucas, feitas a partir de linho e fibras vegetais para a classe mais baixa ou a partir de cabelo natural para a classe mais alta. Para manutenção e estilização do penteado era utilizado cera de abelha, e podia também ser tingida com hena.<sup>195</sup> A complexidade do material e do penteado da peruca dependia do status da pessoa, sendo preferível um aspeto volumoso<sup>196</sup>.

As mulheres também podiam optar por rapar a cabeça e usar longas perucas, mais complexas e ostensivas que as dos homens. No caso de mulheres da nobreza estas eram longas (especialmente durante o Império Novo<sup>197</sup>) e divididas em três partes, ostensivamente entrançadas ou encaracoladas, e decoradas com contas, joias, ouro, penas ou flores.

Os sacerdotes não usavam perucas, rapando não apenas o cabelo, mas todo o corpo (incluindo as sobrancelhas) a cada três dias<sup>198</sup> e optando pelo uso do *kalft*.

Os guerreiros eram representados usando capacetes de metal.<sup>199</sup>

## Joias e Amuletos

---

<sup>193</sup> TAKAHASHI, Kozue (n.d.). *Ancient Egyptian Hairstyles*. [Consult. a 3 de março de 2021].

<sup>194</sup> Cf. LAVER, James (1989). *A Roupas e a Moda: Uma História Concisa*, pág. 18

<sup>195</sup> Cf. ALCHIN, L.K. (n.d.) *History Embalmed: Egyptian Hairstyles*. [Consult. a 3 de março de 2021].

<sup>196</sup> Em 2014 arqueólogos encontraram uma múmia com um penteado extremamente complexo com mais de 70 extensões. [Em linha] FELTMAN, Rachel (2014). *Archaeologists unearth an ancient Egyptian woman with more than 70 hair extensions*. [Consult. a 3 de março de 2021].

<sup>197</sup> Cf. ALCHIN, L.K. (n.d.) *History Embalmed: Egyptian Hairstyles*. [Consult. a 3 de março de 2021].

<sup>198</sup> Cf. TAKAHASHI, Kozue (n.d.). *Ancient Egyptian Hairstyles*. [Consult. a 3 de março de 2021].

<sup>199</sup> Cf. LAVER, James (1989). *A Roupas e a Moda: Uma História Concisa*, pág. 19

O povo do Antigo Egito tinha um grande apreço pelo uso diário de joias e amuletos, não apenas por razões estéticas, mas também por acreditarem conter uma grande carga profilática (protegendo o seu proprietário contra doenças e azares) e propriedades mágicas.<sup>200</sup>

Provenientes de uma terra extremamente rica em metais preciosos, especialmente ouro – *nebu*, a «carne dos deuses»<sup>201</sup> – esses eram geralmente os materiais básicos para a elaboração das suas peças. Com a finalidade de manterem o metal o mais puro possível, o ouro não era refinado, e era geralmente complementado com prata – um metal bastante precioso e destinado às classes mais ricas devido à sua escassez<sup>202</sup> – fazendo com que as tonalidades das suas peças pudessem variar o dourado para mais ou menos acinzentado, dependendo da quantidade de prata existente no material.<sup>203</sup>

As joias eram usadas independentemente do género ou da idade da pessoa, podendo ir desde pulseiras, brincos, anéis, braceletes, diademas e colares – particularmente os colares em forma de disco apelidados de «*usekh*»<sup>204</sup>. Eram peças robustas e vistosas, continham geralmente inscrições a representar deuses ou animais sagrados (reforçando o seu aspeto religioso e protetivo) e eram ornamentadas com várias pedras preciosas: lápis-lazúli, cornalina, turquesa, malaquite, topázio, ametista, entre outras.

As cores usadas também tinham um propósito simbólico, como por exemplo o verde que simbolizava a regeneração, ou o vermelho o Sol no horizonte e a cor do coração.<sup>205</sup>

Dentro dos amuletos mais comuns estavam os seguintes: O olho do deus Hórus (*udjat*) símbolo de proteção divina, poder real e saúde; o amuleto do coração (*hati* e *ib*) usado em contexto funerário<sup>206</sup>; o pilar *djed* que representa o poder regenerativo de Osíris<sup>207</sup>; o papiro *uadj* representado juventude eterna; o *ankh* que simbolizava a vida eterna<sup>208</sup>; e um dos mais

---

<sup>200</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 205

<sup>201</sup> CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, pág. 67.

<sup>202</sup> Cf. Christie's (2015) All That Glitters: An ancient Egyptian silver diadem fit for a queen. [Consult. a 10 de março de 2021].

<sup>203</sup> Cf. SCHORSCH, Deborah (2017) *Gold in Ancient Egypt*. [Consult. a 10 de março de 2021].

<sup>204</sup> Cf. GREGORIETTI, Guido (2019) *Jewelry*. [Consult. a 10 de março de 2021].

<sup>205</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 206

<sup>206</sup> Idem, pág. 207

<sup>207</sup> Representava a espinha dorsal de Osíris que foi regenerada na sua ressuscitação. Cf. FOLEY, Kierra (n.d.) *Djed-pillars*. [Consult. a 14 de março de 2021].

<sup>208</sup> Cf. MARK, Joshua J. (2016) *The Ankh: Definition*. [Consult. a 14 de março de 2021].

conhecidos, o escaravelho-sagrado, símbolo de renovação e renascimento – associado ao deus do sol pela forma como conduz diariamente bolas de excremento, da mesma forma que o deus do sol levava o sol de leste para oeste todos os dias.<sup>209</sup>

Exclusivos aos membros da família real, é importante referir coroas e diademas usados. Símbolos de poder, estes objetos estabeleciam uma relação privilegiada com o mundo celestial e distinguiu os seus proprietários das restantes pessoas.<sup>210</sup>

O faraó usava uma coroa dupla (ou «*sekhemty*») representando o poder do faraó sobre os dois reinos unidos: o Alto Egito (coroa branca) e o Baixo Egito (coroa vermelha). À frente continha dois emblemas: uma cobra egípcia pronta a atacar, conhecida como *uraeus* (simbolizando a deusa do Baixo Egito «Wadjet») e um abutre egípcio (simbolizando a deusa do Alto Egito «Nekhbet»). Mais tarde, o abutre foi substituído por uma segunda cobra. Estes elementos eram feitos a partir de ouro, prata e pedras preciosas.

A rainha e os príncipes podiam usar diademas feitos com os mesmos materiais, e ornamentados com figuras de animais, flores, padrões geométricos ou a típica cobra e abutre. Muitas coroas de rainhas tinham a forma de um abutre, símbolo de realeza divina e proteção – as asas e corpo envolviam a cabeça da rainha e a cabeça projetava-se para a frente, sendo muitas vezes substituída por uma cabeça de cobra.<sup>211</sup>

Além da coroa, um elemento distinto dos ornamentos do faraó era a barba postiça. Era colocada abaixo do queixo e amarrada por um laço, feita de ouro ou outro metal, e em formato retangular entrançado. Considerada um símbolo divino dos deuses e da soberania, esta barba enfatizava o status do faraó como um deus vivo na terra, tendo sido usado mesmo por algumas rainhas.<sup>212</sup>

---

<sup>209</sup> Cf. FOLEY, Kierra (n.d.) *Scarabs*. [Consult. a 14 de março de 2021].

<sup>210</sup> Cf. CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, pág. 67.

<sup>211</sup> Cf. Canadian Museum of History (n.d.) *Royal Women*. [Consult. a 10 de março de 2021].

<sup>212</sup> Cf. SIMMONS, Pauline, LAVER, James, et al (2019) *Dress*. [Consult. a 10 de março de 2021].

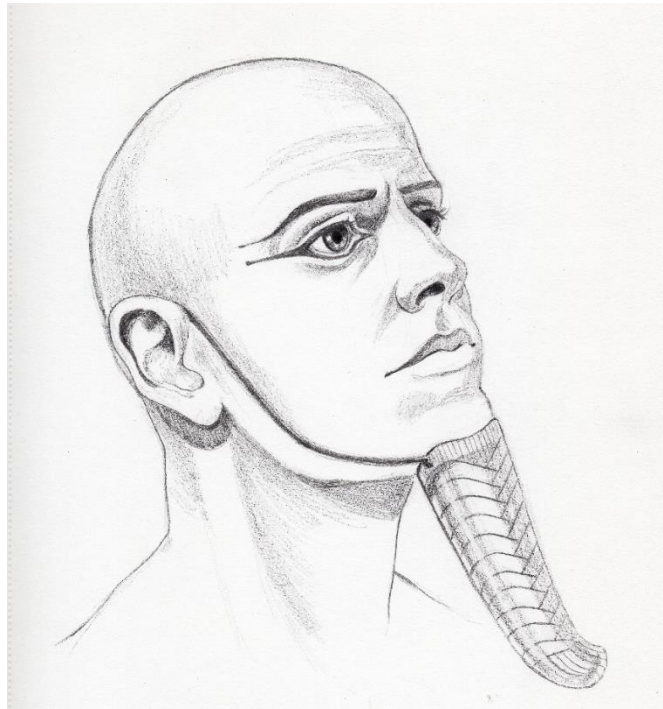


Fig. 24 - A barba postiça do faraó. Grafite sobre papel, 23x20 cm, janeiro de 2020. Original da autora.

## 6.2.2. Tribunal de Osíris – Reino dos Deuses

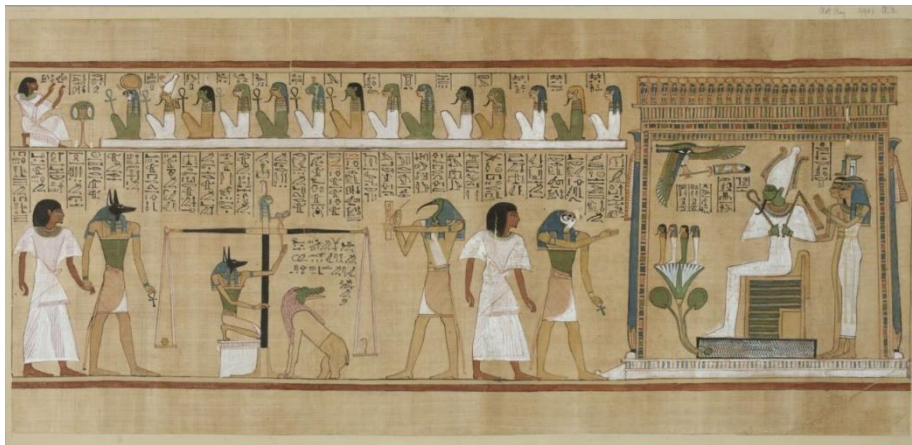


Fig. 25 - O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres

Após a morte e o funeral de uma pessoa no Antigo Egito, acreditava-se que a sua alma (*ka*) iniciaria a sua jornada pelo mundo dos mortos e, num determinado momento, chegaria ao

Tribunal de Osíris, ou *Sala das Duas Verdades* ou *Sala das Duas Maats*<sup>213</sup>, também definida como a Cena da Psicostasia<sup>214</sup>, na qual o defunto – o réu – era julgado de acordo com as suas ações em vida pelo magistrado do mundo dos mortos – o rei Osíris – a fim de se avaliar se era merecedor de entrar no Paraíso e viver eternamente<sup>215</sup>, ou ser devorado e perecer.<sup>216</sup>

Essa cena do tribunal, e outros acontecimentos, estavam gravados num conjunto de textos ilustrados e fórmulas mágicas conhecidos como o *Livro dos Mortos* – ou *Capítulos do Sair à Luz* ou *Fórmulas para Voltar à Luz*<sup>217</sup> traduzidos da língua do Antigo Egito – que servia o propósito de ajudar o defunto a ultrapassar os vários desafios e dificuldades que lhe seriam confrontados na sua rota no mundo dos mortos<sup>218</sup> antes de alcançar o Paraíso e a vida eterna.

Esta obra encontra-se datada da época do Império Novo, mas contém textos mais antigos do Império Antigo e Médio – conhecidos como *Textos das Pirâmides* por estarem gravados nas paredes das câmaras funerárias e *Textos dos Sarcófagos*, gravados no interior dos sarcófagos. Por isso, até aí, a possibilidade de vida além da morte era apenas exclusiva à nobreza<sup>219</sup> que possuíam os meios para ascender ao além, mas progressivamente, até ao Império Novo, foi sendo estendida para toda a população ao gravarem as fórmulas em rolos de papiro, de baixo custo.

A essência e importância do Tribunal de Osíris na sociedade do Antigo Egito era almejar a verdade e a justiça – a noção de que independentemente da classe, género ou profissão de uma pessoa, mais tarde todos seriam julgados de forma igualitária de acordo com as suas ações no mundo terreno.

---

<sup>213</sup> Cf. RIBEIRO, Thiago H. P. (2015) *Concepções Egípcias Acerca da Morte: Uma releitura sobre a questão da alma no Egito antigo*, pág. 13.

<sup>214</sup> Idem, pág. 14.

<sup>215</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 281.

<sup>216</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 28.

<sup>217</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 280.

<sup>218</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 93.

<sup>219</sup> Idem, pág. 24.

Uma vez conduzido o defunto à sala do tribunal – normalmente por Anúbis<sup>220</sup> – esse julgamento seria feito ao pesar o seu coração (*ib*) na balança de *Maat* à vista de 42 juízes. Embora muitas vezes representada como uma deusa com asas de avestruz, *Maat* significava o conceito abstrato da ética e moral do povo do Antigo Egito.<sup>221</sup> Assim, num dos pratos da balança estaria uma pluma de *Maat*, símbolo da ordem e verdade, e no outro o coração – essência das emoções, do intelecto e carácter da pessoa.<sup>222</sup> Para ser considerado digno de alcançar a vida eterna, o coração do defunto deveria pesar menos que a pluma, estando “leve” de pecados, caso contrário seria devorado pela criatura *Ammut*, que aguardava pela ordem do rei Osíris.

Ao lado da balança estaria *Thot* como escriba do julgamento, registando os resultados da pesagem do coração, e no trono Osíris como juiz final que concederia, se merecido, ao defunto a passagem para a vida eterna, juntando-se ao plano dos deuses. Ao lado de Osíris encontrava-se o seu filho, o deus Hórus e as suas irmãs Néftis e Ísis, sendo a última também sua esposa. Estas assistiam ao julgamento como carpideiras<sup>223</sup>, apadrinhando o defunto da mesma forma que prantearam a morte de Osíris.<sup>224</sup>

---

<sup>220</sup> Cf. RIBEIRO, Thiago H. P. (2015) *Concepções Egípcias Acerca da Morte: Uma releitura sobre a questão da alma no Egito antigo*, pág. 15.

