

ROTEIRO

ANIMAIS REAIS OU CRIATURAS FANTÁSTICAS?



Escolhe
evoluir.

MNAA
MUSEU NACIONAL DE ARTE ANTIGA

Crianças
e famílias

Animais reais ou criaturas fantásticas?

Pelo Museu fora iremos explorar e encontrar o mundo fabuloso da fauna conhecida e imaginada pelos nossos antepassados. Representado através das descrições dos viajantes e da habilidade dos artistas, percorreremos continentes em busca de animais reais e fantásticos. Seguiremos pistas, decifraremos enigmas, explorando várias técnicas de desenho e diferentes maneiras de criar novas formas. Imaginação ao alto para descobrir que animais se desvendam na coleção do MNAA!

VAMOS COMEÇAR A NOSSA VIAGEM!

Um dos animais que sempre fascinou a humanidade ao longo dos tempos foi o **Leão**. Símbolo de força e de nobreza. Também conhecido como o rei da selva ou rei dos animais.

Vamos então construir este caminho no rasto do Leão e, pelo Museu fora, encontrarás 4 exemplos de diferentes épocas e diferentes locais no mundo, onde ele se tornou um símbolo importante nessas culturas.

Encontra os 4 Leões e tenta descobrir a que culturas/países pertence cada um deles!



DESAFIO: Procura na **sala 37** o Leão que serviu de desenho para a forma de um bolo.

no museu

Este Leão com uma coroa na cabeça foi utilizado para dar volume e forma a bolos feitos há 400 anos. Este animal foi muitas vezes usado como símbolo de poder e da realeza em muitos brasões de famílias nobres europeias ao longo dos tempos.



Forma para moldar bolos - Leão coroado, Portugal, c. 1590-1600

Bolachas caseiras animaiscas

Ingredientes: 250g farinha, 100g açúcar, 100g manteiga, 1 ovo.

- Mistura os ingredientes num recipiente.
- Amassa com as mãos até a farinha estar completamente homogénea e elástica.
- Diverte-te a criar incríveis animais!
- Leva ao forno durante 20 mins. a 160°.
- Pronto a comer!

em casa

DESAFIO: Na **sala 52** encontrarás uma escultura de um animal poderoso e protetor, que foi produzido na terra das pirâmides e dos faraós.

no museu

No Egito antigo, o Leão era considerado o predador mais poderoso do rio Nilo. Era tido como um símbolo da realeza e estava ligado ao culto do Sol. Esculturas como estas eram muitas vezes encontradas à entrada de palácios, templos e locais sagrados.



Leão Ptolemaico, Egito, 323 a. C.-30 a. C.

Obras misturadas

Tira uma fotografia à escultura do Leão e, na mesma sala, tira outra de uma pintura que gostes.

Tendo como referências as fotografias que tiraste, cria uma nova obra - pintura, desenho ou colagem. Na tua obra o Leão entra no ambiente da pintura escolhida e tudo pode acontecer!

Materiais: folha de papel, lápis, marcadores de várias cores, tesoura e cola.

em casa

DESAFIO: Procura na **sala 55**, na grande tapeçaria d'*O Descobrimento da Índia*, um animal fantástico, cujo chifre se acreditava conseguir purificar os alimentos envenenados.

no museu

O Unicórnio é uma criatura mítica, que durante séculos fascinou a Europa e que muitos acreditavam existir. As boticas (antepassados das farmácias) diziam ter chifre de Unicórnio e afirmavam que este tinha poderes mágicos e curativos. No entanto, o que vendiam era um dente comprido e em espiral de narval, uma espécie de baleia.



Pormenor d'*O Descobrimento da Índia*,
Oficinas de Tournai, 1504-1530

Bestiário

Na época em que esta tapeçaria foi criada existiam livros chamados Bestiários que tinham descrições e desenhos de animais desconhecidos e outros fantasiados. Por exemplo, há 400 anos, um aventureiro português chamado Fernão Mendes Pinto afirmou ter visto um animal chamado *Caquesseitão* na ilha de Samatra e descreveu-o da seguinte maneira:

«do tamanho de uma grande pata, muito pretos, conchados pelas costas, com uma ordem de espinhos pelo fio do lombo do comprimento de uma pena de escrever e com asas da feição das do morcego, com pescoço de cobra e uma unha, a modo de esporão de galo na testa, com rabo muito comprido pintado de verde e preto, como são os lagartos desta terra.»

