HISTÓRIA DA ARTE.

Tópico 2

ARTE . VISUAL . ENSINO

Ambiente Virtual de Aprendizagem

Pré-História.

Professor Doutor

Isaac Antonio Camargo

UFMS

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

ARTE VISUAL ensino

No primeiro tópico foram apresentadas as informações gerais da disciplina e feita uma pequena introdução aos seus conteúdos.

Neste tópico o tema parte de um conceito de Audiovisual e seus desdobramentos no intuito de coloca-lo no contexto da História da Arte Visual.

Arte Visual é o estágio atual das nomenclaturas usadas neste contexto de expressão. A mais tradicional delas é Belas Artes, oriunda das Academias de Arte criadas no Renascimento e depois difundidas pela cultura francesa: um método de ensino formal baseado na concepção representativa, reprodutiva e em modelos clássicos do passado.

O Modernismo levou à uma expansão e abertura desta nomenclatura para Artes Plásticas devido a inserção das pesquisas e experimentações realizadas pelos artistas a partir de finais do século XIX e meados do século XX. Contudo, esta nomenclatura não contemplava as questões das tecnologias nascentes como a fotografia, o cinema e demais processos como depois o vídeo e os meios digitais de expressão, assim, surgiu o uso do termo Arte Visual, que permanece até hoje e inclui tais tecnologias e aparelhos de captação e transformação de imagens.

A produção de imagens por meio da luz através de um aparelho registrado em suportes químicos possibilitou o surgimento da fotografia. Um dos primeiros recursos em que se dispensava a mão humana na construção de imagens.

Esta invenção revolucionou os processos e procedimentos de “construção” de imagens para processos de “tomada” de imagens em que se dispensava o aprendizado e as habilidades dos desenhistas, pintores e gravadores, assim, foi possível que as pessoas que possuíssem uma câmera, conhecimentos em química e dominasse os processos fotograficos era capaz de realizar imagens.

O desenvolvimento deste processo fez surgir as Câmeras Fotográficas “automáticas” possibilitando a qualquer pessoa realizar imagens sem qualquer habilidade técnica, conceitual ou química, assim se difundiu a fotografia.

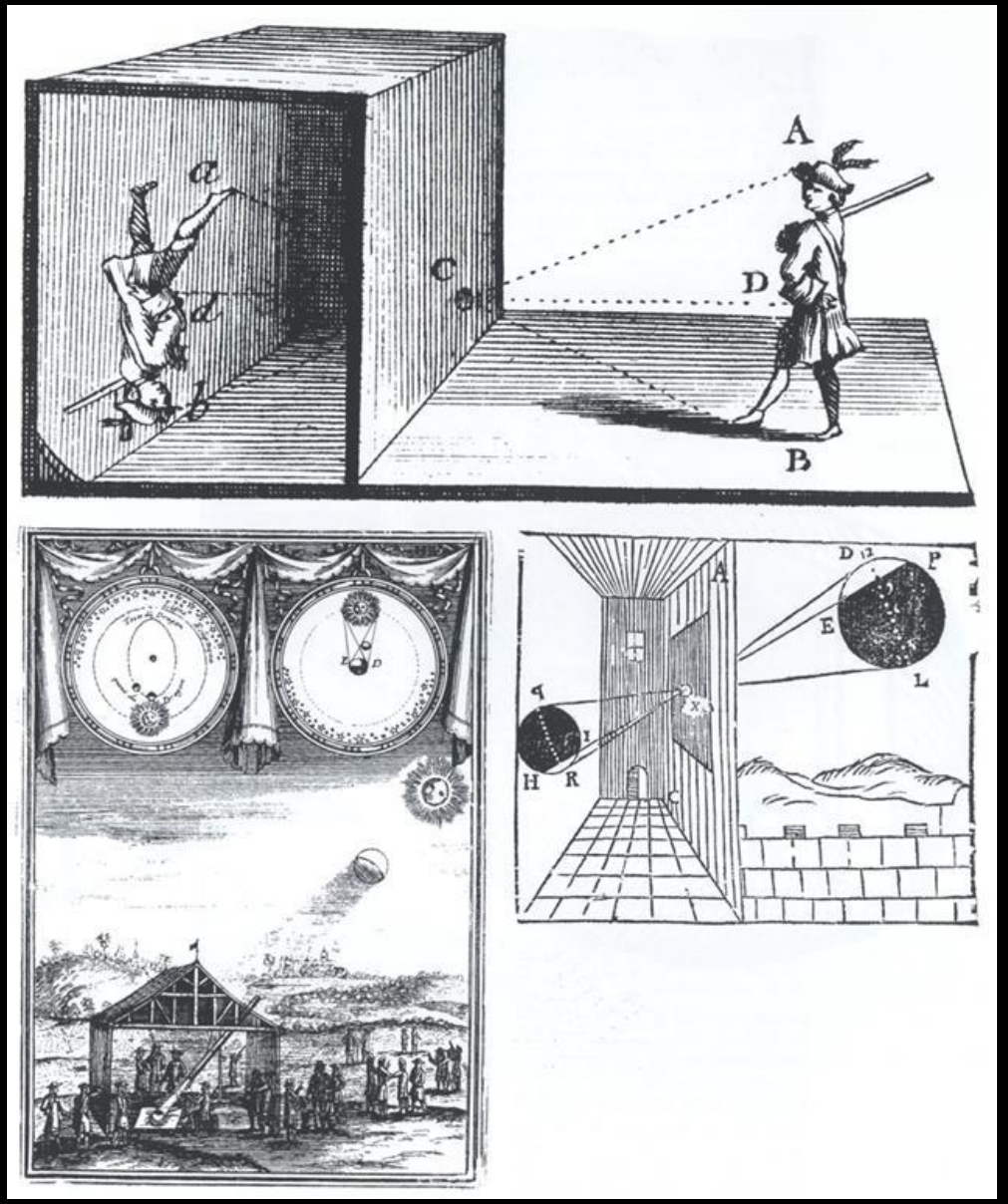
Ao mesmo tempo, a fotografia possibilitou o surgimento de outro tipo de invento: o Cinema. Com ele foi possível tomar imagens em sequência temporal e também apresenta-las em sequência criando a “sensação de movimento”, uma virtualização. Mais tarde surge o sistema eletrônico de gravação em vídeo, depois digital e, ai sim o AUDIOVISUAL.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS

AUDIOVISUAL

Poética de caráter Sincrético cujas estratégias discursivas operam por meio da manipulação de aparelhos que captam/registram Imagem (luminosidade e espacialidade), som e movimento (temporalidade) como Cinema e Vídeo, (analógico, eletrônico ou digital), na produção de obras que simulam efeitos virtuais do mundo natural.

A simples observação e reprodução do visível dependia da capacidade perceptiva e das habilidades manuais do ser humano para a criação de imagens. Aos poucos, tais habilidades foram sendo complementadas, adaptadas ou substituídas por outros meios. Um deles foi o uso da imagem estenopéica em invenções como a Câmara Escura.



https://www.cm-leiria.pt/frontoffice/pages/760?news_id=274

O termo Grego Estenopo se refere a orifício, furo, assim a imagem obtida por este meio é chamada de Estenopéica, também conhecida no contexto da fotografia analógica como Pin hole, ou seja, buraco de agulha.

Este efeito ou fenômeno ótico é que ampara a a invenção da Fotografia e a sustenta até hoje.

