

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



CÃES MITOLÓGICOS
Uma Coleção de Ilustrações

Ana Rita de Matos Mota Cordeiro Pais

Trabalho de Projeto

MESTRADO EM DESENHO

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Manuel Pedro Alves Crespo de San
Payo

2021

RESUMO

Esta dissertação trata do estudo e desenvolvimento de uma coleção de ilustrações sobre cães mitológicos. Dentro do vasto universo que é a mitologia, decidi escolher tanto criaturas mais conhecidas, como outras menos famosas. Após a minha pesquisa escolhi seis cães, no total, tendo estes origem em diferentes regiões do mundo e também pertencendo a variados períodos temporais.

Os cães analisados são Anúbis, deus chacal egípcio protetor, guardião e guia dos mortos; Cérberos, cão de Hades com três cabeças que guardava os portões do submundo greco-romano; Cães Pretos, bestas fantasmagóricas que vagueiam pelo campo à noite e pressagiam a morte na cultura britânica; Garm, antigo lobo nórdico, associado com o Submundo e as forças destrutivas do mundo e por fim Syama e Sabala, filhos de Sarama e acompanhantes de Iama, deus Hindu da morte.

Comecei por pesquisar a história de como a domesticação dos cães se iniciou, saber as origens e o desenvolvimento destes até aos dias de hoje. Investiguei também exemplos de cães na arte, obras que foram relevantes e que exemplificam bem o propósito destes ao longo dos tempos. Tendo em conta toda a pesquisa feita sobre os cães escolhidos, vou realizar quatro ilustrações para cada um deles, mostrando assim a aparência física e características mais conhecidas destes.

Concluo esta dissertação mencionando ainda um pouco sobre a história dos bestiários, desde os seus primórdios, a Idade Média, até à atualidade onde são muitas vezes criados para a realização de jogos e séries de fantasia. Refiro assim alguns exemplos que me chamaram mais atenção e que maior influência tiveram no meu percurso académico, sendo dois destes “The Book of Beasts”¹ e “The Grand Medieval Bestiary”².

PALAVRAS-CHAVE:

Cão, Mitologia, Ilustração, Bestiário, Simbologia.

¹ T. H. White (1954), Livro informativo e ilustrado do género bestiário sobre as diversas criaturas da Terra.

² Rmy Cordonnier, Christian Heck (2011), Livro do tipo bestiário com ensaios e iluminuras sobre a tradição medieval e a iconografia de cem criaturas.

ABSTRACT

The focal points of this dissertation are the examination of mythological dogs linked to death and the afterlife and the development of a collection of illustrations dedicated to these creatures. Due to the vastness of the supernatural and mythological world, I decided to include both better known creatures as well as some of the more obscure canines. After conducting my initial research, I chose six different dogs that are native to various regions around the world and also from different time periods.

The analyzed dogs are: Anubis, Egyptian protector jackal god, guardian and guide of the dead; Cerberus, Hades three-headed dog that guards the gates of the Greco-Roman underworld; Black Dogs, ghostly, nocturnal hounds that roam the countryside that portend death in the British culture; Garm, an ancient Nordic wolf associated with the afterlife and the destructive forces of the world and finally Syama and Sabala, canine sons of Sarama and companions of Yama, Hindu god of dead.

The initial stages of my research began with the investigation of the early origins of dog domestication. I also continued my study by looking at the modern evolution of dog domestication within different cultures throughout the world. Additionally, I investigated the presence of dogs in art, works that were relevant and that exemplify their purpose throughout the ages. Taking into account all the research done about the chosen dogs, I will draw four illustrations for each of them, showing their physical aspects and the most well-known features.

I conclude this dissertation by discussing the history of bestiaries, from their first appearance in the Medieval times up to the present day where these collections are often created as an auxiliary for the realization of games and television series based in fantasy. I also mention some examples that caught my attention and describe the influence they had on my academic career. Two of these being “The Book of Beasts” and “The Grand Medieval Bestiary”.

KEYWORDS:

Dog, Mythology, Illustration, Bestiary, Symbology.

AGRADECIMENTOS

Gostava de agradecer o apoio e paciência do meu orientador Manuel San Payo que me ajudou nesta fase do meu percurso académico, e por me ter sempre ensinado conhecimentos importantes para esta dissertação. Agradeço também à minha família, especialmente aos meus pais já que, sem o apoio deles, não teria conseguido acabar esta etapa da minha vida. Finalmente agradeço ao meu colega de quarto, Henrique Santos, que me ajudou diariamente a suportar o stress com apoio moral durante esta difícil fase de pandemia.

ÍNDICE

RESUMO	3
ABSTRACT	4
INTRODUÇÃO	9
CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	9
OBJETIVO DA DISSERTAÇÃO	11
CONTEÚDO DA DISSERTAÇÃO.....	12
HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DO CÃO	13
RELAÇÃO DO CÃO COM O HOMEM	13
DEFINIÇÕES.....	20
OS CÃES NA HISTÓRIA DA ARTE.....	21
MOSAICOS GRECO-ROMANO	23
THE TOWNLEY GREYHOUNDS	24
THE ARNOLFINI PORTRAIT	25
PORTRAIT OF A NOBLEWOMAN	27
HUNTERS IN THE SNOW.....	28
STILL LIFE WITH THREE PUPPIES	29
SIBERIAN DOGS IN THE SNOW.....	30
PUPPY.....	31
OS CÃES NA MITOLOGIA	33
ANÚBIS	35
ORIGEM DO MITO	35
DESCRIÇÃO FÍSICA	36
INTEGUMENTO COMUM	37
FICHA TÉCNICA	41
PODERES E HABILIDADES.....	42

<i>HABITAT</i>	42
CÉRBEROS	44
ORIGEM DO MITO	44
DESCRIÇÃO FÍSICA	45
INTEGUMENTO COMUM	46
FICHA TÉCNICA	49
<i>PODERES E HABILIDADES</i>	50
<i>HABITAT</i>	50
CÃES PRETOS	52
ORIGEM DO MITO	52
DESCRIÇÃO FÍSICA	53
INTEGUMENTO COMUM	54
FICHA TÉCNICA	57
<i>PODERES E HABILIDADES</i>	58
<i>HABITAT</i>	58
GARM	60
ORIGEM DO MITO	60
DESCRIÇÃO FÍSICA	61
INTEGUMENTO COMUM	61
FICHA TÉCNICA	65
<i>PODERES E HABILIDADES</i>	66
<i>HABITAT</i>	66
SYAMA E SABALA	68
ORIGEM DO MITO	68
DESCRIÇÃO FÍSICA	69
INTEGUMENTO COMUM	69
FICHA TÉCNICA	75

<i>PODERES E HABILIDADES</i>	76
<i>HABITAT</i>	76
BESTIÁRIO	78
CONCLUSÃO	82
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	82
PERSPETIVAS DE CONTINUAÇÃO DO TRABALHO EFETUADO	82
DIFICULDADES SENTIDAS E EXPERIÊNCIA ADQUIRIDA	83
BIBLIOGRAFIA	84
BIBLIOGRAFIA EM LINHA	85
GLOSSÁRIO	87
ANEXOS	91

INTRODUÇÃO

Considerações Iniciais

Tirando partido de informação e ideias coletadas de diversos contos e histórias decidi realizar este projeto sobre cães na mitologia. Algumas destas histórias baseiam-se em mitos antigos; umas afirmam que têm algum fundamento na história e outras são apenas fábulas simples que são transmitidas entre familiares e amigos.

O meu interesse em particular por estas histórias está ligado à minha curiosidade e gosto por estes animais em específico, mas também tem a ver com a natureza psicológica e o vínculo entre pessoas e cães. Começando pela introdução dos cães na arte, que teve origem na pré-história, onde a relação entre o ser humano e o cão começou.

O investigador canadiano *Robert Losey*³ e a sua equipa publicaram descobertas da sua investigação sobre sepulturas caninas na região do lago Baikal, no sul da Rússia. Nesta zona, foram encontrados restos caninos mais antigos dos que se conhecem até à data, com 30 000 anos⁴. No entanto, a análise de várias sepulturas de cães e seres humanos de aproximadamente 8 000 anos, também encontradas nessa mesma zona, vem revelar que os cães não eram apenas animais usados em trabalho, como caça, mas também como companhia, como hoje em dia. *Losey* menciona ainda que “eles estavam cuidadosamente colocados numa cova, alguns adornados com coleiras decorativas, outros deitados ao lado de itens como colheres, o que dava a ideia de que potencialmente estes caninos pudessem ter uma vida após a morte.” É característico dos seres humanos aplicar muitas camadas de significado a todos os aspetos do mundo natural e, os cães, como antigos animais associados à humanidade, são bastante mencionados em mitos e simbolismo por todo o mundo.

Decidi começar pela pesquisa no dicionário de símbolos⁵, relativamente ao cão, onde encontrei que este está ligado aos impérios subterrâneos e invisíveis, possuindo assim um significado simbólico relacionado com a morte e o inferno. O cão é também símbolo de lealdade, pois é guardião e protetor, tanto na vida quanto na morte. Ele guia o Homem na escuridão da noite, fazendo um papel de intercessor entre os mundos.

³ Professor e investigador da Universidade de Alberta, Canadá, do departamento de antropologia, especializado na arqueologia das relações entre humanos e animais.

⁴ LOSEY, Robert (2016) *Siberia's Ancient Dog Burials*. Instituto de Arqueologia da América.

⁵ Jean Chevalier, Alan Gheerbrant (1969), *Dicionário de Símbolos*.

Em conjunto com a investigação sobre cães na arte e a sua simbologia vou também realizar um conjunto de ilustrações sobre algumas figuras mitológicas representadas por cães, nomeadamente os que serviram de guias das almas e guardiães do outro mundo ao longo de toda a história e diferentes culturas. Cérberos, Anúbis e Garm são alguns exemplos.

Para cada cão são realizados diversos estudos e pesquisas sobre descrições da aparência exterior, desde o pelo, a sua textura e passando também pela postura e estatura. Tendo em conta o já mencionado vou igualmente relacionar as raças que melhor se encaixem com cada um destes cães. Foram também criadas três ilustrações que ajudam na compreensão destes aspetos físicos: duas delas ajudam no reconhecimento do focinho, a outra é uma visão geral do corpo da criatura escolhida que exemplifica os quatro primeiros tópicos referidos neste parágrafo. Uma quarta e última ilustração a cores foi também criada e ajuda a inserir a criatura num habitat.

Após a realização dessas ilustrações, irei reunir estas com a pesquisa respetiva a cada mito e se possível, realizar uma zine, onde irei incorporar uma breve introdução, descrição e ficha técnica sobre cada criatura.

Considerando a definição de bestiário⁶ e a interpretação ou desenvolvimento de criaturas, existem já vários trabalhos académicos a ser considerados, nomeadamente as dissertações de Mariana Alves e João Santos, em que certamente me guiei e inspirei.

Em “Anatomia do Mito”, Alves (2012) faz uma escolha de uma série de criaturas mitológicas, para mais tarde descrever como animais credíveis. Dedicou uma especial atenção ao estudo do mito destas criaturas para mais tarde as realizar a nível do esqueleto, musculatura e integumento comum, ou seja, uma abordagem mais próxima ao desenho científico. No entanto em “As criaturas em Baudolino de Umberto Eco: criação de um bestiário tridimensional”, Santos (2018), embora sendo tridimensional, verifiquei que esta dissertação teria também uma relevância para este trabalho pois ambos partilham uma base teórica comum, sendo esta a criação de uma compilação de criaturas realizadas através de contexto histórico e descrições já existentes, divergindo um pouco no seu método prático, mas sendo bastante similar no fundamento.

⁶ Relativo a besta ou bestas. Compilação de textos e/ ou ilustrações sobre animais (ex. bestiário medieval).

Para além de trabalhos académicos existe também uma grande diversidade de publicações acerca de bestiários fantásticos⁷, o que denota a sua relevância e pertinência num contexto de ilustrações/ desenho atual. Considerando um panorama internacional, a existência destes remonta bastante ao passado, não é algo atual, sendo que os primeiros exemplares emergiram durante a época Medieval. Hoje em dia, muitas das temáticas não são apenas mitos tradicionais, mas também temáticas de fantasia aplicadas em videojogos, como *Monster Hunter*, *The Witcher* e *Dark Souls*.

Conclui-se assim que a necessidade de documentar criaturas fantásticas em forma de bestiário está ainda fortemente presente nos dias de hoje. Isto pode ser comprovado pelas diversas publicações nos últimos anos tais como *Pathfinder Roleplaying Game Bestiary* (2009), *Bestiário Tradicional Português* (2016) e *Book of Beasts: The Bestiary in the Medieval World* (2019). O fascínio por monstros e criaturas continua a ter um grande interesse não só como forma de repensar as crenças do passado, nas quais se documentou toda uma coleção de criaturas fictícias, mas também como algo que ocupa parte do imaginário corrente, como na criação de séries e filmes⁸. É também um tema bastante mencionado na cultura popular do século XXI.

Objetivo da Dissertação

Este trabalho tem como finalidade o estudo e criação de uma coleção de ilustrações de criaturas mitológicas, da família *Canidae*¹, com base na descrição morfológica destas, na sua simbologia e cultura. Aplicando os conhecimentos adquiridos durante o mestrado, nomeadamente em Desenho Digital e Ilustração Científica, tenho como objetivo ilustrar seis seres mitológicos, sendo eles Anúbis, Cérberos, Cão Preto, Garm, Syama e Sabala, orientando-me pelas já existentes descrições destes, mantendo-os fiéis a, pelo menos, uma delas e a sua simbologia dentro da cultura a que se insere.

As minhas descobertas indicam que os cães desempenharam um papel importante nos sistemas de crenças ao longo da história. Eles estão presentes na literatura e na arte. As minhas ilustrações pretenderão refletir a tradição das culturas e os lugares onde essas criaturas prosperariam na mente das pessoas.

⁷ A Medieval Book of Beasts: The Second-Family Bestiary (2006), Das Animalarium von Professor Revillod (2012), Bestiário Tradicional Português (2016).

⁸ Game of Thrones (2011), Trilogia de Lord of the Rings (2001-2003).

Conteúdo da Dissertação

Após discussão com o orientador sobre o que se pensava realizar para a dissertação, tendo como tema principal cães, decidimos ler e estudar contos, mitos e simbologia sobre estes. Alguns desses contos são “A investigação de um cão” de *Kafka* e “Nero” de Miguel Torga, e ainda histórias como “*The Call of the Wild*” de *Jack London*.

Foi decidido então a realização de diversas ilustrações, combinando-as no final concretizar uma *zine*⁹ sobre cães e a sua identificação com a morte/ guardiães do outro mundo, assim como um pequeno estudo sobre a evolução e presença destes na arte e origem dos mitos escolhidos.

Estas criaturas foram escolhidas de acordo com três fatores: todas elas pertencem à família *Canidae* (do Latim, *canis*, “cão”), a sua conexão com a morte e o percurso da alma após a vida, e todas elas se inserem numa mitologia, desenvolvendo assim o mesmo papel, mas numa cultura diferente.

Foram escolhidas também pela sua reputação na comunidade artística, ou seja, umas mais conhecidas do que outras. Com este parâmetro pretendo dar a conhecer uma diversidade maior de criaturas ao público, podendo estas serem consideradas de renome, mas também, em contraste outras mais ocultas e inexploradas.

Para cada criatura, o objetivo é criar uma ilustração verosímil, começando assim pelas particularidades e características descritas no mito, mas sempre tendo em mente a ideia de que esta poderia existir realmente.

As fichas técnicas destas criaturas provêm em parte da imaginação da autora mas também introduzindo informação verídica com base nos canídeos escolhidos, criando assim uma imagem e filogenia mais realista do cão descrito. Parte da informação presente nesta secção é fictícia, embora seja resultado de uma pesquisa com base no mito e cultura da mesma criatura; no entanto outra parte é real, baseada nas espécies e subespécies destes canídeos.

⁹ Obra autopublicada de pequena circulação de textos e imagens originais, geralmente reproduzida por meio de uma copiadora.

HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DO CÃO

RELAÇÃO DO CÃO COM O HOMEM

“Os cães são os nossos amigos mais antigos no reino animal e ocupam um lugar muito especial nas nossas vidas – como, sem dúvida, também nós fazemos nas deles.”¹⁰

A relação entre cães e seres humanos surgiu, muito provavelmente, no início da era do Paleolítico Superior (35.000 a.C. – 5.000 a.C.). Ninguém sabe ao certo quando, onde, porquê ou até mesmo com que frequência as comunidades humanas e as caninas se estabeleceram pela primeira vez naquele “contrato social”, a que chamamos domesticação mas, recentemente, investigadores encontraram no deserto Árabe, gravuras rupestres com pelo menos dez mil anos. Estas representam os cães como “damas de companhia”, muitas vezes já de trela e acompanhando os caçadores do pré-neolítico. “Agora sabemos que os humanos já conseguiam controlar cães e que os usavam em complexas estratégias de caça, muito antes de conseguirem controlar o gado”¹¹. Teriam decorrido, sem dúvida, contatos hostis, neutros e ocasionalmente amigáveis entre lobos e comunidades humanas, mesmo nas primeiras fases de evolução destas.

Como *Catherine Johns*¹² refere no seu livro *Dogs*, é bastante provável que a domesticação canina não tenha sido um evento único, num só local e momento na pré-história, mas sim uma série de episódios paralelos sucedidos durante um amplo espaço de tempo. *Charles Darwin*¹³ menciona na sua obra *Origem das Espécies*¹⁴ - “Parece bastante claro que os seres orgânicos devem ser expostos, durante várias gerações, a novas condições de vida para que estas causem qualquer quantidade apreciável de variação; e que, quando a organização começa a variar, geralmente continua a variar por muitas gerações.” – o que a certo ponto está dentro da mesma opinião de *Catherine*.

As primeiras indicações arqueológicas conhecidas que sugerem verdadeiros cães domésticos, animais que vivem ao lado de humanos e separados de populações de

¹⁰ JOHNS, Catherine (2008) *Dogs: History, Myth*, Art. P. 9

¹¹ Mencionado por Maria Guagnin, do Instituto Max Planck para a Ciência da História Humana (Alemanha), autora do artigo científico.

¹² Curadora aposentada de coleções romano-britânicas no Museu Britânico.

¹³ Foi um naturalista, geólogo e biólogo britânico.

¹⁴ Obra de literatura científica escrita por Charles Darwin.

canídeos selvagens, datam cerca de 12.000 aC, fim da Idade do Gelo e, em termos culturais humanos, fase conhecida como Paleolítico Superior. Outras indicações aparecem 6.000 anos depois. Cães do tipo husky siberiano que viveram em *Predmosti*, hoje em dia conhecido como República Checa, ajudavam na caça de mamutes, tornando-se assim bastante valiosos para estas tribos. Também em Shuwaymis e Jubbah, na Arábia Saudita, se encontraram provas, na forma de gravuras rupestres, gravadas em escarpas de arenito: representações de humanos, equipados com arcos e flechas, que na companhia dos seus cães se preparavam para uma caçada.



