



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Artes e Letras

Galimatias

Fábio José Figueira de Sousa

Trabalho de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Cinema
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Nogueira

Covilhã, Junho de 2017

Agradecimentos

Primeiramente, ao meu orientador Luís Nogueira pelo apoio e incentivo ao longo de todo o processo de realização deste projeto. Ao Dio David pela disponibilidade e empenho na criação de algumas obras sonoras utilizadas no filme, e ao Matheus Koengkan pela motivação ao longo do projeto.

“A nossa capacidade em organizar a nossa desilusão, para fazer dela alguma coisa de criativo, para voltar a iludir-se. Torna-se, de novo, a ousadia admirável com que enfrenta o vazio aberto por mais uma ferida narcísica, e a forma como preenche esse vazio com uma nova ilusão uma vez, e outra, e outra. Mas é exatamente essa capacidade para organizar constantemente a desilusão, de uma forma criadora, que torna possível conhecer, não é? “

(DIAS e MONTEIRO, 1989)

Resumo

Galimatias é, se assim se pode dizer, um filme de desenho, não sobre o desenho. É um filme pessoal, construído como algo meu e no qual me construo. É um filme, como o desenho, de acidentes, formalmente incerto, como a matéria que é a vida. Importantes como as imagens são os sons, a música, a voz, que entram em tensão, que se conciliam, que se separam. É um estudo e uma experiência, às vezes um esboço. Um filme que tanto deve ao Futurismo, ao Dadaísmo e ao Surrealismo, como a Saul Steinberg e William Steig.

Palavras-chave

Desenho, Imagem, Filme

Índice

Introdução	1
1. Trajeto	2
1.1 Projetos iniciais	2
1.2 Galimatias	4
1.3 Título	4
2. Desenhos	5
2.1. Dimensões e técnicas	5
2.2. Processo criativo	12
3. Música e voz-off	14
3.1 Música	14
3.2 Voz-off	14
4. Referências Artísticas	17
4.1. Os movimentos de vanguarda: Futurismo, Dadaísmo e Surrealismo	17
4.1.1. Futurismo	17
4.1.2. Dadaísmo	20
4.1.3. Surrealismo	22
4.2. Pintura, desenho e Ilustração	23
4.2.1. Hieronymus Bosch e Pieter Bruegel, o velho	23
4.2.2. A Arte Metafísica de Giorgio de Chirico e Saul Steinberg	25
4.3. Cinema	28
5. Conclusão	29
6. Bibliografia	31

Lista de Figuras

Figura 1. Sem título (2016)	2
Figura 2. Sem título (2016)	3
Figura 3. Sem título (2016)	3
Figura 4. Sem título (2016)	5
Figura 5. Sem título (2016)	6
Figura 6. Sem título (2016)	6
Figura 7. Sem título (2016)	7
Figura 8. Sem título (2017)	7
Figura 9. Sem título (2017)	8
Figura 10. Sem título (2017)	8
Figura 11. Sem título (2017)	9
Figura 12. Sem título (2017)	9
Figura 13. Sem título (2017)	10
Figura 14. Sem título (2017)	10
Figura 15. Sem título (2017)	11
Figura 16. Sem título (2017)	11
Figura 17. Sem título (2017)	13
Figura 18. Seara com corvos (1890)	15
Figura 19. Seara com corvos (1890)	15
Figura 20. The Carso, Um ninho de ratos (c.1917)	18
Figura 21. Le Soir, Couchée dans son lit, elle relisait la lettre de son artilleur au front, Criado em 1917 e publicado em 1919 em Liberté Futuristes	19
Figura 22. Dada ne signifie rien (1918)	20
Figura 23. Charlie Chaplin (1921)	20
Figura 24. Populações dos E.U.A. (1921-1924)	20
Figura 25. Der eiserne Hinderburg (1920)	21
Figura 26. Cut with the Kitchen Knife (1919)	21
Figura 27. Voz das pessoas, Voz de Deus (1920)	21
Figura 28. L'aigrette (1956)	22
Figura 29. Cadavre Exquis de André Breton, Camille Goemans, Jacques Prévert e Yves Tanguy	22
Figura 30. Jardim das Delicias Terrenas (c.1504)	23
Figura 31. Jardim das Delicias Terrenas (c.1504) Detalhe painel da esquerda	24
Figura 32. Jardim das Delicias Terrenas (c.1504) Detalhe painel central	24
Figura 33. Jardim das Delicias Terrenas (c.1504) Detalhe painel direita	24
Figura 34. Provérbios Neerlandeses (1559)	25

Figura 35. O enigma de um dia (1914)	26
Figura 36. The Smithsonian (1967)	26
Figura 37. City Walker (1974)	27
Figura 38. Ilustração para o livro Rotten Island (1984)	27

Introdução

No presente relatório serão abordadas as questões de pré-produção, produção e pós-produção do filme realizado no âmbito da unidade curricular de projeto final de mestrado, bem como os demais aspectos ligados ao processo criativo da obra.

Serão igualmente referidas as maiores influências artísticas a nível pessoal que se refletiram no projeto, como o Futurismo, Dadaísmo e Surrealismo, além da arte metafísica e de um vasto conjunto de pintores e ilustradores.

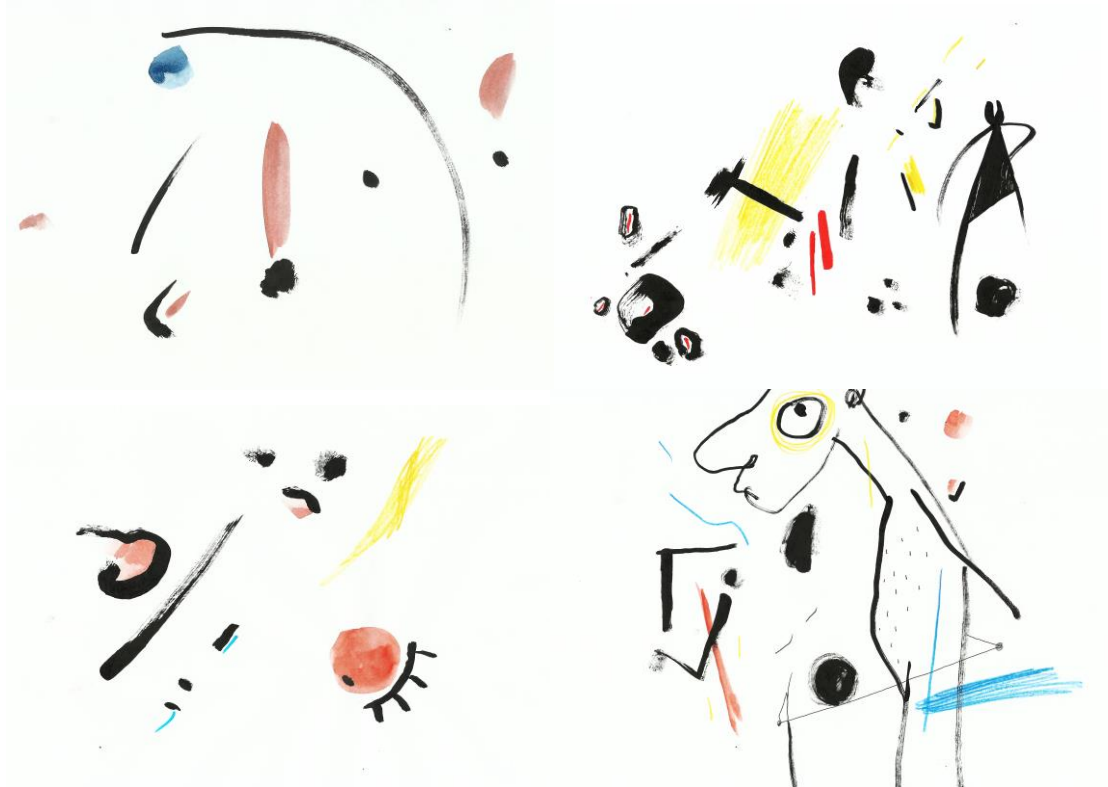
A curta-metragem intitula-se *Galimatias*, termo aplicado para descrever um discurso caótico, incompreensível, ou um indivíduo que fala de forma pouco clara.