Obviamente o orifício foi melhorado com o uso de lentes e mecanismos e se tornou o que se passou a chamar de Objetiva.

Objetivas são componentes óticos usados em câmeras fotográficas, cinematrográficas, videográficas, analógicas ou digitais, mas alma das Imagens técnicas é o estenopo.

O orifício por onde passa a luz tem a capacidade de reproduzir a imagem que está diante dele, este fenômeno se tornou o princípio da Câmara Escura e possibilitou a invenção da Fotografia (foto=luz/grafia=desenho), que, por sua vez, possibilitou a invenção da Cinematografia (cine/kine=movimento/grafia =desenho).

Na câmara escura era possível reproduzir a imagem por meio do desenho sobre a projeção que ocorria na superfície oposta ao orifício. Com o desenvolvimento da química sensível à luz, a própria projeção luminosa gravava a imagem, depois, com o desenvolvimento da eletrônica e da computação, os sistemas de registro digitais passaram também a ser usados para este fim.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS

Analógicos ou Digitais?
Analógico vem de análogo, semelhante. Os sistemas chamados de analógicos são aqueles que se assemelham e contêm elementos, traços, dados que correspondem às coisas que registra ou documenta. A fotografia, chamada analógica corresponde ao registro das variações luminosas e a aparência daquilo que foi tomado.

Digital, diz respeito aos dígitos, ou seja, números, cujos arquivos correspondem a um sistema de código e à sua decodificação sem que haja qualquer relação com o que o originou, não se parecem, nem possuem traços de semelhança com o mundo natural. Uma fotografia digital não possui, enquanto registro “analogia”, ou seja, nenhuma relação luminosa com o meio.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS

A diferença entre estes dois sistema não se caracteriza como a perda de um em detrimento de outro, mas uma conversão de um sistema em outro.

Mantendo o exemplo da fotografia: as imagens são tomadas do mundo natural por meio de um aparelho ótico. Isto ainda é feito assim, entretanto a principal mudança é o sistema de registro que substituiu o “filme”, a emulsão fotográfica e seu processamento laboratorial.

Enquanto a fotografia no meio analógico dependia de um suporte químico sensível capaz de registrar as variações da luz em sua superfície, o meio digital converte as variações luminosas captadas pelo sensor em dados alfanuméricos, os codifica e armazena num “chip”, um “cartão de memória” constituído por transístores. Depois, para serem usados, são decodificados em programas específicos para visualização, tratamento e edição.

Os dados arquivados num cartão de memória não se parecem nem um pouco com a imagem que os gerou. São um conjunto de sinais que correspondem a dois Bits: 1 e 0, Ligado/Desligado. Oito possibilidades combinatórias entre 0 e 1 compõem um Byte. No computador um processador trabalha com 256 combinações.

Os Sistemas Operacionais, como o Windows, Linux, Apple traduzem estes códigos e os apresentam nos monitores ou telas dos aparelhos traduzindo os dados em imagens, textos ou planilhas.

Os transístores foram os responsáveis pela revolução dos aparelhos de processamento de dados: o computador que hoje está em tudo.

É óbvio que o aprimoramento da câmera fotográfica em relação ao seu sistema ótico e mecânico, como também o aprimoramento dos materiais sensíveis como os filmes e papéis fotográficos contribuíram para o desenvolvimento tanto dos equipamentos quanto dos materiais fotográficos. O advento da tecnologia eletrônica e digital também participa disso.

Uma câmera fotográfica digital possui em sua estrutura, tanto os elementos óticos e mecânicos que sempre a caracterizou, como também os componentes eletrônicos e computacionais que surgiram na tecnologia contemporânea incluindo sistemas computacionais, chips de processamento e memória capazes de simular fotografias.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS

Assim tanto as câmeras fotográficas quanto as cinematográficas analógicas foram substituídas pelas câmeras digitais. As câmeras de vídeo, já eletrônicas, foram também substituídas pelas digitais capazes de captar, gravar e reproduzir imagens, sons e movimento em meio exclusivamente eletrônicos e não mais analógicos.

Assim o passo seguinte foi o de renomear o que se chamava de vídeo para sistema ou meio Audiovisual já que tal tecnologia é capaz de operar e registrar, simultaneamente, três modalidades de registro, expressão e comunicação: a imagem, o movimento e o som num mesmo sistema. Por isso não chamamos mais de Cinema ou Vídeo, mas Audiovisual.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS

Enfim cada sistema de produção e registro, tanto documentais quanto poéticos operam por meio de meios constitutivos, substâncias expressivas, proposições, comportamentos e ações que definem suas diferentes manifestações quanto à sua origem, seus fins e funções.

Uma imagem criada num certo tempo ou lugar não significa a mesma coisa em outro tempo ou lugar. Assim, o que chamamos de Arte pré-histórica não era necessariamente “Arte” para os seres humanos daquele tempo do modo como entendemos hoje. Assim a Arte muda no tempo e no espaço de acordo com os fins e funções da sociedade e cultura que a produz.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS

Poética vem do grego *Poien* que se refere ao processo, modo de fazer e são realizadas por meio da manipulação das substâncias expressivas de cada modalidade que, por sua vez, se tornam linguagens para produção de sentido e significação no contexto cultural em cada época e lugar.

Cada momento da história forjou manifestações que davam conta das finalidades e necessidades daquela época, o que nos leva a usar diferentes métodos de abordagens para a compreensão e análise das ocorrências artísticas em cada um destes momentos.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS

Podemos dizer que a primeira abordagem teórica da Arte se deu pela vertente filosófica, iniciada pelos gregos na antiguidade, mais tarde, pela história, no período Moderno e depois pelas demais ciências e metodologias que tomaram a Arte como objeto de estudo.

Reforçamos ainda que a busca por uma resposta universal ou definitiva para entender o que é Arte não se mostra possível na medida em que tudo o que se chamou de Arte não correspondeu sempre às mesmas coisas em todos os tempos e lugares. Há diferentes interpretações que atendem, cada uma, as diferentes manifestações que ocorreram na sociedade com o passar do tempo.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS

O surgimento da Arte na Pré-História e seus desdobramentos.

As primeiras manifestações, chamadas artísticas, da humanidade ocorreram no período Pré-Histórico, em especial, no Paleolítico Superior, entre 30.000 e 10.000 a.C. também chamado de Pedra Antiga ou Pedra Lascada. Este referencial histórico se refere, principalmente, ao europeu, não se aplicando necessáriamente a outras regiões do globo.

Lascas de pedras são usadas como instrumentos e ferramentas adaptados a pedaços de madeira tornam-se machados, martelos e armas.

Num tempo em que se lutava pela sobrevivência vários grupos nômades, clãs ou tribos, percorriam grandes regiões em busca de alimentação e abrigo. Eram nômades vivendo da coleta, caça e pesca.
Não era fácil sobreviver à natureza ou às ameaças de espécies mais fortes e famintas. Uma das estratégias era seguir as manadas de animais que pudessem ser abatidos quando necessário.

No entanto, no inverno, esta prática era limitada e as cavernas passavam a ser seus abrigos. Talvez por isso tenham usado as paredes desses lugares para plasmar suas primeiras imagens.
Um lugar de refúgio e proteção e, quem sabe, se tornava também um lugar para o desenvolvimento de seus ritos e crenças.

