

A Raposa Que Era Mulher

*Ensaio sobre a
gravura animada*

Marta Rebelo

2016-2018

Relatório de Projeto para a
obtenção de Grau de Mestre
em Desenho e Técnicas de
Impressão

Sob orientação de:
Professora Doutora Graciela
Machado
Coorientação de:
Professor Doutor Vítor Almeida



Agradecimentos

Ao meu tio Custódio.

Um agradecimento à Professora Graciela Machado pelo acompanhamento, pelos pertinentes contributos e pela inspiração. Ao Professor Vítor Almeida pelos conselhos, pela disponibilidade e compreensão.

Aos meus colegas e professores do mestrado pela partilha de conhecimentos, em especial à Mariana Sales, à Rita Pereira e à Tatiana Móes, pela amizade e inspiração. Aos meus amigos, ao Filipe Silva, ao Rui Moura e ao Juliano Mourão que mesmo longe estão sempre perto. À Ana Santana e à Francisca Matos pela amizade além sangue.

Ao Fábio Silva, por tudo fazer e por tudo ser.

À minha família pelo apoio e pelo convívio.

Aos meus pais e ao meu irmão pelo exemplo de perseverança, pelo incentivo e pelo apoio incondicional.

Abstract

The present work aims at rediscovering the imaginary inherent to bands and that is established from sound. It starts by visually translating what one feels when listening to a song and on a second phase, associates it with a narrative, analysing how the possible image hybridization confounds the limits imposed by sound and narrative structures, giving a face to the emotions transmitted by the melodies.

The project was developed around "Strelka", from the album IV (2014), by the Spanish band Toundra, and the term *kitsune*, addressed by the former. From this reference, that recounts the ability of the fox to transform into a human being, which belongs to Japanese folklore and is present in a similar fashion in Portuguese legends, a narrative was constructed.

The procedures incorporate distinctive medias and formats, pointing to alternatives to the construction and study of moving pictures. In the animation, the use of printmaking verifies the traditions of using the multiple and state proofs in order to produce different animation techniques.

The use of drawing insists on the intrinsic temporality of the adopted processes and seeks, in the reproduction and repetition of images, the involvement with a set of techniques and strategies as an extension to the practice of printmaking. Works over paper and projected images result from this project, as well as the recognition gained about the potential of the serial structure and the capacity for progression inherent to printmaking and drawing, useful to different forms of animation.

Key words: Printmaking, Music, Narrative, Animation, Kitsune

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo redescobrir o imaginário inerente às bandas e que se formula a partir do som. Começa por traduzir visualmente o que se sente quando se ouve uma música, e numa segunda fase associa uma narrativa, analisando como a possível hibridização imagética confunde os limites impostos pelas estruturas sonoras e narrativas, dando cara às emoções passadas pelas melodias.

O projeto desenvolveu-se em torno de “Strelka”, do álbum IV (2014), da banda espanhola Toundra e do termo *kitsune*, abordado pela mesma. Partindo desta referência, que relata a capacidade de transformação por parte da raposa em ser humano, pertencente ao folclore japonês e presente, de forma similar, nas lendas portuguesas, procedeu-se à construção de uma narrativa.

As abordagens incorporam mídias e formatos distintos, apontando para alternativas à construção e ao estudo da imagem em movimento. Na animação o recurso à gravura, verifica as tradições no uso do múltiplo e das provas de estado, para a produção diferentes técnicas de animação. O recurso ao desenho insiste na temporalidade intrínseca dos processos adotados e procura na reprodução e repetição de imagens o envolvimento com um conjunto de técnicas e estratégias como extensão de uma prática do desenho na gravura. Deste projeto resultam trabalhos sobre papel ou animações projetadas e o reconhecimento obtido sobre o potencial da estrutura temporal e capacidade de progressão inerentes à gravura e ao desenho, úteis a diferentes formas de animar.

Palavras-chave: Gravura, Música, Narrativa, Animação, Kitsune

Índice

Resumo	5
Introdução	8
<i>I. A Raposa que era mulher</i>	<i>14</i>
1. As lendas	16
1.1. <i>Kitsune e os Corredores</i>	18
2. A música, o som e as imagens	26
2.1. As emoções na música	27
2.2. As imagens e o som	29
3. Desenho em movimento	34
3.1. Do desenho do movimento à animação	35
3.2. A gravura e as técnicas de impressão animadas	42
<i>II. Ensaaios sobre a gravura animada</i>	<i>48</i>
4. A história	50
4.1. Storyboard, personagens e ambientes	52
4.2. Por dentro da história	56
5. Ensaaios sobre a gravura animada	60
5.1. Dentro da gravura	61
5.2. Dentro da animação	87
Considerações finais	90
Referências das imagens	96
Referências bibliográficas	102

Introdução

O presente relatório está interligado com uma pesquisa que procura redescobrir, numa relação com o desenho e a gravura, o imaginário intrínseco às bandas musicais. Procura-se interpretar através do som e da estrutura musical as emoções transmitidas, sendo que se vê, na construção de uma narrativa animada, uma oportunidade de visualizar essas emoções enquanto se representam temas abordados pelas bandas.

Através da prática do desenho, explorando a reprodução e repetição de imagens e, mediante o desenvolvimento temporal da gravura, com a sequência de estados de transformação, procuram-se alternativas à construção e ao estudo da imagem em movimento de forma ilustrar uma música.

Considerando isto, levantam-se as seguintes questões no decorrer do projeto: Como visualizar uma música? Como pode a música inspirar imagens? Como transformar o que se ouve em algo que se vê? Pode o múltiplo da gravura relacionar-se com o múltiplo da animação?

De modo a averiguar estas questões, estabelece-se a música “Strelka” e o álbum “IV” da banda musical *Toundra* como contexto de investigação. Por ser uma banda instrumental, analisa-se o som e como a estrutura da música influencia as emoções dos ouvintes. Procura-se também, através dos temas abordados no álbum e na sua arte, perceber intenções e mensagens conduzidas pela banda. Constrói-se assim uma história que pretende ilustrar as emoções transmitidas através desta música e inspirada pela temática do álbum. Recolhem-se lendas conhecidas como *kitsune* (oriundas do Japão) e como *corredores* (lendas de Portugal).

Por se vincular ao quotidiano, a lenda reflete as tradições, mitos e crenças de um povo. Apesar de semelhante ao conto e mito, tem características muito próprias sendo, no fundo, “uma narrativa de um facto histórico que a imaginação popular transfigurou” (Faria, 2009). Percebe-se o impacto das lendas nos povos e que

vários povos partilham versões do mesmo conto (Coelho, 2009) e que nessa existência de várias versões existe uma “ adaptação ao meio e aos ouvintes”(Faria, 2009) Posto isto, analisam-se duas lendas oriundas do Japão e Portugal que partilham o mito da metamorfose entre formas humanas e animais. Por um lado, no Japão, existe a elevação da raposa, ou *kitsune*, a ser divino devido às superstições ligadas a esta. A algumas, é atribuído o poder da metamorfose, que incluiu a capacidade de assumir qualquer forma, possuir e ludibriar pessoas através de encantamento (Hearn, 1894). Por outro lado, em Portugal, é o ser humano que se transforma em animal. “O *corredor*, ou pessoa «que corre o fado»”(Sousa, 1901, p. 133) é uma pessoa que, devido a maldição e com o cair da noite, tem como fadário transformar-se num animal para correr os caminhos à velocidade do vento.

Procura-se entender o impacto e influência do som e como este desencadeia emoções. Percebemos que “as emoções são parte integral da experiência musical”(Vieillard et al., 2008) e que a estrutura da música tem influência na sua percepção. Por ser focado nos instrumentos, percebe-se que o post-rock incorpora estas estratégias como forma de passar mensagens e emoções.

Articula-se então o som e a imagem, e analisa-se como o som funciona ao desencadear emoções no visionamento de imagens em movimento. Considera-se ainda o potencial coreográfico da sincronização do movimento das imagens com uma música no cinema experimental e no videoclipe.

Procura-se perceber a representação do movimento tanto na imagem imóvel como na imagem animada. Os retratos de Antoine Watteau ao serem representados na mesma folha e em sequência, evocam os *frames* de um filme, criando uma relação com a cinematografia.

Sobre a temporalidade intrínseca ao desenho, Hosea (2010) explica que os procedimentos são registados pelo rasto do resíduo do médio usado, e isto permite que, através dos traços e

da complexidade deste, se perceba o tempo passado a desenhar. Isto estende-se às sequências animadas que, para além da duração, incorporam nos desenhos individuais a passagem do tempo através dos traços do animador. Os desenhos das animações de Joanna Quinn (1962-) são dotados de pura fluidez e movimento; segundo Hosea (2010) estes desenhos, por vezes amorfos, são “um modelo de como desenhar o tempo” (Hosea, 2010, p. 362) e Denis (2010) explica que, ao desenhar animação, é uma questão de criar movimento ao invés de mimetizar o real. Verifica-se também no valor experimental da gravura de Edgar Degas (1834-1917) a abertura para “evocar o movimento na chapa de metal” (Wilkinson, 2016).

Ao tentar criar um distanciamento da animação CGI (Computer Generated Imagery) e do lado mais comercial, exploram-se diferentes campos da imagem animada ao analisar a articulação entre o digital e o analógico.

Hayao Miyazaki (1941-) do Studio Ghibli no Japão, anima por células. Incorpora meios digitais na animação, mas tenta minimizar o seu impacto, explorando alternativas que permitem conservar a estética e cores próprias da animação por células. A nível de narrativa é enfático nas emoções vividas pelas personagens, procurando que as histórias destas tenham uma sensação de realismo. Porém, é o trabalho de Kakyong Lee (1975-) que se relaciona mais com este projeto. A artista trabalha a capacidade da gravura de progredir sequencialmente o desenvolvimento de uma imagem. Através da ponta-seca, trabalha a matriz de forma a que uma nova imagem acabe acumulada numa imagem já existente. Assim, torna-se visível uma nova imagem ainda com a imagem prévia presente.

A prática divide-se entre o atelier e a oficina de gravura da Faculdade de Belas Artes. Ocasionalmente regista-se, através de processos fotográficos, imagens de referência, nomeadamente paisagens e autorretratos.

Através da gravura procura-se, na sua estrutura serial e capacidade de progressão da imagem, bem como no uso do múltiplo e das provas de estado, explorar a sequencialidade e a produção de dinamismo, possibilitando a sua aplicação a diferentes técnicas de animação. Através do desenho explora-se a temporalidade dos processos e, na reprodução e repetição de imagens, procura-se num conjunto de técnicas e estratégias uma extensão da prática do desenho na gravura. Elaboram-se assim gravuras, monotípias e desenhos que, depois de digitalizados, são montados e animados com recurso a programas de computador.