Com papel, canetas e imaginação, tenta desenhar esta criatura.

em casa

DESAFIO: Recua até à **sala 54**, onde encontrarás uma obra muito apetitosa. O pintor que a fez é holandês e pintou-a de forma tão realista que até apetece fazer uma sopa.

no museu

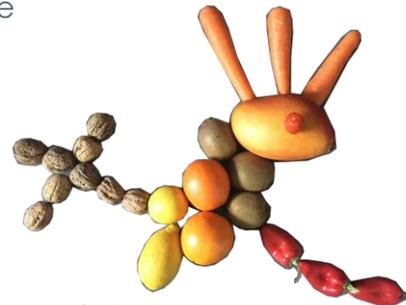
No século XVII os pintores desenvolveram novos temas para pintar além dos retratos e temas religiosos. Um desses temas ganharia o nome de natureza-morta, pois os elementos pintados, ao serem colhidos da natureza, já não estavam vivos. Nesta pintura, embora lá atrás se conte uma história, o que mais chama a nossa atenção são os alimentos dispostos sobre a mesa.



Pieter de Bloot, *Cristo em Casa de Marta*, 1641

Fruto ou animal?

Vai à tua cozinha e constrói a tua natureza-morta com frutas, legumes e alguns objetos que encontres por lá. Junta-os e faz uma composição em cima de uma mesa. Depois desenha o que estás a ver. Podes usar lápis de cera de várias cores.



Pega nas mesmas 4 ou 5 frutas e legumes e constrói um animal inventado a 3 dimensões. Depois podes desenhá-lo à vista e imaginar que poderes terá.

em casa

DESAFIO: Avança até à **sala 61**, onde encontrarás uma obra composta por três painéis repletos de figuras estranhas. Descobre onde está o peixe voador com um casal em cima.

no museu

Neste tríptico, o pintor Jheronimus Bosch junta o real e o fantástico. Mistura animais, pessoas e objetos, e apresenta a figura de Santo Antão - homem de barbas e roupa cinzenta que aparece 4 vezes - a lutar contra as forças do mal, na tentativa de seguir a direção da salvação.



Pormenores das *Tentações de Santo Antão*, de Jheronimus Bosch, c. 1500-1505

Um descreve, o outro desenha

Encontra um parceiro para este exercício e arranja um caderno, um lápis e canetas coloridas.

Escolhe uma destas criaturas da obra *Tentações de Santo Antão* de Bosch e descreve por palavras a sua forma. O teu parceiro, sem ver a imagem, vai ter de desenhar através das tuas indicações.

Vejam o resultado, e depois troquem. Agora serás tu a escutar e a desenhar.

em casa

DESAFIO: Avança até à **sala 14 no piso 2**. Lá encontrarás outros painéis, com imensos animais exóticos enviados para impressionar os japoneses.

no museu

As viagens das naus portuguesas, e a sua chegada ao Japão a partir de 1543, são narradas de forma impressionante nestes dois pares de Biombos Namban. Muitos animais estão representados, a maioria acabados de desembarcar e vindos de África e Ásia central, mas alguns também são nativos do Japão.

Observa atentamente o episódio da chegada ao Japão representado no 2º Biombo de Kano Naizen e descobre:

Coelho . Par de Búfalos . Chital . 2 Cavalos persas .
Camelo . Par de mulas . 2 Galgos . Galo da Índia
Macaco verde . Gato-de-algália . Pavão indiano

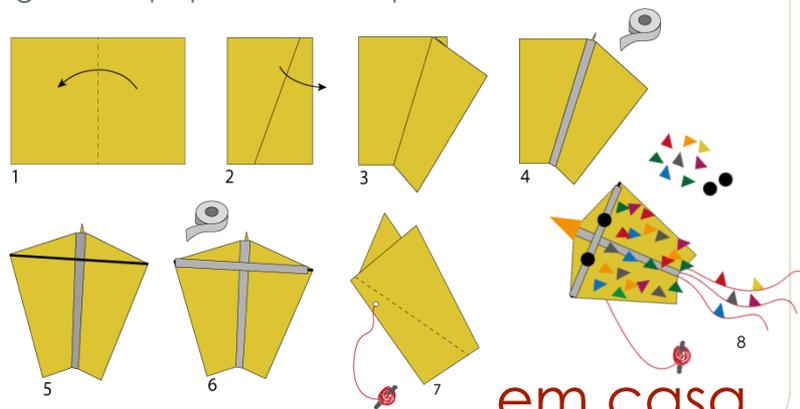


*Biombo Namban, Kano Naizen,
Japão, 1606*

Papagaio de papel

Inspirado pelos papagaios japoneses *Takô* e pelos pássaros exóticos que circulavam nas rotas comerciais do século XVI, constrói um Papagaio de papel.