Entre um verão e outro, as cavernas passam a ser um lugar de abrigo e permanência no qual aqueles seres humanos ficavam por longo tempo e, quem sabe, imaginando quando teriam, de novo, algo para se alimentar...

Daí surgem as teorias da Magia Simpática ou Propiciatória, baseada na crença de que ao dominar uma imagem também era possível dominar a realidade. Leiam a primeira parte do livro História da Arte de Gombrich: Estranhos começos para entender isto.

Assim surge a “Pintura Rupestre” por usar a rocha como suporte ou “Pintura Parietal”, por ser feita na parede das cavernas. Tais imagens são o testemunho de que o ser humano, antes de escrever, ou mesmo falar, esteve presente naqueles locais e criou imagens para manifestar suas necessidades e desejos mais imediatos.

Altamira

A Gruta de Altamira, na Espanha, foi descoberta em 1876, na região de Santilla del Mar e revela muito sobre quem foi o ser humano pré-histórico.

Um caçador chamado Modesto Cubillas, descobre a caverna de Altamira na Espanha. Na época esta descoberta não causa qualquer impacto na história da Arte.

Inicialmente pensa-se numa fraude para atrair a atenção para o local mas, aos poucos, constata-se sua autenticidade.

O primeiro estudo é realizado por Marcelino Sanz de Sautola em 1879, fica intrigado ao ouvir sua filha de 9 anos, que havia entrado na caverna e relatado com espanto a quantidade de “bois” pintados. Em 1880, surge a primeira publicação sobre ela feita por Marcelino Sanz Sautola.

BREVES APUNTES

SOBRE

ALGUNOS OBJETOS PREHISTÓRICOS

DE LA

PROVINCIA DE SANTANDER,

por

Don Marcelino S. de Sautuola.

C. de la Real Academia de la Historia.

A la Comisión del Monumento histór
en y artístico de la Provincia de Valladolid

SANTANDER. 1880.

Imp. y lit. de Telesforo Martínez,

BLANCA, 40.

A filha de Marcelino Sanz de Sautola, primeira pessoa a se encantar pelas imagens de Altamira. A partir dai o pai faz um levantamento das imagens, publica e comunica a Universidade de Madrid. Tenta chamar a atenção dos acadêmicos para ela, sem sucesso.

Desenho de Sautola para sua publicação de 1880

La Hoya
Sala policromada
Cola de caballo
Entrada

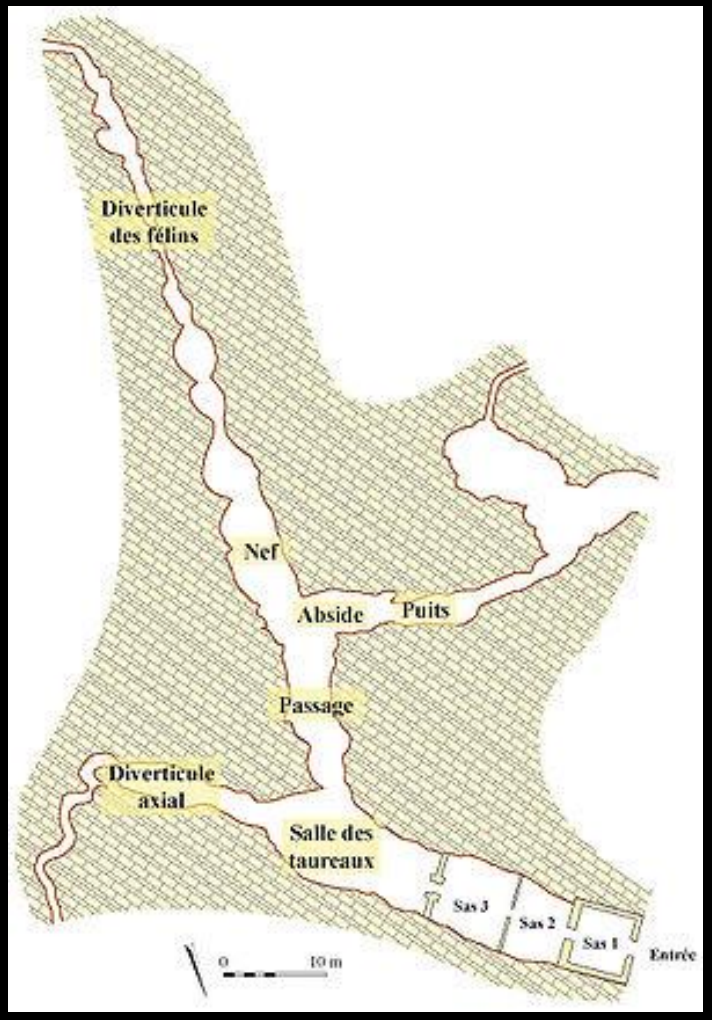
Cueva de Altamira
Derrumbes naturales
Zona transitable
1
2
3
4
1. Entrada
2. Sala de Polícromos
3. La "Gran Cierva"
4. Signos Negros

Nesta imagem é possível perceber o volume decorrente da protuberância do teto da caverna ao qual o ser humano recorreu para imprimir a sensação de volume à imagem. Uma excelente ideia para produzir um *efeito de realidade* à imagem.

Nesta imagem, se vê uma das que foram mostradas na tela anterior, aqui foi fotografada frontalmente, portanto, é impossível perceber o volume decorrente da protuberância, assim, o *efeito de realidade* imposto à imagem não é revelado e, parte da informação, que é essencial, se perde. Este é um dos cuidados que se deve ter com a documentação de Obras de Arte.

A caverna de ***Lascaux*** foi descoberta em 12 de Setembro de 1940 por quatro adolescentes: Marcel Ravidat, Jacques Marsal, Georges Agnel e Simon Coencas e comunicaram ao professor, Léon Laval. O historiador Henri Breuil, foi o primeiro especialista que visitou Lascaux, em 21 de Setembro de 1940, em companhia de Jean Bouyssonnie e André Cheynier.