O relatório divide-se em duas partes. Na primeira parte, *A Raposa que era Mulher*, introduz-se a contextualização teórica e as referências práticas que possibilitam balizar o campo de atuação do projeto. No primeiro capítulo, analisa-se o papel e o impacto das lendas nos povos e como existem versões partilhadas entre estes. Posto isto, analisam-se duas lendas oriundas do Japão e Portugal que partilham o mito da metamorfose entre formas humanas e animais. No Japão, crê-se que a *kitsune* (ou raposa) tem a capacidade de se transformar no que quiser, por outro lado, em Portugal, é devido a maldição que se crê que o ser humano que se transforma em animal. No segundo capítulo, procura-se entender o impacto e influência do som e como este está ligado às emoções. Procura-se ainda encontrar, para além do som, formas de interpretar o conteúdo de um álbum instrumental, tanto através do contexto como dos elementos visuais. Articula-se então o som e a imagem e analisa-se como o som pode funcionar desencadeando emoções no visionamento de imagens em movimento. Considera-se ainda o potencial coreográfico da sincronização do movimento das imagens com a música no cinema experimental e no videoclipe. No terceiro capítulo, averigua-se sobre a representação do movimento através do desenho, animação e gravura. Para isto, analisam-se desenhos e

gravuras - que fixam o movimento - e os desenhos que compõem as sequências animadas, bem como a temporalidade inerente a estes. Pondera-se ainda sobre a relação privilegiada da animação com as imagens que pertencem ao imaginário. Numa procura de técnicas de animação alternativas, reconhece-se o potencial de animar a gravura e para tal analisam--se diferentes técnicas e o seu potencial explorativo.

A segunda parte, *Ensaaios sobre a gravura animada*, dedica-se ao desenvolvimento prático. No quarto capítulo, apresentam-se a narrativa, o storyboard, as personagens e o contexto do desenvolvimento destes, criando-se relações com a pesquisa efetuada anteriormente. No quinto capítulo, apresentam-se as gravuras realizadas e, analisando os vários estados da gravura e as provas de estados, reflete-se sobre a metodologia e os resultados. Para além disto, descreve-se o processo levado a cabo de forma a conjugar as diferentes técnicas dentro do desenho e da gravura de forma a produzir movimento e dinamismo, animando.

Por último, o capítulo das Considerações finais, procura refletir sobre os pontos mais relevantes da discussão, do projeto desenvolvido e do seu percurso, questionando as suas implicações, mas também vislumbrando possíveis direções para a investigação futura.

O Livro de Projecto que acompanha este relatório privilegia a imagem como meio de comunicar o que se mantém furtivo ao resultado final. Agrupa registos fotográficos, estudos, processos e referências, revelando contextos e ambientes que inspiram a realização do projeto.

As citações incluídas no relatório cuja a língua original seja outra que o português, foram traduzidas pela autora a fim de garantir uma maior fluidez do texto, salvo quando indicado.

I.

A Raposa

Que Era

Mulher

1. A lenda

A crença pertence ao povo, é o povo que repete as pequenas e fragmentadas histórias e as faz prevalecer pelo tempo. As lendas têm uma tendência em serem adjacentes a superstições, crenças e ao desconhecido. No quotidiano citadino vemos cada vez menos influência destas superstições, levando a que se consiga facilmente ignorar o impacto que exerceram e que, apesar de estar a enfraquecer, continuam a exercer nas zonas mais rurais. Se recuarmos um pouco no tempo conseguimos perceber a influência destas crenças: "Apesar de ser muito o que se diz de credice e superstição dos povos das aldeias, tudo é pouco(...). Não há doença ou desastre, que se não atribua a causa sobrenatural;"(Sousa, 1901, p. 131) ; "Uma superstição sobrevive a uma religião."(Hearn, 1894, p. 341); "Se alguns aldeões há que não têm todas as credices, não há um só que não tenha algumas." (Sousa, 1901, p. 131)

Esta ligação às lendas e superstições é visível um pouco por todo o mundo. Estas prevalecem enraizadas na cultura dos países pois são perpetuados nas tradições e nos costumes dos mesmos.

Curiosamente, existem vários povos que partilham versões do mesmo conto, revelando que estas histórias nem só dentro da própria população viajam, mas também que num "grande número de contos populares a transmissão se operou de povo a povo"(Coelho, 2009, p. 16).

Com a sua natureza de ser transmitida (e retransmitida) oralmente, sem um registo escrito imediato, é inevitável a criação de versões e variantes da mesma lenda, ainda que algumas revelem uma adaptação ao meio e aos ouvintes. (Faria, 2009, p. 13)

Proporcionada esta miscelânea, e como Rui Faria (2009) explica, vê-se dificultada a tarefa de definir claramente o que é uma lenda. A lenda afasta-se e aproxima-se de outros géneros, sendo que mantém uma proximidade com o conto popular, o mito, a parábola e a fábula. Ainda assim, a lenda adquire características próprias que a afasta de outros géneros, tais como ser "uma narrativa de um facto histórico que a imaginação popular

transfigurou.”(Faria, 2009, p. 18). Com isto não se quer dizer que estas tenham um carácter documental, mas antes sim um papel de narrativa que foi passada de geração em geração. Sendo que a ação narrada, ao contrário de outros género literários, surge num contexto mais definido em matérias de tempo e espaço.

A lenda faz-se perdurar por séculos pela voz do povo, acabando por representar as entranhas da sua cultura, pois vinculam-se ao seu quotidiano, às tradições e aos seus mitos e crenças.

Apesar destas histórias estarem a desvanecer, as lendas prevalecem, pois são memórias de um povo. A própria palavra lenda, etimologicamente, sugere-nos isso, deriva do latim *legenda*, que significa «coisas que devem ser lidas»².

1.1 Kitsune e os Corredores

Este capítulo é dedicado à análise de duas lendas que pertencem a dois países com culturas muito diferentes: o Japão e Portugal. Apesar das diferenças culturais, estas lendas trocam algumas semelhanças. Partilham o mito da metamorfose entre formas humanas e animais. A presença destas lendas é ainda forte no quotidiano dos camponeses e aldeões, ainda assim também se encontram espalhadas um pouco pelos dois países, ou seja, não se cingem só às zonas rurais, estendem-se, embora subtilmente, às zonas urbanas em forma de superstições.

1.1.1 Kitsune

Um pouco por todo o Japão podem ser encontrados diversos templos *Inari*, dedicados ao Deus ou Deusa do Arroz. Estes

² “*legenda*”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://dicionario.priberam.org/legenda> [consultado em 21-11-2017].

templos vivem rodeados de inúmeras estátuas esculpidas com a forma de raposas sentadas. Estas raposas de pedra, de um cinzento-esverdeado, que possuem olhos estreitos e esguios, tanto assumem semblantes esguios e estilizados, como um aspeto mais rústico, quase primitivo. É notória a multiplicidade de formas e expressões representadas que sugerem uma ideia de individualidade peculiar nestas estátuas.

Apesar do seu maior número se manter junto aos templos *Inari*, estas raposas de pedra podem ser encontradas distribuídas por diversos e inesperados recantos do Japão. Algumas estátuas vestem um pedaço de tecido colorido, que são geralmente oferendas votivas. Na parte de trás da maioria destes templos pode-se também encontrar um orifício circular que é utilizado para fazer oferendas às raposas e que costumam incluir tofu e arroz, alimentos que supostamente agradam às raposas (Hearn, 1894).

A raposa é considerada mensageiro do *Inari*. A imagem da raposa é tão associada a estes templos que se tornou parte do culto, sendo que para os camponeses *Inari* é tanto representativa do Deus do Arroz como Deus da Raposa (Huish, 1912). Esta elevação da raposa a ser divino, deve-se também às superstições ligadas a este animal. Afinal de contas é à raposa e ao texugo que, no Japão, são atribuídos poderes sobrenaturais (Edwards, 1906, p. 296). Apesar das crenças variarem entre os distritos japoneses, o receio pelo *kitsune* é ambivalente. Esta apreensão compreende-se quando começamos a perceber a natureza das superstições associadas ao *kitsune*, "*Kitsune*, deve ser lembrado, era real na mente destas pessoas" (Nozaki, 1961, p. 7). No geral, ela tem a capacidade de se transformar, podendo assumir qualquer forma, possuir e ludibriar pessoas através de encantamento.

A origem destas superstições é chinesa, sendo que, no Japão, estas começaram por se assimilar ao culto de uma das divindades do Xintoísmo, e foram ampliadas e influenciadas pelos conceitos de taumaturgia³ e magia oriundos do Budismo. (Hearn, 1894)

³ tau·ma·tur·gi·a - Capacidade para impressionar através da realização de milagres ou prodígios. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/taumaturgia> [consultado em 01-05-2017].

Todas as raposas são dotadas de poderes sobrenaturais, posto isto, as crenças variam entre distritos, o que causa alguma confusão. Sumariza-se assim as crenças através do livro "Glimpses of Unfamiliar Japan" (1894) de Lafcadio Hearn (1850-1904).

De forma geral, há raposas boas e raposas más, sendo que a raposa *Inari* é boa e todas as raposas más a receiam. Alguns *kitsune* adquirem características fantasmagóricas, podendo, por exemplo, tornar-se invisíveis.

A pior raposa é a *Ninko* ou *Hito-kitsune*, que se traduz como raposa-homem. Esta permanece habitualmente invisível, tornando-se visível apenas à pessoa a quem ela se vincula, embora se diga que se esta se aproximar de um lago ou poça é possível ver a sua sombra refletida na água. Esta é particularmente conhecida como a raposa da possessão demoníaca. "Estranha é a loucura daqueles em quem as raposas demoníacas entram." (Hearn, 1894, p. 324) Dizem que o espírito da raposa entra no corpo humano através das unhas, a pessoa possuída uiva como uma raposa, por vezes deitando-se no chão e espumando da boca, até que começa a converter-se lentamente numa raposa e morre. Outros correm nus pelas ruas gritando. Ocasionalmente aparece, na pele da pessoa possuída, uma protuberância que se mexe e parece ter vida própria, se picada com uma agulha essa move-se pelo interior da pele para outro sítio.

As pessoas possuídas são abominadas. São muitas vezes maltratadas pelos seus familiares na esperança de afastar a raposa. De forma a expulsar a possessão é chamado um *Hoin* ou um *Yamabushi*, que são padres budistas que realizam exorcismos. Estes, ao discutir com a raposa, que fala através da boca da pessoa possessa, geralmente conseguem convencer a raposa a ir embora através de argumentos religiosos, ainda que sob condição de serem entregues, no templo em que a raposa se declara servo, *tofu* e outros alimentos.

Esta raposa, como já foi referido antes, vincula-se a pessoas. É pressuposto que todas as raposas tenham uma família de

exatamente setenta e cinco elementos, e o possuidor-de-raposas (*kitsune-mochi*) deve alimentá-las. Assim que o arroz é cozinhado no *kama* (um grande pote de ferro), o *kitsune-mochi* bate de lado no pote e destapa-o. É então que as raposas sobem pelo chão e, embora ninguém as consiga ouvir ou ver, o arroz vai diminuindo lentamente na panela.

Embora a raposa possa trazer e manter a prosperidade na família a que é afiliada, caso a desgraça se abata naquela casa, as setenta e cinco raposas desaparecem levando consigo todos os objetos de valor. É também muito difícil agradar às raposas. Ainda que estas possam trazer riqueza e ventura, como não são humanas, os seus motivos e sentimentos não nos são evidentes. Desta forma, é difícil discernir entre o que lhes pode agradar ou não. Os *kitsune-mochi* correm assim o risco de lhes incorrer em desgosto, não havendo maneira de saber as proporções das consequências. Por estas razões, as famílias que se acredita serem *kitsune-mochi* são evitadas, e nisto inclui-se o casamento, a compra de propriedades, entre outros.