1. Trajeto

1.1. Projetos abandonados

Inicialmente foram pensados distintos projetos, tendo sido posteriormente alterado e alvo de um distinto rumo, algo discutido com o orientador. O pré-projecto inicial apresentado consistia numa curta-metragem composta por duas animações distintas, a primeira uma animação tradicional, quirográfica, e a segunda uma animação com a técnica de *stop-motion*. Este consistia em representar através da animação quirográfica formas abstratas que iriam gradualmente criar formas figurativas, as quais resultariam, na segunda parte do projeto, em figuras humanas e máscaras de papel, de forma a manter um estilo irreal nas expressões faciais. O som, influenciado pela poesia sonora futurista, principalmente as intervenções de Marinetti, evidenciariam, na primeira parte, os sons citadinos e da metrópole, enquanto na segunda parte do projeto este assumiria um ambiente sonoro mais tranquilo e remissivo da natureza. O que aqui se pretendia passava por fazer uma abordagem ao movimento e ao ritmo, bem como às diferenças sociais que resultam do avanço tecnológico e do chamado progresso. Em resumo, tratar o ritmo frenético da cidade e aquele, distinto, presente na natureza e meios rurais.

Figura 1. Sem título (2016)



Desenhos quirográficos para a primeira animação do anterior projeto

Figura 2. Sem título (2016)



Frames para a segunda animação (stop-motion) do anterior projeto

Outro projeto considerado consistia na mesma temática do anterior: a relação entre o meio urbano e rural e os distintos ritmos e estilos de vida presentes em ambos. Contudo, neste projeto a técnica de *stop-motion* seria a única a ser utilizada. Alguns dos *frames* realizados são apresentados em baixo. Estes foram feitos tendo sido filmadas e posteriormente projetadas as imagens e o movimento no corpo, tendo sido essa projeção registada com a fotografia. Também este projeto acabaria por ser abandonado.

Figura 3. Sem título (2016)



Frames para projeto abandonado

1.2. Galimatias

Por fim, chegámos ao presente projeto. Galimatias é uma curta-metragem que tem como recurso visual uma série de desenhos da minha autoria realizada ao longo dos últimos sete meses, os quais foram conjugados com uma banda sonora original criada também por mim.

1.3. Título

Galimatias é um termo utilizado para descrever um discurso confuso, desordenado, proferido numa linguagem obscura e ininteligível. O termo não implica um desconhecimento da linguagem ou qualquer entoação estrangeira, referindo-se sim a indivíduos que não falam de uma forma clara. O título é apropriado ao filme considerando que o elemento mais importante e pretendido que se pretende transmitir é precisamente a ausência de uma certeza ou verdade, de algo exato. As múltiplas narrativas que poderão ser interpretadas e construídas pelo espectador, distanciam-se da narrativa clássica e linear, permitindo distintas e divergentes leituras ou, em último caso, nenhuma.

2. Desenhos

Ao longo do presente capítulo serão abordadas as questões relativas aos desenhos, nomeadamente as dimensões e técnicas, o estilo e o processo criativo.

2.1. Dimensões e técnicas

Os desenhos foram realizados em suporte papel com gramagem de 120, na sua maioria, com um formato e dimensões de 210 mm de altura e 297 mm de largura, na posição horizontal. Neste processo foram utilizados diversos materiais e técnicas de modo a criar distintas composições, desde a abstrata à figurativa, recorrendo pontualmente ao pontilhismo e à colagem, na qual foram utilizados recortes de papéis com diferentes texturas e padrões, principalmente papéis japoneses, bem como diversos materiais como fita-cola, recortes, selos, folha de ouro e gravura. Os materiais predominantes foram a tinta-da-china, a aguarela, a esferográfica e o lápis de cor. Numa menor escala, foi utilizado o guache, o lápis de grafite, as cores de feltro, as cores de cera e o carvão.

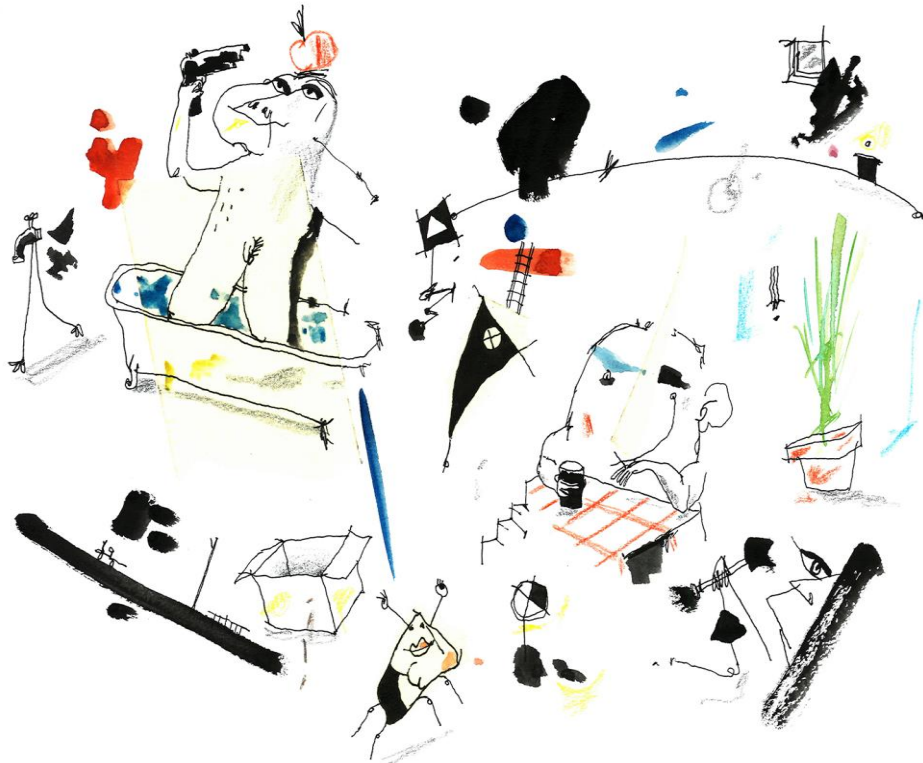
Serão apresentados uma pequena série de desenhos, fazendo referência às suas dimensões, materiais e técnicas utilizadas na sua realização.