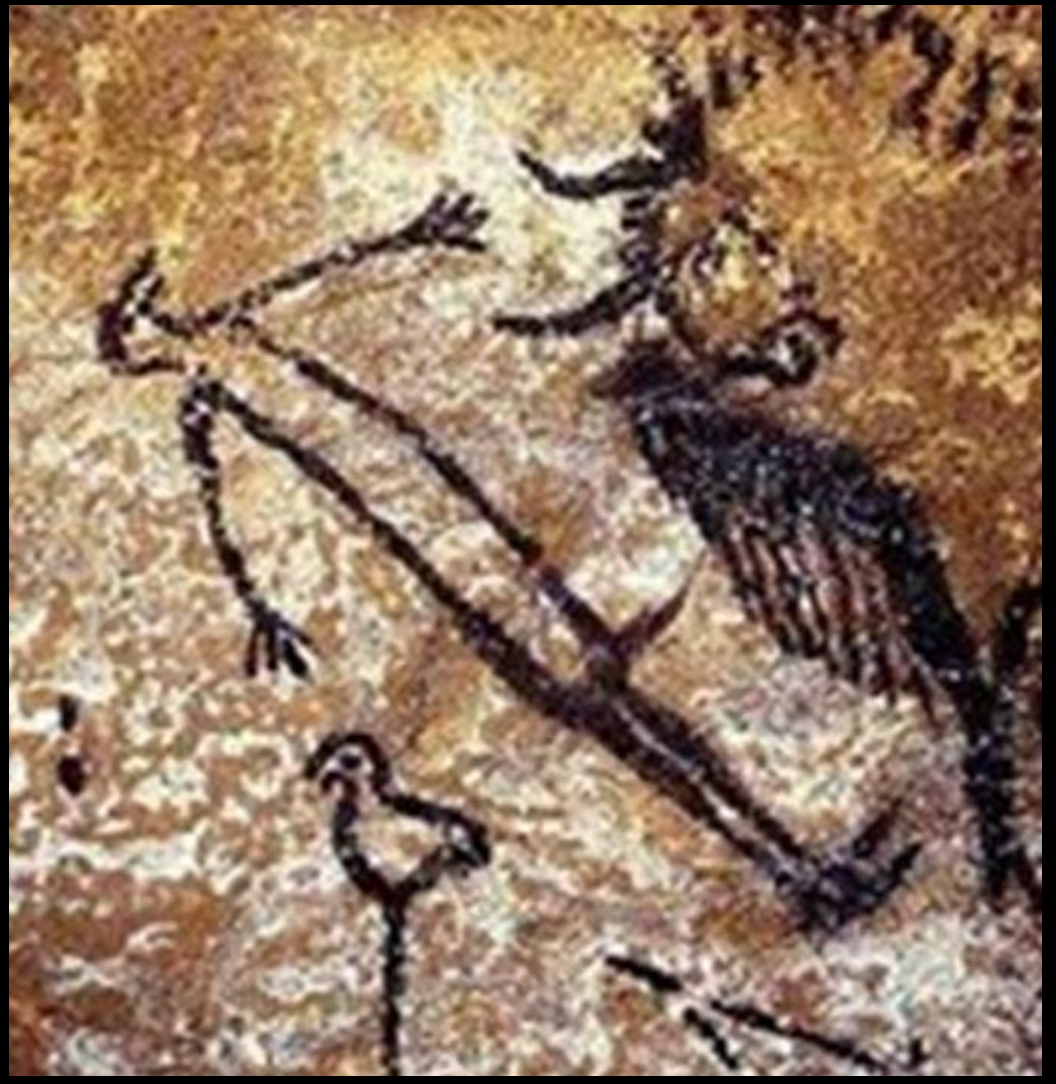
O Abade Henri Breuil em visita à caverna de Lascaux, um dos primeiros estudiosos destas manifestações.



Lascaux é um complexo de cavernas no qual há vários espaços com diferentes imagens.

Além das pinturas há também Incisões Rupestres, ou seja, grafismos sulcados na superfície da rocha, é também uma das “técnicas” usadas pelo ser humano pré-histórico para produzir imagens. Pode-se dizer que as incisões são as precursoras das Gravuras.

É também em Lascaux que aparece a primeira descrição ou narrativa para indicar um evento, neste caso, um acontecimento dramático envolvendo um ser humano. Pela imagem deduz-se que, durante uma caçada, um acidente fatal ocorreu entre um bisão e um caçador cujo resultado é descrito pela imagem. Ambos perderam a vida. Uma das primeiras tentativas de relatar, informal algo e não apenas descrever ou imitar o que se via.



Em 1994 é descoberta a caverna de Chauvet.

Várias outras cavernas são descobertas na Europa e em outras regiões do globo, embora as mais conhecidas continue sendo estas três.

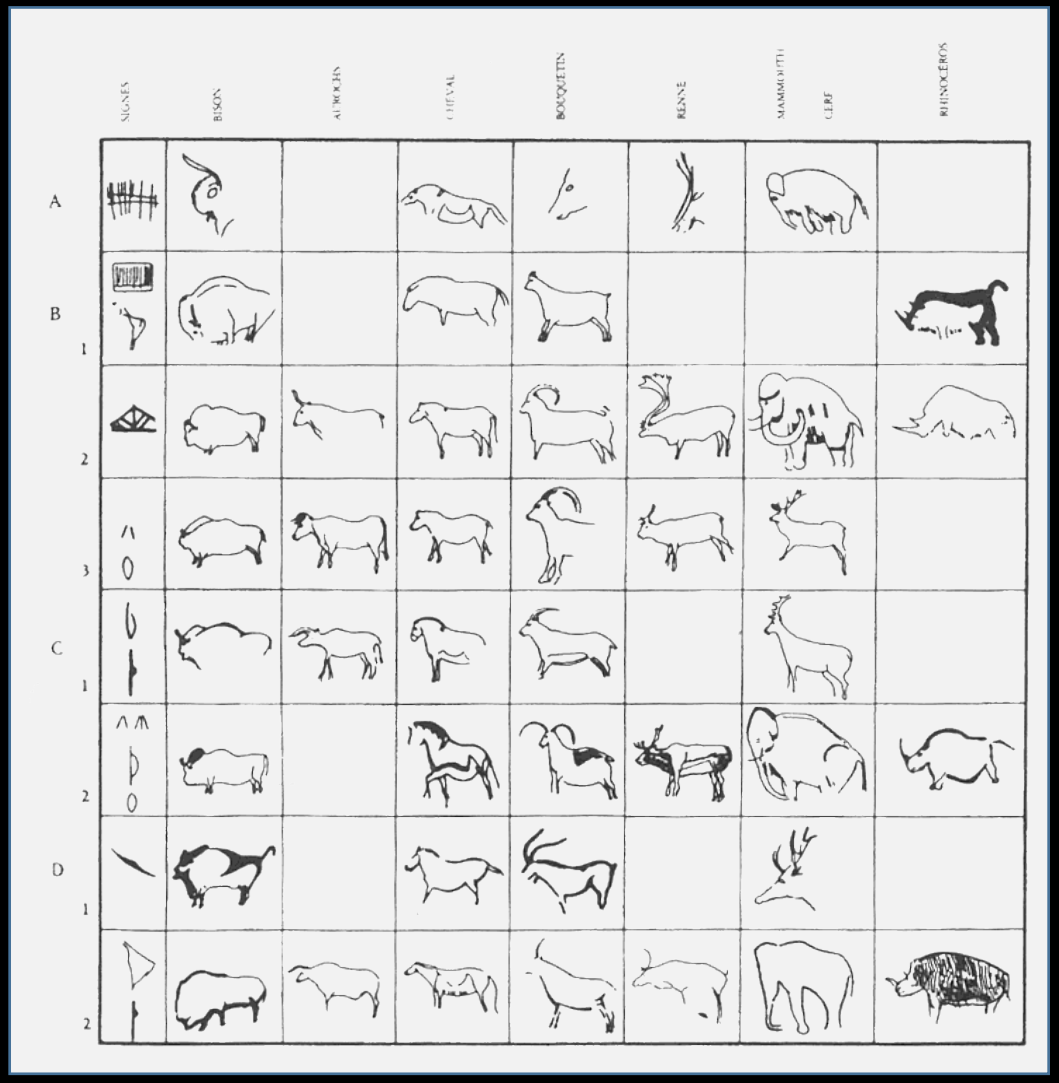
Pode ser imaginado o impacto que tal descoberta causou nos estudos sobre Arte retrocedendo milhares de anos.