A raposa selvagem (*Nogitsune*) é considerada maldosa. Apesar de também possuir pessoas, é principalmente feiticeira, preferindo ludibriar pessoas através de encantamento. Pode tornar-se invisível e assumir qualquer forma. No entanto, mesmo assumindo outra forma, se a sua sombra passar pela água, no reflexo estará a forma de uma raposa; de outra forma apenas os cães avistam sempre as raposas, e é por isso que as raposas têm tanto receio dos cães. Dizem também que se a vida da *Nogitsune* perdurar por cem anos, ao fim dos quais ela fica totalmente branca, esta eleva-se a *raposa-Inari*.

Há ainda uma raposa que é especialmente temida em algumas regiões do Japão, as "goblin foxes" (Hearn, 1894, p. 322). Estas raposas têm todos os maléficos hábitos descritos anteriormente por conta das outras raposas, sendo que a esses acrescenta o da metamorfose. Esta raposa assume várias vezes a forma de uma jovem e belíssima mulher para enganar os homens. Menos frequente é a raposa transformar-se em homem para iludir o sexo oposto.

A questão da metamorfose é mais um dos parâmetros controversos destas lendas. Muitos dizem que a raposa nunca chega a transformar-se realmente, mas que apenas convence as pessoas desse feito através de feitiçaria. Há ainda várias versões quanto à forma como a metamorfose acontece: alguns dizem que a raposa utiliza um crânio para se conseguir transformar em humano, outros dizem que a raposa cobre a sua cabeça com lentilhas-de-água ou juncos. Normalmente, o principal objetivo da transformação por parte das raposas é puramente maléfico: passa por enganar e ridicularizar os homens, daí a escolha da figura feminina, normalmente bela e jovem, de forma a poderem seduzir e cativar. No entanto nem sempre o propósito é malévolo. Há lendas que contam a história de raposas que se tornam mulher e casam com um homem tendo filhos como forma de agradecimento por algum ato previamente feito.

Há uma lenda em particular com grande influência neste projeto. Conta a história de um homem que casou com uma belíssima mulher que não tinha família, e viveram juntos vários anos, chegando a ter três filhos e três filhas. Um dia, um cão fugiu da aldeia e começou a ladrar insistentemente na direção da mulher. Ela começou a gritar e quando o cão correu ao seu encontro, a mulher transformou-se em raposa e fugiu. O homem afugentou o cão e caminhou pela direção que a raposa tinha escapado dizendo 'És uma raposa e enganaste-me. Mas tu és minha mulher, e mãe dos meus filhos, e eu amo-te. Por favor volta para mim, e serás sempre bem-vinda.' Nessa noite uma raposa entrou no quarto, e enquanto o homem via, esta levantou-se transformando-se na esposa do homem. Ele recebeu-a abrindo os seus braços nos quais ela dormiu. No dia seguinte ela levantou-se e partiu como raposa outra vez. E todas as noites depois disso, ela voltou para ele, e o amor deles continuou para sempre.

Para além disto, a raposa pode "fazer-te ver ou ouvir ou imaginar

seja o que for que ela deseja que vejas, ouças, ou imagines. Pode fazer-te ver fora do Tempo e do Espaço; pode recordar o passado e revelar o futuro. "(Hearn, 1894, p. 323)

1.1.2 *E os corredores?*

No folclore português, um pouco à semelhança das lendas do Japão, a raposa é vista como um ser matreiro, onde as suas ações existem apenas por interesse ou na tentativa de ridicularizar o outro.

Todavia, no contexto das lendas portuguesas, encontramos uma lenda que evoca a metamorfose: a lenda de *correr o fado*.

"O *corredor*, ou pessoa «*que corre o fado*»"(Sousa, 1901, p. 133) é uma pessoa que, devido a maldição e com o cair da noite, tem como fadário transformar-se num animal para correr os caminhos à velocidade do vento.

A lenda, como muitas outras, tem várias versões. Algumas afirmam que a quinta filha seguida de um casal, se não se chamar Eva, corre o fado; outras que, se um casal tiver sete filhos e o mais velho não for padrinho do mais novo, ou se a este faltarem algumas palavras no batismo, o mais velho torna-se um *corredor*; há ainda quem diga que, se o sétimo filho não se chamar Adão ou Eva, conforme fosse rapaz ou rapariga, mais tarde irá *correr o fado* e transformar-se em lobisomem.

No geral, qualquer animal que de noite é visto correr, fica com a fama de *corredor* (Sousa, 1901, p. 134). Algumas lendas afirmam que a vítima do fadário, quando sai de noite, tem de passar sete montes, sete pontes e sete fontes, outras versões são mais simples dizendo que o desafortunado anda apenas pela aldeia a fazer barulho.

Outras variantes incluem pormenores relacionados com a roupa: "O condenado sai de casa sorrateiramente em certas noites, despe-se, deita-se no sítio onde se espojou algum animal e, tomando a forma deste, corre, corre por esses caminhos e

campos até ao romper do dia. Então volta ao mesmo sítio, deita-se outra vez, recupera a forma humana, veste-se e recolhe sossegadamente a casa, a dormir o sono da manhã.” (“Lendas e Crenças Populares,” s.d.); Alguns dizem que na primeira noite de lua cheia, o *corredor* levanta-se da cama, pega na roupa e vai pendurá-la na árvore mais alta da aldeia. Transformando-se depois em cão, bode, ou outro bicho.

Quando voltam, deitam-se na cama e dormem o resto da noite, alguns acordam sem se lembrarem de nada.

Para se quebrar o fado é preciso que alguém, enquanto o *corredor* está transformado em animal, o faça sangrar. Outra maneira de acabar com o fadário é queimando a roupa retirada do corpo do *corredor* no momento em que este as abandona.

Quando isto acontece, a pessoa deixa de correr o fado e fica eternamente agradecida à pessoa que lhe quebrou o fado.

No folclore português, a lenda do *corredor* é associada ao mito do lobisomem, sendo que partilha com esta muitas das suas particularidades.

1.1.3 A relação entre *Kitsune* e os *Corredores*

O fator comum a estas duas lendas é claramente a metamorfose. Apesar de sob parâmetros opostos: a lenda japonesa apresenta-nos um animal, a raposa, que através de poderes sobrenaturais é capaz de se transformar em ser humano; por outro lado, na lenda portuguesa, temos o homem ou mulher que, por fado, se transforma em animal.

Interessante perceber que o livre-arbítrio tem aqui um valor fundamental na diferenciação destas lendas: o *kitsune* tem o poder de escolher qual o momento e aquilo em que se vai transformar; o *corredor* tem um fado, sai todas as noites, mesmo que não seja sua vontade, para correr as ruas em forma de animal. Curioso que a liberdade de decisões resida no ser animal, enquanto o ser humano vê as decisões tomadas por ele.

Ambas assumem a metamorfose como uma condição noturna, horário muito dado a estas coisas.

Podemos ainda concluir que a correspondência entre estas lendas acontece muito nas diferenças: A raposa é elevada a ser divino por conta dos seus poderes, enquanto o *corredor* é considerado um amaldiçoado ou "condenado" ("Lendas e Crenças Populares," s.d.), no fundo o divino em contraste com o demoníaco.

Atualmente, estas crenças perdem força e presença. Os templos *Inari* desabam sem nunca serem reconstruídos e são cada vez mais escassos os *corredores* conhecidos.

2. A música, o som e as imagens

2.1 As emoções na música Strelka

No pensamento musical da antiguidade, as palavras música e harmonia eram sinónimos. Esta relação estreita-se quando pensamos que, desde o início do pensamento humano, a música está associada ao cósmico e ao divino (Streich, 2009). Podemos deduzir que esta relação acontece devido à capacidade que a música tem de desencadear diversas emoções. Mas como pode um som transmitir emoções? Os sons não são físicos, não possuem corpo, não sentem (Elliott, 2005, p. 94). No entanto, ao ouvir música, diversas pessoas identificam e afirmam sentir tristeza, alegria, entre outras emoções. Esta capacidade de nos fazer sentir e refletir sobre sentimentos de uma forma que, por ser através de som, se torna inigualável e incorruptível, incorpora também a capacidade da música de transparecer emoções autênticas. “O facto de tais respostas emocionais aparecerem tão cedo no desenvolvimento sugere que as emoções são parte integral da experiência musical” (Vieillard et al., 2008, p. 721).

Este projeto desenvolve-se em torno da música Strelka da banda espanhola Toundra. Apesar do início sereno, esta música constrói-se ‘a crescendo’. À medida que a progressão acontece esta vai sendo intercalada por períodos de maior calma e estabilidade que contrastam com momentos de grande força onde o ‘crescendo’ se torna evidente. Segundo Christopher Small (1998) citado por Elliot (2005, p. 97), é comum para os ouvintes assumir esta estrutura musical como uma peça emocional narrativa.

Desta forma, a composição musical de Strelka mostra uma clara intenção de transmitir emoções fortes.

Isto não é estranho ao post-rock. Apesar de não haver muita informação, por ser um estilo relativamente recente e muito volátil, o post-rock é um género de rock experimental que teve o seu apogeu nos anos 90, ainda assim tem vindo a ganhar destaque na presente década com novas bandas a renovar o estilo. Este género reúne diversos subgéneros mais experimentais dentro do rock

e, por ser experimental, as suas influências são amplas, predominando a fusão entre elementos do rock clássico com elementos da música eletrónica (All Music, s.d.). Focado nos instrumentos, é um estilo onde a guitarra prevalece, caracterizando-se pela construção de sonoridades hipnóticas e repetitivas. Forma-se assim um som mais calculado, onde é dada atenção às melodia e texturas, no fundo, uma antítese dos conceitos clássicos do rock. Estas sonoridades hipnóticas são muitas vezes construídas com vista a passar emoções, usando estratégias já mencionadas anteriormente.

O género post-rock tem uma imagética muito ligada a si. Apesar da sua música ser sobretudo instrumental, grande parte destas bandas liga-se a temas sobrenaturais através do nome das músicas, do álbum ou através das imagens que o ilustram. Imagens coloridas, figurativas e bucólicas são recorrentes no imaginário das bandas deste estilo (Fig. 01). Todavia, existem bandas que seguem uma onda visualmente mais soturna e melancólica como por exemplo os Kokomo (Fig. 02), devido também aos temas abordados.

Sendo o álbum IV instrumental, a inexistência de letras nas músicas dificulta a perceção da mensagem presente no álbum. Recorreu-se então à análise de elementos disponíveis de forma a melhor compreender este álbum, dos quais, a arte do álbum, o nome das músicas e informações disponibilizadas ao público pela banda.