<sup>221</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 159.

<sup>222</sup> Cf. Museum, T. O. T. B. (2012). *The Judgement of the Dead by Osiris*. [Consult. a 14 de março de 2021].

<sup>223</sup> Cf. RIBEIRO, Thiago H. P. (2015) *Concepções Egípcias Acerca da Morte: Uma releitura sobre a questão da alma no Egito antigo*, pág. 16.

<sup>224</sup> Retratado no *Mito de Osíris*, o qual relata a morte cruel de Osíris pelo seu irmão Set esquartejando-o em 14 pedaços espalhados pelo Egito. Aqui as suas irmãs foram retratadas como carpideiras procurando as suas partes e ajudando-o na sua ressuscitação. Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 222.

## 6.3. As Figuras

Neste capítulo foram abordadas as sete divindades referidas no capítulo anterior, presentes na cena da Psicostasia egípcia: Anúbis, Ammut, Hórus, Ísis, Néftis, Osíris e Thot. Para todas foi realizada uma introdução histórica contextualizada, seguida da reinterpretação da autora justificada para o presente projeto.

### 6.3.1. Anúbis

De acordo com a mitologia egípcia, Anúbis era o deus relacionado à mumificação<sup>225</sup>, culto funerário e protetor de túmulos.<sup>226</sup> Durante o Império Antigo era representado como um chacal e posteriormente com cabeça de chacal num corpo humano. Acredita-se que a relação com este animal se deve ao comportamento dos chacais no Antigo Egito, que deambulavam pelos cemitérios e tumbas, sendo animais associados à morte.<sup>227</sup>

No Tribunal de Osíris compete-lhe conduzir o defunto à presença dos deuses na *Sala das Duas Verdades*,<sup>228</sup> guiando-o através da luz da Lua que trazia nas mãos.<sup>229</sup>

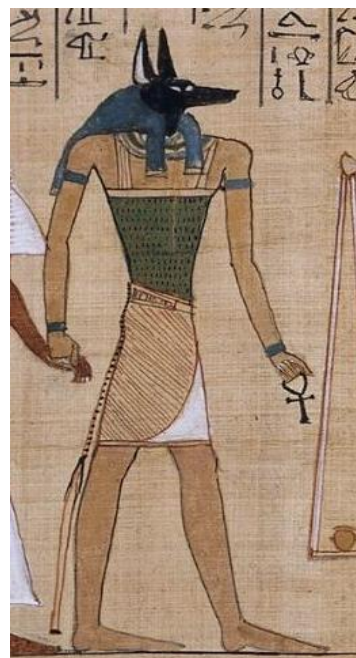


Fig. 26 - Detalhe de Anúbis em O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres.

<sup>225</sup> Foi o deus responsável pela primeira mumificação da história do Antigo Egito, tendo ajudado na ressuscitação do seu irmão Osíris. Cf. SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 150.

<sup>226</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 104.

<sup>227</sup> Rosicrucian Egyptian Museum (n.d.). *Deities in Ancient Egypt – Anubis*. [Consult. a 21 de março de 2021].

<sup>228</sup> Cf. SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 147.

<sup>229</sup> Idem, pág. 150.

Segundo o historiador Plutarco (100 d.C.)<sup>230</sup>, Anúbis era filho ilegítimo de Osíris e de Néftis (que o abandonou) mas foi acolhido com ternura por Ísis<sup>231</sup>, tornando-se o seu fiel protetor e guardião:

*“Ísis (...) procurou encontrar a criança; pois a mãe deste, com medo de Set<sup>232</sup> abandonou-o imediatamente após o seu nascimento (...). Ísis, guiada pelos cães que protegiam a criança, encontrou-a e criou-a, tornando-se no seu guardião e assistente, e recebendo o nome de Anúbis. (...) Diz-se que este protege os deuses assim como os cães protegem os homens.”*<sup>233</sup>

### Interpretação no projeto:



Fig. 28 - Retrato de Anúbis. Grafite sobre papel, 18x15 cm, fevereiro de 2020. Original da autora.



Fig. 27 - Detalhe do estudo da vestimenta de Anúbis. Desenho digital, março de 2020. Original da autora.

No projeto da autora ele é representado como um alto general do exército, e guardião da família real, posicionando-se defensivamente perto deles.

<sup>230</sup> PLUTARCO (1936). *Moralia – Vol. V: Ísis e Osíris*. [Consult. a 21 de março de 2021].

<sup>231</sup> Cf. SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egípcio antigo*, pág. 150.

<sup>232</sup> No texto original é referido como Typhoeus, a versão grega interpretada do deus egípcio Set. Cf. Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2019). *Typhon*. [Consult. a 21 de março de 2021].

<sup>233</sup> PLUTARCO (1936). *Moralia – Vol. V: Ísis e Osíris*, pág. 39. [Consult. a 21 de março de 2021]. Tradução livre da autora.

Está retratado com corpo humano e cabeça de chacal. Tanto a sua vestimenta de guarda como a sua pele apresentam tonalidades escuras, aludindo à cor da pele dos defuntos após o embalsamento – mas não de uma forma pejorativa, pois o negro (*kem*) no Antigo Egito era associado à renovação e fertilidade, igual à cor dos seus terrenos férteis após a irrigação das inundações.<sup>234</sup>

Usa um *shenti* simples, um *kalft*, sandálias, braceletes e tornozeleiras. Tem envolvido nos braços e pernas faixas de linho, relembrando a sua ligação à mumificação. No seu cinto está um disco solar com chifres, símbolo da sua proximidade com a deusa Ísis, e, pendurado no mesmo, uma corda aludindo a uma cauda de chacal.

Carrega consigo um cetro com o símbolo da Lua crescente no topo, e ao pescoço um *ankh*.



Fig. 29 - Escultura final de Anúbis. Escultura digital, março de 2021. Original da autora.

<sup>234</sup> Cf. SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 148.

### 6.3.2. Ammut

No tribunal de Osíris, Ammut era a temível criatura encarregue de punir o defunto caso este fosse considerado culpado no seu julgamento, aguardando atentamente pelo seu resultado final e pelas ordens de Osíris.

Como a tradução do seu nome indica, “Devoradora dos mortos”<sup>235</sup>, Ammut executava o pior castigo considerado pelos antigos egípcios: a devoração do coração (*ib*),<sup>236</sup> sem o qual não era possível ao defunto a ressurreição e entrada no Paraíso, perambulando, deste modo, pelo submundo sem rumo e sem descanso por toda a eternidade.<sup>237</sup>



Fig. 30 - Detalhe de Ammut em O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres.

O seu aspeto compunha três dos animais considerados mais perigosos do Antigo Egito – cabeça de crocodilo, patas dianteiras de leão, e flancos e patas traseiras de hipopótamo – enfatizando o seu poder ameaçador e a impossibilidade de fuga de qualquer mortal.<sup>238</sup>

#### Interpretação no projeto:

Para o seu projeto, a autora teve como intenção retratar o Ammut de uma forma mais natural e orgânica do que a original, na qual está dividida bruscamente nas três partes do animal (como pode ser visto na Fig. 30). Uma possibilidade da sua existência mais credível, sem perder o seu elemento de fantasia, de modo a adequar-se à estética das restantes figuras na ilustração.

<sup>235</sup> Cf. SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 358.

<sup>236</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 100.

<sup>237</sup> Cf. HILL, Jenny (2010). *Ammut*. [Consult. a 22 de março de 2021].

<sup>238</sup> Cf. SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 358.

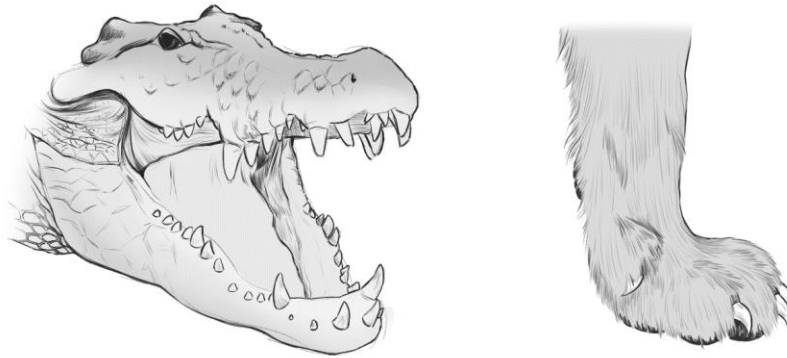


Fig. 31 - Estudos das partes de Ammut, respetivamente crocodilo (à esquerda) e leão (à direita). Desenho Digital, janeiro de 2020. Original da autora.

Neste sentido foi crucial para o presente projeto a análise do trabalho de Alves (2012) na sua investigação «Anatomia do Mito», na qual estuda várias criaturas mitológicas, estando o Ammut entre elas, criando para todas uma composição anatómica “possível” de existir a nível osteológico e miológico.

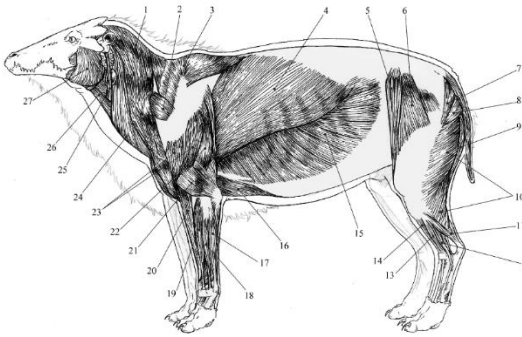


Fig. 33 - ALVES, Mariana (2012). Representação dos músculos de Ammut. [Em linha] URL <http://hdl.handle.net/10451/9395>



Fig. 32 - Escultura digital da anatomia de Ammut, baseado no estudo de Alves, vista de perfil. Original da autora.

As cuidadosas ilustrações anatómicas de Alves permitiram assim à autora elaborar uma base possível para esta criatura, “encaixando-a” harmoniosamente na composição, e focar-se na elaboração de pose, comportamento, expressão e texturas.

Na composição, a criatura está sentada perto de Osíris, com um olhar feroz, aguardando fielmente as ordens do mesmo.



*Fig. 34 - Desenho final de Ammut. Desenho digital, outubro de 2020. Original da autora.*



*Fig. 35 - Escultura final de Ammut. Escultura digita, março de 2021. Original da autora.*

### 6.3.3. Hórus

Na cultura do Antigo Egito, Hórus era o deus protetor da monarquia faraônica e deus soberano do Alto e Baixo Egito, sendo que os faraós terrenos eram considerados a sua reencarnação em forma mortal – “o faraó *era* Hórus e vice-versa”.<sup>239</sup> Filho de Osíris e Ísis, era o terceiro elemento da tríade adorada do Antigo Egito.

A história da sua criação deriva do *Mito de Osíris*, retratado na história de *Ísis e Osíris* do escritor Plutarco:

Após o assassinato do seu pai, pelo seu tio Set a fim de se apoderar do trono do Egito, Hórus foi concebido através da magia erótica de Ísis<sup>240</sup> no processo de o ressuscitar Osíris com a ajuda de



Fig. 36 - Detalhe de Hórus em O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres.



Fig. 37 - Ísis a amamentar Hórus (1070-343 a.C.) [bronze] The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque

Anúbis e Thot. Foi criado escondido em segurança pela sua mãe Ísis e tia Néftis nas margens do rio Nilo, que o protegeram de todos os perigos (cobras, escorpiões e animais selvagens) e do usurpador Set.

A sua forma em criança era representada em várias peças de arte e amuletos («*Hor pa khered*») nu, com o cabelo rapado exceto uma mecha lateral entrançada (a apelidada Mecha de Hórus), usando uma coroa com dois *uraeus* e por vezes ao colo da sua mãe que o amamentava (ver exemplo na Fig. 37). A sua imagem simbolizava a renovação do cosmos.<sup>241</sup>

Cresceu assim forte, e, em adulto, Hórus travou várias batalhas contra Set (tendo sido ferido por este no seu olho esquerdo<sup>242</sup>) e,

<sup>239</sup> SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 162.

<sup>240</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraônico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 222.

<sup>241</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 146.

<sup>242</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraônico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 224.

apoiado por vários deuses do panteão, vinga o seu pai derrotando Set e conquistando o trono do Alto e Baixo Egito. O seu pai, Osíris, torna-se rei do submundo.<sup>243</sup>

Na forma de adulto era representado com um grande rosto, o seu olho direito simbolizava o Sol e o esquerdo a Lua. Também podia ser representado como um falcão ou apenas com a cabeça do animal (ver Fig. 36) – «*Hor*» traduz-se para “«O elevado»<sup>244</sup> aquele que voa e vigia no céu – de asas abertas, com um disco solar (sendo também conhecido como o deus Sol) e a dupla coroa do Egito, «*sekhemty*».

No tribunal de Osíris, Hórus tinha o papel de introduzir oficialmente o defunto (se merecedor) ao rei do submundo, Osíris, acompanhado do símbolo do *ankh*.

### Interpretação no projeto:

Na ilustração da autora Hórus é representado na sua forma de príncipe ainda menino, que observa atentamente a cena em que o seu pai, Osíris, está a administrar. Ele tem conhecimento que o sangue dos deuses lhe corre nas veias e de que um dia virá a ser o próximo faraó, o próximo deus da terra, moldando fortemente a sua mentalidade nesse sentido em que ambiciona a autoridade e respeito que o seu pai tem na sala.