Até o século XIX supunha-se que as manifestações artísticas partiam da antiguidade, mas não de 30.000 anos antes. Nesta situação, tanto os arqueólogos quanto os historiadores colocam em dúvida se eram verdadeiras as obras ou falsificações. Isto perdura por um bom tempo, até que estudos mais profundos e testes químicos comprovam sua autenticidade.

Na caverna de Chauvet foram encontrados também um casal de bisões modelados em argila, hoje tornada rocha. A capacidade de observação e a habilidade de realização de imagens em três dimensões revelam o seu domínio cognitivo.

Algumas impressões de pegadas que marcaram a presença de crianças no local na caverna também na caverna de Chauvet.
A argila registra imagens impressas dos pés de pessoas mostram que estes espaços eram frequentados por elas.

Quanto à questão de “estilo”, há mais de uma tendência revelada nas paredes das cavernas.
Embora haja certas semelhantes, as obras de um grupo e de outro são diferenciadas, inclusive quanto à escolha dos objetos de criação, à temática, ao assunto e o modo de construí-los. É de se supor que vários grupos ocuparam os mesmo espaços, mesmo que em períodos diferentes, considerando que poderiam ser usados como abrigos para os tempos mais frios.



É necessário compreender o seguinte: no século XIX, a descoberta das primeiras manifestações imagéticas humanas causou um choque cultural. A crença de que a Arte Visual havia surgido na antiguidade, especialmente nas chamadas civilizações clássicas, como a grega e romana, narradas pela história, é colocada em xeque. A primeira reação foi desacreditar tais descobertas, depois tentar entendê-las.

A primeira questão que surge é: tais imagens eram ou não Arte?

Pela lógica tradicional as manifestações conhecidas correspondiam àquelas encontradas nas antigas civilizações que usavam as imagens, em grande parte, para ornamentação ambiental nos seus templos, túmulos e palácios. Normalmente narrando feitos, eventos e enaltecendo seus heróis, líderes, guerreiros e divindades.

Tudo isso era concebido, idealizado, por alguém e realizado por pessoas que detinham habilidades e domínio de certas técnicas construtivas, estas pessoas eram então detentoras de habilidades artísticas e responsáveis pela execução de tais obras, os Artistas. Logo tais construções e realizações imagéticas eram frutos de Arte. Assim pode-se dizer, por comparação ou indução lógica, que tais manifestações foram igualmente entendidas como artísticas.

É fácil entender este tipo de raciocínio se lembrarmos que certos autores intitularam a caverna de Altamira como a “Capela Sistina” da pré-história, entendendo tais imagens com Ornamentais ou decorativas. Ou ainda, chamaram às figuras femininas daquele período de Vênus.

Tais lapsos históricos são compreensíveis se considerarmos que a compreensão da Arte do século XIX estava contaminada pela visão classicista e tentavam justificar tais criações por meio de explicações plausíveis sem reflexões mais profundas.

Durante o século XX é que se desenvolvem hipóteses antropológicas mais plausíveis sobre a Arte na Pré-história por meio de comparações com culturas atuais, em estágio e comportamentos semelhantes àqueles entendidos como os da pré-história, que passam a justificar e explicar tais manifestações. É razoável, então, considerá-las como parte do que chamamos Arte, independente de suas finalidades ou funções originais.

Tal consideração leva em conta que tais manifestações são responsáveis pela inserção na cultura dos meios de criação de imagens que ainda hoje chamamos Arte. Por interpolação, podemos aceitá-las como parte deste processo, embora, contemporaneamente, a compreensão de Arte tenha outras conotações.

Contudo o mais importante é aceitar a presença das manifestações artísticas desde tempos imemoriais e, principalmente, admitir que a presença da Arte é uma condição humana inerente à sua identidade e não apenas uma questão de desenvolvimento técnico ou habilidade artesanal.

As primeiras versões sobre a compreensão da Arte na pré-história se deve ao abade Henri Breuil e, finalmente, às teorias de Salomón Reinach.

Salomón Reinach (1858-1932), historiador e antropólogo francês, lança a teoria, até hoje aceita, de que as manifestações artísticas da pré-história tinham como finalidade duas necessidades básicas: a alimentação e a fecundidade, ou seja, a caça e a procriação.

Sem desprezar o caráter estético de suas manifestações.

Justifica o que chama Magia Simpática ou Propiciatória, a partir da correlação com outros povos, ainda em estágios primevos, contemporâneos ao seu tempo.

Neste sentido o ser humano ao confrontar-se com as adversidades decorrentes do meio em relação às suas necessidades primeiras que são alimentar-se e reproduzir-se, elaboram esta estratégia mágica.

Tal estratégia consistia em representar, por meio de imagens e provavelmente também de ritos ou rituais, comportamentos que acreditavam no intuito de influenciar e dominar a natureza para obter dela o que necessitavam para sua sobrevivência.

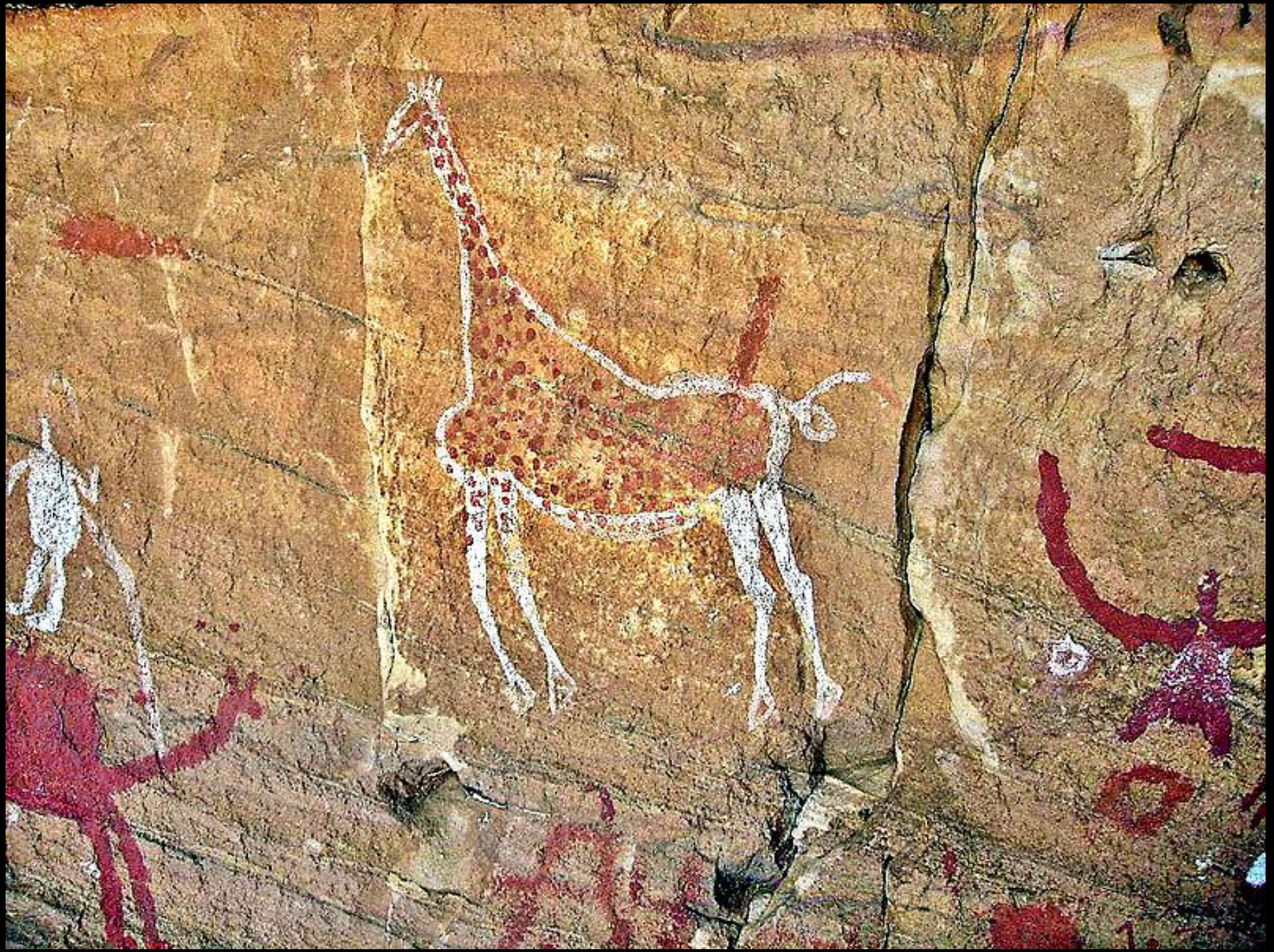
Nisto se constitui a Magia Simpática, algo sobrenatural que supõe-se atuar sobre a natureza/realidade.