A capa e contracapa do álbum (Fig.03) mostram em primeiro plano duas raposas a fugir. Uma massa de fumo alaranjada espalha-se a partir da esquerda. Ao centro, duas

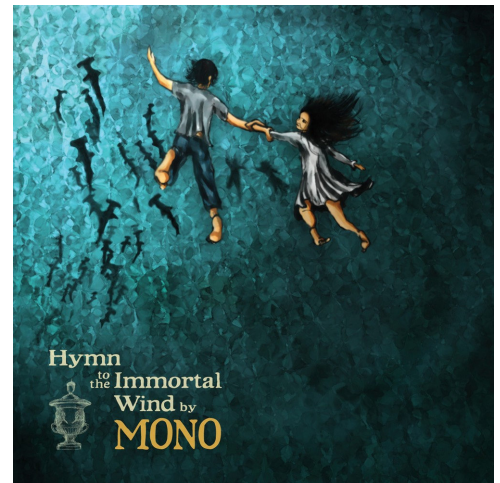


Fig. 01 Mono (2009). *Hymn to the Immortal Wind*. [CD] Chicago, Illinois: Temporary Residence Limited



Fig. 02 Ilustração de Tristan Huber para Kokomo (2013). s/t. [CD] Toppershouse recordings.



Fig. 03 Ilustração de Chelsea Greene Lewyta para Toundra (2015). IV. [Vinyl] Germany: Superball Music.

raposas saltam um tronco caído, uma delas, a mais afastada, carrega na mandíbula um tecido verde. A outra, mais próxima, revela uma expressão de desespero, tem a cauda vermelha e a desfazer-se em chamas. Por uma abertura no tronco, consegue-se ver que dentro deste se encontra uma caixa de fósforos aberta. A imagem que à direita (capa) apresenta tons verdes e algumas flores, muda para tons de vermelho à esquerda (contracapa) num cenário infernal.

Numa entrevista da Echoes and Dust ao Alberto Tocados, baixista dos Toundra, é explicado que o álbum conta a história de duas raposas que se vêm obrigadas a sair da floresta onde vivem devido a um enorme incêndio. Sendo que o fogo representa os políticos que estão a destruir empregos e oportunidades, enquanto a floresta representa o lugar onde queremos viver (Patrizi, 2015).

Para além disto cria-se ainda uma relação (presente como título de uma faixa) com a palavra *kitsune*, oriunda do folclore japonês, e que se relaciona com mito das raposas terem poderes sobrenaturais, entre eles a capacidade de se transformarem em ser humano.

2.2 *As imagens e o som*

Por o som estar ligado às emoções tem um papel fundamental na forma como visionamos o vídeo. O exercício de articular o som e a imagem manifesta-se em diversas vertentes, tais como, a sonoplastia, a banda sonora e o videoclip.

Em alguns filmes, o som e a banda sonora tornam-se tão importantes que são tidos em conta como uma personagem invisível. No filme *Jaws* (1975) (Fig. 04) realizado por Steven Spielberg (1946-), a banda sonora ajuda a criar ambientes de tensão e terror num filme muito dado à sugestão. A título



Fig. 04 Steven Spielberg, *Jaws*, 1975. Frame do filme, 124 min

de exemplo, na cena de abertura, um plano contrapicado mostra-nos uma mulher a nadar no mar. O som instala então no espectador um estado ansioso e de perigo iminente que nos faz refletir sobre o que está presente nesse mar apesar de não estar visível.

Assim, para além do som funcionar como ferramenta potenciadora de emoções, pode também ser explorado através do seu valor de expressão e representação. Este efeito é particularmente visível quando acompanha imagens abstratas. Norman McLaren foi um dos pioneiros da abstração no cinema. Nas suas animações, este realça o potencial coreográfico da sincronização do movimento das imagens com o som. Em *Begone Dull Care* (1949) (Fig. 05) assiste-se a uma delicada coordenação entre o som e os traços que se movimentam. Não só os traços reagem, mas também a composição muda a sua complexidade conforme a intensidade da música. Quando as notas perdem intensidade, a imagem torna-se mais simples e, por outro lado, quando a música aumenta o ritmo, como se a imagem respondesse ao estímulo sonoro, esta torna-se mais complexa e preenchida. Deste modo, McLaren explora o ritmo visualmente através de linhas, cores, texturas e o movimento.

Numa relação mais direta entre o tema musical e a imagem surge o videoclip. Quando este formato se instituiu claramente, por volta dos anos 80, com o intuito de promover as bandas musicais, rapidamente tomou força e viu-se expandido por toda a América. Este formato de "rádio visual" (Gow, 1992, p. 41) atraiu milhões de subscritores sendo que influenciou não só o mundo da música, mas também inspirou visualmente outros media. Apesar de se poder considerar o videoclip como um género que incorpora características de programas de televisão e de publicidade (Gow, 1992), o videoclip destaca-se destes claramente pois o seu foco é a música, ao contrário de outros conteúdos televisivos, que apesar de incorporarem peças

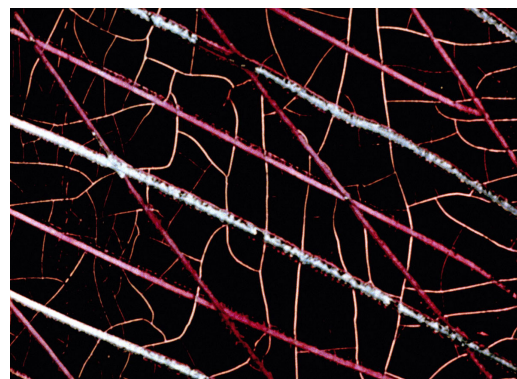


Fig. 05 Norman McLaren e Evelyn Lambart, *Begone Dull Care*, 1949. Frame da curta-metragem, animação, 8 min.

musicais, focam a sua atenção na narrativa e na imagem.

Os produtores procuram assim cativar o público, enriquecendo a experiência de ouvir música através da visualização de imagens. Para isto procuram ferramentas de criação ou captação de imagens que permitam construir relações entre o som e a imagem. Estas podem passar por incluir imagens dos espetáculos ao vivo, mas também por outras abordagens mais experimentais, sendo algumas mais abstratas e outras mais representativas.

Neste contexto, a animação tem a capacidade de se adaptar e abordar estes temas por se desdobrar em várias técnicas. Em 1985, A-ha estreavam o seu single "Take on Me" (Fig.06). Este vídeo, realizado por Michael Patterson, combina o mundo das imagens reais com o mundo da animação, conseguindo ainda encontrar um diálogo entre os dois ao contar a história de uma personagem de banda desenhada que ganha vida e se apaixona por uma mulher. Visualiza-se uma série de imagens estáticas desenhadas, uma mulher lê a banda desenhada quando inesperadamente essa se mexe, é então que uma mão desenhada passa para o mundo real e puxa a mulher para dentro da banda desenhada. Começa assim a coexistência entre dois mundos distintos neste videoclip: o mundo dentro da banda desenhada, animado através de rotoscopia, e o mundo "real" filmado em película. No decorrer do vídeo, as personagens saltam entre mundos, acompanhando a agitação visual que se sente na imagem animada que, apesar de ter origem na rotoscopia, incorpora no desenho grande fluidez e dinamismo.

Numa vertente reminiscente da realidade, embora jogue com cenários improváveis, o videoclip da música "Waiting for Love" do DJ Avicii (Fig. 07) vem desencadear emoções partilhadas por muitos: o amor por um animal de estimação e a agonia de ver alguém partir. Realizado por Matthieu Colombel, é trabalhada digitalmente e conta a história de um pequeno rapaz e um cachorro. Apesar de terem crescido juntos, o rapaz, já adulto e vestido num traje militar, vê-se obrigado a partir e a deixar o cão



Fig. 06 Michael Patterson e Steve Barron, *Take On Me*, 1985. Frame do videoclip, vídeo e animação, 3'49".



Fig. 07 Matthieu Colombel (Motion Director), *Waiting for Love*, 2005. Frame do videoclip, animação, 3'50".

para trás. Depois de um tempo de espera, o cão sai determinado e atravessa várias paisagens diferentes a correr, através de um movimento contínuo para a direita. Depois de passar por uma zona com explosões e de ele mesmo ser ferido numa delas, o cão encontra o rapaz com uma perna amputada. O vídeo acaba com os dois sentados no mesmo pátio onde cresceram. Através de linhas simples, figuras recortadas e *loops*, chega-nos uma animação centrada em passar uma mensagem com a intenção de comover o espectador.

Hayao Miyazaki escreveu e realizou, em 1995, o videoclip da música "On Your Mark", da banda Chage & Asha (Fig.08). Nesta animação, a narrativa está apresentada de uma forma mais aberta à interpretação, ainda que com parte da história clara – dois homens encontram uma rapariga com asas e, depois de esta ser presa, resgatam-na e libertam-na. Há, no entanto, a existência deliberada de pormenores e situações que mantêm o contexto da história ambíguo. A não linearidade na apresentação da história, ao contrário dos exemplos anteriores, convida também a interpretações alternativas. Para além disto, a presença de sonoplastia, ao incorporar o som de metralhadoras, carros em funcionamento ou sirenes, apesar da ausência de falas, remete para a importância dada à narrativa apesar de ser um videoclip.

Numa abordagem mais abstrata, em 2018, Gianluigi Toccafondo ilustra a ópera "La Sonnambula" (Fig.09) através de uma animação que serve de fundo e acompanha a sua encenação. Contra um fundo azul-escuro percebe-se a silhueta da lua, uma mulher adormecida mexe-se e os seus traços fundem-se e deformam-se numa metamorfose com o fundo. São visíveis pinceladas expressivas ao longo da animação que, para além de rotoscopia, incorpora animação pintada *frame a frame*, cujo o resultado são imagens, de origem fotográfica ou videográfica com pinceladas sobrepostas, em constante movimento.



Fig. 08 Hayao Miyazaki, *On Your Mark*, 1995. Frame do videoclip, animação, 7min.



Fig. 09 Gianluigi Toccafondo, *La Sonnambula*, 2018. Frame do vídeo, animação, 7min.

Estes videoclips, para além do carácter de promoção das bandas musicais, possuem uma componente narrativa e procuram, no desencadear de emoções, atrair a atenção dos ouvintes e espectadores. Por se considerar sempre a música, estas histórias são quase sempre motivadas pelas letras ou pela composição musical, havendo a preocupação em clarificar ou, por outro lado, dar uma alternativa à interpretação da música por parte do ouvinte.

3. Desenho em movimento

3.1. *Do desenho do movimento à animação*

A intenção de transmitir a noção de movimento está patente desde os primórdios da humanidade até à contemporaneidade. Desenhar tentando reproduzir movimento tem assim uma presença recorrente na história. São várias as representações que pretendem congelar o movimento, outras que desvanecem os traços simulando o efeito de rasto, tão familiar na fotografia, e por fim os artistas que desenhavam tão livremente que está explícita no traço a ideia de movimento.

Fernando Mateus (2004) descreve diversas representações onde a intenção de registar o movimento é explícita, como por exemplo, algumas gravuras rupestres que ilustram cenas de caça ou da natureza, muitas vezes, em fases sucessivas (Fig.10), e ainda um mural egípcio que, por volta de 2000 a.C., representa diversas fases de um combate entre dois lutadores relembrando os (mais atuais) fotogramas. Numa perspetiva mais atual, Marchel Duchamp (1887–1968) regista em *Nude Descending the Staircase* (1912) o movimento de um corpo desconstruído a descer um lanço de escadas.