A sua expressão e pose corporal revelam interesse e intrepidez para a sua tenra idade – olhos abertos e focados na cena, sobrolho erguido, boca entreaberta, o corpo captado num instante de passagem entre estar relaxado (previamente encostado à sua mãe com as pernas cruzadas) ao inclinar-se para a frente,

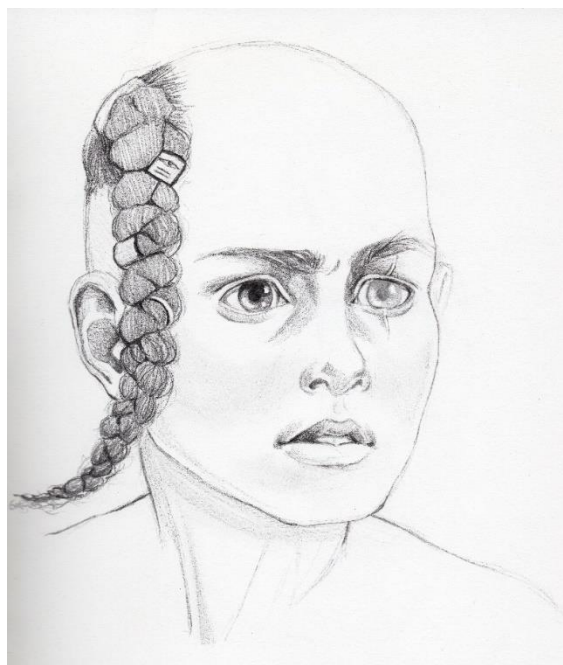


Fig. 38 - Estudo de retrato de Hórus. Grafite sobre papel, 20x18 cm, março de 2020. Original da autora.

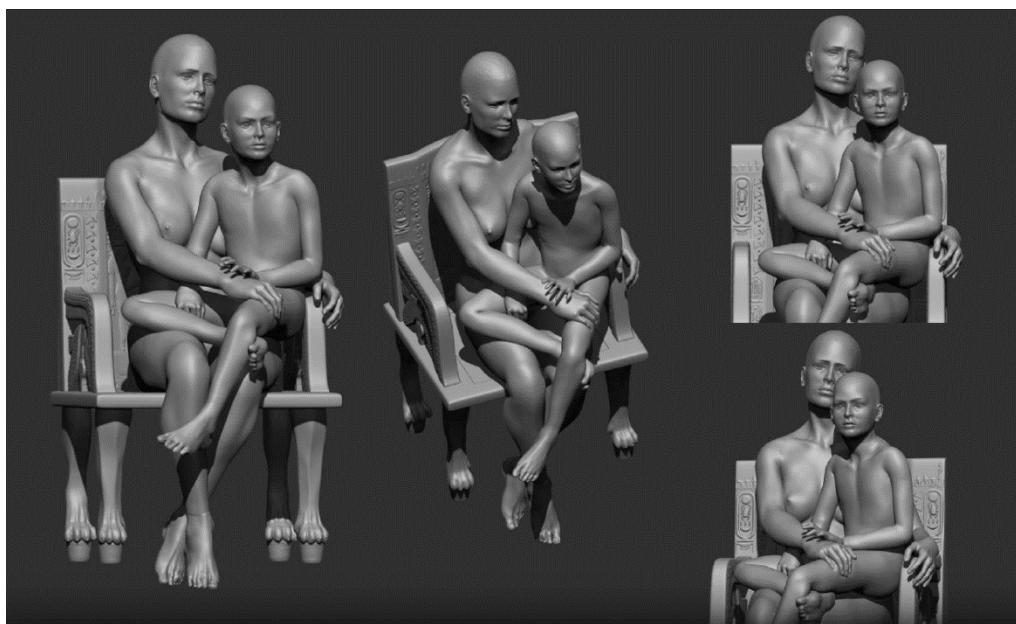
<sup>243</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 223 – 224.

<sup>244</sup> Cf. SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 162.

ao mesmo tempo em que a sua mão tenta afastar a da sua mãe que o agarrava – ainda que com um certo receio – o corpo ligeiramente tenso, os dedos dos pés fletidos, mas seguro ainda no colo da sua mãe.



*Fig. 40 - Teste da expressão de Hórus. Escultura digital. Original da autora.*



*Fig. 39 - Pose de Ísis e Hórus no trono. Escultura digital. Original da autora.*

A sua pose corporal de ligeira agitação foi intencional no sentido que transmite a impetuosidade das crianças ao quererem agir como os adultos, mas de forma impaciente e precipitada, e, ao comparar com a pose das restantes personagens, sugere que embora tenha a coragem ainda falta a experiência e calma dos restantes adultos à sua volta.

A sua vestimenta compõe-se de um *shenti* simples e um cinto de cores quentes a simbolizar as cores do Sol. Ao pescoço leva um colar *usekh* com o amuleto do falcão Hórus coroado com o disco solar. Usa tornozeleiras e braceletes com o símbolo *wedjat*, o olho de Hórus – esse símbolo combina um olho humano com as marcas que os falcões têm perto dos olhos e representava realeza, o divino.<sup>245</sup>

Tem o cabelo rapado, com a mecha lateral da juventude, e o seu olho esquerdo, que representa a Lua, está cego<sup>246</sup> com uma cor esbranquiçada.

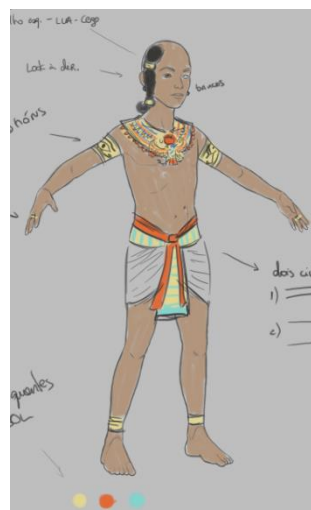


Fig. 41 - Detalhe do estudo da vestimenta de Hórus. Desenho digital, março de 2020. Original da autora.



Fig. 42 - Escultura final de Hórus e Ísis. Escultura digital, março de 2021. Original da autora.

<sup>245</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 131

<sup>246</sup> Várias histórias relatam como Hórus foi ferido pelo seu tio Set, tendo-o cegado no seu olho esquerdo. Cf. Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2020). *Eye of Horus*. [Consult. a 24 de março de 2021].

#### 6.3.4. Ísis

Na mitologia egípcia, Ísis foi uma das deusas mais populares e veneradas por várias regiões do Antigo Egito. Era também conhecida como “A Deusa do Trono” (sendo representada com um adorno sob a sua cabeça em forma de trono) aludindo à sua ligação com a realeza, e “a Grande Casa.”<sup>247</sup> Na hierarquia de poder administrativo, a seguir ao rei Osíris era Ísis quem governava o Egito, enquanto o seu filho Hórus não atingisse idade suficiente.<sup>248</sup> Segundo Sales (1999) “toda a tarefa civilizadora que Osíris empreendeu quando era rei na Terra, teve sempre em Ísis uma adepta e uma agente (...)”<sup>249</sup>



Fig. 43 - MALER, Ägyptischer (1360 a.C.). A deusa Ísis [pintura mural]. Karnak. [Em linha] URL [Consult. a 24 de março de 2021].

[https://en.wikipedia.org/wiki/File:C3%84gyptischer\\_Maler\\_um\\_1360\\_v.\\_Chr.\\_001.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:C3%84gyptischer_Maler_um_1360_v._Chr._001.jpg)

Ela centrava em si todas as qualidades e aspetos de uma deusa e mulher do Antigo Egito: filha, irmã, esposa, amante, sacerdotisa, rainha, maga e, especialmente, mãe<sup>250</sup>.

Representada e louvada com ternura, a sua imagem como “mãe divina e devota” era a sua maior qualidade e razão de adoração.<sup>251</sup> Foi ela que, em forma de falcão, procurou incansavelmente as partes do seu esposo por todo o Egito e o ajudou na sua ressurreição;<sup>252</sup> durante toda a infância de Hórus, criou-o e protegeu-o de todos os perigos<sup>253</sup>; e foi sempre

<sup>247</sup> «Per-aa» relacionado ao palácio real e ao faraó. Cf. WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt; its culture and history*, pág. 10

<sup>248</sup> WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt; its culture and history* [Consult. a 11 de janeiro de 2021].

<sup>249</sup> Cf. SALES, José das Candeias (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 138.

<sup>250</sup> Idem, pág. 134.

<sup>251</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 149-150.

<sup>252</sup> No mito de Osíris.

<sup>253</sup> Cf. ARAÚJO, Luís Manuel de (2015) *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, pág. 222 – 223.

piadosa mesmo com os mortais: tendo compaixão do seu sofrimento, protegeu os humanos dos maus espíritos e ocasiões infortunas e, com a sua magia, curou vários enfermos.<sup>254</sup>

Nas suas representações era retratada na maior parte das vezes em forma humana, e em algumas vezes na forma de um falcão, ligando o voo deste animal pelos céus como a constante vigia que ela tinha sob o reino dos homens, e o “choro” destas aves com o lamento na morte do seu esposo. Possuía um toucado de um trono na sua cabeça e mais tarde o disco solar com cornos de vaca liriformes da deusa Hathor.

Na cena da Psicostasia, Ísis encontra-se ao lado de Osíris, destacando-se a sua importância e relevância no tribunal através da sua localização junto ao juiz. Ao mesmo tempo que respeita e apoia a palavra do seu esposo Osíris, ela lamenta pelo defunto e torce pela sua ressurreição.

### Interpretação no projeto:

No projeto da autora, Ísis, como rainha, encontra-se sentada junto ao seu marido, apoiando-o e observando a cena em que ele administra. A sua expressão revela uma certa apreensão pelo assunto debatido, ao mesmo tempo que a sua postura sugere manter diligência e conduta na cena. Ao seu colo está o seu filho Hórus (aludindo às várias representações destes em estátuas), envolvido carinhosamente nos seus braços como que a protegê-lo do tema da cena, receando expô-lo precocemente à severidade do mundo adulto.

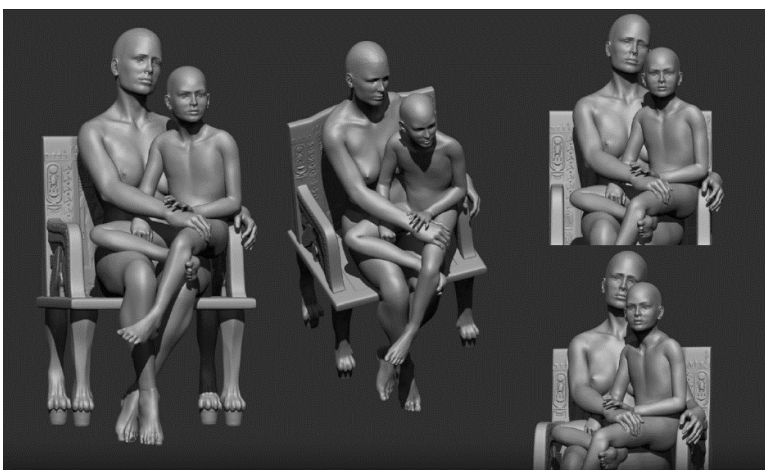


Fig. 45 - Pose de Ísis e Hórus no trono. Escultura digital. Original da autora.

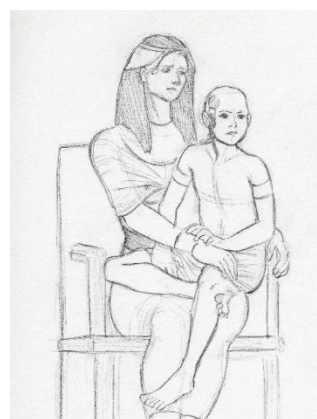


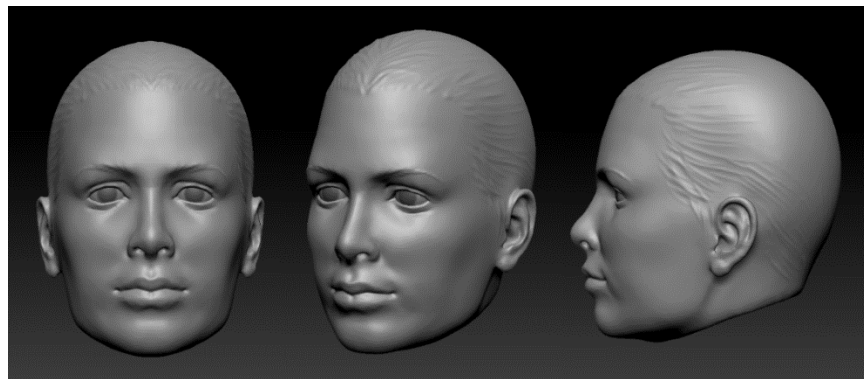
Fig. 44 - Estudo de pose de Ísis e Hórus. Grafite sobre papel, 15x7 cm, março de 2020. Original da autora.

<sup>254</sup> Cf. COONEY, Kathlyn (2010). *Gender Transformation in Death: A Case Study of Coffins from Ramesside Period Egypt*, pág. 227 – 228.

As linhas do seu rosto são suaves, e a sua fisionomia contém traços relacionados à calma, ternura e a cânones de beleza na arte: olhos grandes, sobrancelhas com ângulo suave, nariz pequeno e delicado e lábios carnudos.



*Fig. 47 - Estudos de retrato e da expressão de Ísis. Grafite sobre papel, 19x18 cm cada, fevereiro – março de 2020. Originais da autora.*



*Fig. 46 - Expressão neutra de Ísis. Escultura digital. Original da autora.*

O seu vestuário consiste num vestido de linho branco preso por um cinto abaixo dos seios. O cinto tem bordado nas pontas o hieróglifo de um dos seus símbolos, o trono. Sob o vestido está uma rede de pérolas coloridas num padrão cruzado. Sob os ombros tem um *sush* de linho fino e semitransparente, desnudando o peito.

As suas joias consistem num colar *usekh* ornamentado com o seu símbolo *tyet*,<sup>255</sup> braceletes e tornozeleiras e, como toucado, usa um diadema com asas e cabeça de abutre e padrões floridos. Usa também uma peruca volumosa entrançada, dividida em três partes e ornamentada com contas.

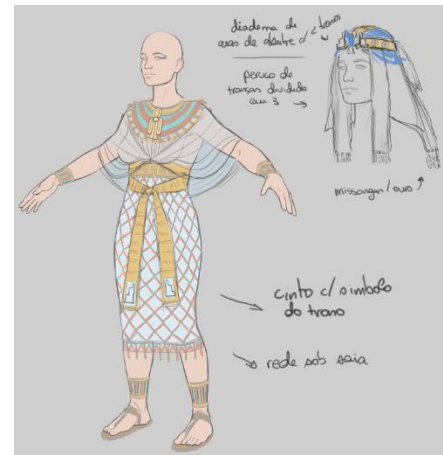


Fig. 49 - Detalhe do estudo da vestimenta de Ísis. Desenho digital, março de 2020. Original da autora.



Fig. 48 - Escultura final de Ísis e Hórus. Escultura digital, março de 2021. Original da autora.