Figura 1 – Pintura rupestre no sítio arqueológico de Shuwaymis. Representação de humanos, cães e gado.



Figura 2 – Pintura rupestre no sítio arqueológico de Shuwaymis. Representação de três íbexes a serem atacados por cães.

Contudo, existem dois artistas do século XIX, George Catlin e Alfred Jacob Miller, que nos dão um vislumbre de alguns destes cães a partir de pinturas de outras tribos mais recentes. Até meados do século XIX grandes áreas do continente Norte-Americano ainda eram habitadas por índios tribais que viviam como os seus ancestrais, e que dependiam do búfalo exatamente da mesma maneira que os *Predmostians* e outras tribos pré-históricas dependeram do mamute. Essas tribos eram acompanhadas por cães cuja aparência era tão “antiga” quanto o seu modo de vida. Sem os seus cães, a vida destas tribos teria sido brutal, pois os cães apesar de caçarem ajudavam também a orientar o gado e até dormiam com os seus donos, mantendo-os aquecidos nos invernos mais rigorosos, assim como os cães das tribos *Predmosti* faziam.

Infelizmente, as aguarelas de Catlin não nos deixam ver esses cães em grande detalhe; todavia, os de Miller, proporcionam tais detalhes graças ao rico comerciante, colecionador de arte e fundador da galeria William T. Walters, que em 1898 encarregou Miller de pintar transcrições dos esboços de campo que ele havia desenhado durante o encontro anual de feirantes em *Green River Valley*, local onde viviam tribos indígenas americanas.

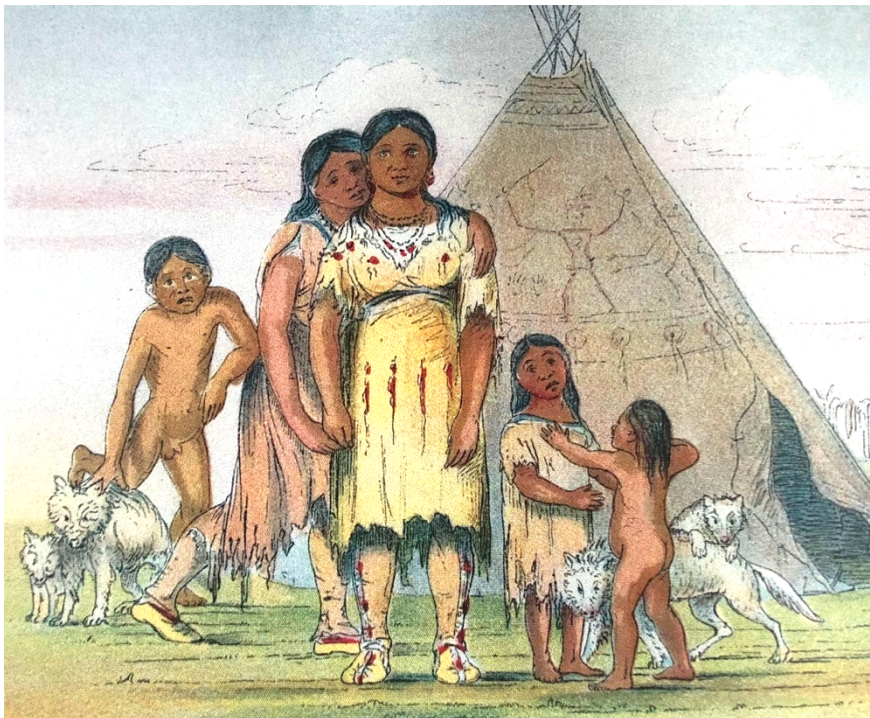


Figura 3 - George Catlin, *Comanche com os seus cães*, 1835



Figura 4 - George Catlin, Caça ao Búfalo, 1832



Figura 5 - Alfred Jacob Miller, Índio cobra com o seu cão, 1858-60

Os cães estavam tão presentes na cultura medieval quanto na de hoje em dia, se não mais. Eles acompanhavam os humanos para toda a parte, fazendo-lhes companhia, garantindo a sua segurança e auxiliando em todo o tipo de caçada. Como observou Robert Halleux¹⁵, às vezes também eram usados para outras tarefas, como bater leite. Manuscritos iluminados oferecem um amplo testemunho dessa omnipresença, pois estão repletos de cães. Cenas de caça real - durante as quais nenhuma arma foi usada - e a caça ao coelho são especialmente numerosas nas margens de manuscritos góticos, como apresenta o livro medieval *Le Livre de Chasse*¹⁶.

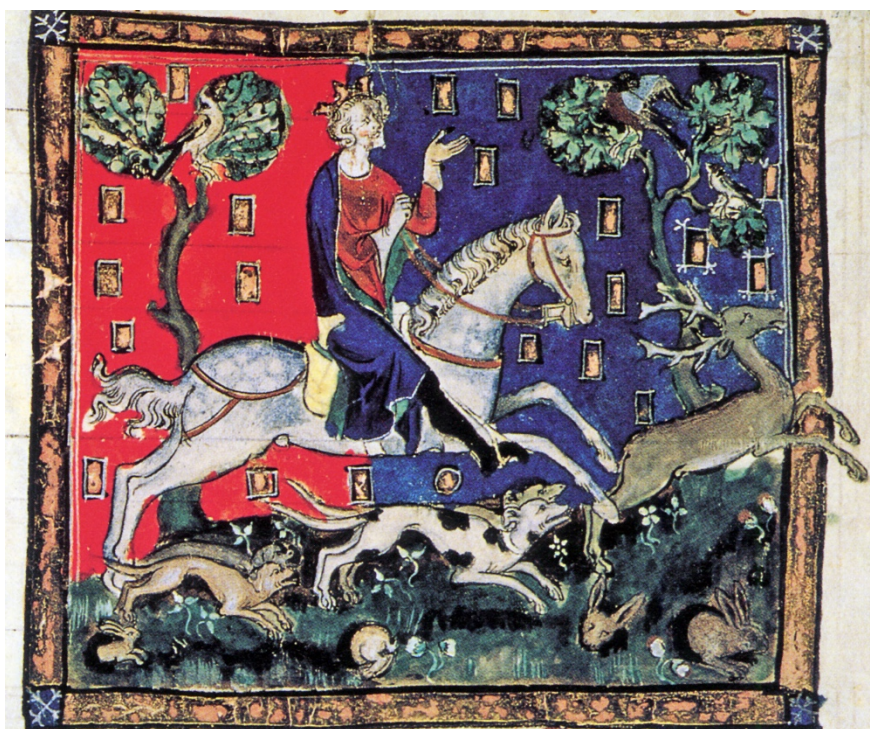


Figura 6 - Rei John de Inglaterra caçando (artista desconhecido), séc. XIV

Nesse período, já existiam várias raças com diferentes utilizações, muitas vezes identificáveis na iluminação. Alguns rastreiam as criaturas selvagens da floresta para caçá-las, outros guardam os rebanhos de ovelhas com vigilância contra infestações de lobos. Outros, os cães domésticos, cuidam da paliçada dos seus donos, para que não seja roubada à noite por ladrões e têm o instinto de proteger os seus donos até à morte. Eles alegremente saem para caçar com o seu mestre e até guardam o seu corpo em caso de morte. Em suma, é parte de sua natureza não poder viver sem os homens. Ninguém é mais

¹⁵ Historiador de ciência belga.

¹⁶ Livro medieval sobre caça, escrito entre 1387 e 1389 por Gaston II, conde de Foix.

sagaz do que o cão, pois ele tem mais percepção do que os outros animais e só ele reconhece o seu próprio nome. Tem uma grande estima pelo seu mestre.

No entanto seriam os antecedentes de todas estas raças os mesmos? Há algumas discordâncias sobre a origem, mas a maioria especula que os cães sejam descendentes de uma variação canídea diretamente ligada ao lobo cinzento. Outros acreditam no cruzamento entre lobos e chacais. Um dos cientistas que menciona esta incerteza é *Darwin*, na sua obra *Origem das Espécies*, onde refere que “quando tentamos estimar a grande diferença estrutural entre as raças domésticas de uma mesma espécie, normalmente ficamos na dúvida, por não sabermos se descendem de uma ou várias espécies-mãe. Este ponto, se pudesse ser esclarecido, seria interessante caso pudesse ser mostrado que o galgo, o terrier, o spaniel e o buldogue fossem descendentes de uma única espécie, pois, tais factos teriam um grande impacto para nos fazer duvidar da imutabilidade das muitas espécies naturais que habitam diferentes partes do mundo. Não acredito, que todos os nossos cães descendem de uma única espécie selvagem, mas, tendo em conta outras raças domésticas, há evidências presumíveis, ou até mesmo fortes, a favor dessa opinião.” Esta hipótese de *Darwin*, onde a domesticação poderia ser produto da hibridização de diferentes espécies, ou seja, o cruzamento destas, não explica porque é que sempre as mesmas características tendem a aparecer independentemente das espécies cruzadas. Estudos recentes revelam o contrário do que *Darwin* propunha. Um exemplo desses estudos é o de *Benjamin S. Arbuckle*¹⁷, no documento *Primeiros Passos na Domesticação Animal*, onde mostra que as espécies domesticadas de animais são resultado da modificação de uma espécie ancestral, e não do cruzamento de espécies distintas.

Com as nossas vidas tão intimamente ligadas às dos nossos cães, não é de surpreender que estas apareçam frequentemente como motivo na nossa arte. As maneiras pelas quais o cão ajudou e continua a ajudar a humanidade são infinitas. Ele caça, ele move cargas pesadas, ele guarda casas, ele reúne desde perus a ovelhas e pode levar o seu mestre até uma presa ferida ou perdida. Durante a Idade Contemporânea, a expressão mais óbvia dessa confiança está no uso de cães para guiar os cegos, companheiros de terapia e ajudar os surdos; mas, na sociedade da cultura milenar, nós como um todo, confiávamos tanto o nosso bem espiritual como o bem material a toda a raça canina. No entanto, ainda nestes dias, certas culturas têm uma tradição grotesca, considerada um ato

¹⁷ Arqueólogo antropológico da Universidade da Carolina do Norte, América.

de canibalismo para com uma criatura considerada por muitos como um ser humano honorário; ele tem seu corpo, sua própria carne devorada.

Os cães desempenharam, e continuam a desempenhar, um papel importante e muito especial na nossa cultura e, por milhares de anos, homens e mulheres representam o que é importante para eles através da arte. De estudos individuais e retratos distintos de diferentes artistas a adornos pessoais e domésticos; desde objetos simbólicos com significados internos aos mais prosaicos utensílios do cotidiano, os cães têm sido sempre um tema corrente na nossa arte e cultura material. Lobos, chacais e raposas, os parentes selvagens dos nossos cães domésticos, também ocupam um lugar inabalável na consciência humana.

DEFINIÇÕES

A palavra *LUPUS*, um lobo, é trazida para a nossa língua latina a partir de uma derivação grega, pois eles chamam um *Lupus* de *Licus*. São chamados assim em grego por causa das suas mordeduras, devido a que estes massacram, com uma fúria de ganância, qualquer um que se cruze no seu caminho. Outros afirmam que são chamados de *Lupus* com base nas “patas de leão”, devido a, como acontece com os leões, os seus poderes estão nas suas patas, tudo o que eles atacam morre.

O nome latino do cão, *CANIS*, é visto como tendo uma etimologia grega. Para o grego, é chamado de *Canos*. Mas devemos admitir que alguns consideram que ele é nomeado a partir da melodia (*canor*) do seu latido, uma vez que ele uiva profundamente e diz-se que canta (*canere*).

OS CÃES NA HISTÓRIA DA ARTE

“Os cães sempre estiveram conosco. Mas a arte não é tão velha quanto o cão e não nos pode mostrar como era o *Canis Familiaris* de 100 000 anos atrás. E nem mesmo a maravilhosa galeria de arte de 32 000 anos, descoberta nas cavernas de Chauvet na França, nos dá a imagem de um.”¹⁸

Os nossos amigos de quatro patas são frequentemente o tema de diversos tipos de arte. Destas criaturas, os cães são um dos temas mais populares, tanto na pintura como na escultura e até na fotografia. Ao longo da história da arte, eles marcaram presença como membros da aristocracia, autorretratos com artistas famosos, foram imortalizados e isso é apenas uma pequena fração da arte canina que existe entre o passado e o presente. Os variados significados simbólicos do cão garantiram a sua presença numa série de trabalhos, onde estes não são apresentados como retrato de um indivíduo em particular, mas sim, estão lá para marcar um ponto. E, como tal, eles estavam sempre em constante demanda.

Como os cães podem “latir feroz e perpetuamente sem lisonjear ninguém”, acredita-se que nos hieróglifos estes são mencionados como sendo um escriba sagrado, um mestre da palavra escrita. Como verdadeiros artistas, pensadores e filósofos, eles não são movidos pelas opiniões dos poderosos. Fontes medievais também associam os cães com o estudo do sagrado e, por consequência, com os estudiosos. Todo esse simbolismo sábio e culto foi apreendido por praticantes de todas as artes e tornou-se quase de *rigueur* para filósofos, escritores, artistas e eclesiásticos de todas as épocas. Eles eram representados com um cão pequeno, ou de vez em quando grande, ao seu lado.

Os cães passaram a representar tantas coisas, muitas das quais contraditórias, que os artistas pareciam quase precisar de um glossário para eles. Os seus significados incluíam lealdade à igreja, a Deus, ao rei e à corte real, fé, luxúria, melancolia, sabedoria, proteção, morte, para citar alguns.

O cão aparece desde esculturas clássicas gregas até ao cubismo mais extremo. Ele é a estrela aclamada das grandes obras cinegéticas emergentes das cortes de Luís XIV e Luís XV e, na forma de um pequeno cachorro de colo, é visto como o companheiro daqueles das ordens religiosas medievais e renascentistas. Ele caça com a deusa Diana e

¹⁸ GREEN, Susie (2019) Dogs in Art. P. 11

foi representado como uma poderosa divindade, Anúbis. Com o amanhecer do século XX, e com o começo do domínio do Expressionismo e do Impressionismo, criaturas menos realistas começaram a aparecer. Com o declínio da pintura e o surgimento da instalação e da videoarte no final do século XX os cães realistas estavam destinados a tornar-se um anacronismo no século XXI. Este capítulo examina a mudança da imagem do cão, a sua transformação em objeto de decoração, tanto na vida como na arte, e o seu uso como dispositivo artístico. Ele foi transformado em ornamentos de porcelana por Meissen e também em magníficos Cães de Fo¹⁹, no budismo oriental. No entanto, talvez o primeiro artista a transformar o cão numa forma puramente decorativa foi a irmandade francesa revolucionária dos Nabis (profeta em hebraico). Foi também utilizado como um sinal secreto para indicar a filiação aos maçons na Alemanha, mas por outro lado foi igualmente pintado agachado por causa da dor e morrendo de fome, atado cruelmente a uma corrente.

Tendo em conta tudo isto seguem então alguns exemplos de obras que achei mais relevantes, desde pinturas a esculturas e até mesmo murais e instalações, começando então por uma pequena descrição destes e a imagem correspondente, mencionando-os por ordem cronológica.

¹⁹ Ornamentos arquitetónicos tradicionais chineses normalmente feitos de pedra.

MOSAICOS GRECO-ROMANO

Desde há milhares de anos que os artistas mostram a sua admiração e respeito pelos canídeos, pintando e esculpindo a sua imagem. Um dos mais conhecidos e antigos exemplos aparece na arte antiga. Em Pompeia, um mosaico de um cão foi encontrado na Casa do Poeta Trágico. Este mosaico (figura 7) com a frase, em latim, *Cave Canem*, que significa hoje em dia cuidado com o cão, foi muito usado durante o período Romano, gravado normalmente em mosaico na entrada das casas para servir de alerta caso houvesse um cão de guarda. Esta estrutura foi construída perto do final do século I aC, o que significa que esta obra de arte já existia nesse tempo.

O trabalho em mosaico Greco-Romano era frequentemente revigorante e animado; os cães parecem resmungar por estarem amarrados. Às vezes, estes temas eram retratados de perfil, mas alguns, como o Alexandra Dog (figura 8), são retratados com tanto detalhe que parece uma pintura a óleo de um mestre. Desenterrado em El Shatby na Alexandria, baixo Egito, este cão data no período Greco-Romano Ptolemaico do século II aC. Neste mosaico, Alexandra Dog, a representação naturalista do cão e do vaso caído é excelente, os olhos brilhantes e questionadores que ele apresenta dão vida a este mosaico. O artista representou um animal que parece estar presente e que respira, um animal em que podemos acreditar que realmente existiu 2000 anos atrás.



Figura 7 - Mosaico Cave Canem na entrada de uma vila em Pompeia



Figura 8 - Alexandra Dog, 200-150 aC

THE TOWNLEY GREYHOUNDS

Outro exemplo de arte, em que o tema principal é o cão, foi encontrada no primeiro século dC, um par encantador de canídeos descobertos perto de Civita Lavinia, Itália, em 1774. Um pintor e negociante de arte chamado Gavin Hamilton escavou, num lugar apropriadamente chamado Dog Mountain, e descobriu, entre outras coisas, uma estátua em mármore de dois cães de caça. De acordo com o Museu Britânico, não é possível datar esta escultura, mas foi produzida entre 1 d.C. e 199 dC.

Esta subtil escultura representa perfeitamente a presença física destes dois cães, mas para além disso, o escultor conseguiu captar também a doce ternura e emoções entre ambos. A forma idealizada que os gregos e os romanos se esforçaram para alcançar, estava agora no seu auge e quase nenhuma outra escultura desde então conseguiu ofuscar tais linhas perfeitas. Não são cães imaginários, o detalhe e a expressão são muito íntimos, muito conscientes, pois estes certamente seriam os cães do próprio escultor ou pelo menos uns que ele conhecia bem.

Temos a tendência de pensar que estas esculturas greco-romanas foram intencionalmente deixadas brancas mas, na realidade, estes mármore limpos e brilhantes que admiramos nos museus teriam sido pintados em cores gloriosas, como, presumivelmente, teria sido esta bela escultura.

Uma vez que apenas uns poucos podiam encomendar esculturas como estas, mas muitos gostavam de exhibir canídeos e outras obras decorativas, outras várias formas de arte com preços mais razoáveis começaram a surgir.



Figura 9 - The Townley Greyhounds, séc II dC

THE ARNOLFINI PORTRAIT

Durante o século XIV, o controlo das autoridades eclesiásticas na arte estava em declive. Chegou a era do comerciante independente e rico, que encomendava arte por contrato e sabia exatamente o que queria. Isto começou a notar-se mais em Itália e Holanda. Cães mimados, guardas corajosos, companheiros de caça e símbolos ricos de prestígio, não é nenhuma surpresa que os mecenas das artes, os comissários de pinturas e gravuras, quisessem que estes fossem representados nessas obras. Portanto, não é surpresa de que a primeira provável aparição de um cão de estimação realista na pintura

ocidental ocorra numa das obras mais importantes da história da arte, *The Arnolfini Portrait*, de Jan Van Eyck.