Figura 4. Sem título (2016)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, lápis de cor, lápis de grafite, guache s/ papel (150 mm x 210 mm)

Figura 5. Sem título (2016)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, lápis de cor, lápis de grafite, fita-cola s/ papel (210 mm x 297 mm)

Figura 6. Sem título (2016)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, lápis de cor, lápis de grafite, fita-cola s/ papel (210 mm x 297 mm)

Figura 7. Sem título (2016)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, guache, lápis de cor, colagem s/ papel (210 mm x 297 mm)

Figura 8. Sem título (2017)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, fita-cola, guache, lápis de cor, lápis de grafite, papel japonês s/ papel (210 mm x 297 mm)

Figura 9. Sem título (2017)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, fita-cola, guache, lápis de cor, lápis de grafite, colagem de gravura s/ papel (210 mm x 297 mm)

Figura 10. Sem título (2017)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, lápis de cor, colagem de papel japonês e azul, folha de ouro e s/papel (210 mm x 297 mm)

Figura 11. Sem título (2017)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, guache, fita-cola, lápis de cor, lápis de grafite, cores de feltro s/ papel (210 mm x 297 mm)

Figura 12. Sem título (2017)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, guache, lápis de cor, cores de cera e cores de feltro s/ papel (210 mm x 297 mm)

Figura 13. Sem título (2017)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, guache, lápis de cor s/ papel (210 mm x 297 mm)

Figura 14. Sem título (2017)



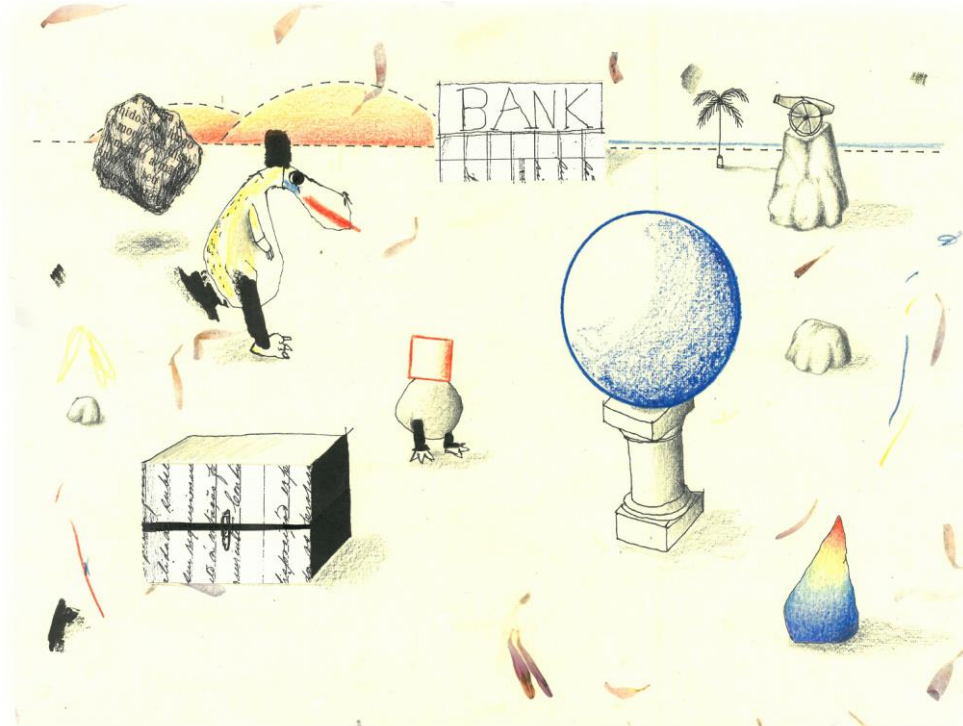
Tinta-da-china, esferográfica, lápis de cor, lápis de grafite, cores de cera, cores de feltro e guache s/ papel (210 mm x 297 mm)

Figura 15. Sem título (2017)



Tinta-da-china, esferográfica, lápis de cor, lápis de grafite, cores de cera, colagem s/ papel (210 mm x 297 mm)

Figura 16. Sem título (2017)



Tinta-da-china, esferográfica, lápis de cor, lápis de grafite, cores de cera, colagem s/ papel (210 mm x 297 mm)

2.2. Processo criativo

“As pessoas usam frequentemente lentes coloridas nos óculos para ver mais claramente; mas nunca usam lentes nebulosas.” (WITTGENSTEIN, 1977)

Durante a criação do presente projeto foram seguidos distintos percursos, resultando o filme de uma série de experiências. Este processo contínuo de tentativa e erro, em que foram concretizadas várias ideias em distintos meios e recorrendo a distintas técnicas e formas, são também parte do trabalho, parte importante do próprio filme. O erro também faz parte de todo o processo e da obra, dado que a experiência apenas existe se duvidarmos de algo. E aqui, o elemento mais importante que pretendo transmitir com o filme é precisamente a ausência de uma certeza ou verdade, de algo exato, definitivo. As múltiplas narrativas que poderão ser vislumbradas ou experienciadas, através das diferentes cenas, distanciam-se da linear convencional das histórias, precisamente com o intuito de oferecer ao espetador a possibilidade de assumir a sua própria narrativa e posterior interpretação. Os desenhos não foram desenhados para serem entendidos, quanto mais entendidos da forma que eu os concebi. Foram feitos, além da necessidade pessoal, para serem vistos. As frases ditas pela voz-off, na sua maioria descontextualizadas da sua fonte, não foram expressadas para serem compreendidas, mas para que as ouçam, algo que atualmente, talvez seja considerado um pedido demasiado violento.

A construção do desenho, na sua larga maioria, derivou do recurso a diferentes materiais e técnicas, tal como referido anteriormente. A forma inicial do desenho, o primeiro elemento, nasce de uma mancha abstrata feita com recurso a uma pincelada de tinta-da-china e/ou aguarela, partindo posteriormente para o figurativo, delineando progressivamente com a esferográfica e/ou aparo. Começar o desenho pelo erro ou pelo acidente, de modo a distanciar-me do racionalismo é um princípio. Ter o acidente como ponto de partida, partir das marcas involuntárias, de algo formalmente incerto, assemelhando-se ao acidente da matéria que é a vida, e, a partir daí, tentar construir algo meu, ou construir-me a partir disso, pode-se dizer que é o mais próximo que podemos chegar de um relato do processo criativo.

Francis Bacon (1909-1992), mestre na pintura figurativa, apoia-se assumidamente naquilo a que chama de acidente, afirmando que tudo de que jamais gostou havia sido resultado de um acidente sobre o qual conseguisse trabalhar (BERGER 1980). René Magritte, por seu lado, referiu: *“Não sou um determinista, mas tampouco acredito em acaso. Ele serve apenas como mais uma explicação do mundo. O problema reside precisamente em não aceitar nenhuma explicação do mundo, nem por acaso, nem por determinismo. Não sou responsável por minha crença. Nem ao menos sou eu quem decide que não sou responsável- e assim até o infinito. Sou obrigado a não acreditar. Não há ponto de partida”*. (BERGER 1980) Trata-se, por isso, de aceitar e construir a partir do inesperado, divergindo de uma perspetiva e construção pictórica mais racional. Nesta medida, não foram efetuados quaisquer tipo de

esboços ou composições prévias de forma a criar uma estrutura para os desenhos, além das referidas preferências estéticas e da divisão por capítulos.

Figura 17. Sem título (2017)



Tinta-da-china, aguarela, esferográfica, lápis de cor, fita-cola s/papel (210 mm x 297 mm)

Em termos de cores, o preto, o amarelo, o vermelho, o azul e o verde fora as mais utilizadas. As cores complementares foram utilizadas ao longo de grande parte das obras, principalmente o azul e o vermelho, de modo a criar um contraste que evidenciasse também a dualidade das figuras, das personagens, das possíveis narrativas e a minha própria dualidade e conflito. Há uma necessidade em não deixar algo único e definido, algo que possua um resultado ou conclusão. Os rostos, os olhos e todos os restantes elementos relacionados com as personagens e o espaço possuem sempre uma dualidade cromática, quase antagónica.

A nível de representação, também aqui o objetivo é o distanciamento de uma perspetiva ou visão realista. Quando começamos a desenhar, seja uma árvore, um automóvel ou uma casa, elementos que vemos diariamente ao nosso redor, começamos a sentir a dificuldade em ver verdadeiramente aquilo que todos os dias olhamos. Começamos a tratar com estranheza algo que olhamos, mas raramente vemos. Mas mesmo que não estejamos a falar de um desenho, ao pensarmos sobre os objetos e elementos mais comuns, essa estranheza acusa o nosso olhar passageiro, volátil e desinteressado que damos às coisas. Afinal: *“Observar não é a mesma coisa que contemplar ou olhar. ‘Contempla esta cor e diz o que te faz lembrar’. Se a cor mudar, já não estás a contemplar aquela a que eu me referi. Observamos para ver o que não veríamos, se não observássemos. É-me familiar o facto de ver?”* (WITTGENSTEIN, 1977).