Ao longo dos tempos o movimento tem fascinado os artistas, e isto reflete-se na sua representação em diversas obras.

Ao estudar Antoine Watteau (1684-1721) (Fig.11), Lajer-Burcharth (2015) fala-nos deste fenómeno ao analisar tanto a composição de diversos desenhos, como o traço que os compõe. A “ideia de montagem em vez de composição” (Lajer-Burcharth, 2015, p. 3) surge da posição dos desenhos na página que, por estarem em sequência, parecem descrever um movimento. Assim, relaciona esta “montagem” com uma estética cinematográfica, considerando os motivos desenhados como uma sequência que lembra os *frames* (de um filme), numa tentativa de criar a ilusão de movimento no tempo e no espaço. A importância do

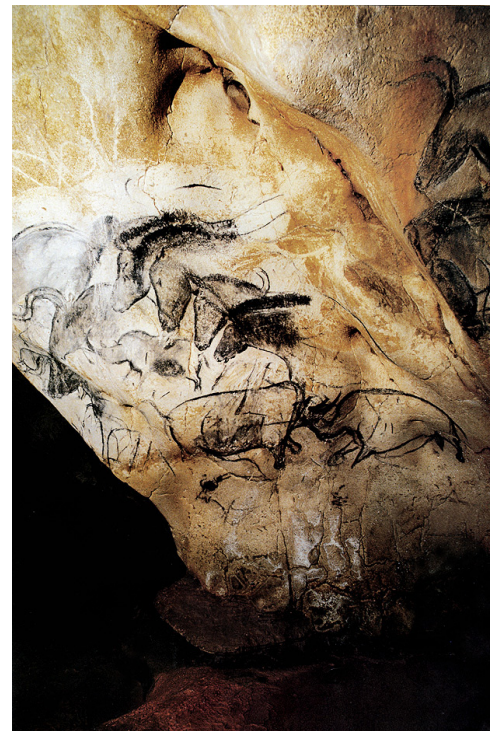


Fig. 10 *Combate de Rinocerontes e Cavalos*, 30,000 – 32,000 a. C. Desenho a carvão sobre rocha, o rinoceronte à esquerda mede 100cm.



Fig. 11 Antoine Watteau, *Heads of four woman*, 1684-1721. Desenho sobre papel, 30,2x22,8 cm.

espaço vazio na página entre os motivos é tão importante como os motivos em si, isto porque constrói a sensação de sequência espacial e temporal. Então, para além do retratar de um corpo, existe ainda a intenção de construir uma certa “temporalidade e movimento em que a própria página atua como agente, produzindo uma impressão de mobilidade interna e extensão temporal da imagem.” (Lajer-Burcharth, 2015, p. 4) Para além da disposição na página, o artista usa breves e espessos traços ou, por exemplo, a direção da ponta do chapéu, de forma a acentuar os movimentos da cabeça da mulher retratada.

Embora as várias tentativas de retratar o movimento durante os séculos, apenas no séc. XIX, com o desenvolvimento tecnológico, se começou a pensar acerca do registo do movimento com o intuito de este ser reproduzido. A construção de vários aparelhos óticos ao longo deste século possibilitou assim a visualização de “desenhos animados”, permitindo um melhor entendimento da ilusão do movimento (Mateus, 2004). A título de exemplo, o Zootrópio (Fig. 12), um instrumento ótico, é composto por um cilindro, com fendas e com uma sequência de imagens no seu interior. Ao fazer rodar o engenho, e espreitando por essas fendas, é possível a visualização dessas imagens animadas. Portanto, ao mostrar rapidamente várias imagens em sucessão, cria-se a ilusão de movimento e, por conseguinte, anima-se.

Esta relação entre o desenho e o tempo, e conseqüentemente a animação, segundo Hosea (2010), traduz-se num paradoxo que se manifesta na contradição de criar a ilusão de movimento através de desenhos estáticos. Ainda assim, tanto no movimento formulado através de imagens imóveis como, por outro lado, no se captar movimento numa imagem, mostra-se a passagem do tempo. Nas sequências animadas, além da sua duração, os desenhos individuais também incorporam a passagem do tempo, pois registam, através dos traços do animador, o tempo levado a produzi-los.

Hosea (2010) explica que o desenho é um processo que deixa

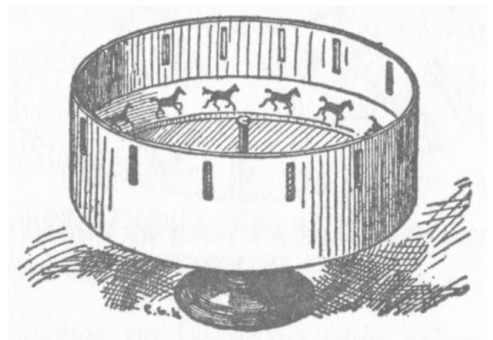


Fig. 12 Imagem ilustrativa do Zootrópio.

marcas num suporte, e que, por haver o registo dessa ação, indica que acontece no espaço durante um determinado tempo. Ao desenhar, os procedimentos são registados pelo resíduo do médio usado que ficou para trás, sendo assim “um rasto de uma ação” (Hosea, 2010, p. 364). Deste modo, um desenho extremamente detalhado mostra e tem a capacidade de nos fazer pensar, através da sua complexidade, no tempo passado a produzi-lo. Por outro lado, em animadores como a Joanna Quinn (1962-), o tempo não se mostra apenas na quantidade de detalhes: os desenhos das suas animações encapsulam o movimento, isto é, o movimento vive nos traços dos desenhos (Fig. 13). Não só os *main-frames* mostram pura fluidez, mas inclusive os *in-between*, de tão transfigurados que são quase irreconhecíveis, tornam-se “representações de puro movimento” podendo-se dizer que são “um modelo de como desenhar o tempo” (Hosea, 2010, p. 362).

Ao animar, para além do ato de desenhar e do resultado da sua ação (o traço), estamos a colocar linhas imóveis no papel que, apesar de estáticas, se projetadas de forma rápida e seguida, movimentam-se. Ainda que esta representação de movimento aconteça apenas na nossa retina, acabamos por dar vida, às linhas e manchas que produzimos, ao lhes “imprimir ação”. A animação pressupõe uma imagem que se movimenta seja no tempo, no espaço ou ambos. Ao animar estamos a “dar alma ou vida a; animizar”, “dar ou imprimir ação, movimento ou aceleração a” ou ainda “dar aparência de vida a” (Dicionário de Português licenciado para Oxford University Press).

Assim, para animar é necessário a existência de movimento e que, para tal fim, na sequência de imagens, cada imagem seja ligeiramente diferente da anterior e da que se seguirá. Seriam precisos vinte e quatro fases de deslocação por segundo para igualar uma filmagem real, no entanto, em estúdios como a Disney, animava-se com aproximadamente 12 desenhos por segundo, o que significa que, ao animar a 24 fotogramas por



Fig. 13 Joanna Quinn, *Body Beautiful*, 1991. Frame da curta-metragem, animação, 13 min.

segundo, cada desenho aparece em dois, talvez três frames, apesar disso, revelava-se suficiente para alcançar uma fluidez totalmente natural dos movimentos. Segundo Denis (2010) é uma questão de criar movimento ao invés de mimetizar o real. Ao criar movimento, numa série de desenhos que formam uma animação, muitos destes desenhos são inevitavelmente exagerados ou deformados para tornar o movimento mais fluído, e assim mais natural. Como demonstra Joanna Quinn (1962-) : “When you do a drawing you think ‘oh! That’s really exaggerated!’ but when you see it in the movement it doesn’t look exaggerated, so you really have to over exaggerate and then it looks normal” (Quinn, 2013). A animação distingue-se assim de outras artes pois cria, em oposto a reproduzir o movimento, como sucede no cinema e na fotografia (Bento, 2009).

A animação tradicional em células² introduz uma instância diferente na representação do movimento. Na animação em células, tradicionalmente desenhada em folhas de acetato, são desenhados contornos e esses são preenchidos com cor, resultando em formas opacas num suporte transparente. Este processo permite separar os fundos das figuras e isolar elementos.

Este tipo de animação é normalmente ligada à animação japonesa, mais conhecida como *anime*. Segundo Lamarre (2002), na década de 60, aquando uma crise económica global na animação, os recursos tornaram-se escassos e começaram a ser procuradas diferentes estratégias para contornar a situação. Devido à impossibilidade de se produzir os 12 *frames* por segundo, foram adotadas soluções a nível de composição e produção de movimento, de forma a que uma imagem se conseguisse prolongar durante cinco ou seis *frames*. É claro que estas alterações tiveram consequências a nível da imagética, no entanto, resultou também numa maior atenção aos momentos

² Técnica de animação tradicional denominada de “cel animation” devido à utilização de folhas de celuloide transparente que eram dispostas em camadas alternadamente, permitindo animar zonas independentes do desenho como partes do corpo da personagem, cenários, objectos, etc. O processo de animação por célula foi inventado por Earl Hurd e John Bray em 1915, e foi a técnica de animação convencional predominante no século XX.

considerados mais importantes tanto visualmente como emocionalmente na animação.

É neste contexto que surgem “dois tipos de movimento comuns na animação de células - desenho de movimentos e desenhos em movimento” (Lamarre, 2002, p. 330).

Segundo este autor, o desenho de movimentos acontece ao desenhar uma sequência de desenhos que, ao serem projetados, se movimentam. No entanto, por outro lado, é possível mover desenhos. Como os fundos são separados das figuras (cujo o suporte é uma célula transparente), é possível mover as células pelo fundo, conferindo movimento. De uma maneira mais elaborada, é ainda possível criar uma cena com múltiplos planos ou layers, que permite transmitir um “efeito de movimento relativo entre layers”. (Lamarre, 2002, p. 330)



Fig. 14 Hayao Miyazaki, *Mononoke Hime*, 1997. Frame do filme, animação, 135 min.

Hayao Miyazaki (1941-) do Studio Ghibli no Japão, é um dos exemplos mais sonantes na animação em células (Fig. 14). Apesar de incorporar meios digitais na animação, este tenta minimizar o seu impacto, explorando alternativas, de forma a conservar a estética original da animação em células (Lamarre, 2002).

Este compromisso à animação artesanal estende-se ao próprio desenho da animação, uma vez que, nas suas animações, não existem cores criadas digitalmente e o próprio Miyazaki desenha manualmente milhares de *frames* (Miyazaki, 2002). Para além da atenção dada à técnica, a nível da narrativa, existe um ênfase nas emoções vividas pelas personagens. A maneira como as personagens por vezes se alienam à história e apreciam um momento de contemplação, confere uma sensação de realismo, permitindo, além disso, que se crie uma pausa na tensão acumulada pela história: “if you take a moment, then the tension building in the film can grow into a wider dimension” (Miyazaki, 2002).

A animação tem em si o potencial de ser uma ferramenta multiforme e versátil. As várias possibilidades de abordagem,

desde o desenho, stop-motion e CGI (Computer Generated Images) fazem com que a animação seja assumida, como “uma técnica (ou melhor um conjunto de técnicas) e não um gênero, como tantas vezes se lê” (Denis, 2010).