Nesta pintura, Van Eyck usou a técnica do óleo não apenas para nos mostrar a beleza dos tecidos luxuosos com que o casal está vestido, mas para captar detalhadamente a textura e as cores no caso de pelo comprido do terrier. Quase que podemos passar os dedos pelo pelo e ter noção do tacto. O cachorro apresenta as expressões mais doces mas, mesmo assim, ainda nos perguntamos no que ele poderia estar realmente pensando.

Van Eyck foi o primeiro artista a pintar uma cena doméstica tão realista, com ou sem canino, daí a enorme importância desta obra.



Figura 10 - Jan Van Eyck, The Arnolfini Portrait, 1434

PORTRAIT OF A NOBLEWOMAN

Os cães são conhecidos como seres capazes de criar um sentimento de companhia e transmitir bem-estar às pessoas e estas são características bem documentadas na arte durante o Renascimento. A realeza e muitas vezes os da classe alta tiveram os seus retratos imortalizados através da pintura e muitos incluem um cachorro ao lado ou no colo.

Um bom exemplo é *Portrait of a Noblewoman* pintado por Lavinia Fontana, por volta de 1580, que retrata uma jovem nobre bolonhesa que acabou de se casar, vestida com tecidos ricos e joias requintadas. O fundo escuro e o vestido vermelho desviam o olhar completamente para a imagem da figura e do cachorro, sendo assim este o mais destacado e com maior detalhe nesta obra. Nesta pintura podemos considerar o cachorro como um símbolo de fidelidade conjugal. Suspenso no cinto está um adorno curioso, mencionado em vários registos familiares da época, a pele de uma marta, uma criatura esguia cuja cabeça e patas são elaboradamente decoradas com joias. Este adorno serve como símbolo adicional de riqueza da noiva.



Figura 11 - Lavinia Fontana, Portrait of a Noblewoman, 1580

HUNTERS IN THE SNOW

Embora muitos cachorros posassem para diversos retratos reais, durante o Renascimento, outro tema bastante comum era a representação do trabalho, e com isto a representação também daqueles que trabalhavam, incluindo diversos cães. Pieter Bruegel, o Velho, captou bem uma dessas cenas numa das suas pinturas icônicas, *Hunters in the Snow*.

A peça apresenta dois homens que são seguidos por uma matilha de cães leais. Embora os caçadores sejam o foco principal desta obra, são os cães que transmitem mais emoção e sentimento. Em vez de uma cena de triunfo, Bruegel escolhe mostrar-nos uma caçada bastante mal sucedida. Os homens marcham com dificuldade pela neve, ambos também demonstram sinais de derrota, tendo em conta a maneira de como as suas cabeças estão inclinadas para baixo. Até os cães parecem oprimidos; vários no canto inferior esquerdo também têm o mesmo sinal corporal, cabeças ligeiramente inclinadas para baixo que parecem ainda mais exageradas pelas suas orelhas caídas.



Figura 12 - Pieter Bruegel the Elder, Hunters in the Snow, 1565

STILL LIFE WITH THREE PUPPIES

Para além do Renascimento e durante o século XVIII, as raças de cães tornam-se padronizadas, o que levou à realização de diversos retratos de cães onde estes eram as estrelas da peça de arte. As pinturas de naturezas mortas são uma tradição de longa data na arte, mas Paul Gauguin dá uma reviravolta nisso com a sua obra de 1888 chamada *Still Life with three Puppies*. Afastando-se da representação naturalista, esta obra é inspirada em gravuras japonesas e ilustrações de livros infantis.

Esta pintura apresenta três zonas distintas: uma natureza morta de frutas em primeiro plano, uma fileira de três cálices e maçãs azuis no segundo, e três cachorros bebendo de uma grande taça no terceiro e último plano. Gauguin abandonou representações e cores naturalistas, declarando que a arte é uma abstração oriunda da natureza e dos sonhos que vivenciamos enquanto estamos diante desta. Os corpos dos cachorros, por exemplo, são contornados em azul e o padrão do seu pelo reflete a estampa botânica da toalha de mesa. A escala incongruente e a colocação destes objetos sobre uma mesa dramaticamente virada para cima resultam numa composição desorientada.



Figura 13 - Paul Gauguin, *Still life with three puppies*, 1888

SIBERIAN DOGS IN THE SNOW

O alemão Franz Marc deu-nos uma interpretação totalmente mais suave da vida e do mundo natural durante a era do Expressionismo. Ele viu na natureza e nas suas criaturas não humanas uma realidade e honestidade mais verdadeiras do que aquela possuída pela humanidade, uma inocência. Marc achava que a natureza devia ser vista através dos olhos destas criaturas mais puras. A sua intenção era intensificar as emoções estéticas combinando a tela pintada com as almas dos espectadores e animais.

Marc era dono de um cão pastor siberiano chamado Russi. Alguns retratos de Russi foram pintados de maneira naturalista, como a sua impressionante obra *Siberian Dogs in the Snow*, em que as cores são tão perfeitas e intensas que o frio da neve se torna uma fonte tangível. Quase podemos sentir o gelo azul nos nossos pulmões e o sol nos nossos rostos, assim como os cães.



Figura 14 - Franz Marc, Siberian Dogs in the Snow, 1909-10

PUPPY

Quando se fala sobre obras contemporâneas, Jeff Koons criou algumas das artes mais conhecidas que envolvem cães. As suas esculturas gigantes do Balloon Dog (figura 15) continuam a ser um sucesso e inspiração para decoração de interiores. Para além dessa icónica pop arte ele também criou Puppy (figura 16) em 1995. Com quase 12,5m de altura, esta escultura gigante é uma representação florida de uma cria de cão e esta está em exposição permanente no Museu Guggenheim, em Bilbao.

A intenção de *Koons* com esta peça é seduzir o público, criar otimismo e inspirar confiança. O seu desejo oficial é comunicar com as massas, recorrendo à indústria de entretenimento. Com *Puppy*, *Koons* inspirou-se tanto no presente como no passado, tendo assim recorrido a sofisticados modelos de computador para criar uma obra que faz referência ao jardim formal europeu do século XVIII.

Ele explora o significado da arte durante uma era saturada de *media* e apresenta a arte como produto, uma mercadoria que não pode ser colocada dentro da estética convencional.



Figura 15 - Jeff Koons, Balloon Dog, 1993



Figura 16 - Jeff Koons, Puppy, 1992

A envolvente história do cão nas artes é, num nível, um reflexo da própria história da humanidade, é também um relato das relações da humanidade com o cão no seu sentido mais amplo e pessoal.

OS CÃES NA MITOLOGIA

“É característico dos humanos aplicar várias camadas de significado aos diferentes aspetos do mundo natural em seu redor e os cães, como seres antigos associados à humanidade, aparecem em diversos mitos e simbolismos à volta do mundo.”²⁰

Muitas das histórias e folclore sobre cães têm início na religião e, certamente, só porque estas dizem que os nossos cães de estimação têm uma conexão com deuses ou fantasmas ou demónios, não é por isso que devemos aceitar esse facto como verdade. Em diversas mitologias, o cão está associado aos impérios subterrâneos e possui um significado simbólico relacionado com a morte e o inferno. Também é símbolo de lealdade, pois é guardião e protetor, tanto na vida quanto na morte. Ele guia o Homem na escuridão da noite e da morte, fazendo um papel de intercessor entre os mundos.

Assim, o simbolismo do cão carrega ambivalências. Por um lado, ele é benéfico, pois é o companheiro mais fiel do Homem que desempenha o papel de guarda e vigia da sua morada. Por outro lado, o cão é maléfico e tem o seu significado aproximado ao do lobo, sendo um animal impuro e diabólico.

Várias são as figuras mitológicas representadas por um cão e que serviram de guia das almas e guarda do inferno ao longo de toda a história. Uma das mais conhecidas é Anúbis que guiava as almas pelo submundo com a ajuda de uma legião de cães que uivavam quando a alma se libertava do corpo. Outro exemplo pode ser Hécate, deusa das trevas que leva a morte até às pessoas que não viviam vidas puras e esta, está sempre acompanhada de cães.

Em muitas religiões os cães são considerados psicopompos²¹, um espírito ou ser que aparece quando alguém morre e tem a função de guiar a alma até ao outro lado. Visto que os cães podem ser guias espirituais, dependendo da religião e cultura envolvida, a aparência de um cão completamente preto, um cão vermelho, um cão malhado ou um cão totalmente branco pode instigar o medo nas pessoas, pois este pode ser um sinal de morte. Em diversas mitologias ancestrais o cão aparece também associado ao fogo, como aquele que roubou o segredo ou aquele que o descobriu e o revelou aos humanos. No entanto, em alguns países islâmicos consideram os cães impuros, anti-higiênicos e maus, de

²⁰ JOHNS, Catherine (2018) Dogs: History, Myth, Art. P. 24

²¹ Palavra com origem no grego psychopompós, junção de psyche e pompós, e significa um ente cuja função é guiar um ser humano entre dois ou mais eventos significantes.

acordo com o Alcorão. Os muçulmanos evitam tocar nestes, visto que ganharam esse simbolismo por serem muitas vezes vistos a comer lixo.

Os cães sempre foram valiosos amigos das nossas famílias, mas eles observam a sua própria hierarquia canina independentemente, fora das nossas casas. Conhecemo-los por serem afetuosos, brincalhões e obedientes às nossas regras de conduta e limpeza, mas também são necrófagos e devoradores casuais de cadáveres. As suas habilidades sensoriais fazem com que eles sejam cientes de coisas que nós não podemos ouvir ou ver, o que faz com que estes pareçam capazes de intuir eventos distantes ou mesmo futuros. É bastante conhecida a história que afirma que o uivar de um cão pode prever que alguém próximo está para morrer.

Eles ocupam os mundos da humanidade e da natureza selvagem como nenhuma outra espécie e provavelmente é por isso que são amplamente considerados como habitantes, não apenas dos mundos humano e animal, mas também dos diferentes planos de existência de vida e morte, neste mundo e no submundo. Cães e animais da mesma família são vistos em diversas culturas como mediadores entre os vivos e os mortos, guardiães dos limites entre o nosso mundo e o além, guias das almas humanas que passam deste mundo para o outro.

Na região do antigo Egito, o deus Anúbis, descrito como sendo um chacal preto, desempenhou um papel central nos rituais funerários. Noutras culturas, Greco-Romana por exemplo, os guardiães dos portais do Submundo eram lobos ou cães como Cérberos, guardião clássico de Hades, representado com três (ou às vezes mais) cabeças. Na mitologia Hindu, o Deus da Morte, Iama, estava acompanhado por um par de cães de quatro olhos, Syama e Sabala. Garm, um dos lobos sobrenaturais sinistros na mitologia Nórdica, era o guardião de Hel, a terra dos mortos. Em parte, no folclore da mitologia Europeia, cães sobrenaturais de reinos fantasmagóricos eram tipicamente relacionados com o presságio de morte, Cães Pretos espectrais, geralmente gigantes e com olhos brilhantes.

Os fragmentos destas tradições, destas mitologias, lendas transmitidas entre pessoas, certamente chegaram aos ouvidos da maioria, ainda mesmo que só uma vez, a certo ponto, umas com mais interesse em desvendar e estudar todo este mundo e outras só mesmo por curiosidade. Dentro deste tema apresento então uma seleção de mitologias que me despertaram mais interesse e os seus respetivos enquadramentos na história e acompanhadas também por ilustrações.

ANÚBIS

ORIGEM DO MITO

“Anúbis é normalmente referido como um deus dos mortos, o que é uma interpretação muito inadequada tendo em conta o seu papel complexo. Anúbis iria de facto supervisionar o processo de embalsamento, o que ajudaria a garantir que o falecido adquirisse um novo corpo espiritual no outro mundo. Mas o seu trabalho não se dava por acabado nessa fase. Já nos textos das pirâmides é obvio que Anúbis também atua como o guia das almas e desempenha um papel crucial no juízo final das almas no Egito.”²²



Figura 17 - Estátua de Anúbis do túmulo de Tutancâmon

A aparência mais relevante dos cães na arte começa com os egípcios onde estes são representados em obras de arte a partir do período pré-dinástico (6.000 aC – 3.150 aC)²³, pois estes acreditavam que homens e animais foram criados juntos pelo deus sol, Rá; portanto os animais eram parceiros na vida e dignos de respeito. Como tal, eles confiaram ao cão as suas vidas e almas.

Anúbis, também conhecido como Anupo, é o deus egípcio protetor, guardião e guia dos mortos. Na mitologia egípcia ele auxilia os mortos no encontro com Osíris e desempenha o seu ofício como deus dos ritos funerários, como no processo de

²² DUQUESNE, Terence (2007) Anubis, Upwawet and other Deities. P. 18

²³ MARK, Joshua (2017) Dogs in Ancient Egypt, World History Encyclopedia.

mumificação dos faraós. Outro ritual igualmente importante que Anúbis exercia era o peso das almas. Para ganhar a vida eterna todos os egípcios tinham que provar que levaram uma vida irrepreensível, uma de verdade, equilíbrio, harmonia, lei e moralidade. Para determinar isso os seus corações eram removidos e colocados numa das bases da balança, enquanto que, na outra seria colocada a pena da deusa Ma'at, cuja representação hieroglífica significava todos esses valores. Se o peso do coração fosse ligeiramente superior ao da pena esta era a prova de que o falecido tinha pecado, o que levaria à condenação eterna.

Anúbis também era visto como o protetor das almas e até mesmo o poderoso governante profano Tutancâmon ordenou que uma escultura de Anúbis fosse colocada no seu túmulo a fim de garantir a benevolência contínua da divindade.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Anúbis, divindade egípcia, é representado com cabeça de chacal e corpo de homem. Na sua mão direita segura um cetro e na esquerda a chave que representa a vida e a morte. Outro símbolo que representa Anúbis é o chicote, que ele normalmente carrega junto ao seu corpo.

Enquanto nos reinos dos mortos eles confiaram-se à deidade com cabeça canina, Anúbis era muitas vezes usado nos túmulos onde assume a forma total de chacal, retratado como sendo um magnífico, elegante e poderoso canídeo, de cor preta, enfatizando assim a sua relação íntima com a morte. Com base na escultura de Anúbis encontrada no túmulo de Tutancâmon, este tem pernas longas e elegantes, focinho bicudo e orelhas pontiagudas que eram também características de caninos do tipo galgo, cujas orelhas eram muitas vezes cortadas para replicar as de um chacal, que naturalmente estão de pé.

Alguns historiadores acreditam que Anúbis assume a forma de um chacal não só por causa de uma certa semelhança física com este cão selvagem, mas porque chacais limpavam cemitérios. Essa representação seria explicada porque naquele momento da história, os mortos eram enterrados em covas rasas. Assim, para evitar a ação de saqueadores, cães e chacais eram usados como protetores.

INTEGUMENTO COMUM

O aspeto final de Anúbis foi baseado em descrições²⁴ já existentes deste; no entanto a autora, por iniciativa própria, decidiu apenas realizar a forma canina pois tendo em conta todos os outros canídeos, seria mais adequado. Começou pelo desenho do focinho e em seguida avançou para o desenho do corpo inteiro.

O focinho, tal como toda a ilustração, foi maioritariamente baseado na estátua de Anúbis²⁵ encontrada no túmulo de Tutancâmon. Apresenta um focinho alongado e bastante esguio, orelhas erguidas, pontiagudas e com uma cor amarela no interior. Embora a estátua deste apresente um tom mais dourado do que amarelo, decidi optar pelo amarelo, para fazer mais contraste. O pelo é curto e preto. Em volta e por cima dos olhos tem uma pintura a amarelo que se assemelha ao olho de Hórus²⁶, um símbolo oriundo do Antigo Egito. Ambos os desenhos ajudam na melhor compreensão do já mencionado acima, um de perfil e outro com uma vista mais aérea que ajuda no entendimento da simetria e formato do focinho.



Figura 18 – Perfil do focinho do Anúbis, Original da Autora

²⁴ Ler, por exemplo, Catherine Johns, *Dogs: History, Myth, Art* (2018), p. 25.

²⁵ *Anubis Shrine*, reinado de Tutancâmon, Oitava Dinastia. Atualmente exposta no Museu Egípcio do Cairo.

²⁶ Símbolo oriundo do Antigo Egito. É normalmente associado ao poder e proteção. Está também relacionado com Horús, o deus dos faraós.



Figura 19 - Vista de frente do focinho do Anúbis, Original da Autora

O corpo de Anúbis, como já mencionado em cima, foi também muito influenciado pela já existente imagem deste. Ele tem um corpo magro, bastante esguio e coberto de pelo curto, preto. Apresenta pernas longas, no entanto a sua estatura é relativamente baixa, tendo em conta que Anúbis tem uma figura quase idêntica a um chacal. Mesmo assim é uma figura bastante majestosa e elegante.

A cauda é longa e na extremidade apresenta pelo mais comprido, criando uma semelhança com caudas de bovinos. Estes pelos mais longos são também amarelos, no entanto esta decisão foi somente cosmética. Tendo em conta que o focinho apresenta tons de amarelo, mas o corpo pelo contrário não, esta escolha de adicionar amarelo na cauda faz com que a ilustração pareça mais equilibrada, o que resulta também numa melhor composição.

Decidi manter também a faixa amarrada ao pescoço que a estátua apresenta. Esta é amarela e não tem nenhum propósito para além de decoração. A pose escolhida para Anúbis mostra um estado de espírito sereno e uma silhueta esbelta.