3. Música e Voz-off

3.1. Música

A banda sonora utilizada foi experimental. Foram produzidas por Dio David, músico e ilustrador *freelancer*, quatro faixas intituladas 1-*Interferência*; 2-*How to get rid of an echo*; 3-*Folclore electronico*; 4-*Saikuru*. Paralelamente e, apesar de nunca ter desenvolvido algo a nível sonoro, dadas as características do projeto, desenvolvi igualmente parte da banda sonora. Com o som pretendia levar o espectador à premissa do filme, à descoberta de distintas interpretações dos desenhos.

3.2. Voz-off

A presença deste elemento no filme revelou-se fundamental. Foram registadas frases e expressões, de autoria pessoal e de figuras consagradas, tendo estas cumprido um papel fundamental no crescimento pessoal e artístico. Entre estes, de realçar a relevância de Edgar Allan Poe, Ursula Le Guin, Walter Benjamin, Van Gogh, Emil Cioran e Jacques Prévert.

Quanto à presença da voz-off, é de realçar a diferença entre o método de apresentação dos desenhos num papel, uma obra física e bidimensional exposta sobre uma parede, e a representação mediante uma projeção numa tela cinematográfica, tendo-se em consideração neste último método a questão da perspetiva e do tempo de visualização de cada imagem, que difere claramente do anterior.

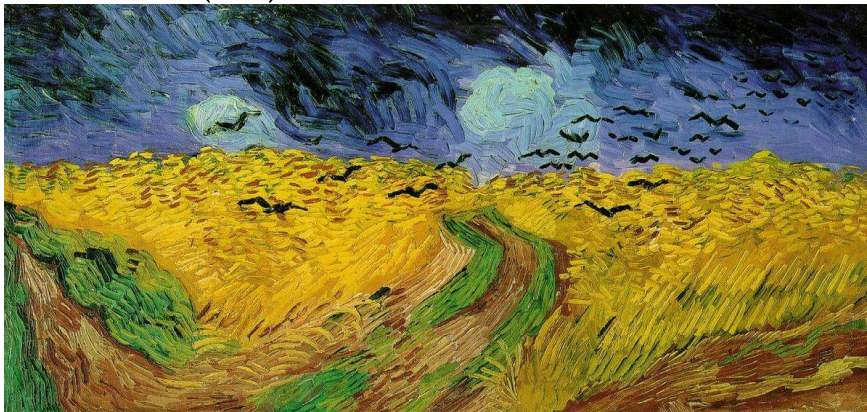
A voz-off foi, então, importante, não de forma a complementar o desenho, pois como tal, este encontra-se concluído como obra, mas a fazer surgir a imagem cinematográfica. Quando o desenho é utilizado como base para a elaboração de uma outra obra de um meio artístico que comunica de forma distinta, um filme, no nosso caso, o silêncio (ou a sua ausência) ganha uma outra perspetiva. Este elemento, a voz off, foi pois importante para adicionar uma outra dimensão, a sonora, e, além das múltiplas narrativas que se encontram presentes nos desenhos, abrir outras possibilidades de interpretação, impulsionando o espectador a dividir-se em dois sentidos: naquele que nos é apresentado a nível visual e naquele que nos é apresentado a nível sonoro. As palavras aqui cumprem o propósito de dar outro significado aos desenhos, ou em alguns casos, de dar significado a algo que o espectador não encontra neles (algo perfeitamente válido ou legítimo).

Sobre esta questão da imagem estática que é posteriormente alvo de apropriação por parte de um realizador (embora neste caso, a autoria de ambos pertença ao mesmo) e sobre a divergência entre uma pintura ou desenho emoldurado, exposto de forma tradicional, e aquela que é inserida num plano cinematográfico, John Berger refere:

“Quando um quadro é reproduzido por uma máquina de filmar, torna-se inevitavelmente material para o argumento do realizador. Um filme que reproduz imagens de uma pintura conduz o espectador, através da pintura, às conclusões do próprio argumentista. A pintura dá autoridade a quem faz o filme. Numa pintura, todos os elementos podem ser vistos ao mesmo tempo. O espectador pode necessitar de tempo para examinar os elementos de uma pintura, mas, no momento em que chega a uma conclusão, a simultaneidade do quadro global está presente para negar ou confirmar a sua conclusão. A pintura mantém a sua própria autoridade. Vemos uma paisagem de uma seara com pássaros que levantam voo” (BERGER 1972)

Berger dá como exemplo o quadro pintado por Vang Gogh (1853-1890), “Seara com corvos” (1890). É pedido ao leitor que o observe.

Figura 18. Seara com corvos (1890)



Van Gogh (1853-1890).

E agora, observe novamente o quadro.

Figura 19. Seara com corvos (1890)



Van Gogh (1853-1890).

Este é o último quadro que Van Gogh pintou antes de se suicidar.

“É difícil definir exatamente como as palavras modificaram a imagem, mas é certo que o fizeram. Agora, a imagem ilustra a frase. As pinturas originais são silenciosas e quietas num sentido em que a informação nunca o é. Mesmo uma reprodução pendendo de uma parede não é, sob esse aspeto, comparável, já que, no original, o silêncio e a quietude impregnam o próprio material, a pintura, na qual se podem seguir os vestígios dos gestos imediatos do pintor. Isto tem como resultado diminuir a distância no tempo entre o pintar do quadro e a nossa ação de olhar para ele.” (BERGER 1972)

Deste modo, ao pensarmos sobre a questão sonora, criamos uma outra dimensão do trabalho. Trata-se de tornar a folha de papel em algo tridimensional, algo que permite potencializar a obra.

4. Referências artísticas

Ao longo do processo de crescimento pessoal e artístico, foram várias as influências e algumas revelaram-se fundamentais em diversos parâmetros, a nível estético, visual, sonoro ou teórico. Para a realização do presente projeto, os erros e falhas de conceção de anteriores trabalhos, uma maior investigação e interesse aliados a um projeto de índole bastante pessoal e íntimo, foram cruciais para atingir o resultado obtido. Uma panóplia de experiências que resultam numa só. A que é apresentada agora neste filme.

Neste capítulo serão abordados de forma breve o Futurismo, o Dadaísmo e o Surrealismo, sendo estes movimentos artísticos de grande relevância ao longo do século XX, não podendo de forma alguma estar ausentes dado o seu impacto e influência na realização do projeto. Serão ainda feitas referências a distintos artistas nas mais variadas áreas, desde a pintura do século XV-XVI de Hieronymus Bosch (c.1450-1516) e Pieter Bruegel o velho (1525-1569), à arte metafísica do século XX, impulsionada pelo enigmático Giorgio de Chirico (1888-1978) e por Carlo Carrá (1881-1966). No desenho, é de realçar a arte de Jean Dubuffet (1901-1985), Saul Steinberg (1914-1999) e William Steig (1907-2003), responsáveis pela valorização da identidade na linha e pelo rompimento de cânones de representação no desenho e na pintura. E como não poderia estar ausente, o cinema foi, de igual modo, uma outra grande fonte de referências para a realização do projeto apresentado, estando entre elas os realizadores Chris Marker, Alain Resnais, Cláudia Clemente e Jan Lenica.