Materiais: Folha de papel grande, fita cola, ripa rígida (pau de espetada ou outro similar), fio de algodão e papéis coloridos para decorar.



em casa

DESAFIO: Avança até à **sala 16** e encontra a taça que foi feita com o chifre de um animal semelhante ao Unicórnio, mas mais pesado.

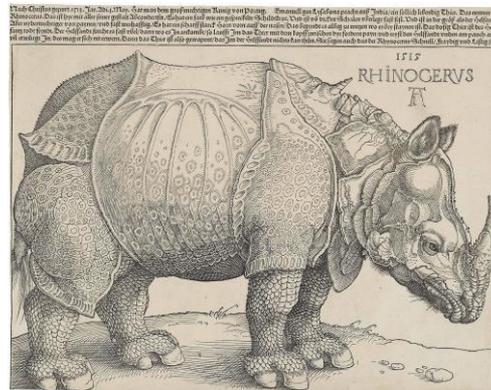
no museu

Esta taça foi feita a partir de um chifre de Rinoceronte, animal que a maioria dos europeus desconhecia. O chifre era vendido como sendo de Unicórnio e acreditava-se que purificava as bebidas envenenadas.



Taça, Índia-portuguesa, século XVIII

O Rinoceronte representado na gravura foi o primeiro exemplar vivo da espécie visto na Europa desde os tempos do Império Romano. Foi enviado pelo rei de Portugal, D. Manuel I, como presente ao Papa Leão X.



Rinoceronte, Albrecht Dürer, 1515

curiosidade



Transporte rino-mágico!

O Rei D. Manuel I gostava de se passear pelas ruas de Lisboa com os seus animais exóticos. Inventar uma carruagem divertida para transportar o Rei a partir destas imagens de corno de rinoceronte. Podes imprimir esta página numa folha e dar asas à imaginação.

em casa



DESAFIO: Na mesma sala procura duas criaturas que têm corpos com partes humanas e partes animais.

no museu

Nesta sala encontrares, nas pernas de dois móveis produzidos na Índia, duas figuras da mitologia Hindu: a figura de Garuda, associada ao sol e ao fogo, e a figura da Naga, ligada às chuvas e à água.

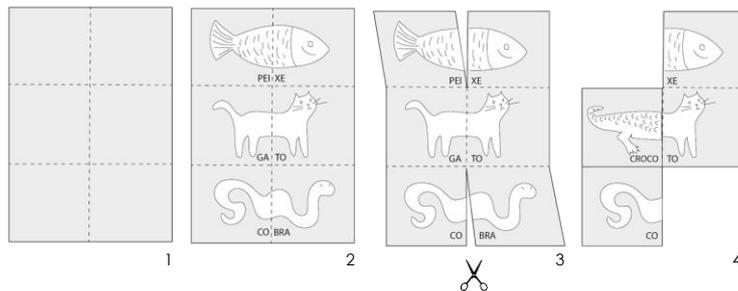


Pormenores de Contadores Indo-Portugueses, Índia, séculos XVI e XVII

Animais tri-partidos

Pega numa folha A4 e dobra-a como na figura 1, primeiro ao meio (no sentido vertical), e depois em 3 partes iguais (no sentido horizontal).

Desenha 3 animais de cada lado da folha. Usa a linha vertical para os situar e dividi-los ao meio. Depois corta a folha como mostra a figura e diverte-te a misturá-los.



em casa

DESAFIO: Avança até à sala 18, lá o terceiro leão aguarda aos pés de um contador indiano.

no museu

Encontraste o terceiro Leão. Ele e os seus companheiros suportam um impressionante contador produzido na Índia mogol. Nas portas, consegues encontrar uma ave a transportar elefantes? É a mítica Simurgh. Ela faz parte do imaginário persa, e o seu corpo é composto por várias partes de animais.