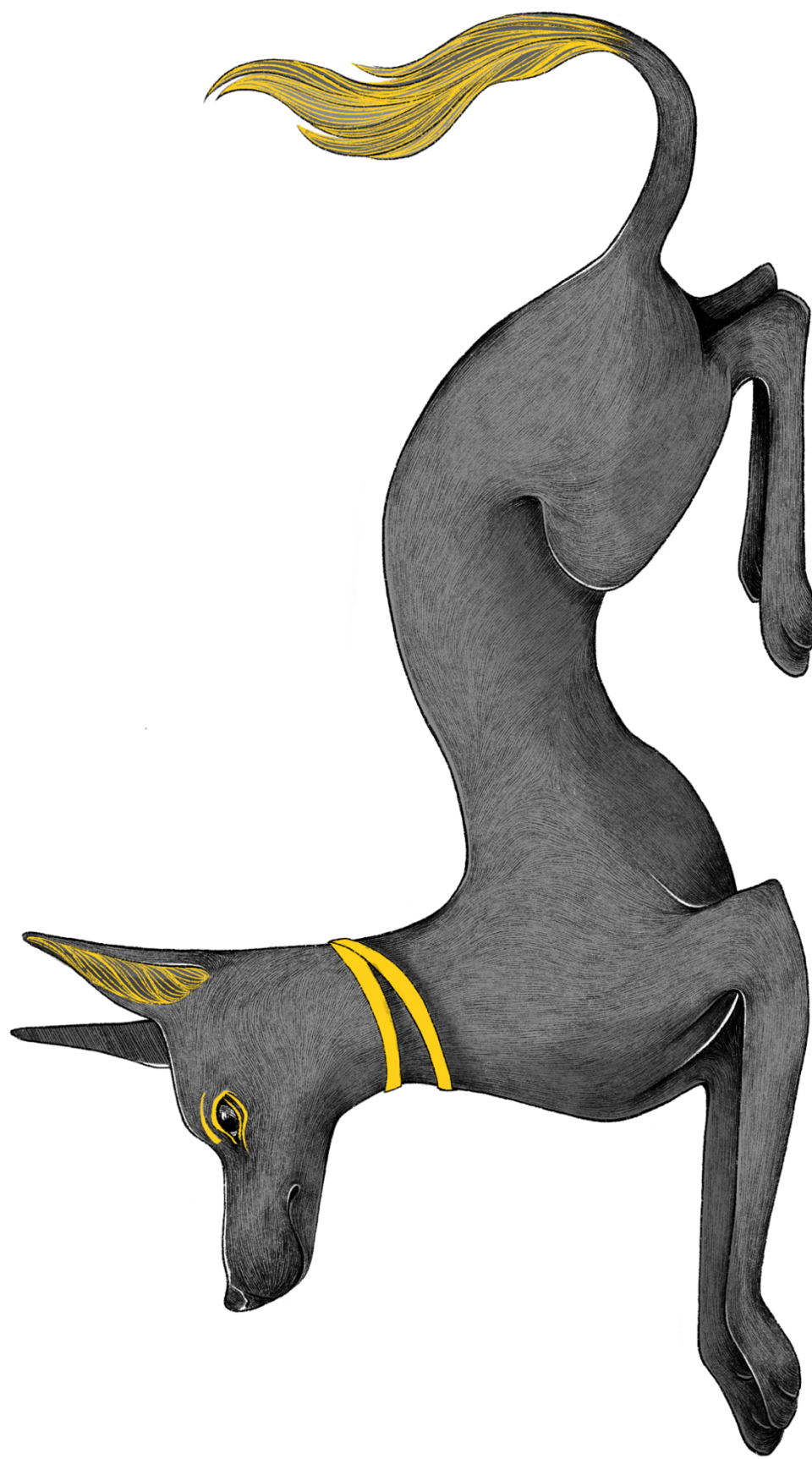


Figura 20 - Perfil do corpo inteiro do Antúbis, Original da Autora

FICHA TÉCNICA

Anúbis

Deus dos mortos, segundo a mitologia egípcia, Anúbis era considerado o inventor do embalsamento e estava associado à mumificação. O guardião dos túmulos e juiz dos mortos era representado iconograficamente como um animal da família dos Canídeos, ou sob a forma humana com cabeça de chacal. A sua representação como um chacal pode ter nascido da observação dos animais selvagens rondando os cemitérios.

Reino: Animalia

Filo: Chordata

Classe: Mammalia

Ordem: Carnivora

Família: Canidae

Género: Canis

Espécie: Canis Lupulella

Subespécie: Canis Lupulella Mesomelas

Altura (até à escápula): 76 cm a 82 cm

Peso: 36kg a 40 kg

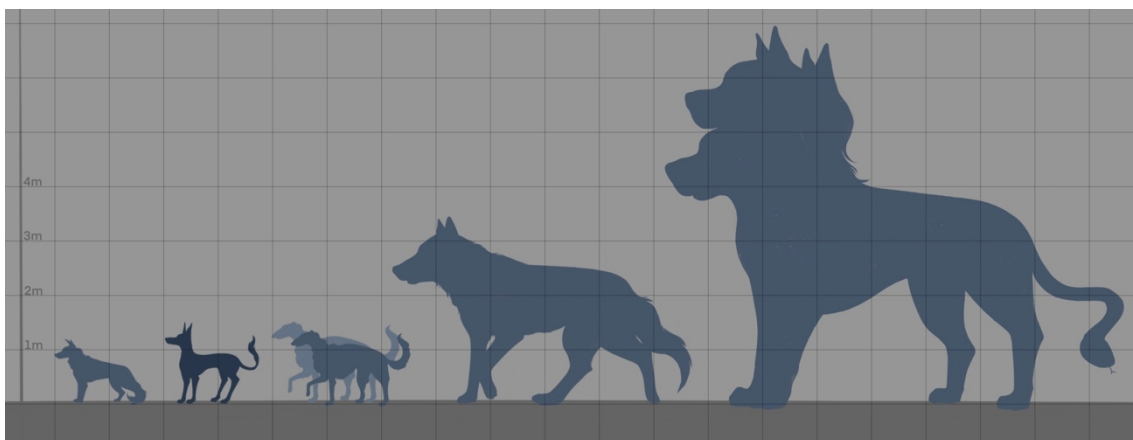


Figura 21 - Diagrama comparativo da escala dos canídeos comparados, Original da Autora

PODERES E HABILIDADES

Força: Tendo em conta o seu físico magro e esguio, Anúbis não possuía muita força muscular, no entanto apresenta grande agilidade e grande velocidade.

Deus do Embalsamento: Com o importante papel de embalsamar os mortos, Anúbis monitorizava também o julgamento das almas. Ele pesava-as com uma balança, e tinha a certeza de que a alma dos mortos tinha levado uma vida sem pecados, protegendo-a assim do engano e morte eterna.

Ressurreição: Visto que Anúbis teria sido antes considerado o Deus da Morte, ele tem o poder de ressuscitar os mortos, convocando assim a alma do falecido e devolvendo-a ao corpo que normalmente se encontrava mumificado.

Imortalidade: Sendo um Deus mitológico Anúbis é imortal.

HABITAT

Tendo em conta a sua função, Anúbis passaria a maioria do seu tempo nos templos onde exercia a sua função de guia das almas e mumificação dos mortos. No entanto, quando se encontrava em forma canina gostava de vaguear pelo deserto e cemitérios. Os chacais vivem em pares ou em grupos chamados matilhas. Normalmente são mais ativos à noite, onde saem e caçam.



Figura 22 - Ilustração do Anúbis, Original da Autora

CÉRBEROS

ORIGEM DO MITO

“Cérberos (Kerberos), o cão de muitas cabeças que guardava a entrada de Hades, é mencionado nos poemas homéricos, mas simplesmente como o cão, sem o seu nome de Cérberos. Hesíodo, que é o primeiro a dar-lhe o seu nome e origem, chama-lhe de cinquenta cabeças e filho de Tifão e Equidna. A maioria dos escritores posteriormente descrevem-no como um monstro com apenas três cabeças, com uma cauda de serpente e uma juba que era formada a partir de cabeças de várias cobras.”²⁷



Figura 23 - Ânfora com Hércules e Cérberos, Museu de Arte da Villa Giulia Etruscan, Roma

Cérberos, conhecido como o demónio da cova, era o cão do Hades que guardava os portões do submundo greco-romano e assegurava que os espíritos pudessem entrar, mas também garantir que ninguém dali saía para voltar à terra dos vivos. No entanto, houve várias ocasiões em que foi enganado durante a sua guarda. Primeiro, Hércules guiou-o para fora do submundo, longe do Hades pois, sendo um deus, podia mover-se livremente entre ambos os reinos. Embalou Cérberos com um gole de água do *Letes*²⁸,

²⁷ Dicionário de biografia e mitologia grega e romana.

²⁸ Rio da mitologia Greco-romana situado no domínio de Hades. Simboliza o esquecimento.

um dos rios do submundo que o induziu a um profundo sono. Noutra Ocasão, a música encantada de Orfeu²⁹ teve um efeito semelhante, enquanto que *Cumaean Sibyl*³⁰ e *Psyche*³¹ escolheram um método mais prosaico que consistiu em alimentar Cérberos com bolos de mel que continham droga soporífica. O cão do Hades claramente gostava de doces.

Como a maioria das criaturas desta época, também Cérberos teve um encontro com Hércules, já mencionado em cima, que consistiu em capturar esta formidável besta sem o uso de armas. Mas em comparação com todos os outros encontros Cérberos não foi morto, apenas subjugado. Voltou depois para a sua tarefa de guardar os portões do submundo.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Cérberos, o guardião canino de três cabeças, era um cão monstruoso com uma juba. A sua aparência varia bastante, alguns dizem que ele tinha até cinquenta cabeças, no entanto apenas três são normalmente mostradas na arte.

A pintura da ânfora de figura negra, mencionada em cima, mostra a cena em que Hércules capturou Cérberos. Ele aparece representado com apenas duas cabeças, é um cão magro e gracioso com uma longa cauda de serpente ondulante e uma juba que se estende ao longo das costas. Embora Hércules tenha prendido uma corrente curta a um dos colares do Cérberos, pouco esforço parece ter sido necessário para o sequestrar, visto que este caminha obedientemente a seu lado.

No entanto, uma gravura alemã³² de 1545, de *Sebald Beham*³³ retrata uma visão caótica e aterrorizante do mesmo episódio. Cérberos, embora grande, com três cabeças e sem dúvida perigosamente feroz, parece-se muito com um rafeiro, com as orelhas caídas e a cauda peluda.

²⁹ Músico, poeta e profeta lendário na religião grega antiga.

³⁰ Sacerdotisa grega que presidiu o oráculo apolíneo em Cumas.

³¹ Divindade na mitologia grega que representa a personificação da alma.

³² Hercules Capturing Cerberus from The Labors of Hercules (1545) de Sebald Beham.

³³ Gravurista e miniaturista alemão do maneirismo, da geração pós-Dürer.

INTEGUMENTO COMUM

O aspeto final de Cérberos foi baseado em algumas descrições, umas mais antigas e outras mais recentes, tal como foram também utilizadas pinturas em ânforas e algumas estatuetas encontradas dele para melhor visualização deste canino como um todo. Devido à complexidade do Cérberos, decidi focar-me nos atributos mais conhecidos e executar um desenho mais simples mas que, mesmo assim, fosse logo identificável à primeira vista.

O focinho, bastante inspirado na raça Cane Corso³⁴, é ligeiramente achatado, o que o enquadra na categoria de animal braquicefálico. As orelhas erguidas e pontiagudas, embora não muito grandes comparadas com as de Anúbis. O pelo é curto, denso e com uma cor castanha escura. Este apresenta também uma pequena juba que se entende até ao fim do pescoço e costas. Todos estes atributos encontram-se também nas outras restantes cabeças, com uma igual disposição. Devido a estas serem todas iguais, a autora decidiu então realizar o desenho de apenas uma, visto que não havia a necessidade de voltar a fazer tudo de novo. Mais uma vez foram realizados dois desenhos, sendo um de perfil e outro de vista de frente, ligeiramente aérea.



Figura 24 - Perfil do focinho do Cérberos, Original da Autora

³⁴ Raça canina molossóide de grande porte do tipo mastim oriunda da região sul da Itália.



Figura 25 - Vista de frente do focinho do Cérberos, Original da Autora

O corpo do Cérberos, também influenciado pela raça Cane Corso, é robusto e com uma caixa torácica bastante forte, o que ajuda no suporte das três cabeças. Apresenta uma condição conhecida por tricéfalo, que significa que apresenta as tais três cabeças. Tem o corpo coberto de pelo curto castanho escuro, nas costas apresenta também uma pequena juba. As pernas são ligeiramente mais corpulentas à frente o que ajuda igualmente no suporte da parte posterior da criatura. Todas estas características ajudam na aparência mais intimidante deste canino.

A cauda é uma serpente longa e toda ela com textura de escamas. Tal como a quimera, esta pode movimentar-se livremente dentro do possível. Dada característica ajuda também no aspeto aterrorizante desta criatura.

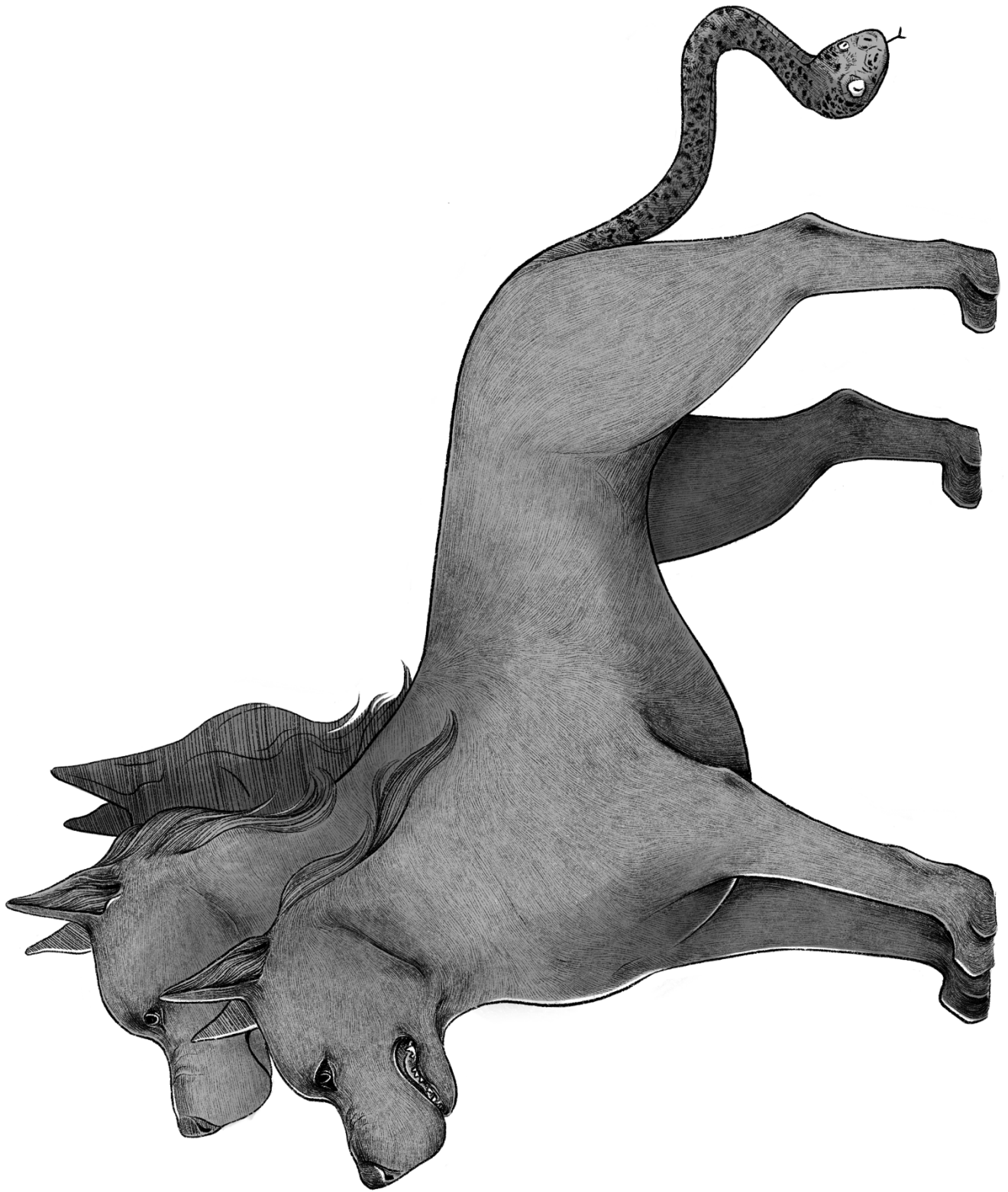


Figura 26 - Perfil do corpo inteiro do Cérberos, Original da Autora

FICHA TÉCNICA

Cérberos

Cérbero é descrito tradicionalmente como tendo três cabeças, ainda que Hesíodo lhe tenha atribuído cinquenta, e possuía uma cauda de serpente. Tinha como função principal aterrorizar as almas que entrassem no reino dos mortos ou devorar todo e qualquer habitante desse reino do deus Hades que tentasse regressar ao mundo dos vivos. Mal surgiam novas sombras nos Infernos, Cérbero colocava-se junto delas, barrando-lhes o caminho de retorno ao mundo dos vivos.

Reino: Animalia

Filo: Chordata

Classe: Mammalia

Ordem: Carnivora

Família: Canidae

Gênero: Canis

Espécie: Canis Lupus

Subespécie: Canis Lupus Korsorus

Altura (até à escápula): 4.00 m a 4.50m

Peso: 2250 kg a 2500 kg

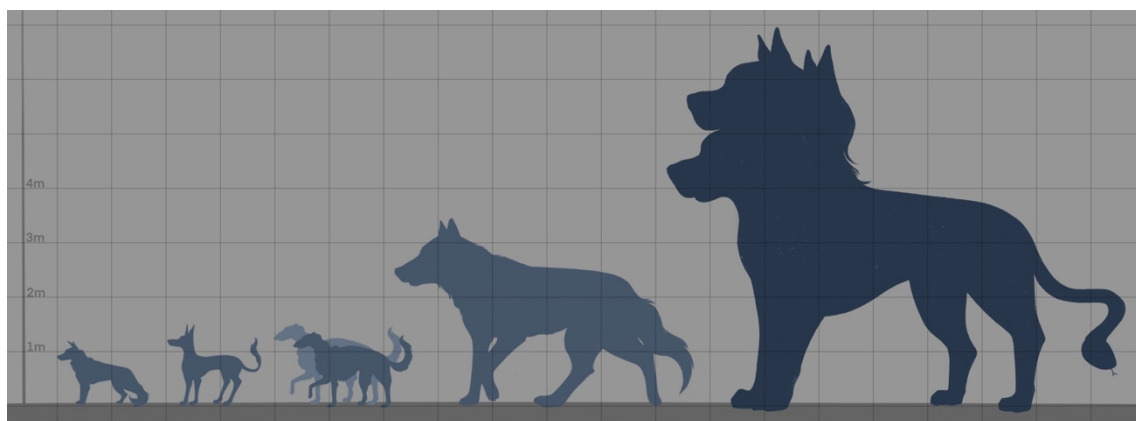


Figura 27 - Diagrama comparativo da escala dos canídeos comparados, Original da Autora

PODERES E HABILIDADES

Força: Tendo em conta o seu gigante porte, Cérberos possuía uma enorme força muscular que ajuda, portanto, no seu dever de proteger o Inferno e não deixar ninguém sair.

Diversas Cabeças: Com as três cabeças que tem, Cérberos consegue olhar em diversas direções ao mesmo tempo, o que leva a que este consiga também atacar diversos oponentes simultaneamente.

Imortalidade: Sendo este um ser mitológico, Cérberos é funcionalmente imortal.

HABITAT

Como cão protetor dos portões do inferno na mitologia greco-romana, este passava o seu tempo exercitando o seu trabalho. Raramente saía do submundo, pois não era suposto fazê-lo.