Tal como referiu Jean-Luc Godard, a arte atrai-nos apenas pelo que revela sobre nós próprios. A ausência da certeza e o interesse pelo desconhecido permitem a busca constante pela arte e fora dela, além da necessidade de criar. Somos pequenas figuras de barro ainda húmido, voláteis de nos construirmos e modificarmos ao longo da vida. Deixemos os dogmas para aqueles que já estão mortos, mas não o sabem, e para os falecidos.

4.1. Os movimentos de vanguarda: Futurismo, Dadaísmo e Surrealismo

Nesta subsecção, serão abordados de forma resumida os três principais movimentos artísticos de vanguarda no século XX, sendo de igual modo os mais influentes a nível pessoal - o Futurismo, o Dadaísmo e por último, o Surrealismo.

4.1.1. Futurismo

Um dos movimentos artísticos e literários de vanguarda mais importantes do século XX é inquestionavelmente o Futurismo, tendo surgido oficialmente a vinte de fevereiro de 1909, com a publicação do Manifesto Futurista pelo italiano Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) no jornal de referência francês *Le Figaro*.

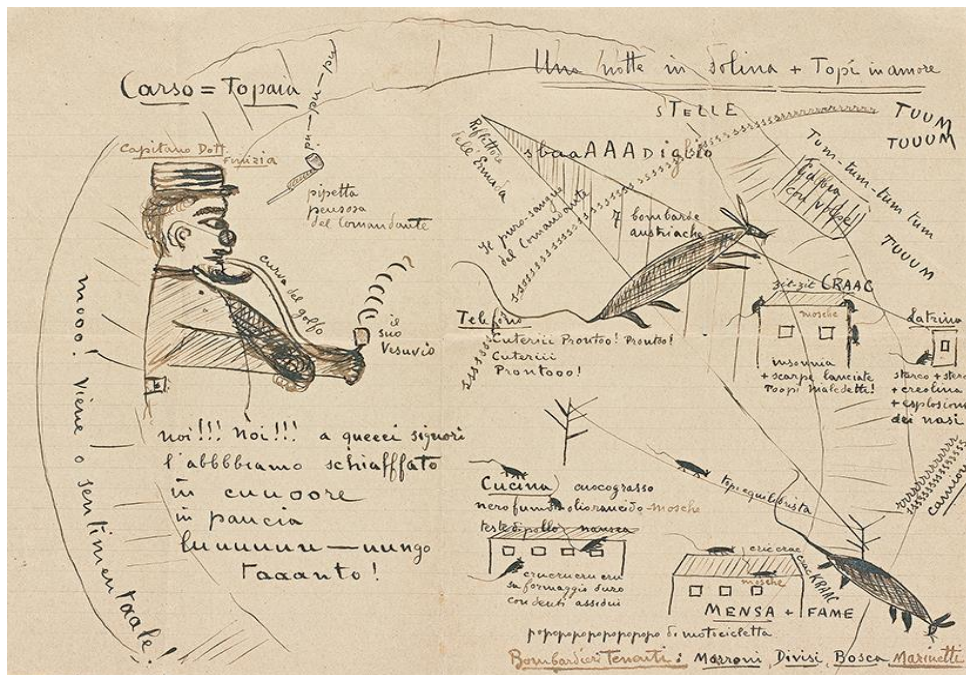
O movimento, definido como um dos maiores golpes e pontos de rutura, rejeitou o moralismo e o passado, focando-se na velocidade e na tecnologia que haviam sido fomentadas pelo forte crescimento e desenvolvimento industrial e tecnológico no início do século.

Contudo, é após a primeira guerra mundial que o movimento perde força e, apesar de continuar presente nas seguintes décadas, é eclipsado pelo dadaísmo e pelo surrealismo. O seu estudo no meio académico apenas viria a estar presente no final do século XX, inícios do século XXI.

Quanto às suas características, a questão do passado possui uma forte relevância, pois Marinetti entendia que quando vamos buscar algo ao passado, acabamos ao mesmo tempo por absorver e defender os mesmos valores e posição moral dessa mesma época. Como exemplo, quando um artista se insere no modelo de desenho clássico, não está apenas a fazê-lo em relação ao desenho, mas também ao conceito de que existe uma hierarquia, que existe o mestre e o aprendiz e que um individuo apenas se torna um artista quando atinge o mesmo nível técnico que o seu mestre, que a conclusão de uma obra é definida pela técnica, limitando assim o seu método de representação, entre outros fatores. Claro que aqui estaria presente o dilema de difícil resolução sobre a diferença entre um artesão e um artista. Um dos pontos do seu manifesto alegava: “*Queremos destruir os museus, as bibliotecas, as academias de toda a natureza (...)*”.

Como é óbvio, nesta questão Marinetti questiona o meio académico e a arte institucional, que limita a aceitação e valorização daqueles que se encontram fora deste meio. De realçar que no início do século XX, há uma enorme valorização dos museus, academias e bibliotecas, dada a necessidade de arquivo, investigação e importância da história que ganha proporções até então jamais vistas, sendo também influenciadas pela crescente presença e relevância da ciência.

Figura 20. The Carso, Um ninho de ratos (c.1917)

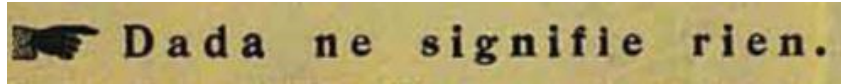


Filippo Marinetti (1876-1944)

distorcidas na sua forma e tamanho, evidenciando o mundo bélico, além de, no seu todo, mostrar a capacidade dos futuristas em se distanciarem do convencional.

4.1.2. Dadaísmo

Figura 22. *Dada ne signifie rien* (1918)



Tristan Tzara, Dada não significa nada, Manifesto Dada (1918)

Este movimento, também conhecido como Dadá, nasce logo após o começo da primeira Guerra Mundial, em 1916, em Zurique, no chamado Cabaré Voltaire, ao mesmo tempo que a segunda vaga do Futurismo entra em declínio.

O Dadaísmo teve como protagonistas Tristan Tzara, Marcel Duchamp, Hugo Ball, Hans Arp, Erwin Blumenfeld, Kurt Schwitters, Max Ernst e Man Ray. Como conceitos fundamentais encontram-se o acaso e o *nonsense*, o caos, a desordem, a utilização de objetos e elementos de muito pouco valor e o constante desafio à lógica e postura racional vigentes, salientando a importância da espontaneidade e negando, desta forma, os valores estéticos e artísticos da altura.

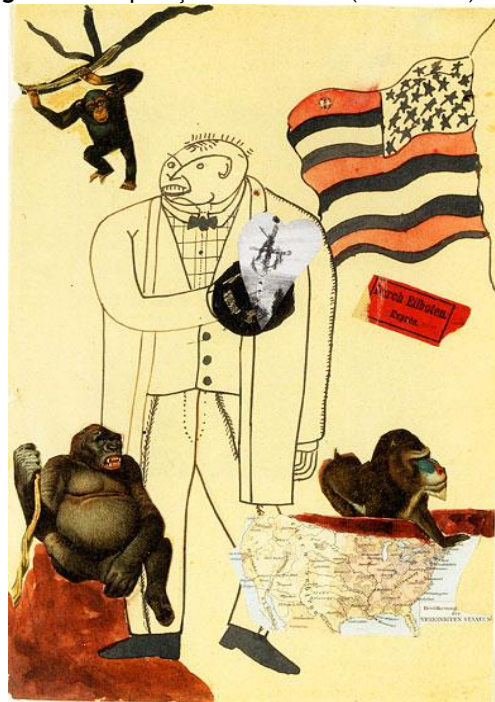
As composições visuais caóticas, fragmentadas e dispersas revelam-se claramente semelhantes às do futurismo, embora com maior recurso ao figurativo e com uma menor utilização de onomatopeias e elementos sonoros.