<sup>255</sup> Símbolo de um cordão com um nó, de aparência e qualidades mágicas semelhantes ao símbolo do *ankh*, mas ligado à deusa Ísis.

### 6.3.5. Néftis

Segundo a mitologia egípcia, Néftis era a irmã mais nova dos cinco filhos de Nut – Thot<sup>256</sup>, Osíris, Set, Ísis e Néftis – e esposa de Set.<sup>257</sup>

Companheira devota da sua irmã, Ísis, Néftis auxiliou-a em vários momentos difíceis. Em forma de falcão, ajudou Ísis a encontrar as partes do corpo de Osíris e no processo da sua ressurreição, protegeu-a a ela e a Hórus quando estes estavam escondidos de Set, e mais tarde apoiou a ascensão de Hórus ao trono do Egito, ficando contra o seu marido. Ficou assim conhecida como defensora da família real e nomeada “Senhora da Casa” ou “Governanta”, tendo representado sob a sua cabeça o símbolo da «Casa».<sup>258</sup>

Com o seu papel importante no mito de Osíris, era também uma deusa ligada ao culto dos mortos e à mumificação. As suas tranças eram associadas às faixas de linho que eram usadas para envolver e preservar os defuntos – “tranças de Néftis.”<sup>259</sup>

No tribunal de Osíris encontra-se ao lado de Ísis, apoiando também o rei do submundo e observando a cena. Assim como Ísis, tem o papel de carpideira dos defuntos.



Fig. 50 - Detalhe de Néftis (em primeiro plano) em *O Livro dos Mortos de Hunefer*, 19<sup>a</sup> Dinastia. British Museum, Londres.

#### **Interpretação no projeto:**

No projeto da autora, Néftis é retratada como uma ajudante da rainha e governanta da casa real.

---

<sup>256</sup> De acordo com alguns *Textos das Pirâmides*. Cf. SALES, José (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 183.

<sup>257</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 171.

<sup>258</sup> Diferente de Ísis que, com símbolo o trono, tinha um status mais próximo e relevante ao rei. Cf. Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2019). *Nephthys*. [Consult. a 23 de março de 2021].

<sup>259</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 171.

É representada com um corpo humano e a cabeça de um abutre egípcio. Os antigos egípcios acreditavam que esta espécie era composta apenas por fêmeas, sem intervenção de machos, relacionando-os à pureza e maternidade<sup>260</sup> (na mitologia egípcia, Néftis não procriou com seu marido Set<sup>261</sup>, mas manteve sempre qualidades maternas ao proteger o seu sobrinho Hórus). A sua ligação ao abutre egípcio também foi escolhida pelo símbolo de morte e luto que a deusa Néftis carrega.



Fig. 51 - Retrato de Néftis. Grafite sobre papel, 18x18 cm, março de 2020. Original da autora.

Na cena encontra-se junto a Ísis e Hórus, com uma pose virada e focada nestes, pousando a mão em volta deles.

Apesar de a autora tê-la interpretado como uma funcionária, esta ainda tinha um papel importante na Grande Casa, daí as suas vestimentas apesar de simples não serem equiparadas às da maioria das pessoas das classes inferiores. Possuía um longo *kalasiris* atado em nó à frente (típico da época do Império Novo), ajustado com a ajuda de um cinto simples. Como ornamentos possui braceletes, tornozleiras, brincos com um disco solar, e um colar *usekh* formando um desenho inspirado no seu símbolo da «Casa». Envoltas na sua cabeça, estão faixas de linho, aludindo às faixas que utilizavam nas mumificações.



Fig. 52 - Detalhe do estudo da vestimenta de Néftis. Desenho digital, março de 2020. Original da autora.

<sup>260</sup> LUDOVICO, Rosangela (2012). *The Egyptian Vulture: through mythology and history*. [Consult. a 23 de março de 2021].

<sup>261</sup> Considerado o deus da esterilidade e do deserto. Cf. SALES, José (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 161.

Os seus pés encontravam-se, porém, descalços, como a grande maioria dos antigos egípcios.



Fig. 53 - Escultura final de Néftis. Escultura digital, abril de 2021. Original da autora.

### 6.3.6. Osíris

Osíris, filho mais velho dos 5 irmãos de Nut, era o deus rei que governava todo o Egito.<sup>262</sup>

No seu mito, foi assassinado pelo seu irmão Set, tendo sido esquartejado em 42 partes espalhadas ao longo das províncias do Egito. A sua esposa, Ísis, e irmã, Néftis, procuraram

---

<sup>262</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 178.

e recolherem as suas partes e, com a ajuda de Thot e Anúbis, ressuscitaram-no, tendo ficado conhecida como a primeira embalsamação da História do Antigo Egito.<sup>263</sup>

Quando o seu filho Hórus derrotou o usurpador Set, tomando o trono como rei legítimo do Egito, Osíris ficou a governar o mundo subterrâneo como magistrado supremo do reino dos mortos. Na cena da Psicostasia ele é o juiz final que permite, ou não, a entrada do defunto para o Paraíso de forma justa: “ricos e pobres são tratados da mesma forma e apenas os bons sobreviverão ao julgamento de Osíris e entrarão no seu paraíso.”<sup>264</sup>

Nas suas representações ele é visto a usar uma coroa-atef<sup>265</sup> e carrega consigo os símbolos da autoridade faraônica: o cajado de pastor (*heka*), simbolizando o seu papel como pastor dos homens e o mangual (*nekhakha*) simbolizando a força ou dominação do rei<sup>266</sup> e fertilidade na terra.

A sua pele é representada verde ou negra, simbolizando a cor de putrefação do corpo e ao mesmo tempo com o ciclo de morte e regeneração (aludindo à cor das plantas), comparando-se também ao ciclo de renovação do rio Nilo.<sup>267</sup>

Segundo Sales, a cor branca das suas vestes “simbolizam, simultaneamente, a morte que conheceu em vida e a ressurreição mágica de que fora alvo”.<sup>268</sup>



Fig. 54 - Detalhe de Osíris (em primeiro plano) em *O Livro dos Mortos de Hunefer*, 19ª Dinastia. British Museum, Londres.

<sup>263</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 179.

<sup>264</sup> PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 179. Tradução livre da autora.

<sup>265</sup> Cf. RIBEIRO, Thiago H. P. (2015) *Concepções Egípcias Acerca da Morte: Uma releitura sobre a questão da alma no Egito antigo*, pág. 16.

<sup>266</sup> Cf. RIBEIRO, Thiago H. P. (2015) *Concepções Egípcias Acerca da Morte: Uma releitura sobre a questão da alma no Egito antigo*, pág. 16.

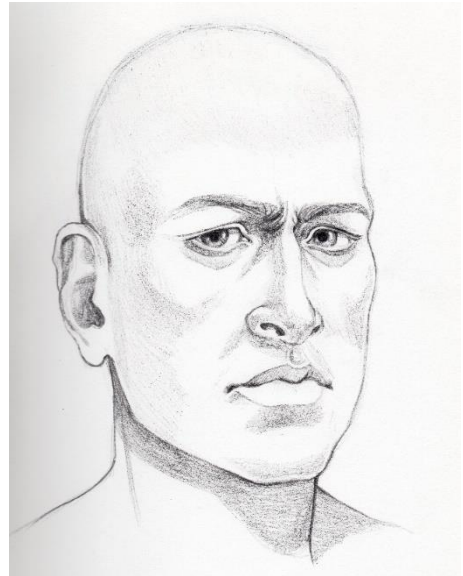
<sup>267</sup> Cf. SALES, José (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 121.

<sup>268</sup> Idem. pág. 127.

### Interpretação no projeto:

Na ilustração da autora, Osíris é representado como o faraó que governa o mundo terreno e o mundo divino, situado no centro da imagem e das figuras. Estas estão a recolher informações e a falar do assunto, mas é a Osíris que cabe a decisão final, enquanto olha fixamente para o observador.

A sua expressão é pensativa e ponderada, ao mesmo tempo que autoritária. Mantendo uma postura direita (característica das estátuas egípcias), ele repousa o braço no encosto do trono onde está sentado, movendo levemente o punho esquerdo como que a considerar algo.



*Fig. 55 - Retrato de Osíris. Grafite sobre papel, 20x16 cm, março de 2020. Original da autora.*



*Fig. 57 - Expressão de Osíris. Escultura digital. Original da autora.*



*Fig. 56 - Pose de Osíris no trono, escultura digital (à esq.) e estudo de pose de Osíris, grafite sobre papel, 15x10 cm, março de 2020. Originais da autora.*

As suas vestimentas são feitas de linho branco – um *shenti* simples, uma saia *kalasiris* longa e um *sush* pelos ombros – e contêm elementos de cor verde a relacioná-lo à vegetação, incluindo as plumas na sua coroa, como uma ligação ao seu ciclo de ressurreição – era ele que dava a vida depois da morte.

Por cima do *kalasiris* tem amarrado à cintura com o cinto uma pele e cauda de leopardo, usadas por muitos faraós egípcios como um símbolo de poder político, e “apreciação da capacidade deste animal em desafiar e negar-se à morte.”<sup>269</sup>

Como adornos usa um colar *usekh*, braceletes e tornozeleiras feitas a partir de ouro branco, usa no queixo a típica barba postiça dos faraós, e sob a cabeça tem uma dupla coroa do Egito, *sekhemty*, misturada com as cores e elementos da coroa-atef.

Por todo o seu corpo, tem 42 tatuagens circulares feitas a henna a representarem as 42 partes cortadas por Set no seu mito, assim como as 42 províncias do Egito que este governou.

Nas representações do Antigo Egito, e em várias culturas, os reis eram também vistos acompanhados de um cetro ou bastão, símbolos do seu poder autoritário. Na representação da autora, Osíris tem pousado sobre o peito um bastão feito de madeira com adornos de prata, ambos recursos raros.

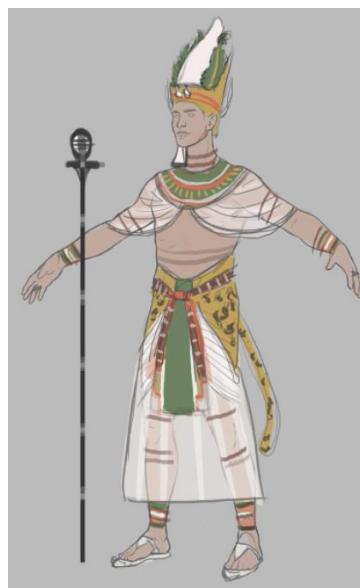


Fig. 58 - Detalhe do estudo da vestimenta de Osíris. Desenho digital, março de 2020. Original da autora.



Fig. 59 - Detalhe da escultura final de Osíris. Escultura digital, março de 2021. Original da autora.

<sup>269</sup> CAMACHO, João C. R. (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, pág. 74.



Fig. 60 - Escultura final de Osiris. Escultura digita, abril de 2021. Original da autora.

### 6.3.7. Thot

Cronologicamente, Thot foi um dos primeiros deuses da mitologia egípcia, possuindo o título de “O mais velho”<sup>270</sup>, aquele que possuía conhecimento e experiência.

---

<sup>270</sup> Cf. SALES, José (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, pág. 181.

Conhecido também como “O Senhor das palavras Divinas”, era o deus ligado à sabedoria, inventor e pioneiro de várias ciências: “inventor da escrita hieroglífica e da língua falada dos homens, das artes, das ciências e do cômputo, das invenções e da sabedoria/conhecimento (...) mensageiro, arquivista e escriba dos deuses, patrono escribas (...), dos médicos e dos mágicos.”<sup>271</sup> Era por isso adorado especialmente pelos egípcios ligados profissionalmente às ciências.

Era uma divindade lunar, navegando pelo céu durante a noite da mesma forma que Ra navegava durante o dia<sup>272</sup>, e a sua magia tinha características curandeiras – curou o olho esquerdo de Hórus que representava a Lua – sendo conhecido também como o “Disco Branco”. Foi também defensor de Ísis, tendo-a auxiliado durante a sua gravidez, ensinando-lhe fórmulas mágicas de proteção e protegendo Hórus durante a sua infância.

Era representado com uma cabeça de íbis – o seu longo e curvo bico alude ao símbolo do crescente lunar – ou com a de um babuíno – que possui uma postura pensante e astuta, adequada às características deste deus<sup>273</sup> – podendo também ser representado totalmente na forma desses animais. Sob a sua cabeça estava um disco lunar ou uma coroa *atef*, e carregava consigo um cálamo ou uma paleta de escriba.

No tribunal de Osíris tinha um papel importante como vizir e escriba do rei – “era o arauto e escrivão dos deuses”<sup>274</sup> – encarregando-se de relatar o resultado da pesagem do coração do defunto, de forma justa e incorrupta.<sup>275</sup>



Fig. 61 - Detalhe de Thot em O Livro dos Mortos de Hunefer, 19ª Dinastia. British Museum, Londres.

<sup>271</sup> SALES, José (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egípcio antigo*, pág. 181.

<sup>272</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 209.

<sup>273</sup> Cf. SALES, José (1999). *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egípcio antigo*, pág. 185.

<sup>274</sup> Idem, pág. 182.

<sup>275</sup> Cf. PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, pág. 210.

### Interpretação no projeto:

No projeto da autora Thot é representado como o vizir do faraó e encontra-se perto deste a ler rolos de pergaminhos, como que a informá-lo de tudo o que ele necessite saber para concluir o seu julgamento. Apesar de Thot ser também um deus escriba, na cena da autora ele está representado apenas como vizir (lendo e aconselhando, ao invés de anotar o que lhe é dito), visto que, no Antigo Egito, a profissão de escriba apesar de ser respeitada era de menor relevância social que a de vizir não podendo aconselhar diretamente o faraó.

É representado com uma cabeça de íbis num corpo humano, e a sua aparência revela ser o mais velho da cena, o mais experiente e racional, adequa-se-lhe a posição de investigador e aconselhador.



Fig. 63 - Retrato de Thot. Grafite sobre papel, 19x18 cm, abril de 2020. Original da autora.



Fig. 62 - Detalhe do estudo da vestimenta de Thot. Desenho digital, abril de 2020. Original da

Como alto funcionário, a sua vestimenta é mais ostensiva que a dos restantes, feita a partir de linho mais fino. Usa um *sush* que cobre apenas um dos seus ombros, amarrado junto ao *shenti* e ao cinto. O último exhibe o símbolo da lua crescente, assim como o colar *usekh* que tem ao pescoço. O ouro das suas joias continha bastante prata, tornando-as mais preciosas, e a sua cor

esbranquiçada aludia à cor da Lua, contrastando com os azuis que compõem a sua vestimenta. Usa sandálias feitas de linho.