Devido à representação subjetiva da realidade que a animação impõe, esta rompe com o princípio da reprodução mecânica do real e assume-se claramente como “a forma cinematográfica mais próxima do imaginário” (Denis, 2010). Mesmo que a imagética da animação se aproxime da realidade, é ainda assim escolhida como técnica, pois tem a capacidade de descrever de uma melhor forma o imaginário e a intenção do animador.

A animação possibilitou assim a materialização do que apenas existia na nossa imaginação. Como Fingerroth (2003) afirma, os animadores são capazes de nos mostrar coisas fantásticas impossíveis de se ver na vida real, tais como personagens que se dobram ou que se movem de formas impossíveis.

Pressuposto assim o afastamento da animação em relação às imagens que pertencem à realidade, esta tem o potencial de dialogar com o universo conhecido do espectador sem necessariamente se isolar. Por exemplo, nos filmes de Miyazaki, podemos constatar alguns exemplos disto, isto é, ações que reconhecemos apesar de não existirem assim na realidade, por exemplo, a representação do vento na animação, a animação dá forma ao vento dizendo ‘isto é o que o vento é’, em suma, as coisas não se movem assim, os animadores apenas nos fazem acreditar que sim.

Atualmente a animação CGI (Computer Generated Images), é o ramo da animação com mais expressão no mundo da animação, no entanto, em paralelo às novas tecnologias, as formas de animação através do desenho ganham força também. Estúdios como o Studio Ghibli no Japão (A Viagem de Chihiro, O Meu Vizinho Totoro) e Cartoon Saloon na Irlanda (Uma Viagem ao Mundo das Fábulas, A Canção do Oceano) produzem longas-metragens tradicionalmente animadas, que são bem recebidas

pelo público e galardoadas com prémios. Festivais de animação como o Cinanima criado em 1976 e o Festival International du Film d'Animation d'Annecy que teve a sua primeira edição em 1960, fomentam e promove formas alternativas de animar. Para além desta aproximação à animação tradicional, diz-nos Hosea (2010) que existem também artistas a tentar afastar-se da animação seriada e comercial, procurando desligar-se da estética digital. Para além de se afastarem destes ambientes com linhas demasiado limpas e racionais, existe ainda a necessidade de recuperar algumas características próprias do analógico, desde o ato de desenhar, o controlo conseguido pelo manusear, e a consequente sujidade e confusão tão característico do manual e artesanal.

Através desta interligação entre o digital e o analógico é possível incorporar texturas e desenhos e montá-los digitalmente. Ao cruzar estes dois meios prioriza-se a versatilidade e adaptam-se técnicas de ambos. Um exemplo que tem sido explorado é a transposição da artesanal animação por recortes para o mundo digital, ao ser adaptada torna-se possível recortar e trabalhar os recortes digitalmente.

A animação por recortes pode revelar-se muito delicada, como percebemos através do trabalho do Yuri Norstein (1941-) que usa vários níveis de recortes de forma a obter diferentes texturas e profundidade (Fig.15). A complexidade destas cenas revela-se no tratamento das luzes, neblinas e fluidez dos movimentos inigualáveis no campo. Por outro lado, trabalhando com recortes mas digitalmente, Steven Subotnick (1956-) apresenta-nos desenhos, gravuras, entre outros, recortados e animados digitalmente. Ao digitalizar em alta resolução e isolando a imagem em pedaços mais pequenos permite-se uma engenhosa maneira de animar. Por exemplo, na animação *Thine* (2011) (Fig. 16), Subotnick usa apenas duas impressões de uma cologravura³ para criar um total de dois minutos de animação ("Suspended Animation: Moving Images in Print," 2016)



Fig. 15 Yuri Norstein, *Tale of Tales*, 1979. Frame da curta-metragem, animação, 29min.

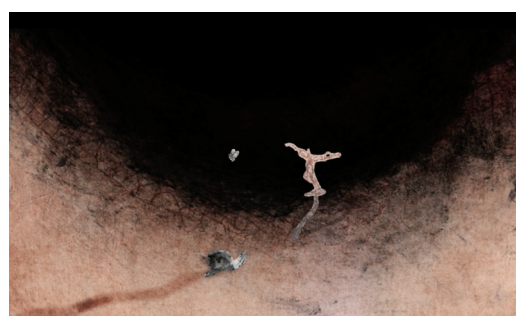


Fig. 16 Steven Subotnick, *Thine*, 2011. Frame da curta-metragem, animação, 1'30".

³ "É uma impressão feita de uma prancha ou bloco no qual elementos tridimensionais são colados" (Mayer, 2002, p. 660)

“Through a post-digital combination of traditional drawing, and other analogue techniques, with the utilization of a range of different software programmes with different mark-making capabilities, the ‘automatism’ of the dominant aesthetic of software can be resisted.”(Hosea, 2010, p. 357)

3.2. A gravura e as técnicas de impressão animadas

A resistência ao ‘automático’, como Hosea (2010) afirma, inspira a procura de técnicas que tradicionalmente não estão relacionadas com a animação. É o caso da gravura. Apesar de haver uma grande distância entre a animação e a gravura, estas juntam-se num particular: ambas vivem de múltiplos.

A gravura “é uma tecnologia que visa o múltiplo”, e a animação, tal como o cinema, “é um objecto múltiplo em toda a sua extensão”(Quaresma, 2008, pp. 92-93).

Na relação entre a gravura e a animação existe o potencial de colocar ambas as técnicas a dialogar, pois existe a “plasticidade, o carácter experimental e a disponibilidade ou abertura do domínio da gravura para integrar no seu seio a alteridade de outras práticas, analógicas ou digitais, artísticas ou não artísticas.”(Quaresma, 2008, p. 89)

Contudo a gravura não vive só de múltiplos. Tradicionalmente esta pode enveredar por duas vertentes: uma visa a reprodução de uma imagem já existente, sem haver a preocupação de transformação ou de intervir artisticamente; a outra dá origem a uma matriz que é abordada de forma experimental e que ao ser impressa resulta numa série de provas que tendem a ser idênticas e de edição limitada (Quaresma, 2008, p. 93). Existindo,

no entanto, casos particulares onde a gravura é usada, não com o objetivo de reproduzir em série, mas como forma de experimentar, sendo possível o estudo de diferentes traços, composições e diferentes técnicas (por vezes) na mesma matriz.

A monotipia reflete neste ponto um interessante valor pois procura, como resultado, um objeto único, distanciando-se assumidamente do múltiplo, por outro lado, na monoimpressão, apesar de incorporar um fator variável, temos uma matriz e um referencial que tende a repetir constantes. A monotipia, que ocupa um lugar entre as técnicas de impressão e a pintura (Mayer, 2002), permite a manipulação da tinta numa matriz, que posteriormente é impressa através de uma prensa calcográfica, resultando numa impressão única. Este processo, com a sua qualidade de manipular diretamente tinta numa chapa, traz para a gravura uma oportunidade clara de experimentação e espontaneidade. A monoimpressão alia a gravura e a monotipia, pois para além do desenho na chapa, obtido por uma das técnicas de gravura, utiliza a tinta como meio de desenho. Edgar Degas (1834-1917) aproveita este valor experimental, como é possível perceber em diversas chapas suas, quando “usa pincéis, mas também farrapos, cartões, dedos, unhas e esponjas para evocar o movimento na chapa de metal” (Wilkinson, 2016). Por vezes este aproveita o erro para reforçar uma ideia, como por exemplo o excesso de tinta resultar num borrão que reforçou a ideia de movimento. “Heads of a Man and a Woman (Homme et femme, em buste)” (Fig.17), uma monotipia deste autor, mostra duas pessoas com as caras esborratadas e, apesar do formato pequeno (7.2 x 8.1 cm), permite identificar algumas impressões digitais deixadas na tinta, indicando que os dedos foram usados de forma a alterar a expressividade da imagem e para esborratar os rostos (Wilkinson, 2016).

Dentro desta procura de experimentação, a água forte é das mais exploradas devido à sua proximidade com algumas técnicas de desenho. “Desde o início que conseguimos encontrar águas-



Fig. 17 Edgar Degas, *Heads of a Man and a Woman (Homme et femme, em buste)*, c. 1877-80. Monotipia s/papel, 7.2 x 8.1 cm.



Fig. 18 Kiki Smith, *Jewel*, 2004. Água-tinta e água-forte, 35,56 x 43,18 cm.



Fig. 19 Kiki Smith, *Jewel*, 2004. Água-tinta e água-forte, 35,56 x 43,18 cm.



Fig. 20 Kiki Smith, *Jewel*, 2004. Água-tinta e água-forte, 43,18 x 35,56 cm.

fortes que são muito experimentais, e muitas que refletem invenções pictóricas de um espontâneo e aparentemente carácter inacabado.” (National Gallery of Art) A água-forte é uma técnica onde as linhas são gravadas na chapa de metal através de mordentes (ácidos). A placa de metal é protegida com um verniz resistente ao ácido, e a imagem constrói-se ao desenhar linhas no verniz, expondo o metal através dos utensílios de gravura. Ao mergulhar a chapa no mordente, as linhas expostas começam a ser corroídas por ação do mordente, criando sulcos onde a tinta pode ser depositada. A linha produzida pela água-forte permite-se ser nítida, delicada e virtuosa, ainda que, por vezes, irregular. Por ser obtida por reação química, a linha não é uniforme, o mordente ao corroer cria bolsas interiores que resultam num traço com margens irregulares, resultando em linhas descontraídas, mas robustas. Por se desenhar no verniz, e este oferecer pouca resistência, é possível desenhar com uma fluidez semelhante à do desenho a aparo ou a esferográfica. Esta familiaridade com o desenho levou a que vários artistas enveredassem por esta técnica, chegando mesmo a ser usada como um meio mais informal para distribuírem as suas ideias. Mas não é só na água-forte que se verifica esta familiaridade, outras técnicas atraem artistas pelo leque de possibilidades de exploração. Cada método é escolhido pelo artista com vista o resultado final desejado. Em alguns casos é a combinação de várias técnicas que serve o objetivo.



Fig. 21 Edgar Degas, *Mary Cassatt at the Louvre: The Etruscan*, 1879/1880. Verniz mole, água-forte, água-tinta, ponta-seca, estado vii, 41,5 x 30,6 cm.

Na sua obra, Kiki Smith (1954-) usa vários meios, materiais e técnicas. Em "Jewel" (2004) (Fig. 18-20), combina água-forte e água-tinta em três gravuras, que funcionam como um tríptico. A água-tinta dá uma mancha por detrás dos traços soltos da água-forte, numa composição que convida à observação devido ao pormenor presente.

Edgar Degas (1834-1917) conjuga em "Mary Cassat at the Louvre: the Etruscon Gallery" (Fig.21) a água-forte, a água-tinta, ponta-seca e verniz mole, sendo que a chapa passou por vários estados onde se acumulou e subtraiu traços e manchas, a chapa foi ainda cortada e uma das figuras foi decalcada e invertida. É evidente a diferença entre impressões, no entanto salienta-se que estes estados parecem não ser reconhecidos apenas como processo, mas que cada impressão parece ser assumida pelo autor com a mesma importância do estado final (Parshall, Sell, & Brodie, 2001).