Figura 28 - Ilustração do Cérberos, Original da Autora

CÃES PRETOS

ORIGEM DO MITO

“Cão Preto é o nome dado a um ser encontrado principalmente no folclore das Ilhas Britânicas. (...) é essencialmente uma aparição noturna, frequentemente associada ao Diabo ou a um cão do Inferno. O seu aparecimento foi considerado um presságio de morte. Normalmente é visto como sendo um cão normal, mas com um tamanho consideravelmente maior e, muitas vezes, tem olhos grandes e brilhantes. É frequentemente associado a tempestades elétricas e também a encruzilhadas, locais de execução e caminhos antigos.”³⁵



Figura 29 - Ilustração do livro *O Cão dos Baskervilles*

Aparições de Cães Pretos fantasmagóricos foram avistadas, sentidas e ouvidas, de uma maneira não natural, por diversas pessoas durante quase um milénio³⁶. A sua origem exata ainda é difícil de identificar, pois não se sabe ao certo se a criatura teve origem nos elementos celtas ou germânicos da cultura britânica. Hoje em dia ainda se encontram informações ao acaso quando se procura saber o que realmente aconteceu, ou até mesmo explicar o que se vivenciou. O conhecimento de muitas pessoas não passa para além de

³⁵ WIKI, Villains of Folklore: Animals, Demons and more.

³⁶ Primeiro caso reportado e presente em *Anglo-Saxon Chronicles* - 1127 em Peterborough Abbey em Inglaterra. Outro caso conhecido foi *Black Shuck* – 1577 em Bungay e Blythburgh também em Inglaterra.

O Cão dos Baskervilles³⁷, outras pensam que estes Cães Pretos são assombrações na forma de *Shuck*³⁸.

Em Inglaterra, histórias de bestas fantasmagóricas que vagueiam pelo campo à noite não são raras, especialmente em *Cornwall* e *East Anglia*. Relatos de fantasmas e demónios que tomam a forma de um grande cão preto que aparece num flash dramático, uma luz intensa momentânea, que muitas vezes desaparece numa névoa ou tempestade. A sua aparência pressagia tempos perversos e muitas vezes morte. Acredita-se que são os olhos destes cães que causam o maior dano. “Fixar o olhar uma vez nos olhos destes cães, tornará o homem fraco; olhar duas vezes o deixará doente; olhar uma terceira vez fará com que ele morra.”³⁹

Em geral, estes cães são considerados lacaios do diabo, ou até talvez o próprio Satanás transformado em forma de um cão. No entanto, em outras partes de Inglaterra, *Norfolk* e *Suffolk*, o povo acredita que estes cães demoníacos eram a reencarnação do espírito de uma pessoa extremamente violenta e perversa. Este é um daqueles casos em que o folclore e a história estão tão entrelaçados que é difícil saber onde termina a verdade e começa o mito.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Cães Pretos, de acordo com a maioria dos mitos⁴⁰, são enormes cães pretos que aparecem em estradas durante nevoeiros e tempestades. Aparições fantasmagóricas onde o mais impressionante eram os olhos, grandes e de cor vermelha que brilham como carvão em brasa, como se a luz viesse de dentro deles, assemelhando-se a brasas brilhantes de uma lareira. Mesmo na penumbra da noite, os dentes grandes e afiados destes cães eram visíveis. Em vez de ladrar ou uivar, cacarejavam, um som similar a uma gargalhada de hiena.

³⁷ Romance policial escrito por Sir Arthur Conan Doyle.

³⁸ Um dos muitos cães pretos fantasmagóricos registados no folclore britânico.

³⁹ COREN, Stanley (2016). *Gods, ghosts and black dogs*. P.48

⁴⁰ Exemplos: Barghest em Snickelways, York; Cão Preto de Aylesbury em Buckinghamshire; Black Shuck em Norfolk e Suffolk, Inglaterra.

INTEGUMENTO COMUM

O aspeto final do Cão Preto é um dos mais realistas, tendo em conta que a aparência descrita em todas as histórias e lendas é simplesmente a de um cão preto com olhos vermelhos e cintilantes. Como este não tinha praticamente nenhuns atributos a seguir, decidi a escolha da raça, e tendo em conta o porte do cão ser relativamente grande e intimidante, optei pelo pastor alemão⁴¹.

O focinho, inspirado na raça pastor alemão, mas com feições que se assemelham a um lobo, é alongado. As orelhas erguidas e pontiagudas, grandes em dimensão e com uma posição de quem está em alerta. Os olhos são vermelhos, pois estes eram supostos parecerem brasas em chamas, fogo cintilante vindo de dentro do cão. O pelo é preto e longo. O desenho deste canino é um dos mais simples, tendo em conta que é literalmente um cão preto, sem qualquer outra característica para além dos enigmáticos olhos vermelhos. São, no entanto, apresentados igualmente dois desenhos para melhor entender do formato e descrição deste.



Figura 30 - Perfil do focinho do Cão Preto, Original da Autora

⁴¹ Raça canina proveniente da Alemanha, também conhecida como lobo-da-alsácia.



Figura 31 - Vista de frente do focinho do Cão Preto, Original da Autora

O corpo do Cão Preto, tal como a raça em que foi inspirado, apresenta um ligeiro desnível nas patas traseiras. Embora este canino seja de porte grande, a sua estrutura é bastante magra, mas mesmo assim atlética. Tem o corpo coberto de pelo longo e denso, de cor preta, no entanto apresenta mais quantidade em volta do pescoço e parte posterior. Como já mencionado em cima, este apresenta as patas traseiras relativamente mais curtas que as dianteiras, o que causa o tal desnível na postura. Estes atributos ajudam numa aparência mais esguia e não tão intimidante; porém, tendo em conta os olhos vermelhos podemos dizer que mesmo assim o cão preto apresenta uma figura ameaçadora.

A cauda é longa, felpuda e combina de alguma forma com o pelo denso do pescoço.



Figura 32 - Perfil do corpo inteiro do Cão Preto, Original da Autora

FICHA TÉCNICA

Cão Preto

Um cão preto é uma entidade espectral ou demoníaca encontrada principalmente no folclore das Ilhas Britânicas. Este é essencialmente uma aparição noturna, em alguns casos, um metamorfo e costuma ser associado ao Diabo ou descrito como um fantasma ou cão infernal sobrenatural.

Reino: Animalia

Filo: Chordata

Classe: Mammalia

Ordem: Carnivora

Família: Canidae

Género: Canis

Espécie: Canis Lupus

Subespécie: Canis Lupus Familiaris

Altura (até à escápula): 65 cm a 70 cm

Peso: 35 kg a 45 kg

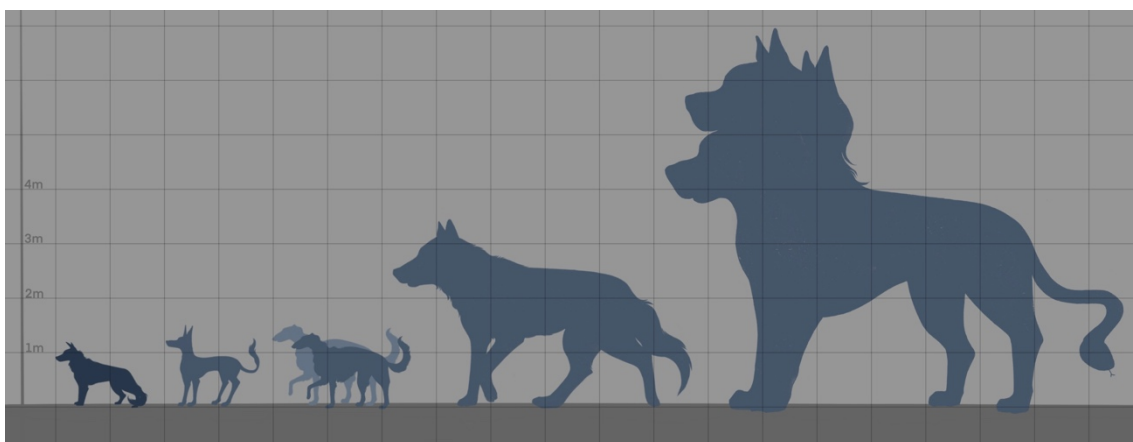


Figura 33 - Diagrama comparativo da escala dos canídeos comparados, Original da Autora

PODERES E HABILIDADES

Força: Tendo em conta o seu porte relativamente grande, estes cães são bastante atléticos e conseguem ter uma forte força de mordedura.

Intangibilidade: Estes cães são bastante conhecidos pelas suas aparições à noite, o que corresponde com a característica de serem fantasmas, criaturas noturnas que não se conseguem apanhar.

Guia da Morte: Muito associados a cruzamentos de estradas (locais normalmente considerados como sendo sítios de execução), estes cães podem ser considerados mortais, pois muitas das vezes instigam a pessoa a ter pensamentos e ações que as podem levar ao suicídio.

Imortalidade: Sendo estes seres presentes em folclores, acredita-se que são imortais.

HABITAT

Tendo preferência por zonas habitadas, estes cães tendem a aparecer em quase todos os locais possíveis de uma cidade ou povoação; no entanto têm preferência por cruzamentos, pontes e cemitérios, locais onde normalmente executavam. Aparecem normalmente à noite e durante tempestades.



Figura 34 - Ilustração do Cão Preto, Original da Autora

GARM

ORIGEM DO MITO

“Os *Norfolk*⁴², por exemplo, acreditavam na existência de Garm, um cão manchado de sangue que guardava o Inferno. Não se sabe muito sobre Garm, exceto que seria o seu uivar que sinalizaria *Ragnarök*, o dia do juízo final nórdico, quando o mundo como o conhecemos iria ser submerso e um novo passaria a existir.”⁴³



Figura 35 - Gravura de Johannes Gehrts, 1889

Garm, é um antigo lobo nórdico associado com o Submundo e as forças destrutivas do mundo. Pouco se sabe sobre ele, visto que as referências a este são esparsas e vagas, quase não há material suficiente nas fontes Nórdicas conhecidas para se ter uma ideia geral sobre o tipo de ser que era, como era visto durante a era dos Vikings.

No *Grímnismál*, um dos poemas da *Edda*⁴⁴ Poética, Garm é considerado para os caninos o que Odin era para os deuses, ou seja, o maior entre eles, o exemplo.

No *Voluspá*, outro poema da *Edda*, Garm é citado numa parte de um refrão que se repete ao longo de todo o poema:

⁴² Povo do condado de Norfolk da Ânglia Oriental na Inglaterra.

⁴³ MOHAN, Lavanya (2015) New dog, old stories. ThRead, reflections.

⁴⁴ Nome dado a duas coletâneas distintas de textos do séc. XIII, encontrados na Islândia. Os seus conteúdos variam entre histórias e estudos de compilações referentes aos deuses e heróis da mitologia nórdica.

*Now Garm howls wildly
Before Gnipa Cave
Chains will snap
And the wolf will run*

A referência de Garm no *Grímnismál* chama-o de *hundr*, que significa cão, enquanto que no *Voluspá* a referência a este é feita através da palavra *freki*, que significa lobo. Alguns estudiosos⁴⁵ também relacionaram Garm com o cão sem nome de *Hel*, mencionado noutro poema da *Edda*, *Baldrs Draumar*. A referência deste é apenas de passagem, “*he barks at Odin as the god rides into the underworld*”.

Independentemente de Garm e o cão de *Hel* serem ou não a mesma figura, estes certamente parecem simbolizar o mesmo, um canino associado ao submundo e às forças do caos, que no final se vão libertar e destruir o mundo. Este acontecimento, *Ragnarök*, é conhecido como o fim do mundo na mitologia Nórdica.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Garm era descrito como um enorme lobo do gelo, com quatro olhos e o peito encharcado de sangue. Ele ficava sempre acorrentado na entrada para o reino de Hela e latia para Odin sempre que este cavalgava pelo submundo, tal como está mencionado no poema acima mencionado.

INTEGUMENTO COMUM

O aspeto final do Garm, embora seja um dos que tenha menos descrições concretas, foi o que mais demorei a realizar devido não só à quantidade de detalhe, mas também tendo em conta o processo criativo por detrás de todo o desenho, inspirado num lobo convencional. Baseei-me também nos restantes lobos da mitologia Nórdica, como Fenrir, sendo que Garm era considerado o mais aterrorizante deles todos⁴⁶. Este foi

⁴⁵ Gabriel Turville-Petre, filósofo inglês especializado em estudos sobre o Nórdico antigo.

⁴⁶ “Garm is said to be to canines what Odin is to gods (...)” – The Poetic Edda, *Grímnismál*, stanza 44.

também desenhado com manchas de sangue no pelo, pois umas das descrições⁴⁷ mencionava este seu estado de sede constante por sangue.

O focinho, como os dos lobos normalmente aparentam, é alongado e pontiagudo. Apresenta rugas de expressão na zona de cima do focinho perto dos olhos, o que faz com que este tenha um olhar mais malévolo. As orelhas felpudas são erguidas e pontiagudas. Um das características mais intrigantes deste canino é ter dois pares de olhos, o que para além de ser estranho, para muitas pessoas causa a noção de diplopia⁴⁸. O pelo é denso e longo, principalmente na zona do pescoço e apresenta um tom cinzento. Nos desenhos podemos também ver os dentes afiados deste e a boca ligeiramente entreaberta, o que lhe dá um ar sinistro. Mais uma vez são feitos dois desenhos deste, um de perfil e um de vista de frente.

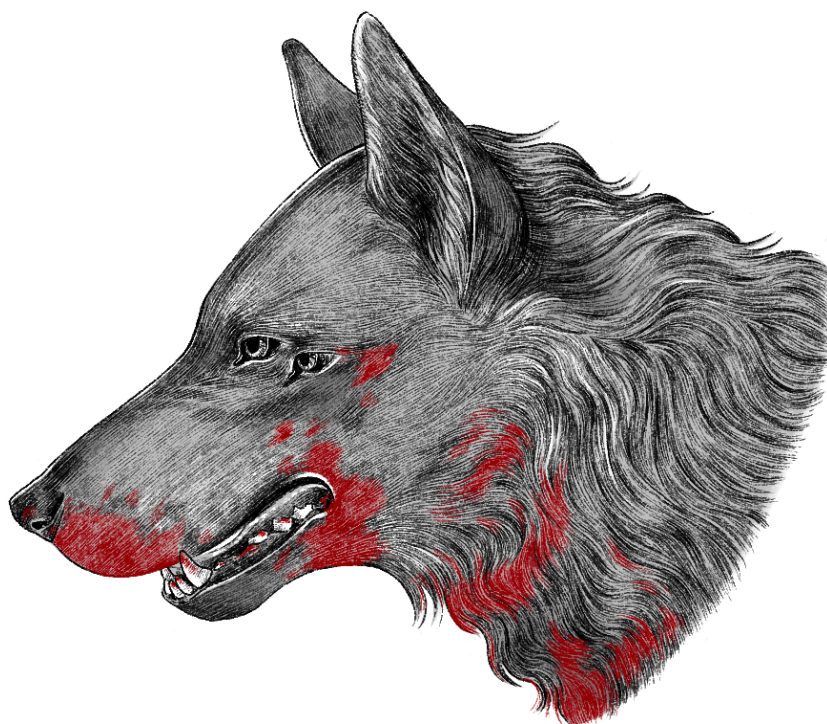


Figura 36 - Perfil do focinho do Garm, Original da Autora

⁴⁷ Descrição disponível em mythologian.net. “*Garm is described as a blood-stained Hel’s gate guardian.*”

⁴⁸ Condição médica onde se vêem duas imagens de um só objeto ou coisa.

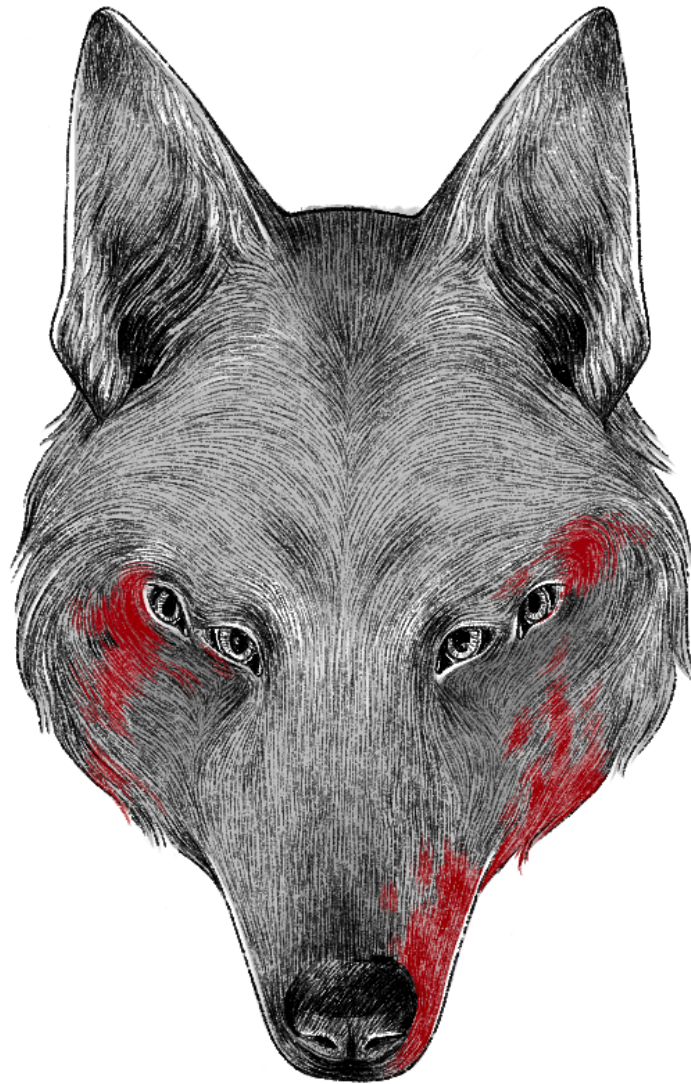


Figura 37 - Vista de frente do focinho do Garm, Original da Autora

O corpo do Garm, ao contrário do seu focinho, é vulgar. Apresenta um físico de lobo, robusto e atlético. Embora a sua estatura seja relativamente grande, tendo em conta as descrições, este, mesmo assim, tem uma proporção como todos os outros lobos. Tem o corpo coberto com pelo denso e longo, mais felpudo na parte posterior, de cor cinzenta. As pernas são robustas, no entanto as anteriores são ligeiramente mais encorpadas que as posteriores. O seu físico não aparenta ser muito intimidante mas, tendo em consideração o seu focinho com quatro olhos, pode-se concluir que o seu aspeto final é um tanto enigmático.

A cauda é longa e apresenta pelo denso e felpudo.