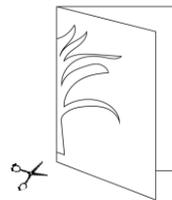
Pormenor, *Contador com trempe*, Índia, século XVI/XVII

Paisagem branca

Inspirados nos embutidos em marfim do contador e nas simetrias dos seus desenhos vamos criar uma paisagem branca com elementos simétricos. Pega em papéis brancos (papel de máquina, papel de jornal, etc.) de vários tamanhos e dobra-os ao meio.

Desenha metade da forma (animal ou planta) na parte dobrada, de seguida corta-a. Quando abres ficas com uma forma simétrica.

Vai fazendo a tua composição numa folha preta ou muito escura. No final colas tudo com cola stick.



em casa

DESAFIO: Avança até à **sala 23**. Lá encontrarás uma travessa cheia de pequenos animais num ambiente aquático.

no museu

Esta travessa produzida em Portugal junta numa pequena superfície um conjunto de animais e plantas de ambiente aquático num estilo realista. Este estilo ficou conhecido também como cerâmica de fingimento. Mais tarde, Rafael Bordalo Pinheiro trouxe muita qualidade e fama a este tipo de técnica.



Travessa, Fábrica Constância, Lisboa,
Wenceslau Cifka, c. 1863-1883

Taumatrópio

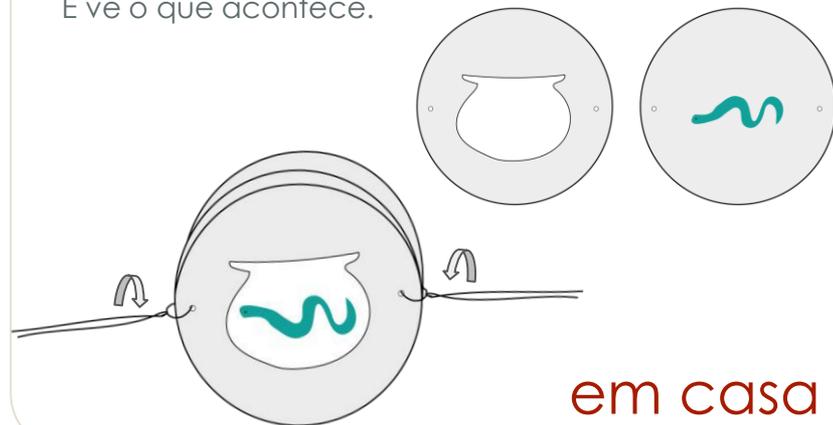
Recorta uma rodela de cartolina grossa de 7 cm de diâmetro.

Na frente da rodela desenha um aquário.

Vira a rodela ao contrário e desenha o seu habitante inspirado no prato que encontraste.

Ata um pedaço de fio em cada um dos furos e roda o Taumatrópio com os dedos

E vê o que acontece.



DESAFIO: Recua à **sala 20** e encontra o último dos Leões deste roteiro. Uma pista: está no topo de um pote.

no museu

Este Leão é um importante símbolo para a cultura budista. Animal protetor contra os demónios e espíritos nocivos, encontra-se normalmente na entrada dos templos e palácios. É também conhecido pelas celebrações do ano novo chinês, e da dança do Leão, a par com a dança do dragão.



Pormenor de *Pote* da dinastia Qing, China, século XVIII

Criatura Fantástica

Na cultura chinesa o dragão é um animal mítico, associado ao poder, à força e ao domínio das águas e tempestades. O seu corpo é uma mistura de diferentes animais: cabeça de camelo, boca de crocodilo, patas de tigre, garras de águia, escamas de carpa e cornos de veado, etc.

Agora é a tua vez de criar uma criatura fantástica. Com estas palavras escolhe um animal que para ti represente cada uma delas.

Força - Velocidade - Camuflagem - Proteção - Fogo

Depois, através do desenho, mistura esses 5 animais, criando uma nova criatura fantástica. Utiliza aguarela para dar cor ao teu imaginário.

em casa

no museu

Chegámos ao fim. A viagem foi longa e variada. Aceita o último desafio e mostra o teu conhecimento. Até à próxima!