*Fig. 64 - Escultura final de Thot. Escultura digital, abril de 2021. Original da autora.*

## 6.4. A Sala

A sala do julgamento é o cenário onde todos os personagens e elementos da cena estão inseridos. Tal como no processo de criação das personagens, a autora já tinha em mente alguns aspetos que gostaria que estivessem incluídos na composição da sala e um dos mais importantes são as linhas do cenário que vão dirigir o olhar do observador para Osíris.

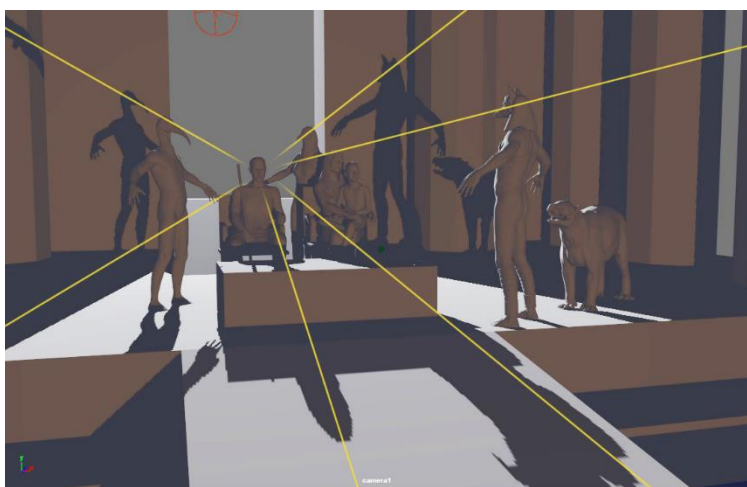


Fig. 65 - Teste de ângulo da camera no modelo 3d. Original da autora.

Para atingir isso foi necessário estudar vários ângulos e perspectivas possíveis que fossem de encontro a esse propósito, sem sacrificar a harmonia da composição e o correto sentido de proporção da sala e dos seus elementos. O recurso ao meio do 3D foi fundamental para este passo, visto que possibilita um rápido rearranjo dos elementos da cena entre as várias composições conseguidas, ao mesmo tempo que permite jogar antecipadamente com a luz e sombra, também importantes para a mensagem da ilustração da autora.

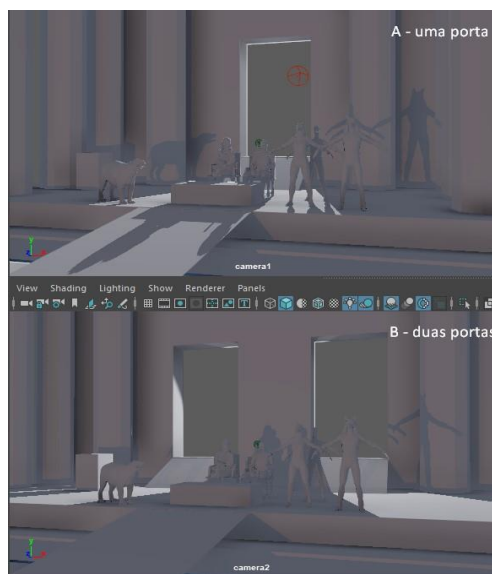


Fig. 66 - Exemplo de composições da sala. Modelação digital. Original da autora.

A composição escolhida pode ser vista na Fig. 65, onde estão assinaladas também as linhas que direcionam o olhar para Osíris, apoiadas não só nas figuras como também nas suas próprias sombras projetadas. Este ângulo de câmara também foi importante no sentido em que a sua distância vertical até ao chão equivale à altura média de uma pessoa, reforçando a sensação de presença do observador na cena.

Escolhido o esquema da sala e dos seus elementos, iniciou-se a elaboração dos desenhos finais de estudo para definir mais detalhadamente a ilustração e para servir de apoio de referência no passo da sua modelação.

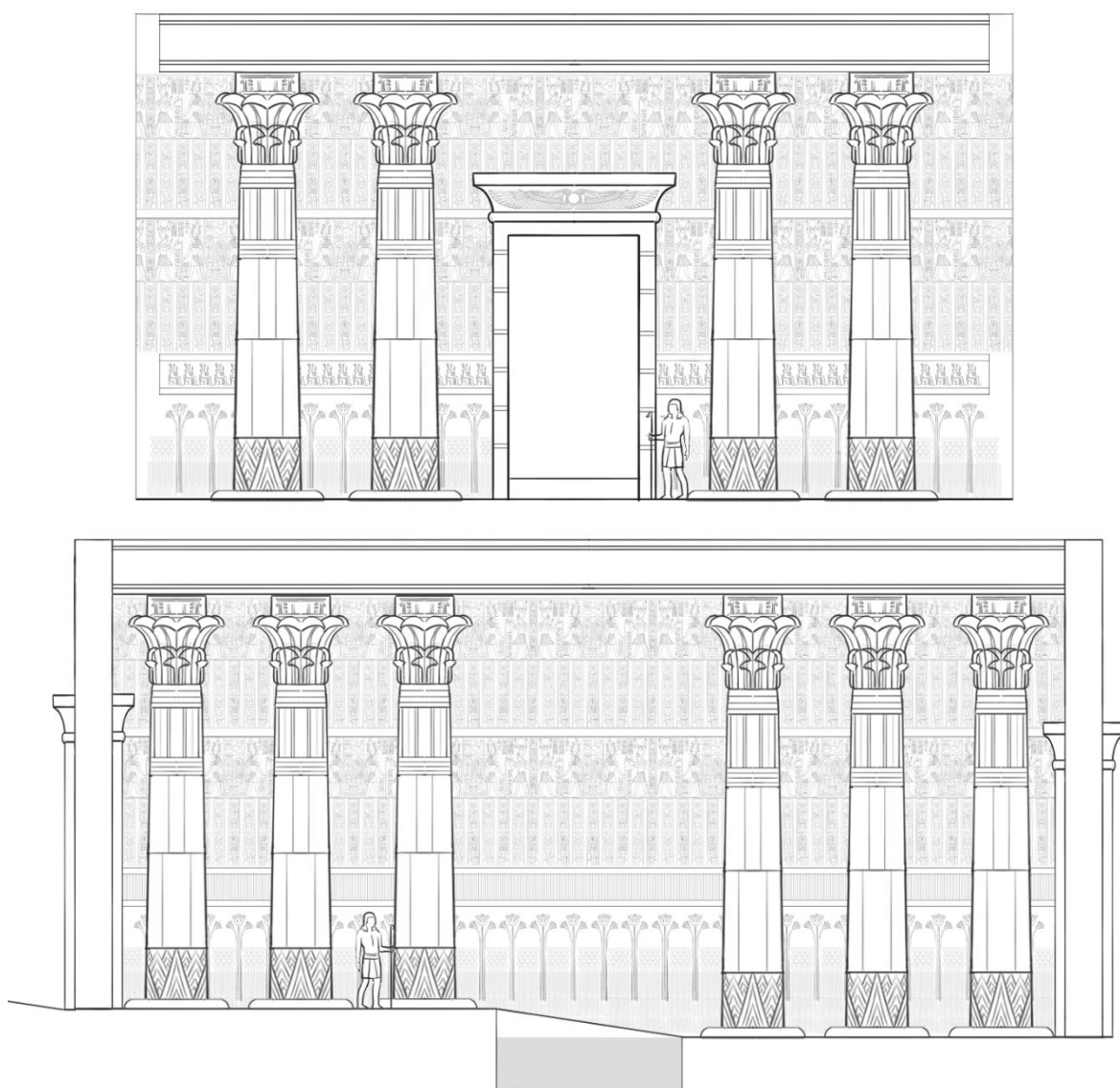
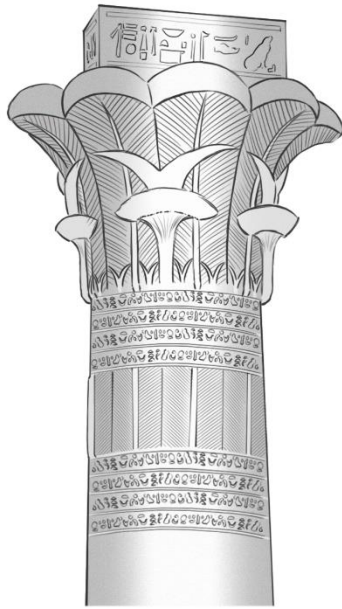


Fig. 67 - Vista frontal e lateral da sala. Desenho digital, julho de 2020. Original da autora.



*Fig. 68 - Estudo do capitel das colunas da sala. Desenho digital, julho de 2020. Original da autora.*



*Fig. 69 - Estudo da composição da sala. Pintura digital, novembro de 2020. Original da autora.*

A estrutura desta sala hipostila caracteriza-se por três espaços ligados entre si: o primeiro está no primeiro plano, de onde chega e se encontra o observador; o segundo é o principal, semelhante a uma sala do trono, onde aguardam as figuras e onde ocorrerá o julgamento; e o terceiro está no terceiro plano, por trás de Osíris, mas desfocado pela luz e pelos panejamentos. Essa entrada alude à entrada do Paraíso, do qual o observador apenas pode ter um vislumbre abstrato enquanto não for realmente aceite.

Todos esses espaços estão ligados por rampas ascendentes, definindo a direção em que o observador se dirige, e separando as várias etapas que este percorre da mesma maneira que no tribunal de Osíris do Antigo Egito: o submundo de onde o defunto vem, a sala do julgamento e o Paraíso. Essas rampas permitem também delimitar o nível dos deuses em relação ao observador.

Abaixo da primeira rampa, está um estreito lago que o observador terá de atravessar para ir ao encontro dos deuses. Esse lago simboliza a passagem do defunto para o mundo divino, e assemelha-se também ao rio Nilo – o elemento adorado pelos antigos egípcios que permitiu o desenvolvimento de toda a sua cultura, simbolizando a vida e a ressurreição de todos os seres.

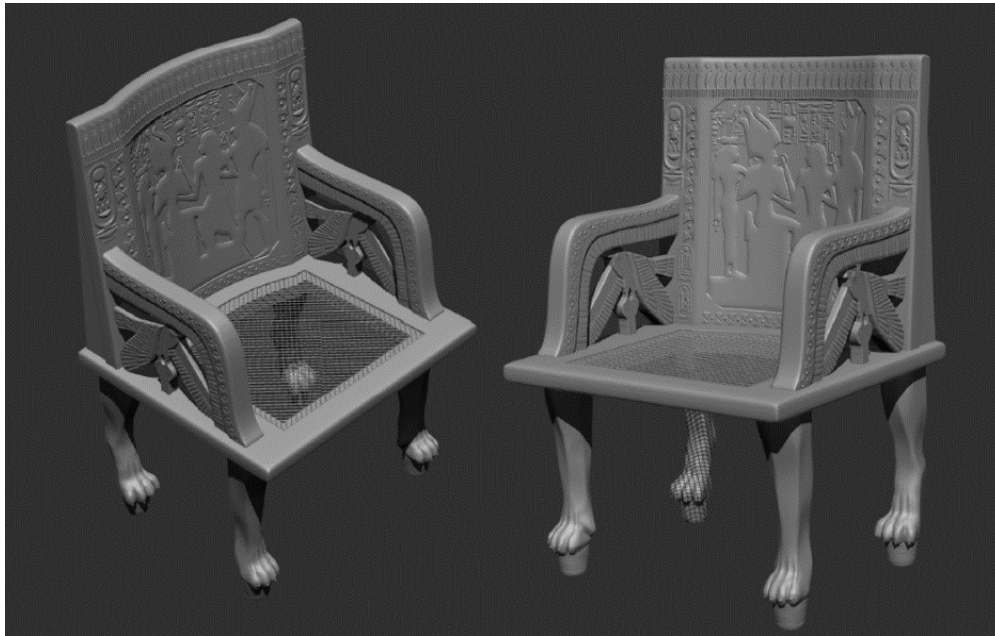
Para além da luz ambiente, existem dois focos principais de luz na cena, provenientes do primeiro e terceiro espaço. Essas luzes separam esses dois espaços como uma alusão do mundo do submundo e do Paraíso, da morte e da ressurreição.

Toda a sala é envolta em colunas do tipo palmiforme tipicamente “embebidas” nas paredes, e está gravada e pintada com motivos egípcios: flora e fauna egípcia, padrões geométricos e hieróglifos, dentro dos quais se destaca uma faixa na parede atrás das personagens composta por várias figuras sentadas. Essas figuras simbolizam os 42 juízes que estariam presentes no tribunal original de Osíris.

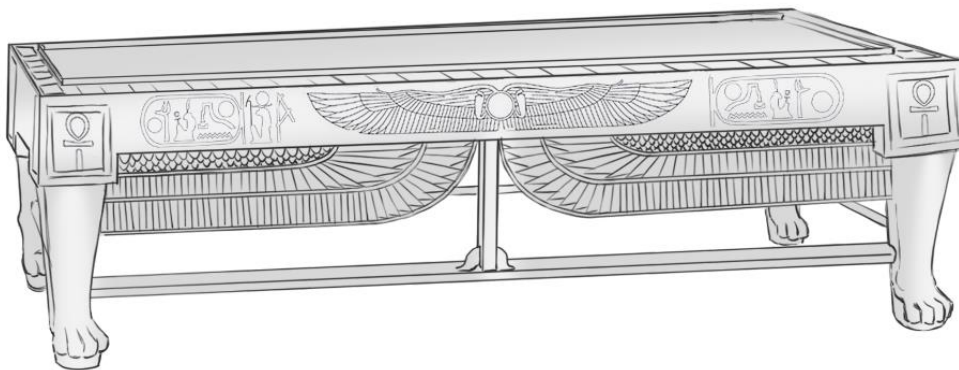
Quanto à mobília do cenário, destacam-se os dois tronos (inspirados na cadeira real da Rainha Hetepheres (2550 a.C.)), onde estão sentados Osíris e Ísis, e a mesa no centro. Ambos são feitos a partir de madeira (ébano) e prata – recursos valiosos e raros no Antigo Egito – e ouro (“*nebu*”, “a carne dos deuses”). As suas pernas assemelham-se às de leão (animal muito usado como amuleto egípcio de proteção a quem está sentado e como símbolo de poder do faraó) e são adornadas com elementos como falcões, penas de avestruz, discos solares e padrões geométricos. Na mesa encontra-se disposta uma balança, simbolizando *maat* – a verdade e a justiça.