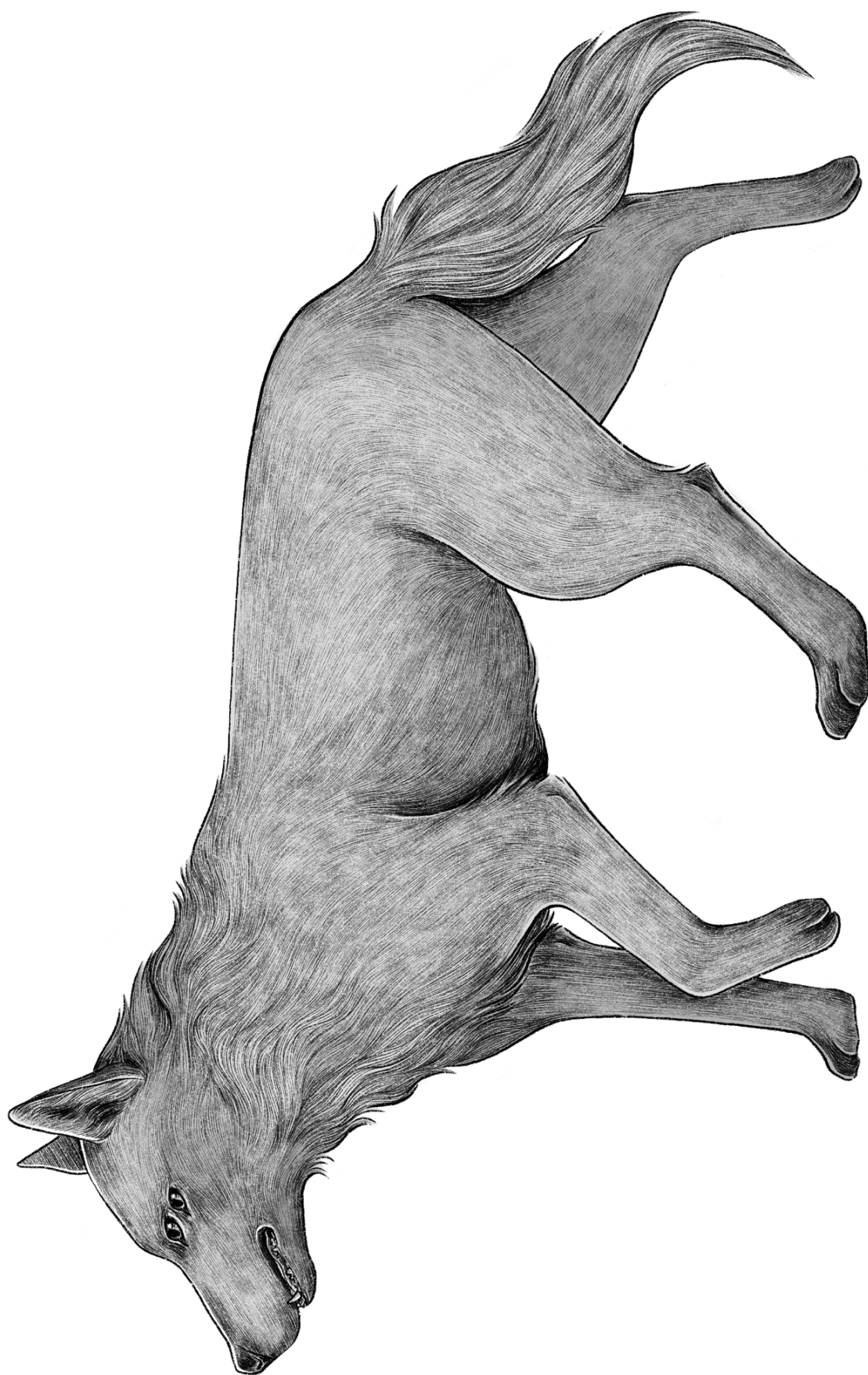


Figura 38 - Perfil do corpo inteiro de Garm, Original da Autora

FICHA TÉCNICA

Garm

Na mitologia nórdica, Garm é um lobo associado a Hel e *Ragnarök*. O antigo nome nórdico Garm foi interpretado como significando “rag”. A etimologia do nome permanece, no entanto, incerta. Bruce Lincoln⁴⁹ reúne Garm e o cão mitológico grego Cérberos, relacionando ambos os nomes a uma raiz protoindo-europeia “ger” que significa “rosnar”.

Reino: Animalia

Filo: Chordata

Classe: Mammalia

Ordem: Carnivora

Família: Canidae

Gênero: Canis

Espécie: Canis Lupus

Subespécie: Canis Lupus Arctos

Altura (até à escápula): 2.00 m a 2.50 m

Peso: 1000 kg a 1250 kg

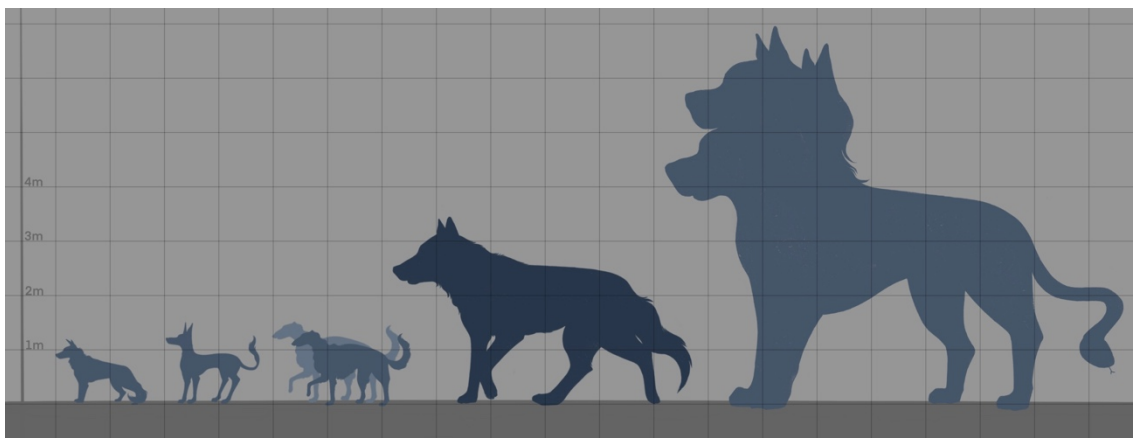


Figura 39 - Diagrama comparativo da escala dos canídeos comparados, Original da Autora

⁴⁹ Professor Emeritus da História das Religiões na Divinity School da Universidade de Chicago.

PODERES E HABILIDADES

Força: Tendo em conta o seu grande porte, Garm apresenta uma imponente postura e uma potente força física. Visto que este era considerado o maior canino da Mitologia Nórdica, o seu tamanho certamente o confirma.

Guardião de Hel: Muitas vezes comparado com Cérberos, Garm é também considerado um guardião do Submundo.

Sanguinário: Conhecido como um dos causadores do Ragnarök, Garm é comparado ao puro caos. Um canino sempre sedento de sangue.

Pelo Denso: Mencionado como sendo um lobo do gelo, Garm conseguia suportar temperaturas muito frias.

Mortalidade: Este canino, em contraste com os outros já mencionados é mortal, tendo em conta a batalha com Tyr⁵⁰, que acabou por ser a morte de ambos.

HABITAT

Garm encontrava-se normalmente acorrentado na entrada do reino de Hela, conhecido como sendo o submundo da mitologia nórdica. É descrito como sendo um lugar frio e sombrio, habitado pelas almas dos indivíduos que morreram sem honra, ou seja, morreram sem ser em batalha. Desta forma, o reino de Hela, pode ser visto como o polo oposto de Valhalla, o salão de festas perpétuo de Odin.

⁵⁰ Deus da Mitologia Nórdica, filho de Odin.



Figura 40 - Ilustração de Garm, Original da Autora

SYAMA E SABALA

ORIGEM DO MITO

“No início da tradição védica o deus da morte Iama mantinha dois cães: Syama o preto e Sabala o manchado. Estes eram usados para trazer e manter as almas dos mortos numa vida após a morte, algo semelhante ao purgatório, chamado Naraka.”⁵¹

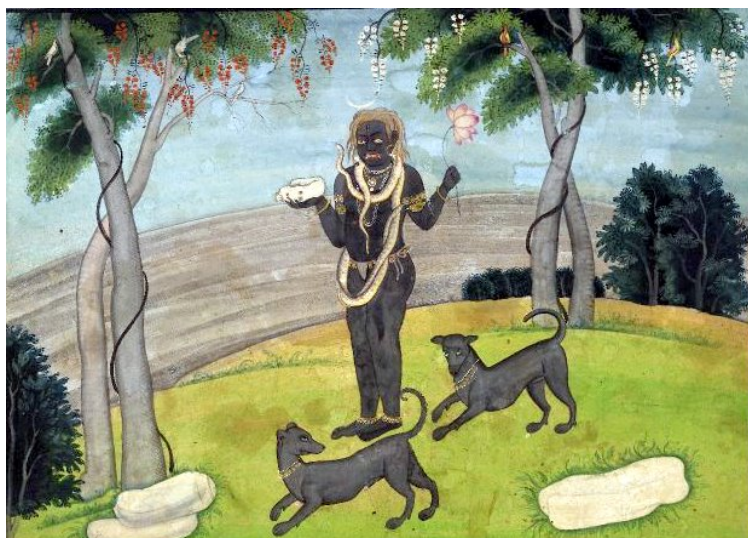


Figura 41 - Pintura Hindu, Autor Desconhecido, 1820

Estes cães têm uma ligação direta a *Sarama*, uma criatura mitológica Hindu que é referida como sendo a deusa dos cães, pois estes são seus filhos. Segundo o mito, Yama, deus Hindu da morte, também é um pouco entusiasta de cães. Este senta-se no trono do Submundo com dois cães a seu lado, Syama e Sabala, que eram originalmente *Asuras*⁵².

A história conta que um grupo de *Asuras*, que se chamavam *Kalakanjas*, surgiu com um plano para se infiltrarem no reino de Indra⁵³, construindo uma gigante escada para o céu. No entanto, quando estavam a poucos metros de entrar, a estrutura da escadaria começou a desmoronar. Os *Asuras* transformaram-se em aranhas para não serem esmagados, mas os dois mais acima que se encontravam mais perto de *Indraloka*⁵⁴, transformaram-se em cães e foram guiados por Indra para guardar os portões de Iama.

⁵¹ CARTWRIGHT, Mark (2015) Ancient History Encyclopedia.

⁵² Categoria de personagem na mitologia Hindu. Significa anti deus.

⁵³ Antiga divindade védica na Mitologia Hindu. Ele é o rei de Svarga (céu) e dos Devas (deuses).

⁵⁴ Significa “Céu para os Deuses” em sânscrito (antiga língua indiana).

DESCRIÇÃO FÍSICA

Syama e Sabala eram cães com quatro olhos, narinas dilatadas e desempenham o papel de proteger os portões de Iama. São conhecidos também por simbolizarem a noite e o dia. Sabala é o dia, Syama a noite. Aqueles que davam oferendas após o nascer do sol eram recebidos por Sabala, e os que davam durante a noite por Syama. São chamados *Mithudrsa*, pois aparecem alternadamente, nunca eram vistos ao mesmo tempo.

Estes cães são associados a um poder maléfico visto que foram Asuras, inimigos dos deuses, tendo um papel semelhante a demónios. Como já mencionado acima na citação, Sabala era malhado e Syama preto, ambos com o focinho alongado e tinham um gosto por sangue.

INTEGUMENTO COMUM

O aspeto final de Syama e Sabala foi um dos mais desafiantes de realizar. Ambos teriam que ser parecidos, no entanto com as suas próprias características individuais que os identificassem. Foram baseados nos borzoi⁵⁵, uma raça muito esguia e grande em porte, com uma boa performance em caça e corrida. Porém mais recentemente foram usados como cães de realeza o que é bastante apropriado visto que estes acompanham o deus da morte na mitologia Hindu.

Os focinhos destes, tal como mencionado em cima, foram baseados na raça borzoi que apresenta um comprimento longo, muito pontiagudo e fino com um ligeiro desnível na ponta, o que faz com que pareça que têm um focinho descaído. Tendo em conta esses atributos este tipo de focinho enquadra-se na categoria dos dolicocefálicos. As orelhas são caídas, de pequenas dimensões e ligeiramente felpudas. Como Garm, estes apresentam também dois pares de olhos. O pelo destes é longo e ligeiramente ondulado, no entanto apresentam diferentes cores entre eles. Syama tem o pelo preto enquanto que Sabala é malhado, o que deu liberdade à artista no sentido de escolher as cores, sendo que não há mais informação sobre tal. Essas cores foram o branco e um castanho próximo do ruivo. Sendo estes os únicos em que eram dois da mesma mitologia e que literalmente se

⁵⁵ Raça canina oriunda da Rússia.

completam um ao outro, a autora decidiu fazer o desenho de perfil de ambos como uma só ilustração, dando assim o contraste entre as pelagens e melhor comparação destas. Já os desenhos de frente foram feitos individualmente.



Figura 42 - Perfil dos focinhos do Syama e do Sabala, Original da Autora



Figura 43 - Vista de frente do Syama, Original da Autora



Figura 44 - Vista de frente do Sabala, Original da Autora

Os corpos de Syama e Sabala, também totalmente baseados nos borzoi, é alto, magro e esguio. A pelagem densa, apresenta dupla camada, uma característica que a raça em que foram baseados exhibe. Como já mencionado no parágrafo acerca do focinho, Syama é de cor preta, enquanto que Sabala é manchada, branca com malhas castanhas ruivas. As pernas longas e magras fazem com que estes apresentem um aspeto escanzelado, embora na verdade esta característica seja normal neste tipo de cães. Tendo em conta todas estas características, estes cães não apresentam uma aparência intimidante, mas sim um porte majestoso, tendo em conta tanto o seu físico esguio como o seu pelo sedoso.

A cauda é longa e felpuda em ambos os casos. Decidi, tal como no focinho, desenhar ambos os cães na mesma ilustração, um de perfil em pé e outro igualmente de perfil, mas sentado. Mesmo assim dá para perceber bem o porte e aparência destes, tornando a ilustração mais complexa e visualmente interessante.



Figura 45 - Perfil do corpo inteiro do Syama e do Sabala, Original da Autora

FICHA TÉCNICA

Syama e Sabala

Iama, o deus hindu da morte, é acompanhado por um par de cães de 4 olhos, que guardam o seu trono e o acompanham, Syama e Sabala, cujos nomes significam literalmente “Crepúsculo” e “Amanhecer”.

Reino: Animalia

Filo: Chordata

Classe: Mammalia

Ordem: Carnivora

Família: Canidae

Género: Canis

Espécie: Canis Lupus

Subespécie: Canis Lupus Familiaris

Altura (até à escápula): 1.00 m a 1.20 m

Peso: 38 kg a 46 kg

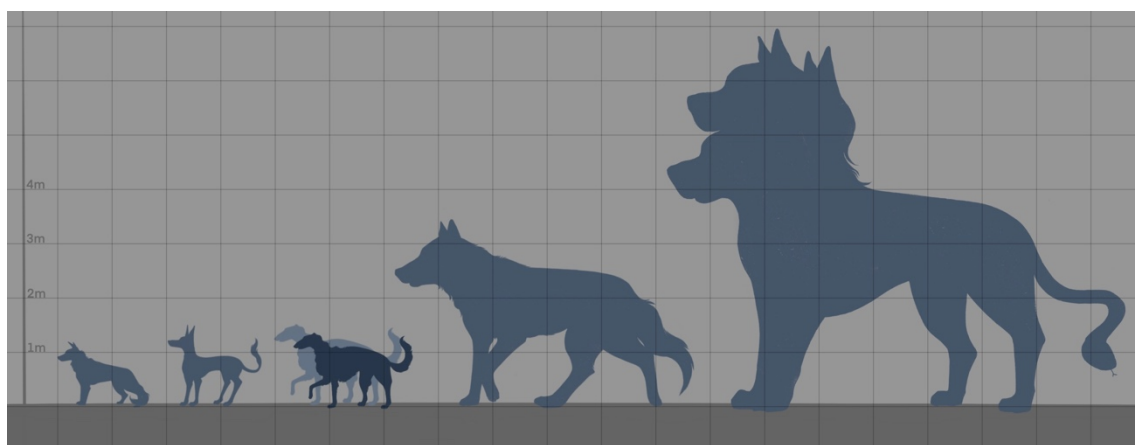


Figura 46 - Diagrama comparativo da escala dos canídeos comparados, Original da Autora

PODERES E HABILIDADES

Força: Pelo facto de o seu porte esguio e atlético, estes cães, Syama e Sabala, não apresentam uma força muito intimidante; no entanto, possuem grande velocidade.

Guardiães: Ambos têm o papel de guardar tanto o trono de Iama, como também os portões do seu reino. Com o seu olhar intimidante e tamanho relativamente grande, Syama e Sabala realizavam bem esse trabalho.

Coletores: Outro dever destes caninos é aceitar as oferendas dos crentes. Variando consoante o tempo do dia, Syama – a noite – e Sabala – o dia – aceitam as ofertas consoante seus nomes, pois estes nunca podem ser vistos ao mesmo tempo.

Imortalidade: Sendo estes seres mitológicos, mais precisamente demónios, Syama e Sabala são imortais.

HABITAT

Após o fracasso de tentarem chegar ao reino de Indra, estes cães ficaram condenados a servir Iama e, portanto, passavam a maior parte do seu tempo a proteger o seu trono. No entanto também tinham o trabalho de aceitar as oferendas a este deus, o que os levava aos templos onde passavam o resto dos dias e noites.