Figura 23. Charlie Chaplin (1921)



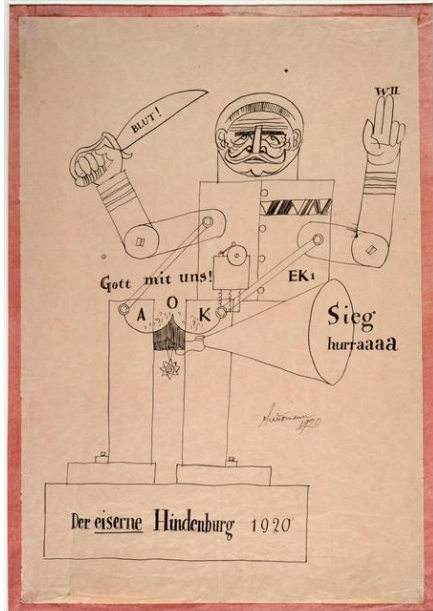
Erwin Blumenfeld (1897-1969)

Figura 24. Populações dos E.U.A. (1921-1924)



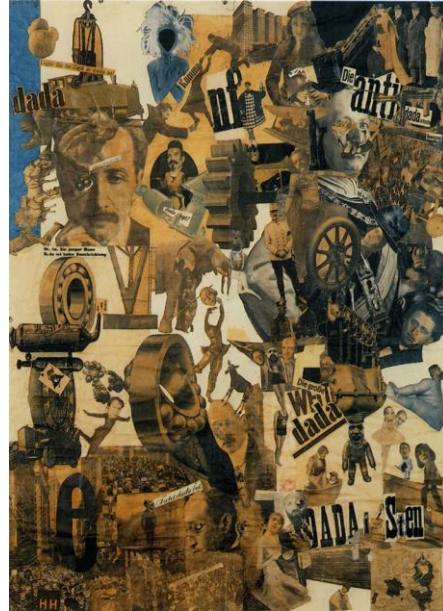
Outras figuras proeminentes evidenciaram, de igual modo, a irreverência e imprevisibilidade dos dadaístas, como George Grosz (Alemanha 1893-1959), Hanna Hoch (Alemanha 1889-1978) e Raoul Hausmann (Áustria 1886-1971).

Figura 25. *Der eiserne Hinderburg* (1920)



Raoul Hausmann (1886-1971)

Figura 26. *Cut with the Kitchen Knife* (1919)



Hannah Hoch (1889-1978)

Figura 27. *Voz das pessoas, Voz de Deus* (1920)



George Grosz (1893-1959)

Todos os elementos anteriormente referidos revelaram-se fundamentais na criação de um novo panorama artístico, criando uma arte de protesto pronta a chocar o público e a romper, novamente, com os dogmas estabelecidos.

4.1.3. Surrealismo

Fundado em 1924, em Paris, com o Manifesto Surrealista. Como figura central, teve o francês André Breton, responsável por impulsionar um movimento que prezava a fantasia, os sonhos, os devaneios, a inconsciência e a ausência de lógica, semelhante ao *nonsense* e ao absurdo presente nas obras dos dadaístas. Claro que, como qualquer movimento de vanguarda, rejeitavam de igual modo os valores e padrões impostos pela sociedade e pela arte institucional das academias, abordando e realçando todos os elementos e características que fossem subversivas na arte.

É ainda de salientar a grande relevância e importância que os asilos e centros psiquiátricos tiveram no final do século XIX. O historiador e psiquiatra Hans Prinzhorn (Alemanha 1886-1933) revelou ser uma figura central no registro, arquivamento e propagação da arte feita pelos pacientes com patologias mentais. Este criou o conceito de arte psiquiátrica, termo que seria mais tarde utilizado como referência para Jean Dubuffet criar o conceito de arte bruta, aglomerando a arte produzida por criadores livres da influência de estilos oficiais.

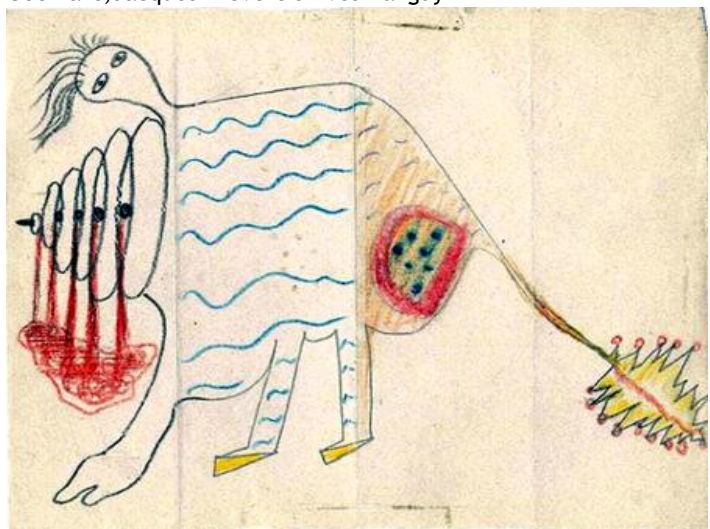
Deste modo, sabe-se que os trabalhos de pacientes com doenças mentais foram um elemento chave no processo de inspiração e referência para o surrealismo e os elementos que dele fizeram parte. É importante, de igual modo, a redescoberta de Hieronymus Bosch, além da valorização surrealista de artistas consagrados como Francisco de Goya (Espanha, 1746-1828), Edvard Munch (Noruega, 1863-1944) e Van Gogh (Países Baixos, 1853-1890), sendo estes fundamentais para a validação da loucura na arte.

Figura 28. *L'aigrette* (1956)



Joan Miró (1893-1983)

Figura 29. Cadavre Exquis de André Breton, Camille Goemans, Jacques Prévert e Yves Tanguy



Cadavre Exquis, André Breton, Camille Goemans, Jacques Prévert e Yves Tanguy

Dentro do movimento surrealista, é de referir ainda a importância de Joan Miró (Espanha 1893-1983), Salvador Dalí (Espanha 1904-1986), René Magritte (Bélgica 1898-1967), Yves Tanguy (França 1900-1955) e Paul Klee (Suíça 1879-1940).

4.2. Pintura, desenho e Ilustração

4.2.1. Hieronymus Bosch e Pieter Bruegel, o velho

Hieronymus Bosch (Países Baixos, 1450-1516) tornou-se de imediato, uma das maiores influências no meu trabalho. Um surrealismo peculiar quatro séculos antes de Dalí, Yves Tanguy e Joan Miró. Além dos esboços e desenhos que lhe são atribuídos, as poucas pinturas que carregam o seu nome são um marco na história da arte. Os múltiplos acontecimentos e narrativas presentes nas suas pinturas demarcam-se de todos os outros pintores da sua época, exceto aqueles que foram fortemente influenciados pelo próprio, como Pieter Bruegel, o velho.