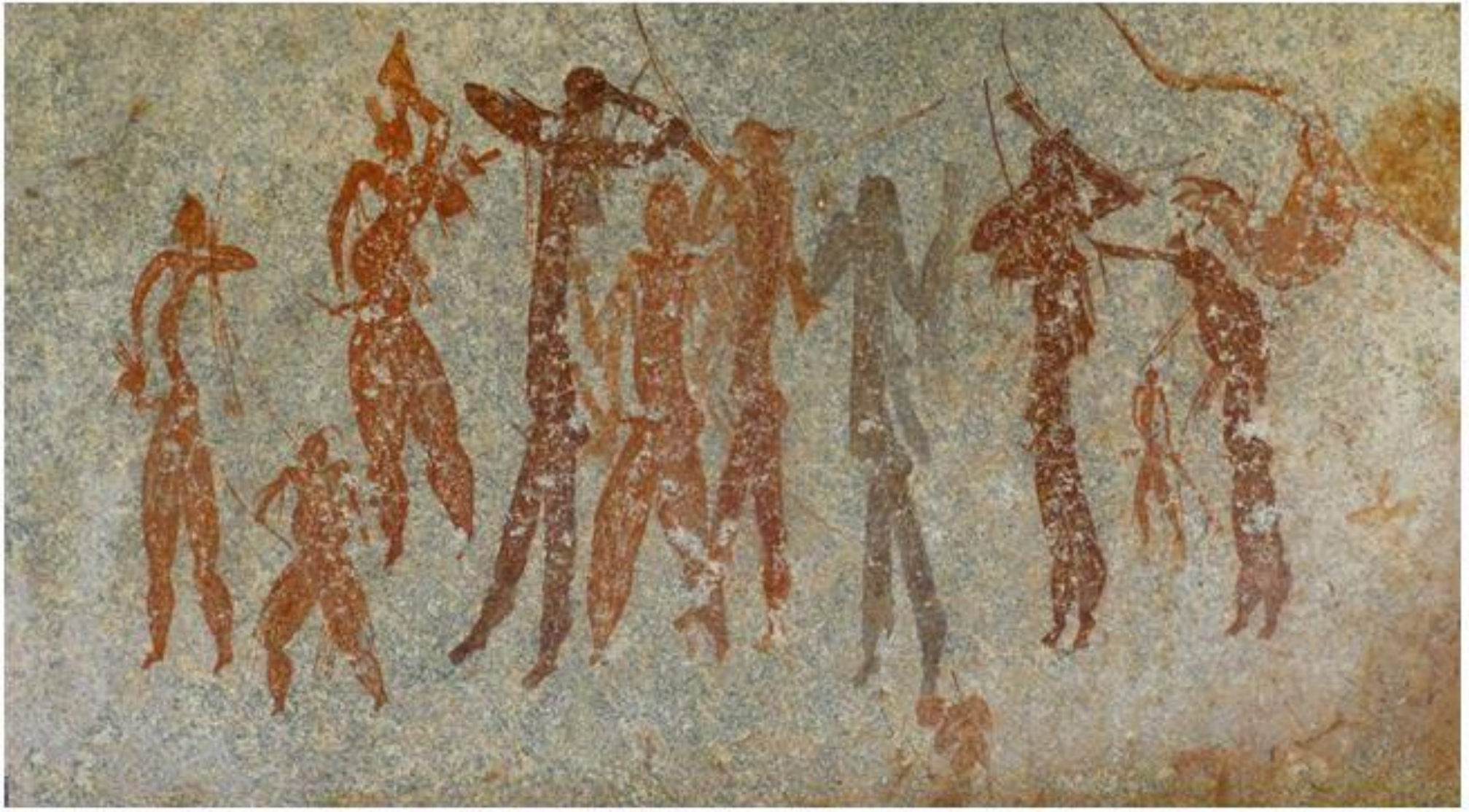
Entretanto as observações, estudos e análises sobre as motivações que levaram e levam o ser humano a produzir Arte revelam diferentes motivações, logo, não é só um fator que nos interessa mas uma gama imensa deles e, como estudiosos, precisamos selecionar ou escolher algum caminho para definir onde queremos chegar.

Altamira e ***Lascaux*** são dois dos principais sítios arqueológicos descobertos e estudados desde então. Tais estudos influenciam a compreensão sobre a Arte na medida em que até então só se conhecia a Artes das civilizações da Antiguidade e nada antes disso. Neste sentido os conceitos e valores sobre a Arte tiveram que ser repensados e reescritos.