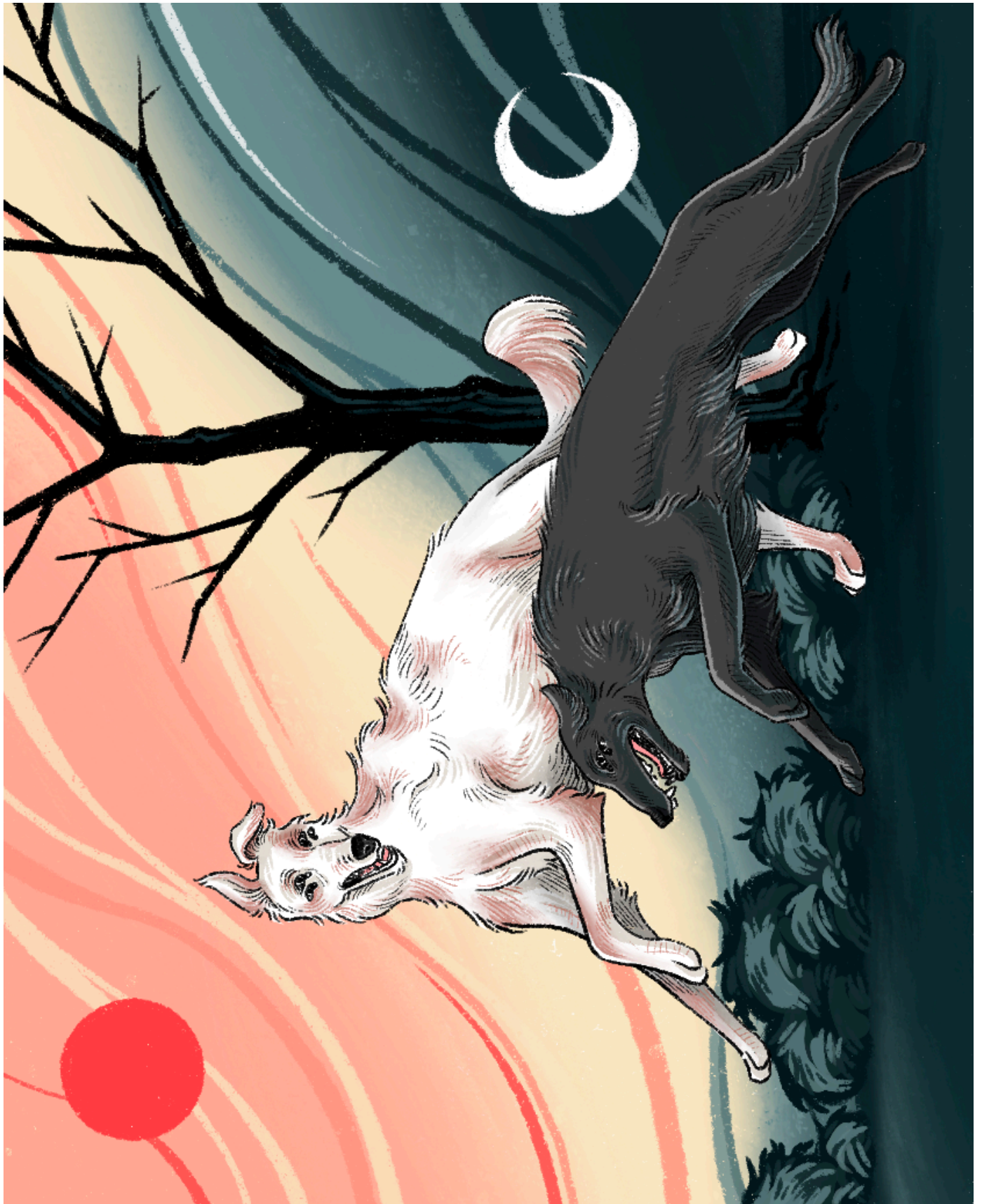


Figura 47 - Ilustração do Syama e do Sabala, Original da Autora

BESTIÁRIO

“No início de séc. XII, emerge na Europa, em particular em Inglaterra e em França, um género textual conhecido como Bestiário, como nos garantem as palavras de Pierre de Beauvais no prólogo do *Bestiaire*.”⁵⁶

O Bestiário ou Livro das Bestas assume-se como uma obra singular no âmbito da literatura da Idade Média, que se destaca pelo seu tema descritivo do mundo animal, muitas vezes incorporando temas moralizantes praticamente sempre relacionados com as escrituras ou os evangelhos. Eram catálogos manuscritos realizados por monges que reuniam informação sobre tais criaturas, incorporando o aspeto, o habitat em que viviam, o tipo de relação que tinham com a natureza e por vezes até apresentavam indicações sobre as dietas alimentares. Para além destas informações, normalmente os bestiários vinculam essas descrições a uma interpretação de cariz simbólico e alegórico, não necessariamente apresentando sempre factos. O que se procurava transmitir, pelo contrário, era uma verdade espiritual de ordem cristã, pois estes eram produzidos nos mosteiros e a sua audiência na altura era maioritariamente religiosa.

O manuscrito grego intitulado de “Fisiólogo”, possivelmente criado e escrito entre o século I e III em Alexandria, vem influenciar o género dos bestiários medievais e, de certo modo, podemos afirmar que estes lhe vêm dar continuidade, tendo em conta que “os textos do Fisiólogo vão sofrendo variadas transformações, até atingirem a sua forma mais estilizada – os bestiários dos séculos XII, XIII e XIV”⁵⁷. Portanto os primeiros bestiários verdadeiros aparecem na Grécia. Originalmente, estes eram apenas um meio de catalogar e descrever todos os animais conhecidos, tanto reais como míticos. No entanto, no período medieval, quando os bestiários se tornam bastante populares, essas descrições tornaram-se amplamente religiosas e alegóricas, ou seja, não derivavam de conhecimento científico, mas sim o começo da descrição de criaturas não existentes com poderes, representadas por símbolos de redenção, salvação e renascimento.

Um dos mais ilustres bestiários dessa época é o Bestiário de Aberdeen, bestiário manuscrito e iluminado que se encontra atualmente preservado na biblioteca da Universidade de Aberdeen. Todos os estudos realizados apontam que este foi produzido na Inglaterra por volta do ano 1200, e é um dos mais importantes exemplares do seu tipo.

⁵⁶ VARANDAS, Angélica (2014) O Bestiário: Um Género Medieval. P. 41

⁵⁷ VARANDAS, Angélica (2006) A Idade Média e o Bestiário. Medievalista Online, número 2.

O autor deste bestiário é ainda desconhecido; no entanto, algumas pistas são encontradas no estilo, na luxuosidade das ilustrações, na escolha das imagens e em outros indícios, que apontam provavelmente para um mecenas eclesiástico muito rico. O estilo do Bestiário de Aberdeen é requintado e opulente, tanto os seus manuscritos como as iluminuras. A caligrafia é muito regular e clara, e as figuras são desenhadas contra um fundo de ouro, a paleta de cores vívidas e os contornos realçados em tons escuros. Grandes áreas são deixadas em branco, o que enfatiza visualmente tanto o texto como as imagens, resultando assim num atraente conjunto.



Figura 48 - Iluminura de Bestiário de Aberdeen, representação de um tigre



Figura 49 - Iluminuras do Bestiário de Aberdeen, representação de um leopardo e de uma hiena

No entanto, no final da Idade Média o bestiário desaparece, e isto deve-se à dissolução do neoplatonismo⁵⁸ cujas preocupações simbólicas e alegóricas deixaram de se coadunar com as novas preocupações naturalistas fomentadas pela tradução dos

⁵⁸ Corrente de pensamento filosófico com várias doutrinas e pensamentos diferentes, mas com a centralidade de inspiração platónica.

tratados de Aristóteles divulgados a partir do século XIII. O naturalismo aristotélico originou uma nova visão do mundo natural, mais racionalista, baseado na observação direta e no racionalismo lógico que dominaram o pensamento europeu até ao século XVII. Esta nova visão da natureza, que encontrou no nominalismo⁵⁹ de William of Ockham a sua fundamentação filosófica, originou primeiro o desmembramento e depois o desaparecimento do bestiário.

Atualmente, os jogos de RPG (Role-Playing Game) eletrónicos e analógicos⁶⁰ criam os seus próprios bestiários a partir da imaginação dos autores e dos bestiários escritos antigamente. São utilizados para criar mundos imaginários, mais detalhados e com maior diversidade de desafios aos jogadores. Um bom exemplo desses jogos é *Monster Hunter*, um *franchise*⁶¹ que se centra em diversas séries de jogos RPG de ação com temas de fantasia. O principal objetivo destes jogos é caçar criaturas fictícias, desde dragões a unicórnios e até mesmo outras nunca antes vistas. Cada uma destas criaturas é especialmente idealizada para o jogo e com designs bastante peculiares e inovadores. Existe todo um processo de design e criação por detrás destas criaturas para haver uma maior imersão no jogo e, por isso, são também elaborados livros do tipo bestiário destas mesmas criaturas, um catálogo ilustrado sobre cada uma delas e as diferentes fases de criação e concept art por detrás destas.



Figura 50 - Página de Concept Art do Bestiário de Monster Hunter

⁵⁹ Corrente de pensamento filosófico que se refere a uma abordagem reducionista de problemas sobre a existência e natureza de entidades abstratas; opõe-se, portanto, ao platonismo e ao realismo.

⁶⁰ Exemplos mais relevantes podem ser Diablo III (2012), Legend of Zelda (1986) e Pokemon (1998).

⁶¹ Produto, marca comercial ou serviço feito através de um contrato de franquia.

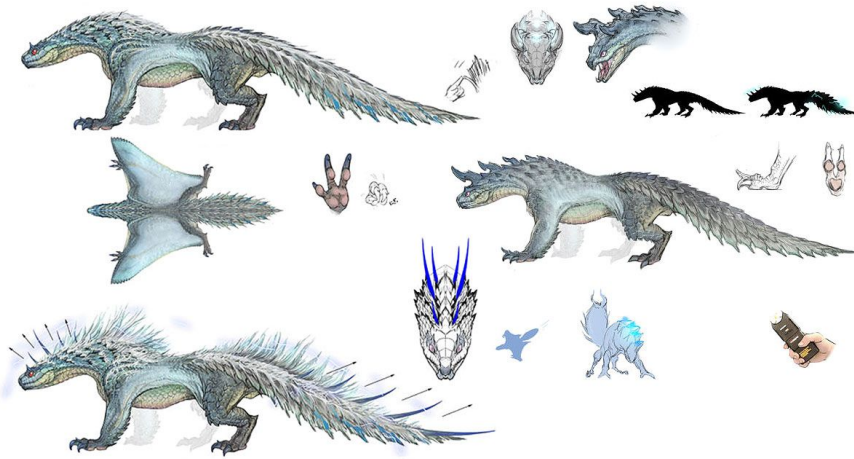


Figura 51 - Página de Concept Art do Bestiário de Monster Hunter

Alguns exemplos que me chamaram mais à atenção, que acho também mais importantes e que usei como auxílio nesta dissertação são: “A Medieval Book of Beasts: The Second-Family Bestiary”⁶² onde é descrita toda uma alegoria de criaturas medievais; “Bestiário tradicional Português”⁶³ com aproximadamente quarenta criaturas caracteristicamente portuguesas; “Manual de zoologia fantástica”⁶⁴ que contém cento e vinte criaturas mitológicas baseadas em folclore e literatura; “Aberdeen Bestiary”⁶⁵ um dos mais relevantes bestiários antigos produzido por volta dos anos 1200; “Monster Hunter: World Art Book”⁶⁶, “Das Animalarium von Professor Revillod”⁶⁷, “The Book of Beasts”⁶⁸ e “The Grand Medieval Bestiary”⁶⁹ são outros bons exemplos de livros bastante úteis dentro deste tema.

⁶² CLARK, Willene B. (2006)

⁶³ VALENTE, Nuno Matos (2016)

⁶⁴ BORGES, Jorge Luis (1957)

⁶⁵ Bestiário manuscrito e iluminado preservado na biblioteca da Universidade de Aberdeen, Inglaterra.

⁶⁶ CAPCOM Co. Ltd (2020), Japão.

⁶⁷ MURUGARREN, Miguel e CASTÁN, Javier Sáez (2012)

⁶⁸ WHITE, T. H. (1954)

⁶⁹ CORDONNIER, Rmy e HECK, Christian (2011)

CONCLUSÃO

Considerações Finais

Esta dissertação foi desenvolvida durante uma época de bastante insegurança devido ao presente estado de pandemia mundial, mas que no final acabou por ser um dos projetos que me deu mais gosto realizar. Começou por ser um simples trabalho académico que depois se tornou num desafio pessoal, iniciado pelo recolher de informação, que depois de devidamente interiorizada me permitiu, num ato criativo, a realização de ilustrações, reinventando assim seis criaturas mitológicas. No entanto, comecei pelo recolher de informação sobre a domesticação do cão desde os primórdios até à atualidade, pesquisei também a evolução deste na arte, mencionando diversas obras de artes que exemplificam desde sempre a dependência dele com o ser humano e vice-versa. Em seguida decidi fazer uma maior e mais profunda pesquisa sobre cada mito escolhido, desde a origem de cada um até à possível descrição física e a sua simbologia. Por último, foram desenvolvidas as ilustrações, com a correspondente explicação de como foram realizadas, e possíveis fichas técnicas de cada uma das criaturas. Ambos os desenhos do focinho foram realizados para haver uma melhor visão, tanto de perfil como de frente; no entanto a vista de frente é ligeiramente aérea pois ajuda numa melhor compreensão do comprimento e simetria do focinho.

O trabalho desenvolvido teve sempre como premissas a aquisição de diversas competências que possam ajudar futuramente numa vida profissional envolvendo *concept art*, um conjunto de desenhos com a finalidade de descrever e explicar todo o processo de uma personagem, e ilustração, um “produto” final que pode ser o resultado de todo este processo mencionado anteriormente.

Perspetivas de continuação do trabalho efetuado

Num futuro próximo, quando houver a oportunidade, gostaria bastante de completar esta dissertação com mais cães mitológicos e correspondente informações destes, criando assim, se possível, uma mini coleção de zines seguindo as mesmas regras e o mesmo método de trabalho. Gostava também de criar uma versão digital destas zines para que mais pessoas possam experienciar este trabalho, usufruir da sua informação e talvez inspirarem-se nele para realizar outros projetos semelhantes. Com esta publicação

online gostava que esta pudesse ser feita numa língua mais universal como a língua Inglesa.

Dificuldades sentidas e experiência adquirida

Nesta dissertação o que me deixou mais duvidosa de ser capaz de concluir foi definitivamente a parte escrita; no entanto, intercalando-a com a parte prática consegui gerir melhor a minha atenção e produtividade. Sendo as ilustrações que fiz bastante complexas e cheias de detalhe, devo dizer que estas testaram bastante a minha força de vontade e perseverança mas, tendo em conta o produto final de cada uma delas senti-me bastante orgulhosa e realizada. Depois de ultrapassados estes obstáculos e tendo em conta o longo processo que foi esta dissertação, dei conta que adquiri muita experiência em diversas áreas de trabalho e também aprendi a lidar melhor comigo mesma. Foram descobertas novas formas de abordar a ilustração, desenvolvendo assim novas competências em desenho e pintura digitais; foram adquiridos conhecimentos mais profundos sobre o papel do cão nas nossas vidas e na arte, assim como o seu papel na mitologia e lendas de diversas culturas.

BIBLIOGRAFIA

- ALVES, Mariana (2012). Anatomia do Mito. Dissertação de Mestrado de Anatomia Artística, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes.
- BHATTACHARJI, Sukumari (1970). The Indian Theogony – A Comparative Study of Indian Mythology from the Vedas to the Purānas. Cambridge University.
- BROOKS, R. e BURNS, M. (2018) Book of Adria: A Diablo Bestiary, Blizzard Entertainment. ISBN: 978-1945683206.
- BULLFINCH, Thomas (1998). The Golden Age of Myth and Legend. United Kingdom: Wordsworth Editions, Limited. ISBN: 978-1-85326-307-1.
- COREN, Stanley (2016). Gods, ghosts and black dogs. 1º edição, Hubble & Hattie. England. ISBN: 978-1-845848-60-6.
- DUQUESNE, Terence (2007). Anubis, Upwawet and other Deities. 1º edição, Supreme Council of Antiquities. The Egyptian Museum, Cairo.
- GREEN, Susie (2019). Dogs in Art. 1º edição, Reaktion Books. London. ISBN: 978-1-78914-129-0.
- JOHNS, Catherine (2008). Dogs: History, Myth, Art. 1º edição, Harvard University Press Cambridge. Massachusetts. ISBN: 978-0-674-03093-0.
- LONDON, Jack (1993). The Call of the Wild, White Fang, and Other Stories. 1º edição, Penguin Books. London. ISBN: 978-0-14-018651-2.
- SANTOS, João (2018). As Criaturas em Baudolino de Umberto Eco: Criação de um bestiário tridimensional, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes.
- TORGA, Miguel (2019). Bichos. 12º edição BIS, Leya. Alfragide. ISBN: 978-972-20-3686-3.

VARANDAS, Angelica (2014). O Bestiário: Um Género Medieval. IEM – Instituto de Estudos Medievais. ISBN: 978-989-98749-3-0.

BIBLIOGRAFIA EM LINHA

BARNES, Sara (2017). 2,000+ Years of Dogs in Art, From Ancient Mosaics to Instagram Selfies. My Modern MET. (consult. 2020.03.05) Disponível em <https://mymodernmet.com/dog-art-history/>

Borzoi. Dog Time. (consult. 2020.11.15) Disponível em <https://dogtime.com/dog-breeds/borzo/#/slide/1>

CARTWRIGHT, Mark (2015). Ancient History Encyclopedia. Encyclopedia Britannica. (consult. 2020.10.19) Disponível em <http://web.pdx.edu/~tdehart/Madam%20Mythos/Countries/Ind/Profiles/Yama/yama.htm>
1

COSTA, Amaury Almeida (2016). Origem e evolução dos cães. Cães Online. (consult. 2019.11.14) Disponível em <https://www.caesonline.com/origem-e-evolucao-dos-caes/>

HUNEMEIER, Tábita (2018). Darwin e a Síndrome da Domesticação. Darwinianas, Institutos Nacionais de Ciência e Tecnologia. (consult. 2021.01.18) Disponível em <https://darwinianas.com/2018/03/13/darwin-e-a-sindrome-da-domesticacao/>

MARK, Joshua J. (2017). Dogs in Ancient Egypt. World History Encyclopedia. (consult. 2021.05.06) Disponível em <https://www.worldhistory.org/article/1031/dogs-in-ancient-egypt/>

MCCOY, Daniel (2016). Norse Mythology for Smart People – Garm. (consult. 2021.01.26) Disponível em <https://norse-mythology.org/garm/>

MOHAN, Lavanya (2015). New dog, old stories. ThRead, Reflections. (consult. 2021.01.26) Disponível em <https://www.thehindu.com/thread/reflections/article8036931.ece>

Os Cães na Mitologia (2018). O Chamado dos Monstros. (consult. 2019.11.14) Disponível em <https://www.ochamadodosmonstros.com/1/os-caes-na-mitologia/>

Porto Editora – Anúbis na Infopédia. Porto: Porto Editora. (consult. 2021.06.15) Disponível em [https://www.infopedia.pt/\\$anubis?uri=lingua-portuguesa](https://www.infopedia.pt/$anubis?uri=lingua-portuguesa)

Porto Editora – Cérbero na Infopédia. Porto: Porto Editora. (consult. 2021.06.15) Disponível em [https://www.infopedia.pt/\\$cerbero](https://www.infopedia.pt/$cerbero)

Siberia's Ancient Dog Burials (2016). Archaeology Magazine, Publicação de Archaeological Institute of America. (consult. 2021.01.18) Disponível em <https://www.archaeology.org/news/4230-160303-siberia-domesticated-dogs>

SILVIA, Maria Raquel Henriques (2017). Gravuras rupestres provam que os cães acompanham os humanos há mais de dez mil anos. Público Online. (consult. 2021.05.06) Disponível em <https://www.publico.pt/2017/12/15/ciencia/noticia/pinturas-rupestres-provam-que-os-caes-acompanham-os-humanos-ha-mais-de-dez-mil-anos-1796180>

VARANDAS, Angélica (2006). A Idade Média e o Bestiário. Medievalista Online. Instituto de Estudos Medievais. Número 2. (consult. 2021.04.27) Disponível em <https://medievalista.fcsh.unl.pt/MEDIEVALISTA2/medievalista-bestiario.htm>

Villains of Folklore: Animals, Demons and more. (consult. 2021.01.05) Disponível em [https://villains.fandom.com/wiki/Black_Dog_\(folklore\)](https://villains.fandom.com/wiki/Black_Dog_(folklore))

Who is Garm in Norse Mythology? (2021) (consult. 2021.07.01) Disponível em <https://mythologian.net/who-is-garm-in-norse-mythology/>

GLOSSÁRIO

Anúbis: Deus dos mortos, segundo a mitologia egípcia, era considerado o inventor do embalsamento e estava associado à mumificação. O guardião dos túmulos e juiz dos mortos era representado iconograficamente como um animal da família dos Canídeos, ou sob a forma humana com cabeça de chacal.