Fig. 70 - Padrão das colunas da sala. Pintura digital, janeiro de 2021. Original da autora.



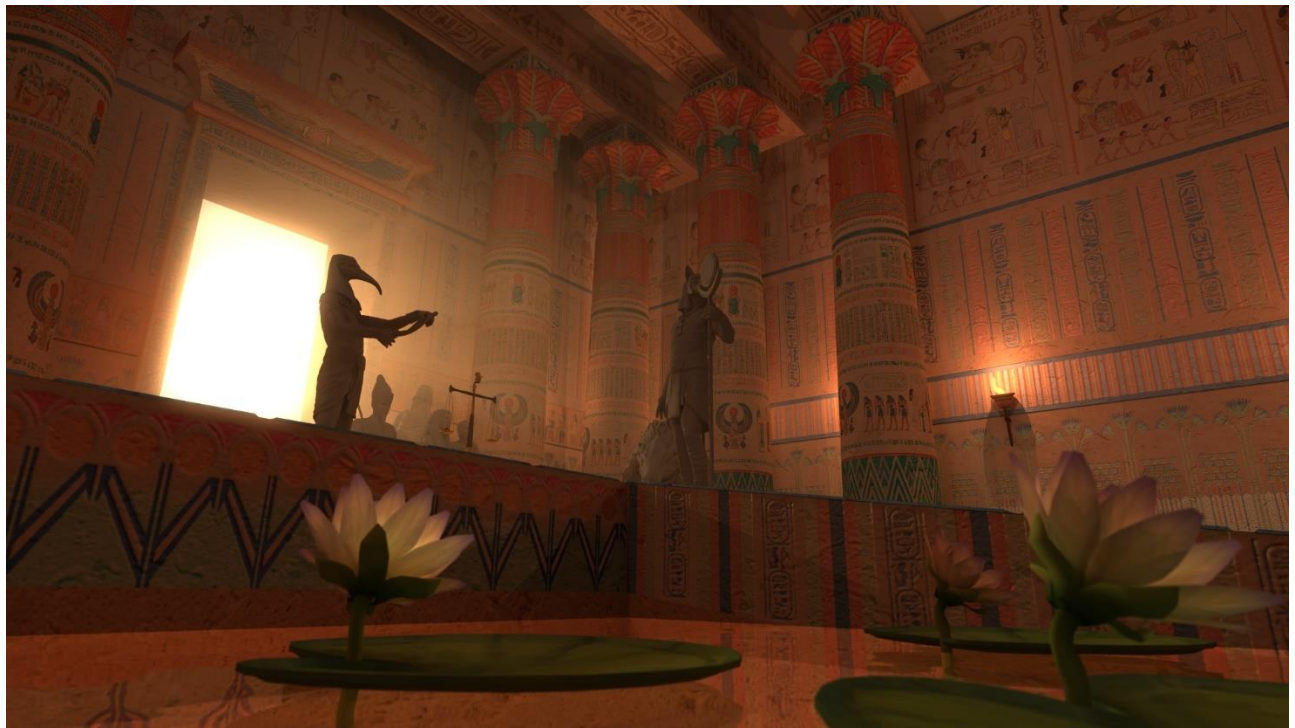
*Fig. 72 - Cadeira do trono real. Escultura digital, abril de 2021. Original da autora*



*Fig. 71 - Estudo da mesa. Desenho digital, novembro de 2020. Original da autora.*



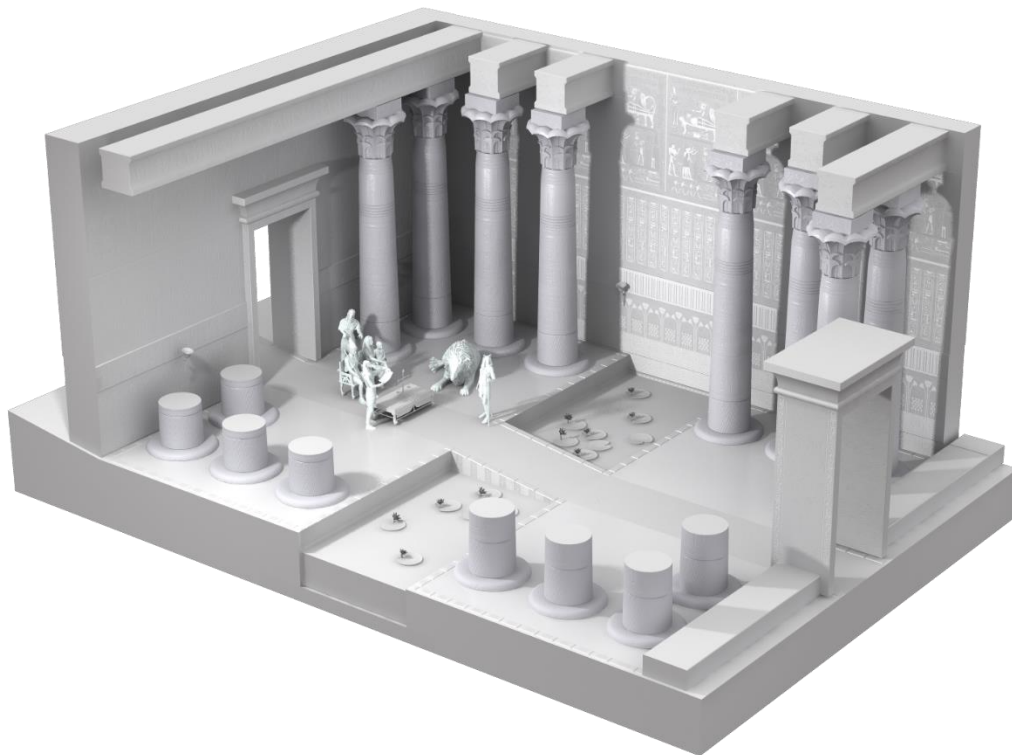
*Fig. 74 - Ilustração final do projeto. Original da autora. Junho de 2021.*



*Fig. 73 - Ilustração final do projeto, vista 2. Original da autora. Junho de 2021.*



*Fig. 76 - Ilustração final do projeto, vista 3. Original da autora. Junho de 2021.*



*Fig. 75 - Modelo tridimensional da sala. Original da autora. Junho de 2021.*

## **7. Considerações finais**

O tema da presente dissertação surgiu a partir da curiosidade da autora sobre a profundidade com que nos podemos aproximar e relacionar com uma cultura que desapareceu há milhares de anos, e pela conseqüente questão se a visão subjetiva de um artista poderá transmitir pontos de vista que contribuam para esse conhecimento.

A fim de compreendermos e ganharmos sensibilidade perceptiva sobre determinado assunto importa posicionarmo-nos no ambiente daquilo que buscamos compreender. Há que contextualizar, participar desse mundo e estar aberto a novas identidades e valores diferentes dos nossos a fim de compreender as decisões e pensamentos dessas épocas. Nenhuma época foi ou está certa, nenhuma foi ou está errada, pois o certo e o errado mudam consoante os valores da época em que o observador se insere. Compreender outro tempo obriga-nos pois a afastarmo-nos de influências pré-concebidas e permitir a existência de uma verdade para além daquilo que nos está incutido. Pensa-se que esse é o verdadeiro caminho para aprender e compreender uma cultura.

É neste contexto que a autora procurou investigar as possibilidades que se abrem através da Reinterpretação e Ilustração Histórica como meio de olharmos para um tempo histórico de uma forma mais próxima daquilo que era.

Verificou-se, no entanto, que este campo se encontrava disperso por várias áreas do conhecimento, e o seu valor dividido. É comum artistas e cientistas considerarem útil esta atividade exclusivamente nos seus campos de conhecimento, desvalorizando-a como forma de complementaridade do campo artístico com o científico.

Com isto, um dos objetivos desta investigação visou sintetizar aquilo que por norma se inclui no tema de Reinterpretação e Ilustração Histórica através da pesquisa de exemplos de trabalhos e investigações que, embora de diferentes faculdades de conhecimento, possuíssem todos objetivos de elucidação histórico-pictórica em comum.

Nesses trabalhos – nos campos da ilustração científica, da arqueologia, do cinema e dos videojogos – foram encontradas diferentes metodologias a partir das quais a autora sintetizou uma metodologia original para o seu trabalho.

Assim, a proposta desta metodologia visou resolver questões metodológicas existentes no processo criativo de uma obra de Reinterpretação e Ilustração Histórica, auxiliando os artistas no seu método de trabalho prático, assim como visou defender a utilidade da arte como meio de compreender o passado, e demonstrar que é possível e útil para este ramo a junção de metodologias do campo das artes com o das ciências. Esta metodologia foi exemplificada e testada neste trabalho de projeto sobre a reinterpretação da cena da Psicostasia egípcia, e acredita-se que alcançou os objetivos inicialmente propostos.

No que respeita ao projeto prático, a autora deparou-se com alguns desafios e questões que poderão ser investigados e aprimorados em trabalhos futuros, nomeadamente a escassez de conhecimento formal quanto à mobília e elementos existentes dentro dos palácios egípcios, e outros elementos ilustrativos tais como os tons e cores mais aproximadas às originais possíveis, detalhes das roupas como bordados, materiais, entre outros, tendo a cena da autora ficado restrita ao conhecimento resultante dos templos funerários mais célebres.

No mesmo sentido, a partir da sua experiência ao longo do projeto, a autora vê como benéfico um maior envolvimento por parte do investigador em colaborações com museus, exposições, ou mesmo aconselhamento com historiadores, para uma maior facilidade na recolha de informações factuais da época que vai estudar, assim como a opinião de historiadores quando a falta de informação permite espaço para interpretações.

Concretizada a modelação tridimensional de um cenário com os seus elementos integrantes, existe também um enorme campo possível de ser explorado quanto aos métodos de exibição da obra final. Neste projeto, a obra da autora foi apresentada apenas a partir de imagens estáticas de planos da sala, mas em futuros trabalhos podem ser realizadas outras abordagens

como animações dentro do cenário, *walk-cycles*<sup>276</sup> das personagens, *turntables*<sup>277</sup> dos elementos da sala, legendar conteúdo teórico juntamente com um vídeo, entre outras.

Em resumo, acredita-se que este trabalho tenha atingido os objetivos propostos, não só quanto ao tema da Reinterpretação e Ilustração Histórica, à sua metodologia e realização prática, mas também o próprio conteúdo teórico poderá servir complementarmente como uma boa base geral para quem se interessar em explorar o tema histórico da civilização do Antigo Egito de um ponto de vista interessante e fidedigno.

---

<sup>276</sup> *Walk-cycle* é o termo em inglês para definir uma série de desenhos em sequência que se repetem para criar a animação em ciclo do caminhar de um determinado personagem.

<sup>277</sup> *Turntable* é o termo em inglês para definir a animação de um objeto a rodar sobre si em ciclo, com a finalidade de ser apresentada detalhadamente a sua forma visual.

## 8. Bibliografia

### 8.1. Fontes impressas

ALVES, Mariana (2012). *Anatomia do Mito*, Mestrado em Anatomia Artística, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes.

ARAÚJO, Luís (2015) *O Egito Faraónico, Uma civilização com três mil anos*, Lisboa: Arranha-céus. ISBN: 978-989-99462-4-8.

ATKINSON, Sam, et al., editores (2013). *The Illustrated Story of Art*, London: Dorling Kindersley. ISBN: 978-1-4093-1608-4.

BARBOSA, Henrique, editor (1985). *Moderno Dicionário da Língua Portuguesa*, Lisboa: Círculo de Leitores. Edição nº 1110.

BARGUET, Paul (1976) *Le Livre des morts des anciens égyptiens*, LE CERF. ISBN:978-2204013543.

BRAICK, Patrícia, MOTA, Myriam (2006). *História Das Cavernas ao Terceiro Milênio*. São Paulo: Moderna. ISBN: 978-85-16-04907-2.

BUNSON, Margaret (2014). *Encyclopedia of Ancient Egypt*. Infobase Publishing. ISBN: 978-1-4381-0997-8.

CAMACHO, João (2014). *Expressões de Medo no Antigo Egito*, Mestrado em História Antiga, Universidade de Lisboa Faculdade de Letras.

CERVELLÓ-AUTUORI, Josep (2003), *Narmer, Menes and the seals from Abydos*, Cairo: The American University in Cairo Press, ISBN: 9789774247149.

CHAMPION, Erik (2011). *Playing with the Past*, Londres: Springer. ISBN: 978-1-84996-500-2.

CHAMPION, Erik (2012) *Game Mods: Design, Theory and Criticism*, ETC Press. ISBN: 978-1-300-54061-8.

CHÂTELET, Albert e GROSLIER, Bernard (1990). *História da Arte*, Lisboa: Círculo de Leitores. ISBN: 972-26-0086-9.

CLAYTON, Matt (2017) *Egyptian Mythology: A Fascinating Guide to Understanding the Gods, Goddesses, Monsters, and Mortals*. ISBN: 9781386842705.

COELHO, Raquel (2009) *História viva: a recriação histórica como veículo de divulgação do património histórico e artístico nacional*, Mestrado em Arte, Património e Restauro, Universidade de Lisboa Faculdade de Letras.

COLEMAN, Kathleen (2006). *Martial: Liber Spectaculorum*. Oxford: Oxford University Press. ISBN: 0-19-814481-4.

COSTA, Henrique (2006). *Desenho Digital: a possibilidade de desenho artístico*, Mestrado em Desenho, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes.

COSTA, Henrique (2014). *Projeto original de modelo tridimensional para Anatomia Artística: constituição osteológica e miológica do corpo humano*, Tese de Doutoramento em Belas-Artes, especialidade Anatomia Artística, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes.

Escola Superior da Moda de Paris (1990). *História da Moda: Segredos do Corte e da Confecção*, Madrid: Mateu Cromo, S. A. ISBN: 84-408-0208-0.

GERMANO, Magda (2018). *Reinterpretação de personagens a partir do desenho bidimensional e tridimensional*, Mestrado em Desenho, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes.