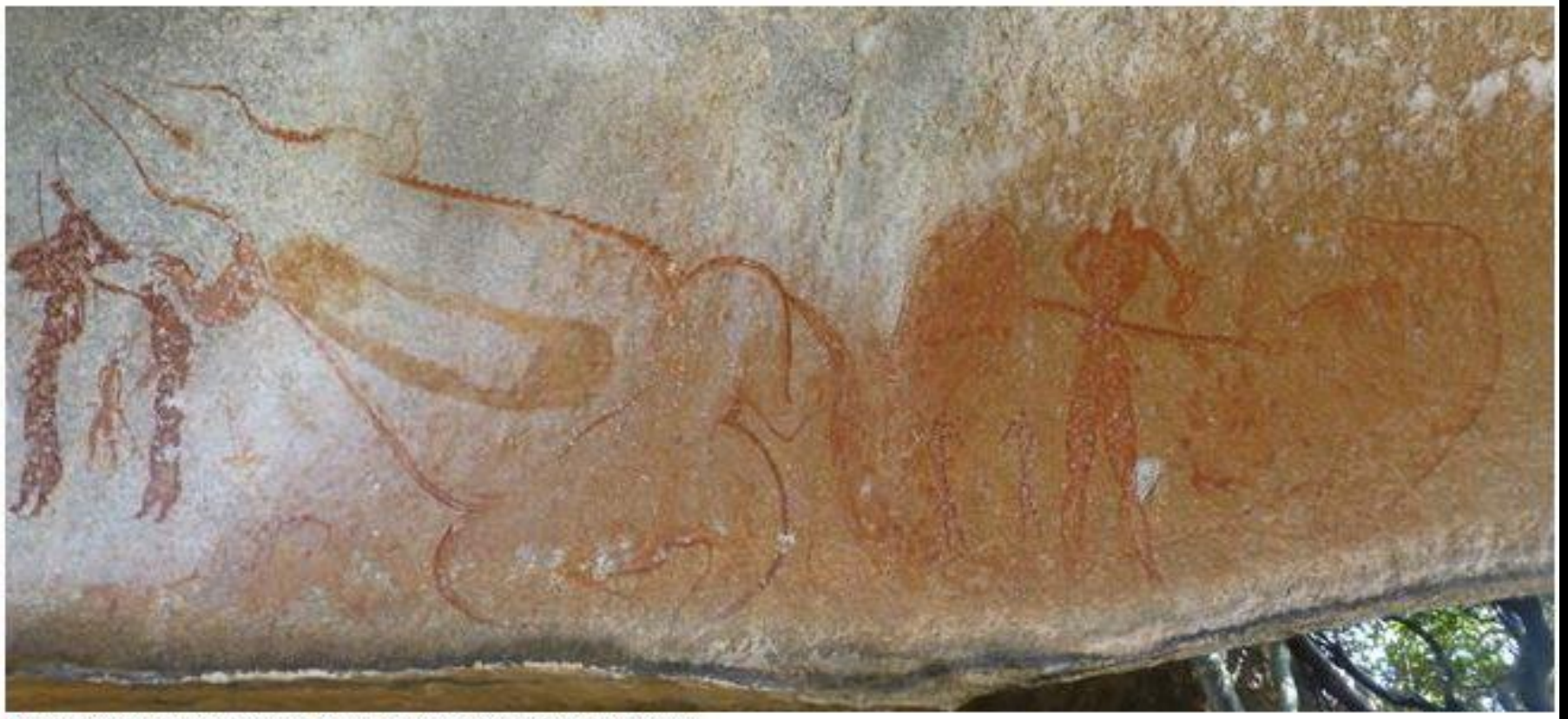
Altamira e Lascaux fazem parte do repertório estético da humanidade por serem as referencias mais sólidas que se tem sobre os seres humanos que habitavam aquelas regiões cujos costumes e comportamentos podem ser inferidos a partir dali. Assim foi possível entender as demais manifestações pré-históricas em outros locais.

Na Líbia, **Tadrart Acacus** é um maciço rochoso numa área desértica no oeste no deserto do Saara.



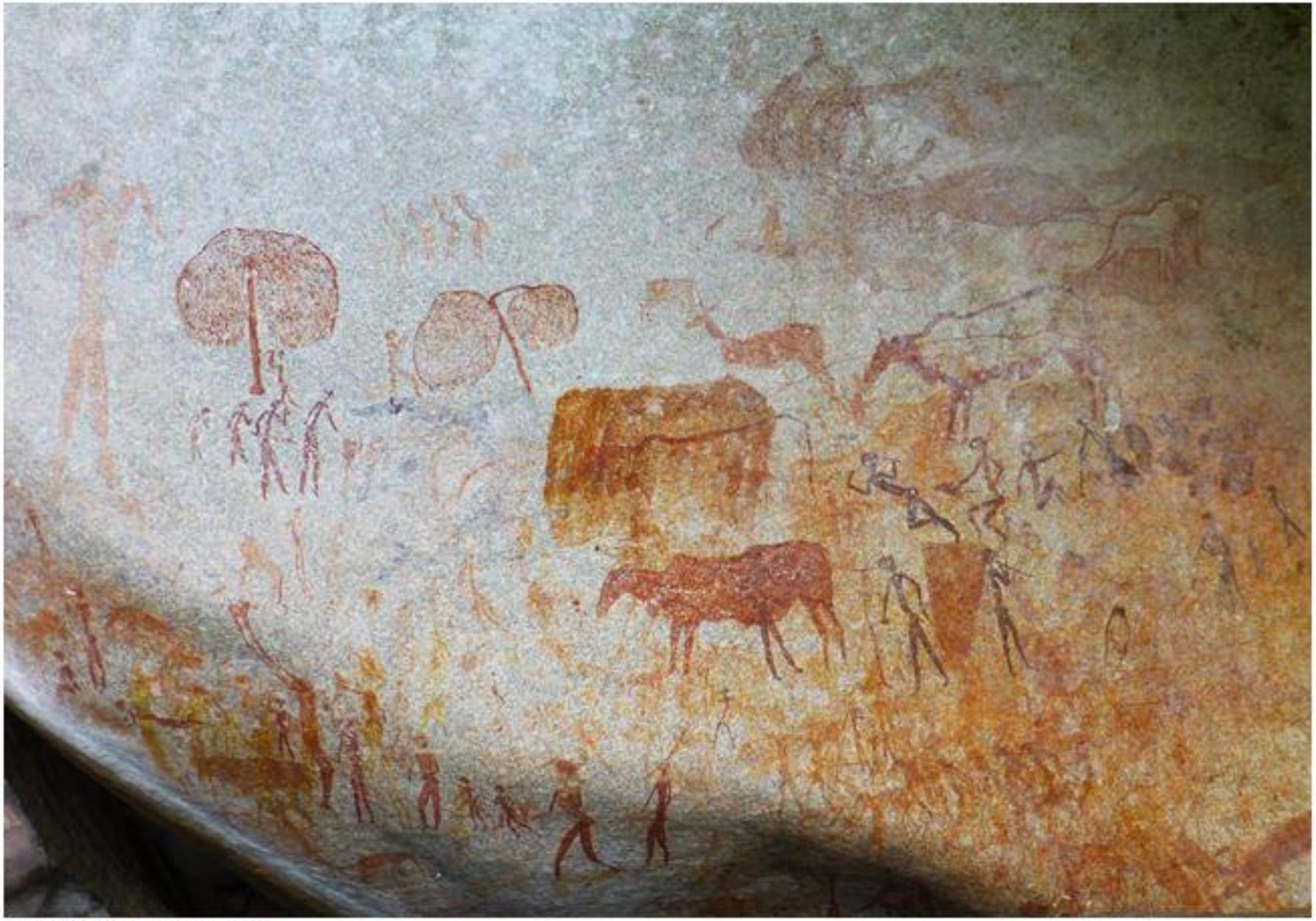


Vale destacar também as imagens construídas em regiões da África, especialmente no Zimbabwe, pela imersão que faz no imaginário por meio de narrativas do cotidiano.