Por se progredir sequencialmente o desenvolvimento de uma imagem na gravura, vão sendo tiradas impressões que permitem ao artista visualizar a imagem em desenvolvimento. Estas impressões são chamadas de provas de estado. Qualquer alteração feita propositadamente na chapa será designada como um estado diferente. Quando observadas em simultâneo, permitem reconhecer a intenção e visão do artista na realização desse trabalho.

Por vezes as alterações na chapa são notórias, como por exemplo em "Christ Presented to the People: Oblong Plate", 1655, de Rembrandt van Rijn (1606 – 1669) (Fig. 22 e 23) em que uma série de figuras foi apagada do centro da imagem, ainda que não se perceba claramente o que levou a esta decisão.

No geral, os estados costumam representar alterações de ordem menor, geralmente passam por acentuar linhas e sombras, perceber se a imagem resulta ou se se continua o desenho em curso. Por vezes, leva a compreender que um desenho, embora inacabado, é aceitável, ou seja, o artista compreende



Fig. 22 Rembrandt van Rijn, Christ Presented to the People: Oblong Plate, 1655. Ponta-seca, estado v/viii, 36.6 x 46.6 cm.



Fig. 23 Rembrandt van Rijn, Christ Presented to the People: Oblong Plate, 1655. Ponta-seca, estado viii/viii, 36.6 x 46.6 cm.

que o já realizado é suficiente. Artistas como o Rembrandt e Van Dyck exploraram esta condição frequentemente, sendo que há exemplos de gravuras tão descomprometida e livremente executadas que evocam os esboços preliminares comumente realizados pelos artistas. Gravuras elaboradas com vários desenhos na mesma chapa em forma de estudos, ou gravuras compostas por áreas com um nível alto de acabamento em contraste com grandes áreas inacabadas, são exemplo disto. No primeiro estado (de sete) de *Self-Portrait* pelo Anthony van Dyck (Fig. 24) distingue-se um rosto, desenhado com subtileza e detalhe, mas isolado no topo de uma folha, esta composição e aspeto inacabado conferem à imagem uma espontaneidade e requinte diferente de uma imagem finalizada.

“unfinished print had been taken to its furthest reaches—the possibility of a work of art in a perpetual state of becoming.”
(National Gallery of Art)

Com os estados de prova e a espontaneidade permitida na gravura, observa-se a potência de uma alteração na imagem que pode visar o movimento. Estas alterações na matriz têm vindo a ser exploradas por vários artistas em forma de animações. Por haver alterações subtis entre cada impressão, estas apresentam uma predisposição para a criação de imagens em movimento. A gravura permite, ao ser animada, que a chapa seja impressa várias vezes, de forma a captar vários estados de uma imagem. São uma espécie de estado de prova, mas com o seu objetivo alterado. Passam a ser imagens com o propósito de serem finais, na medida em que, todas são apresentadas e assumem a mesma importância.

Estas gravuras continuam a visar o múltiplo, mas não necessariamente a reprodutibilidade. Ainda que os múltiplos, no contexto da gravura, estejam historicamente associados à difusão de informação (“Moving Images: Printmaking & Animation,” 2015), ao animar, assumem um carácter mais espontâneo e limitado, tornando-se parte integrante da animação em forma de *frames*.



Fig. 24 Sir Anthony van Dyck, *Self-Portrait*, aproximadamente 1626/1641. Água-forte, estado i/vii, 24,6 x 15,5 cm.

Nesta premissa de espontaneidade, a ponta-seca sobressai por desenhar diretamente na chapa, sendo que normalmente é usada para trabalhos mais diretos. Ainda que resulte num traço mais superficial do que a água-forte, apresenta, no entanto, características muito distintas. O processo da ponta-seca envolve raspar linhas ou tons na superfície de uma placa de metal com uma ponta de metal afiada (ponta-seca) ou outro instrumento abrasivo. Ao abrir uma linha na chapa, e por se raspar, pequenos pedaços de metal vão se levantando nas margens da linha, estas rebarbas acumulam tinta tal como os sulcos, o que na impressão resulta num efeito aveludado em volta do traço, criando uma linha singular. No entanto, a ponta-seca permite apenas um número limitado de impressões pois, devido à pressão exercida pela prensa calcográfica, a rebarba vai abatendo, fazendo com que a linha vá perdendo expressividade, pelo que só se poderá imprimir um número limitado de provas com a mesma expressão.



Fig. 25 Kakyong Lee, *Dance, Dance, Dance*, 2011. Frame da curta-metragem, ponta-seca, 342 impressões, 2 min.

Kakyong Lee (1975-) em *Dance, Dance, Dance* (2011) (Fig.25) desenha sucessivamente numa placa de plexiglass um corpo a dançar. Ao acrescentar informação à imagem, regista essa alteração ao tirar provas de estado. Esta animação, com cerca de dois minutos e que inclui sons experimentais de fundo, foi construída a partir de 342 pontas-secas, e foi trabalhada de forma a que cada imagem desenhada acabe acumulada numa imagem já existente, permitindo que se visualize a criação de uma nova imagem ainda com a imagem prévia presente. Este processo permite uma maior dinâmica na construção da imagem ao representar o acumular e o rasto a que fica sujeita por consequência da sobreposição das linhas ("Suspended Animation: Moving Images in Print," 2016).

Uma vez que a gravura já incorpora em si a capacidade de progredir sequencialmente o desenvolvimento de uma imagem, e assimilando-se à sua proximidade para ser um "multi-médio" (Pelzer-Montada, 2014, p. 223), a gravura torna-se uma técnica que permite facilmente construir e transformar uma imagem com vista a ser animada.

III.

*Ensaaios
sobre a
gravura
animada*

4. *A história*

A raposa que era mulher

Contam os antigos que houve em tempos uma rapariga a viver num bosque profundo, não muito longe dali. Dizem que, pelo raiar do dia, tinha o fado de se transformar numa raposa branca, tão branca como a cal, sendo que de noite retornava à forma de uma linda mulher, e que quem, por distração ou por fado, se aproximasse daquele bosque seria seduzido e acabaria enfeitado pela bela moça.

Um dia, um homem que vagueava pela zona perdeu-se nesse bosque ao anoitecer, e foi encontrar uma rapariga, de beleza extraordinária, que também passava por tal sítio. Ao ver aquela bela mulher o rapaz não resistiu aos seus encantos e acabou por todas as noites entrar no bosque a fim de encontrar a moça. As pessoas da aldeia tentaram avisá-lo que essa mulher estaria sobre um encanto, mas o rapaz ignorou continuando a visitar a floresta todas as noites.

Um dia, o rapaz chegou à aldeia desolado dizendo que a mulher tinha desaparecido, as pessoas contaram-lhe acerca das suas suspeitas. A rapariga corria o fado! Disseram-lhe que para acabar com a maldição, era preciso que alguém, enquanto ela estava transformada num animal, encontrasse o lugar onde ela se deita e lhe queimasse as roupas.

O moço correu o bosque procurando a rapariga, mas nunca a encontrou, foi então que ao entrar numa parte mais densa da floresta, deu com uma altíssima árvore cuja a base formava uma gruta, ao encontrar as roupas da rapariga perto da entrada, o rapaz não teve dúvidas que aquele seria o sítio do seu descanso. Seguindo as indicações dos aldeões o rapaz pegou fogo às roupas da rapariga acabando também por incendiar a grande árvore e a floresta circundante. Dizem que pouco depois da grande coluna de fumo subir aos céus se ouviu um grito medonho como de um animal ferido. Não sabem dizer se o fado se quebrou, mas o povo garante que a desgraça caiu sobre aquele lugar.

4.1. *Storyboard, personagens e ambientes*

O Storyboard funciona como uma ferramenta que permite uma pré-visualização da narrativa e uma compreensão abrangente da mesma. Mostra o tipo de plano, o movimento deste e o enquadramento da cena, sendo que permite ainda planificar todo o processo necessário à realização do trabalho. Neste projeto, o storyboard foi desenvolvido progressivamente pois acompanhou o processo de desenvolvimento da história. Deste modo, este sofreu algumas mutações, nomeadamente no suporte, uma vez que começou a ser desenvolvido em papel, no formato A4. Mais tarde, agilizou-se a sua construção separando as imagens do suporte, ou seja, o suporte passou a ser folhas de papel de cenário nas quais eram coladas imagens recortadas, permitindo a alteração da ordem ou a mudança dos planos. Por último, adotou-se o mesmo processo mas por meio digital.

Ao passar a narrativa para o mundo visual teve-se em conta a intenção de representar uma floresta densa e isolada do ser humano onde a *kitsune* pudesse habitar.

De forma a expor o contexto geral da narrativa, apresenta-se a floresta através de um pássaro que a sobrevoa e, por fim, este entra num plano geral dentro desta sendo que, através de travelling horizontal para a direita, passa em frente a uma raposa. Essa raposa olha-nos, “convidando-nos” a conhecer a floresta e depois de a acompanhar chegamos ao seu covil.

O covil, situado no interior da floresta, é composto por uma grande árvore que, na sua base, forma uma abertura utilizada como refúgio e lar. Sendo este o seu lar, é o espaço onde ocorre a metamorfose da raposa em mulher (*kitsune*).

Enquanto raposa, a *kitsune* é representada em branco, como mencionado nas lendas japonesas e, enquanto mulher, o branco predomina igualmente através dos cabelos e da roupa. Depois de descoberto o covil e a metamorfose da raposa em mulher, divagamos com a *kitsune*, em forma de mulher, pela floresta. No entanto, pouco depois, algo chama a atenção dela e, através de um plano geral da mulher, que está em segundo plano, vê-se um

homem de costas em primeiro plano. No olhar, nas mãos e com plantas a crescer representa-se a crescente proximidade entre eles.

Posteriormente, dentro da montanha, no meio da floresta, a mulher abraça a barriga. Num plano aproximado desta percebe-se uma expressão conturbada e, através de um travelling vertical para baixo, é possível ver que dentro da barriga dela um corpo se metamorfoseia. Depois do respirar da mulher e da floresta, voltamos ao covil e vemos a mulher, que já não se encontra grávida, a transformar-se em raposa e a sair do plano. O plano geral da floresta fecha-se através de zoom in numa roupa pousada perto da árvore do covil. O homem aparece e vemos, num plano de pormenor da roupa, uma mão entrar no enquadramento e incendiar as roupas. Num plano mais afastado, é possível ver dois olhos a piscar dentro da toca da árvore, logo depois o fogo alastra pela floresta. É então possível ver a reação da mulher quando se apercebe que a floresta arde. Por último, ao chegar ao covil, a mulher cai de joelhos ao encontrar a cria dentro da toca.



Fig. 26 Marta Rebelo, *Raposa II*, 2017. Ponta-seca s/papel, estado i/iv, 14,7 x 20 cm (pormenor).



Fig. 27 Marta Rebelo, *Metamorfose II*, 2018. Serie de 17 desenhos a caneta s/papel vegetal, 10,5 x 14,8 cm.



Fig. 28 Marta Rebelo, *Ambos I*, 2017. Monotipia s/papel, 35 x 29 cm (pormenor).