JANSON, H. W. (1989) *História da Arte*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. ISBN: 972-31-0498-9.

LAVIER, James (1989). *A Roupas e a Moda: Uma História Concisa*, São Paulo: Companhia das Letras. ISBN: 85-7164-086-6.

LEÃO, Delfim, et al (2018). *Arqueologias de Império*, Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra. ISBN: 978-989-26-1625-4.

LIMA, Luís (2007). *O Desenho Como Substituto do Objeto: Descrição científica nas imagens do desenho de materiais arqueológicos*, Mestrado em Prática e Teoria do Desenho, Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto.

MACEDO, Sérgio (2012). *Povos indígenas em quadrinhos*, Campinas, SP: Zarabatana books. ISBN: 978-85-60090-49-5.

MARQUES, António (2012). *Desenho - (in)definições e (in)certezas*, In: *Desenhar, saber desenhar*. - Lisboa, 2012, p. 96-107.

OGANDO, Cecília (2015). *A Fauna Sagrada do Antigo Egito*, Mestrado em História Antiga, Universidade de Lisboa Faculdade de Letras.

PINCH, Geraldine (2002). *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of Ancient Egypt*, Oxford University Press. ISBN: 978-0-19-517024-5.

SALES, José (1999) *As Divindades Egípcias, uma chave para a compreensão do Egito antigo*, Lisboa: Editorial Estampa. ISBN: 972-33-1487-8.

SALES, José (2006) *A pintura no Egito Antigo : entre convenções de representação e princípios de expressão gráfica : uma arte intelectual*, in RAMOS, José; ARAÚJO, Luís; et al (2007). *Arte Pre-classica: Colóquio Comemorativo dos Vinte Anos do Instituto Oriental da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa*. INSTITUTO ORIENTAL Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa.

SANTOS, João (2018). *AS CRIATURAS EM BAUDOLINO DE UMBERTO ECO: criação de um bestiário tridimensional*, Mestrado em Desenho, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas Artes.

SHAW, Ian (2000). *The Oxford History of Ancient Egypt*, New York: Oxford University Press. ISBN: 978-0192802934.

TAPADAS, Sandra (2006) *Desenho de História Natural: análise comparada de desenhos de animais produzidos nas viagens ao Brasil, de Frei Cristóvão de Lisboa (séc. XVII) e do*

*Dr. Alexandre Rodrigues Ferreira (séc. XVIII)*, Mestrado em Desenho, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes.

TAVARES, Cristina (2012). *Representações do Corpo na Ciência e na Arte*, Lisboa: Fim de Século Edições. ISBN: 9789727542901.

VOLOSHCHUK, Nazariy (2017). *As Novas Tendências de Concept Art: A Conceção Tridimensional*, Mestrado em Desenho, Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes.

## 8.2. Fontes em linha

AHMED, Harby (2019). *Natural Dyes in Historical Egyptian Textiles*, Department of Conservation, Cairo University, Egypt. [Em linha] URL [Consult. 1 de março de 2021] em <https://lupinepublishers.com/fashion-technology-textile-engineering/fulltext/natural-dyes-in-historical-egyptian-textiles.ID.000159.php>

ALCHIN, L.K. (n.d.) *History Embalmed: Egyptian Hairstyles*. [Em linha] URL [Consult. a 3 de março de 2021] em <http://www.historyembalmed.org/ancient-egyptians/egyptian-hairstyles.htm>

AMARO, Hudson S.; LUCHETTI, Solange A. (2014) *Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE*. Volume I [Consult. 12 de dezembro de 2020] em [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_uem\\_hist\\_artigo\\_solange\\_aparecida\\_luchetti.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uem_hist_artigo_solange_aparecida_luchetti.pdf)

ARASSE, Daniel (2006). *Arte e ciência: funções do desenho em Leonardo da Vinci*, In: Fabris, A. & Kern, M. L. B. *Imagem e conhecimento*. São Paulo: Edusp, 2006 [Consult. 30 de janeiro de 2021] em <https://repositorio.usp.br/item/002726284>

AWAKOAIYE, Jahi (n.d.) *Per-aa Ruled the Land*. [Em linha] URL [Consult. a 26 de fevereiro de 2021] em [https://www.ileomode.org/about\\_us/curriculum/books/KemetFirst/Kemet\\_Peraa.pdf](https://www.ileomode.org/about_us/curriculum/books/KemetFirst/Kemet_Peraa.pdf)

BRADLEY, Bruce, e WILLIAM, B. Ashworth Jr. (n.d.) *Napoleon and the Scientific Expedition to Egypt*, [Em linha] URL [Consult. 2 de dezembro de 2020] em <https://napoleon.lindahall.org/sitecredits.shtml>

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2019). *Nephtys*. [Em linha] URL [Consult. a 23 de março de 2021] em <https://www.britannica.com/topic/Nephtys>

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2019). *Typhon*. [Em linha] URL [Consult. a 21 de março de 2021] em <https://www.britannica.com/topic/Typhon>

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2020). *Eye of Horus*. [Em linha] URL [Consult. a 24 de março de 2021] em <https://www.britannica.com/topic/Eye-of-Horus>

Canadian Museum of History (n.d.) *Mysteries of Egypt: Architecture*. [Em linha] URL [Consult. a 28 de fevereiro de 2021] em <https://www.historymuseum.ca/cmhc/exhibitions/civil/egypt/egca01e.html>

Canadian Museum of History (n.d.) *Royal Women*. [Em linha] URL [Consult. a 10 de março de 2021] em <https://www.historymuseum.ca/cmhc/exhibitions/civil/egypt/egcgov4e.html>

Commission des sciences et arts d'Égypte (1809-28). *Description de l'Égypte, ou, Recueil des observations et des recherches qui ont été faites en Égypte pendant l'expédition de l'armée française*. [Em linha] URL [Consult. a 10 de março de 2021] em <https://www.biodiversitylibrary.org/bibliography/62506>

COOK, Alexander (2004). *The Use and Abuse of Historical Reenactment: Thoughts on Recent Trends in Public History*. [Consult. 2 de dezembro de 2020] em [https://www.researchgate.net/publication/236830591\\_The\\_Use\\_and\\_Abuse\\_of\\_Historical\\_Reenactment\\_Thoughts\\_on\\_Recent\\_Trends\\_in\\_Public\\_History](https://www.researchgate.net/publication/236830591_The_Use_and_Abuse_of_Historical_Reenactment_Thoughts_on_Recent_Trends_in_Public_History)

COONEY, Kathlyn (2010). *Gender Transformation in Death: A Case Study of Coffins from Ramesside Period Egypt*, in *Near Eastern Archaeology* vol. 73. [Em linha] URL [Consult. 24 de março de 2021] em [https://www.researchgate.net/publication/261937818\\_Gender\\_transformation\\_in\\_death\\_A\\_case\\_study\\_of\\_Coffin\\_from\\_Ramesside\\_period\\_Egypt](https://www.researchgate.net/publication/261937818_Gender_transformation_in_death_A_case_study_of_Coffin_from_Ramesside_period_Egypt)

COSTA, Henrique (2020) *Desenho de reconstituição: Desenho e impressão tridimensional*. [Em linha] URL [Consult. 8 de fevereiro de 2021] em <http://5md.belasartes.ulisboa.pt/2020/10/05/henrique-costa/>

COSTA, Henrique, & PASSARINHO, Hugo (2020), *Debate com Henrique Costa, conduzido por Hugo Passarinho*, ocorrido a 12 de outubro, a propósito da sua comunicação “Desenho de reconstituição: Desenho e impressão tridimensional”, [Em linha] URL [Consult. 7 de fevereiro de 2021] em <http://5md.belasartes.ulisboa.pt/2020/10/05/henrique-costa/>

Christie’s (2015) *All That Glitters: An ancient Egyptian silver diadem fit for a queen*. [Em linha] URL [Consult. a 10 de março de 2021] em <https://www.christies.com/features/An-ancient-Egyptian-silver-diadem-fit-for-a-queen-5813-1.aspx>

David (2019) *'Stargate': THR's 1994 Review*. [Em linha] URL [Consult. 20 de dezembro de 2020] em <https://www.hollywoodreporter.com/review/stargate-review-movie-1994-1245034>

DAWLEY, Cheryl (n.d.). *Ancient Egyptian Beauty Aids*. [Em linha] URL [Consult. a 14 de março de 2021] em <http://www.ethanolman.com/history/egypt/dailylife/beautyaid.html>

DUNN, Jimmy (n.d.) *Ivory in Ancient Egypt*, [Em linha] URL [Consult. a 28 de fevereiro de 2021] em <http://www.touregypt.net/featurestories/ivory.htm>

Fashion History Timeline (2017). *Schenti*, [Em linha] URL [Consult. a 1 de março de 2021] em <https://fashionhistory.fitnyc.edu/schenti/>

FELTMAN, Rachel (2014). *Archaeologists unearth an ancient Egyptian woman with more than 70 hair extensions*. [Em linha] URL [Consult. a 3 de março de 2021] em <https://www.washingtonpost.com/news/speaking-of-science/wp/2014/09/17/archaeologists-unearth-an-ancient-egyptian-woman-with-more-than-70-hair-extensions/>

FIGUEIREDO, César (n.d.). *CFilustração* [Em linha] URL [Consult. 2 de fevereiro de 2021] em <https://www.cesarfigueiredo.com/>

FIGUEIREDO, César (2012). *O Desenho e a Ilustração na Arqueologia: Descodificação de Desenho e Ilustração Arqueológica*, Artigo publicado na Revista Portugal Romano, edição nº1, abril 2012. [Em linha] URL [Consult. 2 de janeiro de 2021] em [https://www.academia.edu/2429842/Revista\\_Portugal\\_Romano\\_com\\_Numero\\_1\\_Abril\\_de\\_2012](https://www.academia.edu/2429842/Revista_Portugal_Romano_com_Numero_1_Abril_de_2012)

FIGUEIREDO, César (2016). *A Reconstituição Arqueológica - uma tradução visual*, Artigo publicado na Revista Al-Madan Online, II Série, n.º 20, tomo 2, janeiro 2016. [Em linha] URL [Consult. 2 de janeiro de 2021] em [https://www.academia.edu/22916708/A\\_Reconstitui%C3%A7%C3%A3o\\_Arqueol%C3%B3gica\\_uma\\_tradu%C3%A7%C3%A3o\\_visual](https://www.academia.edu/22916708/A_Reconstitui%C3%A7%C3%A3o_Arqueol%C3%B3gica_uma_tradu%C3%A7%C3%A3o_visual)

Fondation Napoléon (n.d.). *THE 'INSTITUT D'ÉGYPTE' AND THE DESCRIPTION DE L'ÉGYPTE* [Em linha] URL [Consult. 2 de fevereiro de 2021] em <https://www.napoleon.org/en/history-of-the-two-empires/articles/the-institut-degypte-and-the-description-de-legypte/>

FOLEY, Kierra (n.d.) *Djed-pillars*. [Em linha] URL [Consult. a 14 de março de 2021] em <https://archaeologicalmuseum.jhu.edu/the-collection/object-stories/ancient-egyptian-amulets/djed-pillars/>

FOLEY, Kierra (n.d.) *Scarabs*. [Em linha] URL [Consult. a 14 de março de 2021] em <https://archaeologicalmuseum.jhu.edu/the-collection/object-stories/ancient-egyptian-amulets/scarabs/>

GONÇALVES, Luís (2014) *Contar história é preciso*, em GONÇALVES, Luís. BUCO, Cristiane. & ABREU, Mila (Eds.) *Gestão do Património Global*, Revista ALTER IBI, volume 1, nº 1, ISSN: 2183 -2927 [Consult. 2 de fevereiro de 2021] em <https://issuu.com/fbaul/docs/alteribi1>

GRANSTRÖM, Helena (2013) *Elements in games for virtual heritage applications*, Master Degree Project in Informatics, University of Skövde. [Em linha] URL [Consult. 7 de fevereiro de 2021] em <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:627227/FULLTEXT01.pdf>

GREGORIETTI, Guido (2019) *Jewelry*. [Em linha] URL [Consult. a 10 de março de 2021] em <https://www.britannica.com/art/jewelry>

HALLMANN, Aleksandra (2018). *Outward Appearance vs. Inward Significance: Addressing Identities through Attire in the Ancient World*. [Em linha] URL [Consult. 7 de fevereiro de 2021] em [https://www.academia.edu/35981429/Outward\\_Appearance\\_vs\\_Inward\\_Significance\\_Addressing\\_Identities\\_through\\_Attire\\_in\\_the\\_Ancient\\_World\\_The\\_14th\\_Annual\\_University\\_of\\_Chicago\\_Oriental\\_Institute\\_Seminar](https://www.academia.edu/35981429/Outward_Appearance_vs_Inward_Significance_Addressing_Identities_through_Attire_in_the_Ancient_World_The_14th_Annual_University_of_Chicago_Oriental_Institute_Seminar)

HILL, Jenny (2010). Ammit. [Em linha] URL [Consult. a 22 de março de 2021] em <https://ancientegyptonline.co.uk/ammit/>

HILL, Jenny (2018). The Judgement of the Dead. [Em linha] URL [Consult. a 1 de dezembro de 2020] em <https://ancientegyptonline.co.uk/judgementofthedead/>

HOUSTON, Mary G.; HORNBLOWER Florence S. (1920). *Ancient Egyptian, Assyrian, and Persian costumes and decorations*. Soho square, London: A & C Black. [Em linha] URL [Consult. 1 de março de 2021] em <https://www.cuttersguide.com/pdf/References/ancient-egyptian.pdf>

IMBROISI, Margaret, MARTINS, Simone (2021). *Arte Egípcia*. [Em linha] URL [Consult. a 11 de janeiro de 2021] em <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-na-antiguidade/arte-egipcia/>

ISMAIK, Hasan (2020). *Religion and Technology: Which One Separates and Which One Unites?* [Consult. 2 de dezembro de 2020] em <https://egyptindependent.com/religion-and-technology-which-one-separates-and-which-one-unites/>

JUNIOR, Antonio (n.d.). *Faraós*. [Em linha] URL [Consult. a 28 de fevereiro de 2021] em <https://www.infoescola.com/civilizacao-egipcia/faraos/>

JUNIOR, Antonio (n.d.). *Escribas*. [Em linha] URL [Consult. a 28 de fevereiro de 2021] em <https://www.infoescola.com/civilizacao-egipcia/escribas/>