Figura 30. *Jardim das Delícias Terrenas* (c.1504)



Hieronymus Bosch (C.1450-1516)

Na sua pintura mais icónica, o tríptico “O jardim das Delícias Terrenas ” (c.1504) é dividido em três partes - a da esquerda ilustra o Jardim do Éden, a central representa o Jardim das delicias Terrenas, um falso paraíso onde já todos sucumbiram ao pecado, e, à direita, o Inferno, representando os tormentos aos quais a humanidade fica exposta. Na obra estão presentes os mais diversos elementos, entre eles animais exóticos, como elefantes e girafas (primeira parte, ao fundo), quando África era praticamente desconhecida na Europa. Isto mostra que Bosch foi, de igual modo, influenciado por bestiários mitológicos da era medieval, sendo estes também carregados de imaginação e fantasia e de um mundo surreal e simbólico. Dado ainda o contexto histórico, estão presentes vários nus e podemos ver todo o tipo de relações sexuais e eróticas, quer sejam heterossexuais ou homossexuais. Com o nosso olhar, podemos construir um plano de pormenor e reparar nas diversas narrativas e símbolos presentes, sendo estes de incerto significado e estando, como tal, sujeitos às mais variadas

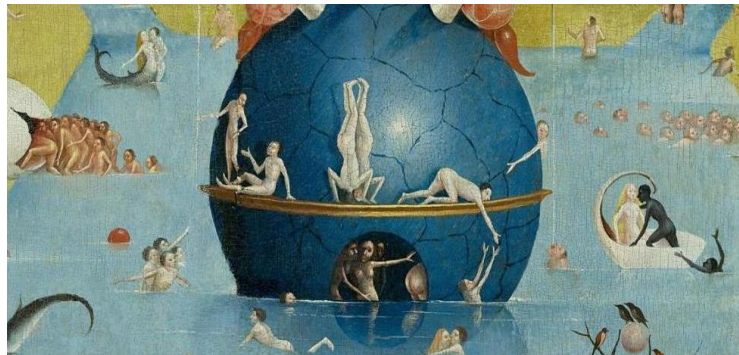
interpretações, embora em alguns casos a presença de passagens bíblicas sejam evidentes e o simbolismo utilizado em alguns pontos seja reconhecido e comum na época. As próximas

Figura 31. *Jardim das Delicias Terrenas* (c.1504) Detalhe painel da esquerda



Hieronymus Bosch (c.1450-1516)

Figura 32. *Jardim das Delicias Terrenas* (c.1504) Detalhe painel central



Hieronymus Bosch (c.1450-1516)

Figura 33 *Jardim das Delicias Terrenas* (c.1504) Detalhe painel direita



Hieronymus Bosch (c.1450-1516)

Influenciado por Hieronymus Bosch, Pieter Bruegel, o velho (Países Baixos 1525-1569), tornou-se um dos mais importantes pintores flamengos do século XVI. As suas composições e sátiras eram semelhantes às de Bosch, embora, na sua grande maioria, o fantástico e as criaturas surreais e peculiares simbolismos de objetos estejam muito mais ausentes.

Figura 34. *Provérbios Neerlandeses* (1559)



Pieter Bruegel, *o velho*

A pintura “Provérbios Neerlandeses” (1559) mostra, de forma caótica e aglomerada, mas igualmente dispersa, ilustrações literais de provérbios da língua holandesa e expressões idiomáticas, evidenciando o absurdo e a loucura humana e, pontualmente, animal.

Embora Hieronymus Bosch seja de facto a maior referência no género, ambos foram importantes e grandes influências na construção visual e narrativa dos meus próprios desenhos, aliados à compreensão das expressões grotescas e comportamentos humanos.

4.2.2. A Arte Metafísica de Giorgio de Chirico e Saul Steinberg

Saul Steinberg, tornou-se uma influência mundial no campo da ilustração, fotografia, pintura, escultura e cartune. Steinberg, ao longo de toda a sua obra, aliou a filosofia ao desenho. As suas composições peculiares são remissivas das presentes na arte metafísica, um estilo de pintura iniciado pelos pintores italianos Giorgio de Chirico (1888-1978) e o futurista Carlo Carrá (1881-1966), ao longo da segunda década do século XX e, em teoria, apenas durou seis meses em 1917, o tempo em que ambos trabalharam juntos. Contudo, o termo é atualmente aplicado para descrever a obra de Giorgio de Chirico a partir de 1911. A

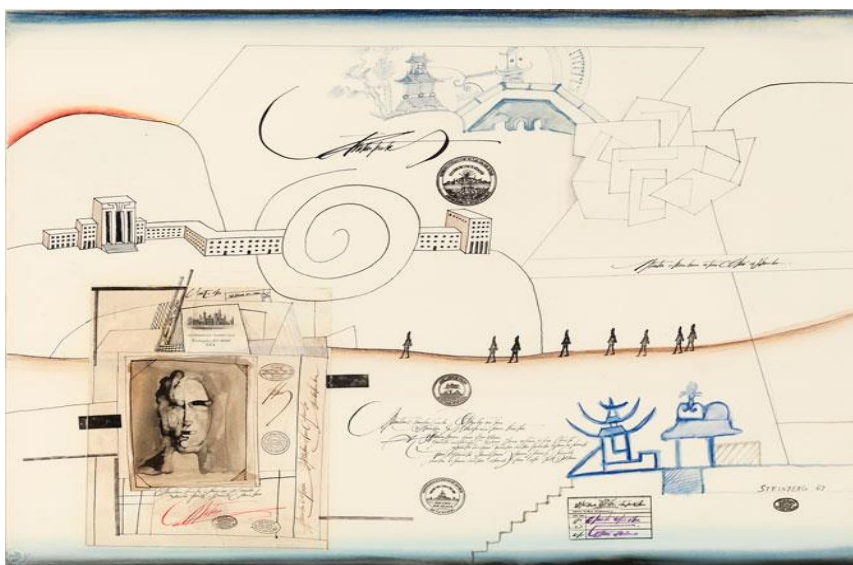
arte metafísica possui como principais características o ambiente místico, enigmático e misterioso, com uma iluminação e perspectivas irreais e impossíveis, aliados a uma iconografia simbólica peculiar e a uma distinta representação dos objetos. A posição e a escala dos objetos aliados a uma perspectiva peculiar conferem um distinto olhar do mundo e um outro olhar a esses mesmos objetos. Estes elementos estão bem mais visíveis e presentes na obra de Chirico, recorrendo a paisagens distantes e gigantescas, com uma arquitetura peculiar e monumental, habitadas por poucas personagens que vagueiam pelo espaço.

Figura 35. *O enigma de um dia* (1914)



Giorgio de Chirico (1888-1978)

Figura 36. *The Smithsonian* (1967)



Saul Steinberg (1914-1999)

Esteticamente são claramente distintos, mas aqui revela-se um dos pontos mais interessantes em relação ao trabalho de Saul Steinberg - a sua própria noção de que o mais importante é o pensamento e não a tinta. A noção de um desenho “trabalhado”, isto é, de um desenho que já esteja ou se encontre no processo de estar concluído, aquele que normalmente teve investido um tempo considerável a nível técnico, aquele que se aproxima do modelo referenciado, torna-se completamente desnecessária e algo a ser evitado. O que é, de facto, um desenho “trabalhado”? É apenas aquele em que o artista aplica um extenso número de horas desenhando uma mão realista? Quem define e estabelece um desenho como trabalhado e concluído? É somente o mestre, que espera do seu pupilo nada mais que a mesma capacidade técnica e portanto, o padrão e modelo a seguir, é nenhum outro além desse, ou é o artista? O pensamento pictórico é distinto do pensamento concetual, e ambos são inteiramente válidos. Tal como referiu Paul Valéry, poeta francês da escola simbolista, “Um artista nunca termina uma obra, ele apenas a abandona”. Mas, na verdade, ambos são válidos e passíveis de serem descritos desta forma.

Quanto a Saul Steinberg, trabalhando em meados do século XX na revista *The New Yorker*, verificamos que até então todos os cartunes eram executados com grande mestria técnica e, neste sentido, Steinberg foi um símbolo de rutura que se revelou uma influência a nível mundial para uma serie de artistas, valorizando a ideia e o cunho pessoal aliado à arte. Como exemplo, temos Charles Addams, criador da família Addams, que começou primeiramente como uma série de cartunes na revista *The New Yorker* e que, tal como tantos outros até então, desenhava enquanto as piadas e punchlines dos cartunes eram escritos por outros indivíduos.