Asuras: Uma categoria de personagem na mitologia Hindu. Significa anti deus. Inimigos dos devas ou deuses assumem, portanto, um papel semelhante aos demónios de outras mitologias.

Bestiário: Tratado medieval, em prosa ou em verso, no qual se descrevem as características físicas e os costumes de animais, verdadeiros ou fantásticos, atribuindo-lhes, muitas vezes, significados alegóricos ou morais.

Braquicefálico: Condição cujo crânio de um indivíduo, observado de cima, apresenta o diâmetro ântero-posterior pouco maior que a transversal.

Canídeos: Família de mamíferos da ordem dos carnívoros, fissípedes, com quatro dedos em cada membro posterior e unhas não retrácteis ou pouco retrácteis.

Cérberos: Cão tricéfalo que, segundo a mitologia Greco-Romana, guardava a porta dos infernos.

Expressionismo: Movimento estético condicionado pela arte moderna do início do século XX e teve exponentes nas artes visuais, no cinema, no teatro, na literatura, na música, na dança, na arquitetura e na fotografia.

Fenrir: Figura mitológica nórdica, era um dos animais inimigos da casta dos deuses Aesir. Filho da gigante Angerboda (a Mensageira do Mal) e do deus Loki.

Filogenia: Capítulo da biologia que trata da descendência dos seres através dos tempos.

Folclore: Conjunto das tradições populares nas suas variadas manifestações (música, dança, canções, provérbios, anexins, lendas).

Garm: Ou Garme, na Mitologia Nórdica, é um gigantesco cão de gelo que guarda o reino de Hela.

Grimnismál: Um dos poemas mitológicos mais importantes da *Edda* em verso, uma coleção de poemas em norueguês antigo preservados inicialmente no manuscrito medieval islandês *Codex Regius*, do século XIII.

Hades: Deus grego dos Infernos, filho de Cronos e de Reia e casado com a sua sobrinha Perséfone. Guardava os mortos nos seus domínios, dos quais ninguém podia sair depois de lá ter entrado.

Hécate: Filha de Júpiter e de Latona.

Hel: Inferno, reino das trevas na Mitologia Nórdica.

Hela: Na Mitologia Nórdica, é a deusa do reino dos mortos, igualmente designado por Hel. Filha de Loki e da gigante Angerboda.

Hércules: Herói da mitologia grega, filho de Júpiter e de Alcmena, mulher de Anfitrião, rei de Tebas.

Hórus: Deus Egípcio retratado com uma cabeça de falcão num corpo de homem, representa a união de vários outros deuses associados ao céu, ao sol e ao poder régio.

Iama: Na mitologia Hindu, é o deus da morte, rei dos antepassados e juiz final sobre o destino das almas.

Impressionismo: Movimento artístico surgido na pintura no final do século XIX, na França. Influenciou também a música, que passou a adotar as suas ideias por volta de 1890.

Indra: Segundo a Mitologia Hindu, é o deus do Ar e das Estações, do Firmamento, senhor das nuvens e dos relâmpagos, dos quais tem o poder. Por sua vontade, caem as chuvas que tornam a terra produtiva. É aquele “que governa por si próprio”, para muitos o rei dos deuses.

Letes: Na mitologia grega, é um dos rios do mundo de Hades. Significa “esquecimento”.

Ma'at: Deusa egípcia da ordem, da verdade, da ordem dos cosmos e das leis.

Metamorfo: Também conhecido por Transmorfo, na mitologia e ficção é um ser ou criatura com a capacidade de assumir várias formas, em metamorfose, transfiguração ou transmutação, seja em animal, humano, planta, objeto inanimado ou até híbrido.

Mithudrsa: Na mitologia Hindu, significa aqueles que se veem ou aparecem alternadamente.

Mitologia: História dos deuses e heróis fabulosos da antiguidade. Conjunto dos mitos da antiguidade greco-romana ou de povos primitivos. Disciplina que tem como objeto o estudo desses mitos.

Nabis: Pequeno grupo de artistas franceses, formado na década de 1800, que, sob influência da linguagem e técnica pictórica do pintor francês Paul Gauguin, procuram um caminho para uma arte espiritual de dimensão universal, constituindo uma das tendências do movimento simbolista. A designação “nabis”, derivada do termo hebraico “navi” que significa profeta, deve-se ao poeta Cazalis.

Odin: Deus principal da mitologia Nórdica e chefe dos Aesir (umas das raças dos deuses nórdicos). No seu nome está presente o *ódr* ou furor sagrado, que resulta do êxtase do saber profundo.

Orfeu: Músico, poeta e profeta lendário na religião grega antiga.

Osíris: Deus egípcio, filho de Geb, a luz, e de Nut, a noite. Representa a força masculina produtora na natureza, passou a ser identificado com o sol poente. Enquanto senhor do mundo infernal e juiz dos mortos, o seu reino localizava-se na misteriosa região abaixo do horizonte oeste.

Paleolítico: Período mais antigo da época pré-histórica (até cerca de 10 000 a.C.).

Pop Art: Movimento artístico que se caracteriza pela reprodução de temas relacionados ao consumo, publicidade e estilo de vida americano. É um termo em inglês que significa “arte popular” e surgiu durante a década de 1950, na Inglaterra.

Psicopompo: Palavra que tem origem no grego *psychopompós*, junção de *psyche* (alma) e *pompós* (guia), designa um ente cuja função é guiar ou conduzir a percepção de um ser humano entre dois ou mais eventos significantes.

Ptolemaico: Relativo à dinastia dos Ptolemeus, que reinou no Egito entre 323 a.C. e 30 a.C., aproximadamente.

Rá: Deus egípcio do Sol do Antigo Egito. No período da quinta dinastia tornou-se numa das principais divindades da religião egípcia.

Ragnarok: Provém do islandês *ragna rok* que significa “destino fatal dos deuses”, na mitologia Nórdica era referido como sendo o dia em que acabariam ambos os mundos, o humano e o divino.

Renascimento: Movimento artístico que nasceu na Itália, em Florença, nas primeiras décadas do século XV.

Sabala: No início da tradição védica, originalmente uma Asura, é um cão da mitologia Hindu que acompanha o deus Iama.

Sarama: Na mitologia Hindu, é um ser mitológico conhecido como a cadela dos deuses, ou Deva-shuni.

Shuck: Um *hellhound*, cão do inferno ou cão preto, é um cão sobrenatural do folclore.

Syama: No início da tradição védica, originalmente uma Asura, é um cão da mitologia Hindu que acompanha o deus Iama.

Tricéfalo: Aquele que tem três cabeças.

Tutancâmon: Faraó da décima oitava dinastia (governou de 1332-1323 a.C. na cronologia egípcia), durante o período da história egípcia conhecido como Império Novo.

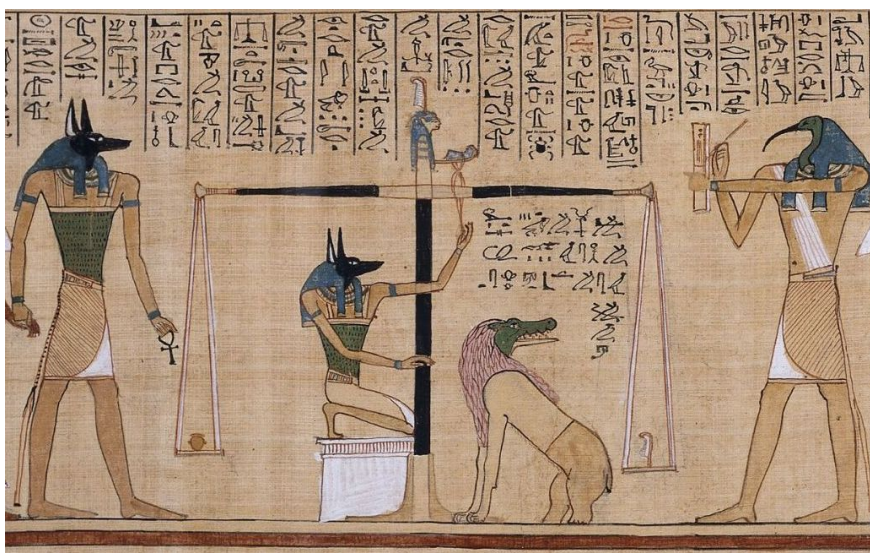
Tyr: Deus da Mitologia Nórdica, filho de Odin.

Voluspá: É o primeiro e mais conhecido poema da Edda poética. Conta a história da criação do mundo e do seu iminente final, narrada por uma *völva* e dirigida a Odin. É uma das principais fontes primárias para o estudo da mitologia nórdica.

Völva: Na mitologia Nórdica, é uma mulher vidente, que em êxtase profético podia ver o futuro.

ANEXOS

Os anexos são uma compilação de imagens e elementos ilustrativos, mencionados na bibliografia e webgrafia, com o objetivo de ajudar nas ilustrações realizadas para a dissertação.



Anexo 1 - Detalhe do papiro de Hunefer (1275 aC) presente no Livro dos Mortos.



Anexo 2 - Estátua de Anúbis do túmulo de Tutancâmon.



Anexo 3 - Estátua de Anúbis do túmulo de Tutancâmon.



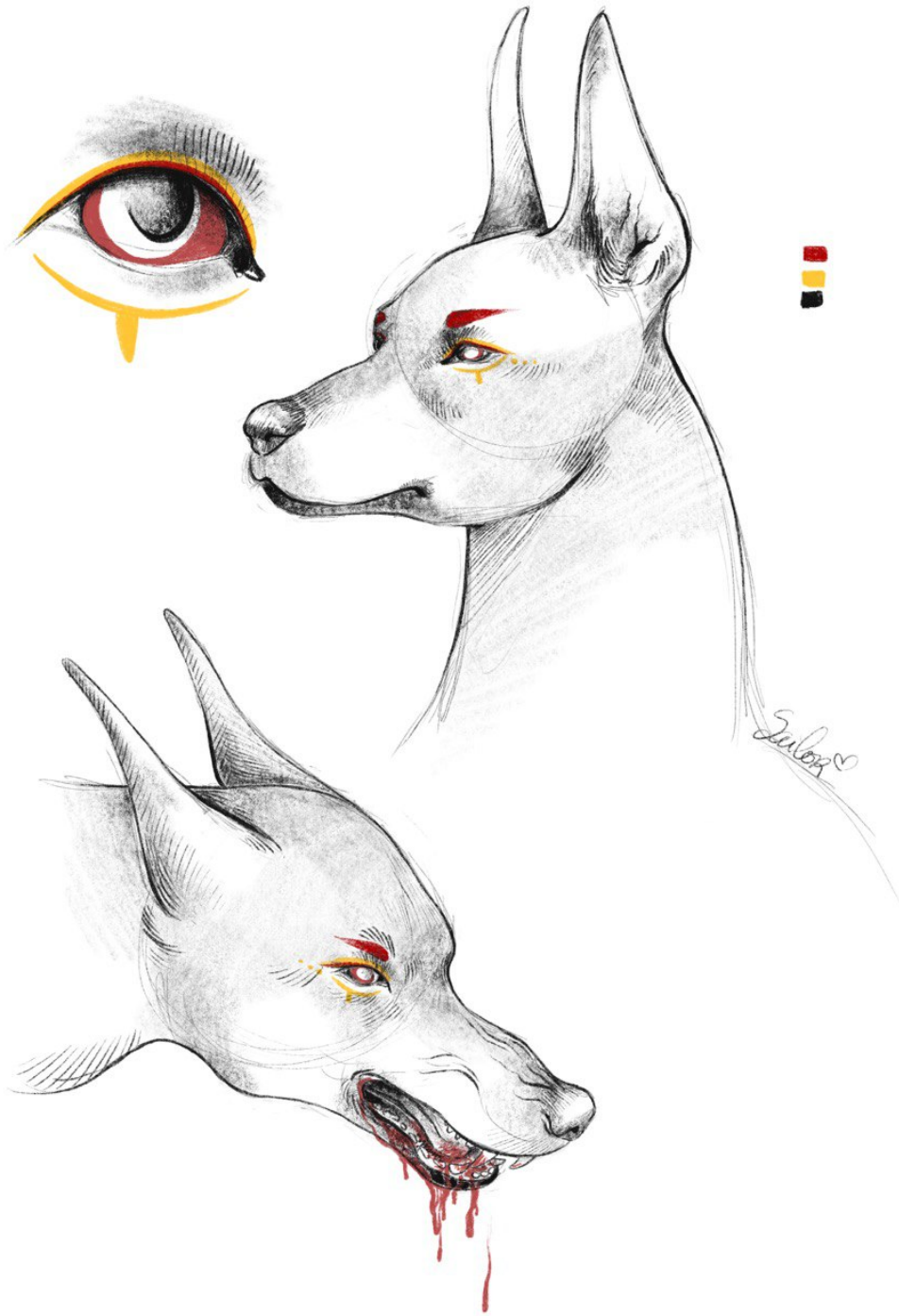
Anexo 4 - Focinho de chacal de dorso negro.



Anexo 5 - Focinho de Chacal, Original da Autora



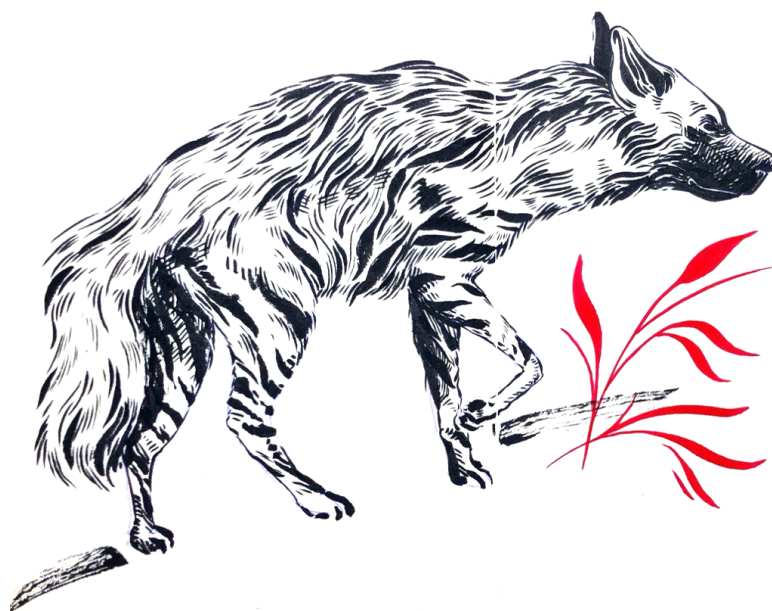
Anexo 6 - Esboço de um Chacal, Original da Autora



Anexo 7 - Esboços de Doberman, Original da Autora



Anexo 8 - Focinho de Chacal, Original da Autora



Anexo 9 - Hiena Riscada, Original da Autora



Anexo 10 - Chacal de Dorso Negro.



Anexo 11 – Cão de raça Cane Corso.



Anexo 12 – Cão de raça Cane Corso.



Anexo 13 - Focinho de cão de raça cane corso.



Anexo 14 - The Jennings Dog exposto no Museu Britânico.



Anexo 15 - Cérbero, Ilustração de Gustave Doré para a Divina Comédia (1832-1883).



Anexo 17 – Cão de raça Pastor Alemão.



Anexo 16 – Cão de raça Pastor Alemão com pelagem preta.



Anexo 18 - Focinho de Lobo, Original da Autora



Anexo 19 - Esboço de um focinho de Lobo, Original da Autora



Anexo 20 - Focinho de cão de raça pastor alemão de pelagem preta.



Anexo 21 - Lobo Cinzento.



Anexo 22 - Estudos de dois cães, Original da Autora



Anexo 23 - Esboço de um cão, Original da Autora



Anexo 24 - Esboços de diferentes focinhos, Original da Autora



Anexo 25 - Esboços de diferentes focinhos, Original da Autora



Anexo 26 - Lobo Cinzento.



Anexo 27 - Focinho de lobo cinzento.



Anexo 28 - Odin rides to Hel, Ilustração de W. G. Collingwood do poema Baldrs draumar.



Anexo 29 - Esboço de um Lobo, Original da Autora



Anexo 30 - Focinho de Lobo -Guará, Original da Autora



Anexo 31 - Focinho de lobo ibérico.



Anexo 32 - Conjunto de dois lobos cinzentos.



Anexo 33 - Focinho de cão de raça borzoi.



Anexo 34 – Cão de raça Borzoi.



Anexo 35 - Focinho de cão de raça borzoi.



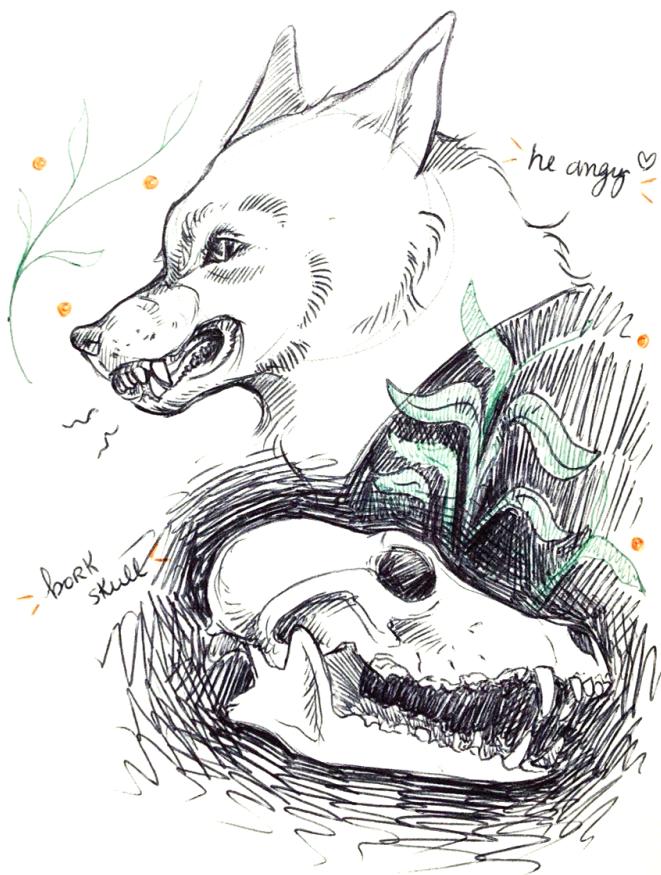
Anexo 36 – Cão de raça Borzoi.



Anexo 37 - Pintura Hindu de autor desconhecido (século 19).



Anexo 38 - Esboço de focinho de Borzoi, Original da Autora



Anexo 39 - Esboço de focinho e crânio de lobo, Original da Autora



Anexo 40 - Desenho Inacabado de um cão imaginário, Original da Autora