Recent photograph showing the pair of crocodiles in outline

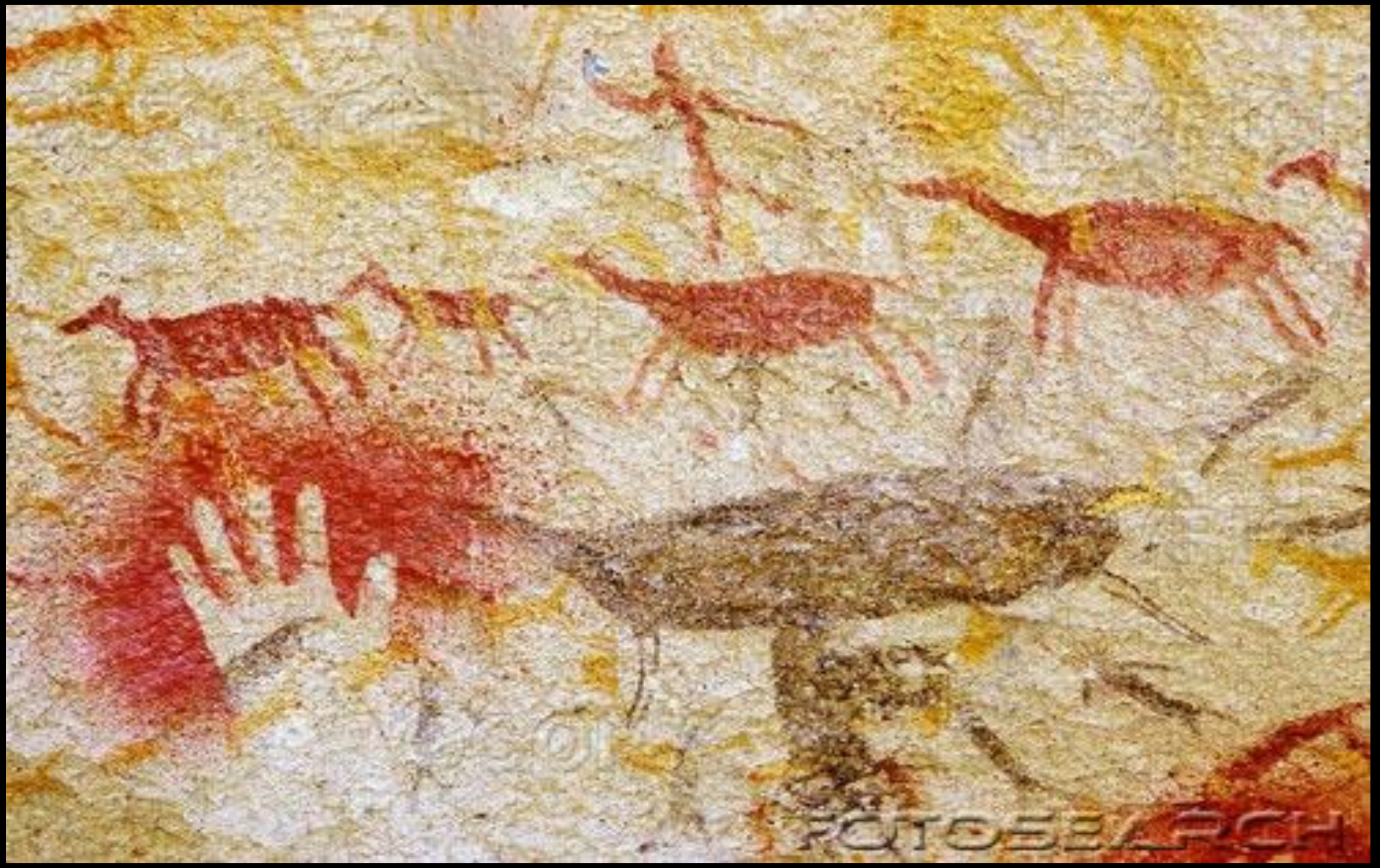
Elizabeth Goodall's painting of the Crocodile panel



The panel at Bushman Point

Na América do Sul, a **Cova das Mãos** ou ***Cueva de las Manos*** é uma caverna localizada na província de Santa Cruz, Argentina. A caverna situa-se no vale do rio Pinturas, na Patagónia. É famosa pelas pinturas de mãos feitas por indígenas locais (provavelmente os antepassados dos Tehuelche) há 9000 anos. Além das mãos há também pinturas de seres humanos, guanacos, emas, felinos e outros animais, assim como cenas de caça.

FOTOSEARCH


FOTOSEARCH

FOTOSEARCH

FOTOSEARCH

No Brasil, o Parque Nacional *Serra da Capivara*, em São Raimundo Nonato, no Piauí, foi criado para proteger uma área na qual se encontra o mais importante patrimônio pré-histórico nacional.

No Centro Oeste, a Cidade de Pedra em Rondonópolis, MT, é um dos sítios pré-históricos conhecidos nesta região, embora fechado a visitação há anos.

Olhando para o percurso das manifestações da pré-história, pode-se estabelecer uma cronologia para facilitar:

Há 75.000 anos foram encontrados bastões ocres entalhados na caverna de Blombos, na África do Sul; há 40.000 anos surgiram as primeiras imagens na região de Ubirr, no norte da Austrália; há 30.000 anos foram realizadas as imagens em pigmentos vermelhos e preto na caverna de Chauvet na França.

Por volta de 25.000 anos, surgem imagens com pigmentos ocres e brancos nas cavernas de Huns, na Namíbia; há 16.000 anos foram realizadas imagens de animais e mãos humanas em Altamira, na Espanha; há 14.000 anos foram realizadas as imagens em Lascaux, na França; há 11.000 anos surgem as imagens em Matobo, Zimbábue; há 10.000 anos a caverna de las manos, na Argentina; há 8.000 anos as pinturas de Tassili n´Ajjer na Argélia. Bem até aqui foi possível perceber que as imagens surgiram por todo o mundo fazendo surgir também a Arte Visual.

Se pensarmos num sentido para a arte neste período da Pré-história, certamente corroboraremos a ideia de Magia Simpática, ou seja, o conceito de que se fazia arte para se apropriar, conhecer e dominar o meio.

Nesse caso a Arte teria uma função ritual, mística e propiciatória, pois a crença no poder da imagem para obter o domínio do animal ali representado, seria uma estratégia de antecipação, propiciação daquele domínio. Assim o animal desejado já teria sido antecipadamente obtido, uma crença mágica essencial e importante para aquele momento.

A crença no sobrenatural e o uso da magia é uma das características deste período.
Acredita-se também que este ser humano usava adornos, adereços, peles, pinturas corporais, tatuagens sobre o seu corpo tanto para protegê-lo dos males quanto para identificá-lo e diferenciá-lo dos demais.

Os modos de construir imagens, ou seja, os fazeres da Arte, que chamamos hoje de Poéticas, não diferem muito de hoje em dia, apenas se tornaram mais especializadas, com instrumentos, ferramentas, técnicas e materiais mais adequados, no entanto, o contexto criativo é muito semelhante ao que sempre se fez.

Além de apropriarem e adaptarem de recursos do meio para uso por meio da elaboração de instrumentos, ferramentas e armas, começam a perceber a possibilidade de transformar a matéria, construir abrigos e domar os animais, assim um novo período é identificado, o Neolítico.

Leituras recomendadas para complementar os conteúdos deste tópico:

GOMBRICH, Ernest. A história da Arte. 1- Estranhos começos, p. 20 a 30.

ARGAN e FAGIOLO. Guia da História da Arte. Preâmbulo ao Estudo da História da Arte, tópicos 1 a 16.

Obs: Os textos aqui indicados estão disponíveis no site em TEXTOS.

Questões sobre este tópico e suas leituras:

1) *Quais são as Manifestações da Arte, descritas neste tópico?*
2) *O que são Poéticas e Estratégias Discursivas?*
3) *Como se pode entender Pesquisa sobre Arte e Pesquisa em Arte?*
4) *Quais as diferenças entre Belas Artes, Artes Plásticas e Artes Visuais?*
5) *Qual teoria explica as manifestações da pré-história?*