Tal como Saul Steinberg, o francês Jean Dubuffet (1901-1985) e o norte-americano William Steig (1907-2003) foram importantes ao mostrarem que, independentemente do traço e da técnica, que conferem personalidade e distinção, a ideia, a experiência e a personalidade do artista são fundamentais para romper os cânones.

Figura 37. *City Walker* (1974)



Jean Dubuffet (1901-1985)

Figura 38. Ilustração para o livro *Rotten Island* (1984)



William Steig (1907-2003)

4.3. Cinema

Dentro das obras cinematográficas que fazem uso do desenho, ilustração, pintura e escultura, encontra-se a curta-metragem *Guernica* (1950), do realizador francês Alain Resnais. A parte visual é precisamente a obra de Pablo Picasso, acompanhada por um poema de Paul Eluard recitado por María Casares, banda sonora de Guy Bernard e a voz de Jacques Pruvost realçando as atrocidades resultantes dos bombardeamentos de Guernica em Abril de 1937. Este acontecimento serviu posteriormente de inspiração e referência para aquela que é a sua mais famosa pintura, *Guernica* (1937).

Já a curta-metragem do polaco Jan Lenica e Walerian Borowczyk, *Love Requited* (1958), fazendo referência à obra do artista naïve Jan Plaskocinski (Polónia 1919-1983), conta a história de um rapaz tímido apaixonado.

Outra obra de referência é uma das mais peculiares curtas-metragens de Manoel de Oliveira, *As Pinturas do meu irmão Júlio* (1965), que nunca chegou a ter estreia comercial. A obra cinematográfica leva o espectador a percorrer as pinturas de Júlio Maria dos Reis Pereira (Vila do Conde, 1902-1983), realizadas entre 1928 e 1932, com o acompanhamento musical feito por Carlos Paredes com recurso à guitarra portuguesa, além dos poemas de José Régio, levando o espectador a um novo enquadramento da obra de Júlio Pereira, em que a pintura é transformada em imagem, música e voz.

Além das referidas acima, encontram-se também as obras cinematográficas cujo elemento visual recorre à fotografia. O exemplo mais icónico seria *La Jetée* (1962), do realizador francês Chris Marker. Uma curta-metragem de ficção científica, construída inteiramente por imagens estáticas, criando uma narrativa situada num mundo abalado pela terceira guerra mundial, onde é feita uma experiência de viagem no tempo pelo protagonista referido como *o homem*.

Outro exemplo é a curta-metragem da portuguesa Cláudia Clemente, *A Casa Azul* (2014). Esta foi realizada com recurso a uma série de fotografias antigas que mostravam um determinado grupo de pessoas numa festa, sendo posteriormente inseridas numa narrativa fictícia onde três elementos, com recurso à voz-off, nos contam o porquê de não terem sido convidados para a dita festa, fazendo observações à aniversariante e convidados, manifestando ainda um alívio de lá não terem estado pelo final trágico sucedido. As imagens, tal como referido anteriormente, são estáticas, tendo sido aplicados movimentos de câmara à imagem.

5. Conclusão

Estudar cinema revelou-se algo importante e que teve o seu reflexo na relação com o desenho. O estudo de planos cinematográficos através de uma mais assídua visualização de filmes permitiu um distinto olhar sobre a imagem. A imagem estática da ilustração, do desenho e da pintura, todas elas silenciosas, não são a mesma do cinema. Quando o realizador se apropria de uma pintura num filme, o seu significado deixa de estar no ato de estar presente fisicamente diante da obra e passa a ser algo transmissível ao espetador. Além deste fator, ao pensarmos sobre a questão sonora, encontramos da mesma forma uma outra dimensão do trabalho.

O cinema, e este projeto em específico, tornaram-se nas lentes nebulosas que coloquei nos óculos. Deixar de ver para voltar a ver de novo. Vamos buscar à arte uma forma de nos distanciarmos da realidade, mas ao mesmo tempo uma forma de a compreendermos, ficando com menos certezas e verdades e deparando-nos com mais dúvidas e questões - para que possamos voltar a encará-la com um distinto olhar e para que a possamos suportar. O filme, por sua vez, resultou todo ele de um processo íntimo e experimental, em termos cinematográficos, sonoros e de desenho, revelando-se pessoalmente mais enriquecedor que qualquer outra obra até ao presente.

Outro ponto importante é aquele referente à exibição do filme e à definição do espaço e à forma como este pode influenciar o olhar do espetador perante a obra. Saul Steinberg, tal como referido anteriormente, publicou ao longo de décadas na revista norte-americana *The New Yorker*, criando ao mesmo tempo um desenho que dava prioridade ao pensamento e não à tinta, demarcando-se dos demais com obras que faziam o público sorrir com a mente e não soltar uma gargalhada. O espetador, ao ver um desenho seu na revista, pensará automaticamente que é engraçado porque a publicação é conhecida pelos seus cartunes. Se o público vir o desenho num museu, pensará que é artístico, e assim sucessivamente. O espaço onde é exibida ou publicada uma obra influencia e condiciona a perceção e receção por parte do espetador. De igual modo, tal como referiu Berger, o silêncio e característica estática de uma pintura, as suas grandes qualidades, perdem a força quando um realizador se apropria da sua imagem para um filme. Ao visualizar uma pintura num museu, não esperamos banda sonora ou voz off, nem tão pouco movimento. Mas ao visualizarmos um filme que possua planos dessa mesma pintura, o nosso olhar e expectativa tornam-se distintos, pois esperamos do olhar perante a pintura, cinema. Por isso, seria possível ou apresentar Galimatias mediante a sua projeção numa tradicional sala de cinema, distanciando-me e ficando alheio às expectativas dos espetadores, ou assumir que o filme estaria melhor destinado a um espaço como uma galeria de arte, sendo posteriormente projetada a obra. A terceira opção consistiria em projetar o filme e ser alheio ao espaço e ao contexto do mesmo. Dada a

peculiaridade da obra, o discurso desordenado fonte de múltiplas interpretações, tal implica que um público não esteja mais apto a entendê-lo do que outro. Contudo, o espaço em que este seria exibido deverá ser considerado e tido em conta, e possivelmente poderão até ser utilizadas as três opções, pois os distintos públicos poderão igualmente reagir ao discurso das mais variadas formas. O contexto em que é inserido é igualmente importante para a própria construção do discurso presente na obra cinematográfica.

As quase duas centenas de desenhos concluídos, aliadas a tantas outras folhas meio vazias e outras meias preenchidas, todas elas, apesar de uma larga percentagem se encontrar ausente do projeto, foram igualmente importantes. O que se encontra ausente do filme faz igualmente parte da obra. Pensar o desenho inserido num outro meio artístico passou por tornar a folha de papel em algo tridimensional e reconhecer que talvez as obras, tal como nós, nunca estejam de fato, terminadas. Citando Alexandre O'Neill: *"O criador deve ter a consciência de que, por melhor que crie, não consegue mais do que aproximações a uma perfeição que lhe é inatingível. Ele é um derrotado à partida. Sabê-lo e, apesar de tudo, prosseguir, é o ser único e legítimo motivo de orgulho. O resto é bilros."* (O'NEILL,2004)

6. Bibliografia

Berger, J. (1980) Sobre o Olhar

Berger, J. (1982) Ways of Seeing

Dias, C.A.; Monteiro, J.S. (1989) Eu já posso imaginar que faço

Duchamp, M. (1965) O ato criador

Gombrich, E. (1950) The Story of Art

Hopkins, D. (2004) Dada and Surrealism: a very short Introduction

O'Neill, A. (2004) Uma coisa em forma de assim

Reiney, L.; Poggi, C.; Wittman, L. (2009) Futurism: An anthology

Wittgenstein, L. (1969) Da certeza

Wittgenstein, L. (1977) Anotações sobre as cores