KEMP, M. (1996). *Leonardo da Vinci*, In: TURNER, J. (1996) The dictionary of art. London: Macmillan Publishers Limited, v. 19. [Em linha] URL [Consult. a 28 de fevereiro de 2021] em <https://www.worldcat.org/title/dictionary-of-art/oclc/489939321>

KICKHÖFEL, Eduardo H. P. (2011) *A ciência visual de Leonardo da Vinci: notas para uma interpretação de seus estudos anatômicos*, [Em linha] URL [Consult. 30 de janeiro de 2021] em <https://doi.org/10.1590/S1678-31662011000200005>

KOSTAS, Vassilakis, & CHARALAMPAKOS Orestis, et al (2017). *Learning History through Location-Based Games: The Fortification Gates of the Venetian walls of the city of Heraklion*, [Em linha] URL [Consult. 7 de fevereiro de 2021] em [https://www.researchgate.net/publication/320868357\\_Learning\\_History\\_through\\_Location-Based\\_Games\\_The\\_Fortification\\_Gates\\_of\\_the\\_Venetian\\_walls\\_of\\_the\\_city\\_of\\_Heraklion](https://www.researchgate.net/publication/320868357_Learning_History_through_Location-Based_Games_The_Fortification_Gates_of_the_Venetian_walls_of_the_city_of_Heraklion)

LISZKA, Kate (2011). *We have come from the well of Ibheth: Ethnogenesis of the Medjay*, In: Journal of Egyptian History [Em linha] URL [Consult. 7 de fevereiro de 2021] em <https://doi.org/10.1163/187416611X612132>

LUDOVICO, Rosangela (2012). The Egyptian Vulture: through mythology and history. [Em linha] URL [Consult. a 23 de março de 2021] em <http://www.rigelatin.net/vulture/>

MACKENZIE, Julian (2016). *NAPOLEON'S DESCRIPTION OF EGYPT* [Em linha] URL [Consult. 2 de fevereiro de 2021] em <https://shapero.com/blog/bookshop-blog/travel/napoleons-description-egypt/>

MAGUID, Youssef (2019). *What Happens When Students and Teachers Go Hands-on With Discovery Tour: Ancient Greece* [Em linha] URL [Consult. 7 de fevereiro de 2021] em <https://news.ubisoft.com/en-us/article/2Qdtl7NjlUPC5XO2JkJdLo/what-happens-when-students-and-teachers-go-handson-with-discovery-tour-ancient-greece>

MARK, Joshua J. (2009). *Ancient Egypt: Definition*. [Em linha] URL [Consult. a 16 de fevereiro de 2021] em <https://www.ancient.eu/egypt/>

MARK, Joshua J. (2016) *The Ankh: Definition*. [Em linha] URL [Consult. a 14 de março de 2021] em <https://www.ancient.eu/Ankh/>

MARK, Joshua J. (2016). *Narmer Palette*. [Em linha] URL [Consult. a 1 de março de 2021] em [https://www.ancient.eu/Narmer\\_Palette/](https://www.ancient.eu/Narmer_Palette/)

MARK, Joshua J. (2017). Color in Ancient Egypt. [Em linha] URL [Consult. a 23 de março de 2021] em <https://www.worldhistory.org/article/999/color-in-ancient-egypt/>

MARQUES, Joaquim J. S. (2006) *As imagens do desenho: percepção espacial e representação, Trabalho de Síntese Integrado na Prova de Aptidão Pedagógica e Capacidade Científica*, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto [Em linha] URL [Consult. 2 de janeiro de 2021] <http://hdl.handle.net/10216/77663>

MATIAS, Keidy (2017). *O Novo Império Egípcio em contexto: considerações sobre uma unidade teopolítica (1550-1075 a.C.)*, Revista Ágora, Vitória nº 25, pág. 7 – 21. ISSN: 1980-0096. [Em linha] URL [Consult. 2 de janeiro de 2021] em <https://periodicos.ufes.br/agora/article/view/18578/12580>

MILDENBERG, Ariane (2018) *Understanding Merleau-Ponty, Understanding Modernism* [Em linha] URL [Consult. 8 de fevereiro de 2021] em <https://books.google.pt/books?id=int7DwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

MORLEY, Jacqueline (1999). *How Would You Survive as an Ancient Egyptian?* Orchard Watts Group. ISBN: 978-0749635046.

Museum, T. O. T. B. (2012). *The Judgement of the Dead by Osiris*. [Em linha] URL [Consult. a 1 de março de 2021] em <https://www.ancient.eu/image/504/the-judgement-of-the-dead-by-osiris/>

NAPOLITANO, Marcos (2003). *Como usar o cinema em sala de aula*. 2ª edição, São Paulo: Contexto. [Em linha] URL [Consult. 12 de dezembro de 2020] em <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=467AC4FECE72D6C53CCD382E6A1BAD42>

NAVARRO, Sara (2013) *Arte, arqueologia e museus* in: Revista Vox Musei. - Vol. 1, nº2 (Jul. / Dez. 2013), p. 368-375 Faculdade de Belas Artes. CIEBA, Lisboa. ISSN: 2182-9489. [Em linha] URL [Consult. 2 de fevereiro de 2021] em <https://issuu.com/fbaul/docs/digital>

OLIVEIRA, R. L. de, & CONDURO, Roberto (2004). *Nas frestas entre a ciência e a arte: uma série de ilustrações de barbeiros do Instituto Oswaldo Cruz*. [Em linha] URL [Consult. 30 de janeiro de 2021] em <https://doi.org/10.1590/S0104-59702004000200007>

MARQUES, António Pedro (2014). *Ganda, um rinoceronte em rede*, In: Rhinos are coming. - Lisboa, 2014, p. 30-32. [Em linha] URL [Consult. 18 de janeiro de 2021] em <http://hdl.handle.net/10451/15366>

PATRÍCIO, André (2019) *The Immutability of the Core Construction of a Chair: The Building Techniques from Ancient Egypt to Contemporaneity*, [Em linha] URL [Consult. a 28 de fevereiro de 2021] em <https://www.intechopen.com/books/antiquity-and-its-reception-modern-expressions-of-the-past/the-immutability-of-the-core-construction-of-a-chair-the-building-techniques-from-ancient-egypt-to-c>

PEREIRA, Cláudia Matos (2014) *Povos Indígenas em Quadrinhos: o olhar etnográfico-semiótico do artista brasileiro Sérgio Macedo*, Revista: Estúdio, 5(9), 79 – 84 [Em linha] URL [Consult. 3 de fevereiro de 2021] em [http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1647-61582014000100009&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1647-61582014000100009&lng=pt&nrm=iso)

PLUTARCO (1936). *Moralia – Vol. V: Ísis e Osíris*. [Em linha] URL [Consult. a 21 de março de 2021] em [https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Plutarch/Moralia/Isis\\_and\\_Osiris\\*/A.html](https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Plutarch/Moralia/Isis_and_Osiris*/A.html)

PRATAS, Glória (2011). *Trabalho e Religião: O Papel da Mulher na Sociedade Faraônica* [Em linha] Mandrágora, v.17. n. 17, pág. 157 – 173. [Em linha] URL [Consult. 3 de fevereiro de 2021] em <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/MA/article/view/2752/2938>

REGO, Domingos (2012) *Saber desenhar uma flor*, In: Desenhar, saber desenhar. - Lisboa, 2012, p. 108-117 [Em linha] URL [Consult. 2 de janeiro de 2021] em <http://hdl.handle.net/10451/10290>

RIBEIRO, Thiago H. P. (2015) *Concepções Egípcias Acerca da Morte: Uma releitura sobre a questão da alma no Egito antigo*, HISTÓRIA ANTIGA E MEDIEVAL (2014), v. 6, nº 12. [Em linha] URL [Consult. 2 de janeiro de 2021] em <https://periodicos.ufms.br/index.php/fatver/issue/view/106>

ROCHEFORT, Simone (2018). *Assassin's Creed Origins' Discovery Tour lets the beauty of Egypt shine* [Em linha] URL [Consult. 10 de fevereiro de 2021] em <https://www.polygon.com/2018/2/14/17008318/assassins-creed-origins-discovery-tour-impressions>

ROPER, Michelle (2006). *Discover Babylon: Creating A Vivid User Experience By Exploiting Features Of Video Games And Uniting Museum And Library Collections* [Em linha] URL [Consult. 7 de fevereiro de 2021] em <https://www.archimuse.com/mw2006/papers/lucey-roper/lucey-roper.html>

Rosicrucian Egyptian Museum (n.d.). *Deities in Ancient Egypt – Anubis*. [Em linha] URL [Consult. a 21 de março de 2021] em <https://egyptianmuseum.org/deities-Anubis>

SALES, José (2016). *O touro na mitologia egípcia : Ápis, cerimónias, insígnias e epítetos reais*. [Em linha] URL [Consult. a 21 de março de 2021] em [https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/5470/1/Sales\\_2016\\_O%20touro%20na%20mitologia%20eg%c3%adpcia.pdf](https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/5470/1/Sales_2016_O%20touro%20na%20mitologia%20eg%c3%adpcia.pdf)

SALES, José (2016). *Organizando simbolicamente o panteão do antigo egipto. As tríades divinas, Revista Mundo Antigo –Ano V, V. V, N° 09 –Maio –2016 –Dossiê Egiptologia* [Em linha] URL [Consult. 11 de janeiro de 2021] em <https://core.ac.uk/download/pdf/61431203.pdf>

Sanders, D. H. (2001). *Persuade or Perish: Moving Virtual Heritage beyond Pretty Pictures of the Past. Proceedings of the Seventh International Conference on Virtual Systems and Multimedia*, pág. 236 – 245. [Em linha] URL [Consult. 7 de fevereiro de 2021] em <https://ieeexplore.ieee.org/document/969676?reload=true&arnumber=969676>

SANTAELLA, Lucia (2016). *Astúcias do design*. [Em linha] URL [Consult. 26 de julho de 2021] em

<https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/santael-la-astucias-do-design.pdf>

SANTAYANA, George (1905). *The Life of Reason: Introduction and Reason in Common Sense*, [Em linha] URL [Consult. 2 de dezembro de 2020] em <https://santayana.iupui.edu/wp-content/uploads/2019/01/Common-Sense-ebook.pdf>

SCHORSCH, Deborah (2017) *Gold in Ancient Egypt*. [Em linha] URL [Consult. a 10 de março de 2021] em [https://www.metmuseum.org/toah/hd/egold/hd\\_egold.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/egold/hd_egold.htm)

SILVA, Renata (2014). *César Figueiredo: ilustrações do passado que reconstituem uma época* [Em linha] URL [Consult. 3 de fevereiro de 2021] em [https://ciencia20.up.pt/index.php?option=com\\_content&view=article&Itemid=&id=1002](https://ciencia20.up.pt/index.php?option=com_content&view=article&Itemid=&id=1002)

SIMMONS, Pauline, LAVER, James, et al (2019) *Dress*. [Em linha] URL [Consult. a 10 de março de 2021] em <https://www.britannica.com/topic/dress-clothing>

SOARES, Thais; VENTURINI, Renata (2012). *Os Espetáculos do Coliseu nos versos de Marcial*, [Em linha] URL [Consult. 6 de dezembro de 2020] em <http://www.indev.com.br/semana/trabalhos/2012/37.pdf>

SOUZA, Éder C. (2010) *O que o cinema pode ensinar sobre a História? Ideias de jovens alunos sobre a relação entre filmes e aprendizagem histórica*. [Em linha] URL [Consult. 16 de dezembro de 2020] em [https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/847775/mod\\_resource/content/1/o%20que%20o%20cinema%20pode%20ensinar%20para%20a%20hist%C3%B3ria%20de%20Cristiano.pdf](https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/847775/mod_resource/content/1/o%20que%20o%20cinema%20pode%20ensinar%20para%20a%20hist%C3%B3ria%20de%20Cristiano.pdf)

TAKAHASHI, Kozue (n.d.). *Ancient Egyptian Hairstyles*. [Em linha] URL [Consult. a 3 de março de 2021] em <http://www.ethanolman.com/history/egypt/dailylife/hairstyles.html>

Tour Egypt (2011). *Henna*. [Em linha] URL [Consult. a 14 de março de 2021] em <http://www.touregypt.net/egypt-info/magazine-mag01012001-mag4.htm>

TYLOR, Edward Burnett (1871) *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*, Volume 1, London: John Murray. [Em

linha] URL [Consult. a 14 de março de 2021] em [https://books.google.pt/books?id=AucLAAAIAAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.pt/books?id=AucLAAAIAAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

University College London (2003) *Palace and temple as places of display*, [Em linha] URL [Consult. a 28 de fevereiro de 2021] em <https://www.ucl.ac.uk/museums-static/digitalegypt/museum/museum2.html>

WALSH, Niall (2019). *Senado francês defende restauração da Notre-Dame a seu estado original*, [Em linha] URL [Consult. 8 de fevereiro de 2021] em <https://www.archdaily.com.br/br/918126/senado-frances-defende-restauracao-da-notre-dame-a-seu-estado-original>

WEBSTER, Andrew (2019). *Building a better Paris in Assassin's Creed Unity: Historical accuracy meets game design* [Em linha] URL [Consult. 8 de fevereiro de 2021] em <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>

WHITE, Jon E. M. (1970). *Ancient Egypt; its culture and history*, Nova Iorque: Dover Publications. [Em linha] URL [Consult. a 11 de janeiro de 2021] em <https://archive.org/details/ancientegyptitsc00whit>

WILKINSON, Richard H. (2008) *Anthropomorphic Deities*, em JACCO Dieleman, WILLEKE Wendrich (eds.), *UCLA Encyclopedia of Egyptology*, Los Angeles. [Em linha] URL [Consult. a 11 de janeiro de 2021] em <https://escholarship.org/content/qt5s54w4tc/qt5s54w4tc.pdf>

WILKINSON, Toby A.H. (2002). *Early Dynastic Egypt*, Taylor and Francis. ISBN: 9781134664191. [Em linha] URL [Consult. a 11 de janeiro de 2021] em <https://www.perlego.com/book/1624723/early-dynastic-egypt-pdf>

ZEFERINO, Isadora (2018). *Ilustração*. [Em linha] URL [Consult. 22 de janeiro de 2021] em <https://www.inspirarte.art.br/Coluna/imzeferino/ilustracao>