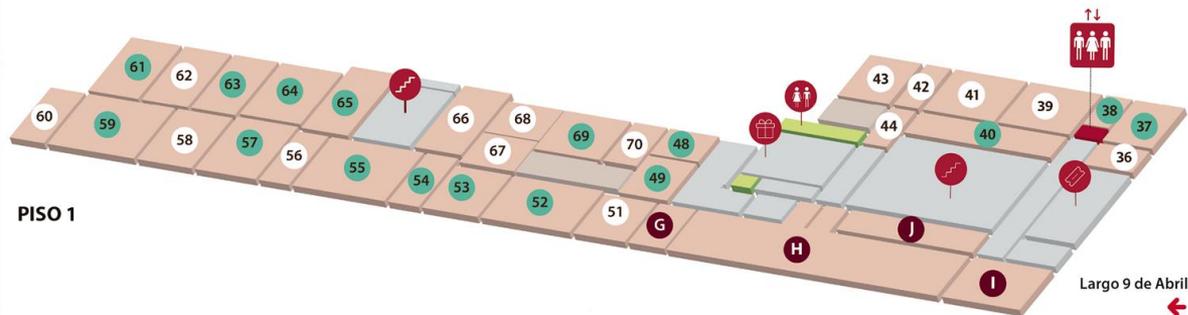
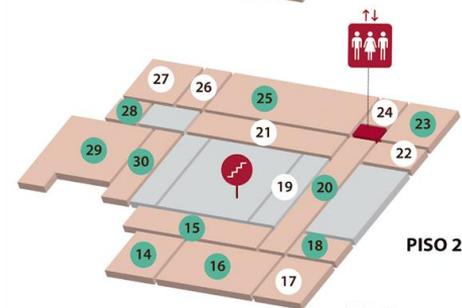
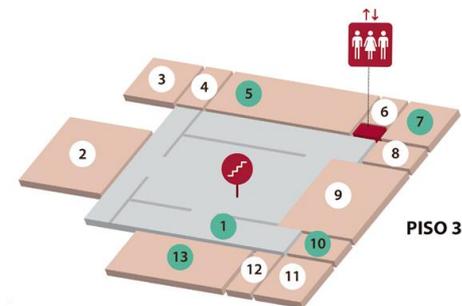
DESAFIO: Experimenta ligar os 4 Leões ao seus países de origem.



As obras de arte que acabaste de descobrir fazem parte de *Um Itinerário pela Iconografia Animal* do MNAA. Por isso deixamos-te aqui a indicação de todo o percurso para que possas aventurar-te na identificação dos animais que aparecem em algumas obras da nossa coleção. Nesta planta do edifício todas as salas coloridas a verde são aquelas que agora te convidamos a visitar.

Diverte-te!

www.museudearteantiga.pt





Forma para marcar bolos
Portugal, c. 1590-1600
Piso 2, sala 37



Leão ptolemaico
Egito, período ptolemaico
(323 a. C.-30 a. C.)
Piso 1, sala 52



MANUFATURA DE TOURNAI
O Descobrimento da Índia
c. 1504-1530
Piso 1, sala 55



PIETER DE BLOOT
Cristo em Casa de Marta
1641
Piso 1, sala 54



JHERONIMUS BOSCH
Tentações de Santo
Antão
c. 1500-1505
Piso 1, sala 61



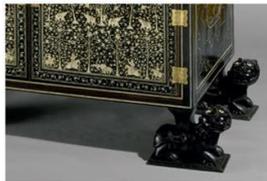
KANO NAIZEN
Biombos Namban
c. 1606
Piso 2, sala 14



Contador com trempe
Arte indo-portuguesa,
Goa, século XVII
Piso 2, sala 16



Contador com trempe
Arte indo-portuguesa,
Goa, século XVII
Piso 2, sala 16



Contador com trempe
Sind ou Guzarate, final
do século XVI, início do
século XVII
Piso 2, sala 18



Taça
Índia portuguesa,
século XVIII
Piso 2, sala 16



FÁBRICA CONSTÂNCIA
WENCESLAU CIFKA
Travessa
c. 1863-1883
Piso 2, sala 23



Pote
China, dinastia Qing
c. 1730-1750
Piso 2, sala 20

Coordenação editorial: Serviço de Educação MNAA

Textos: Ricardo Mendes, Rita Cortez Pinto

Revisão: Serviço de Educação MNAA

Design gráfico: Ricardo Mendes, Rita Cortez Pinto

Créditos fotográficos: as obras do MNAA têm créditos fotográficos DGPC/ADF e MNAA/ Paulo Alexandrino; pág. 8 (gravura) © The Trustees of the British Museum

ISBN: 978-972-9258-42-8

© **Edição:** MNAA

© **Textos:** os seus autores



ANIMAIS REAIS OU CRIATURAS FANTÁSTICAS?

Janeiro 2021



Crianças
e famílias