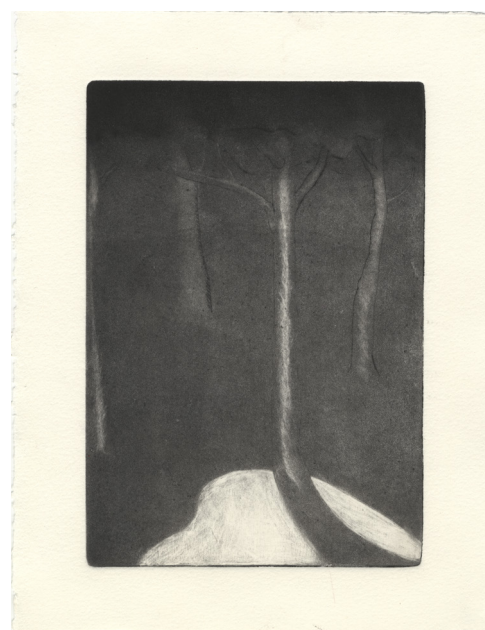
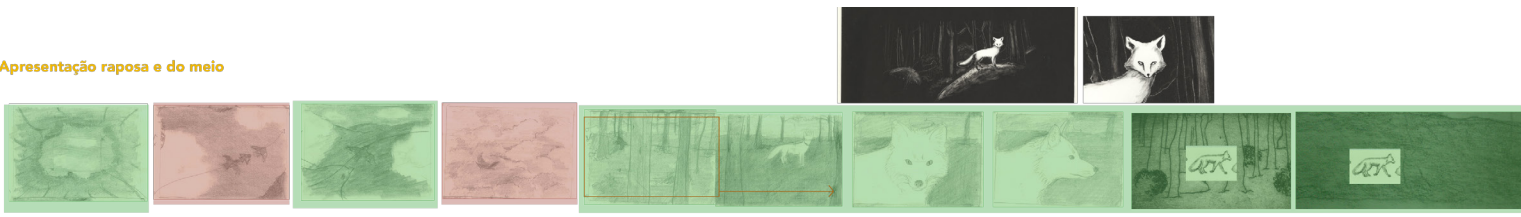


Fig. 29 Marta Rebelo, *Paisagem III*, 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado v/v, 18,7 x 14,2 cm.

Apresentação raposa e do meio



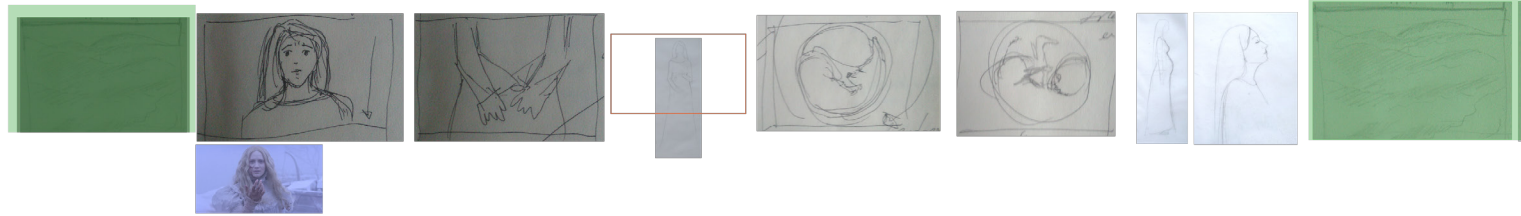
Transformação, simbologias, metamorfose, contos, tradições



Relação da raposa, mulher e do homem



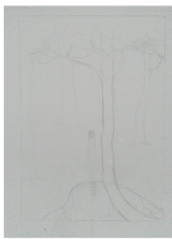
Reação da raposa-mulher



Intervenção/reação do homem

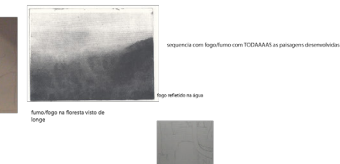
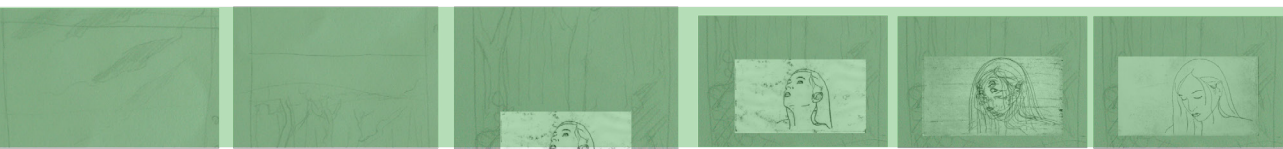
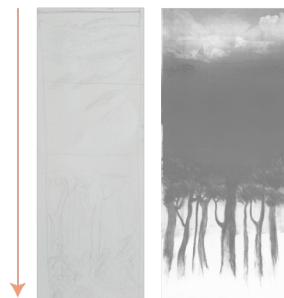
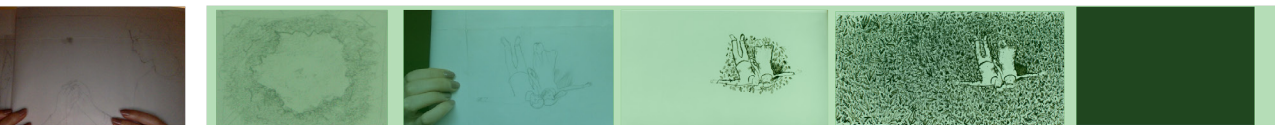


Fig. 30 Marta Rebelo, Storyboard de A Raposa Que Era Mulher, 2018.



sequência a partir 1

até sobre as 10 uma página 2



4.2. *Por dentro da história e da construção da narrativa*

Serve este texto para descrever a construção da narrativa criada para ilustrar a música, mas também para elucidar a forma como a narrativa do conto se relaciona com a narrativa animada.

As lendas analisadas permitiram a criação de uma narrativa visual inspirada tanto pelo *kitsune* como pelos *corredores* e construída através da música Strelka. O objetivo da criação desta narrativa está em ilustrar as emoções transmitidas através desta música. O ritmo da história constrói-se como a música: crescendo. O início da música é calmo com características ambientais, e isso reflete-se, tanto no conto como na animação, com a exposição primária do contexto: a floresta. À medida que a música progride, o crescendo intensifica-se numa espécie de prognóstico, e na história, vários são os acontecimentos que se vão desenrolando refletindo essa intensidade.

Naturalmente, a história da animação segue com mais rigor o desenrolar da música, pois esta acompanha-a temporalmente. Enquanto que a história do conto foi formulada através das características inerentes aos contos populares, das quais “a brevidade, a simplicidade do enredo, a abreviada dimensão espaço-temporal (e), o número reduzido de personagens” (Faria, 2009, p. 13), qualidades que resultam das lendas e dos contos serem transmitidos oralmente, e por isso o conto resulta numa história mais sucinta (do que a da animação).

À semelhança da maioria das lendas na temática dos *corredores*, o conto foi criado de forma a representar o ponto de vista do Homem. E por isso mesmo, acabamos somente com esse ponto de vista, ou seja, com apenas parte da informação.

Apesar disto, o conto foi escrito de forma a existir autonomamente, mas, e apesar de lhe ser possível esta independência, a história apenas se revela completa quando ao conto se complementa a história representada pela animação.

Alternativamente, a animação foi formulada de forma a expor principalmente a perspetiva da *kitsune*.

Deste modo, a animação foca o ponto de vista da *kitsune*, da floresta como casa e como refúgio; enquanto que no conto a floresta é apresentada como algo desprovido de importância, ou até algo a ser evitado. A partir do conto ficamos com a ideia que o rapaz ficou enfeitiçado por algum poder vindo da *kitsune*, que de resto, costuma ser a desculpa de todos os loucamente apaixonados, apenas para descobrirmos, na animação, que não só o homem se apaixona, mas também a *kitsune*. E começamos a perceber que talvez a pessoa mais frágil não seja o homem, que coitado acabou enfeitiçado, mas talvez seja a *kitsune*, que viu o seu refúgio exposto e assumiu esse risco como sacrifício ao seu amor.

O conto ignora propositadamente toda a humanidade relativa à *kitsune*, um pouco à semelhança da ideia popular, que tanto no quotidiano como nas lendas, vê o animal estranho e/ou desconhecido como bicho.

Conta-me a minha mãe que desde pequena ouvia, ao anoitecer e pela noite adentro, um berrar, um grito sufocado, chorado, mas insistente, o qual ninguém sabia identificar a origem. Alguns atribuíam-no a almas penadas, outros “ao bicho”. A verdade é que, na aldeia, os sons noturnos são muitos e difíceis de escrutinar, tornando-se muito mais fácil culpabilizar “o bicho”, do que realmente tentar perceber a sua origem. Acontece que um dia ao ouvir esse enigmático som, mas sendo de dia, a minha mãe resolveu ver do que se tratava. Foi encontrar por baixo de uma borda uma raposa que por se encontrar na época de acasalamento, bradava tal som. A partir desse dia, esse “bicho” passou a ser raposa.

Serve esta pequena história como contexto de forma a perceber a maneira como a população rural lida com o que é enigmático, indecifrável ou misterioso. Como José Saramago demonstra:

“Os ruídos nocturnos do campo tinham o condão de acordar no seu íntimo todos os terrores da infância (...) havia o medo do desconhecido, o terror absurdo(...)” (Saramago, 2010, p. 175).

No conto este distanciamento que advém do desconhecido, reflete-se sob a forma de medo e no conseqüente afastamento: “As pessoas da aldeia tentaram avisá-lo que essa mulher estaria sobre um encanto”, chegando mesmo a tratar a condição dela como uma maldição.

Podemos dizer que o conto aborda de uma forma mais evidente a tradição portuguesa das lendas, onde a maldição e o fado são uma constante; enquanto a animação toma o imaginário japonês onde a metamorfose, no caso da *kitsune*, é vista como um poder divino, que acontece não por fado, mas por livre-arbítrio.

A herança das lendas portuguesas sobre os *corredores* torna-se mais evidente quando, depois da mulher desaparecer, os populares aconselham o rapaz a quebrar-lhe o fado, coisa que na tradição japonesa é impossível por considerarem a metamorfose uma característica inerente à raposa.

Segundo Simon Critchley, citado por Chistopher Cox (2005) “Há algo charmoso sobre um animal se tornar humano, (...) [mas] quando o humano se torna animal, aí o efeito é de repulsa.”

A metamorfose é aproveitada também para representar uma alegoria. Apesar da aparência se transformar, as características inerentes à raposa mantêm-se as mesmas na mulher. Ou seja, a metamorfose projeta e reforça na mulher certas características como a inteligência, independência e sobrenaturalidade fortemente ligadas à raposa, representando-se assim a ideia de raposa numa mulher. Na animação estas ideias estão representadas no isolamento intencional da mulher, representado tanto na maneira como vive como na tomada de decisões.

Neste decorrer de acontecimentos ficamos a perceber, através da animação, que o motivo do desaparecimento da mulher/

raposa reside no facto de ela carregar um filho no ventre. Como ela é uma *kitsune*, e sendo esta situação inédita na sua vida, não sabe se o filho é humano, raposa ou se, à semelhança dela, tem a capacidade de ser ambos. Sabendo que o rapaz desconhece a sua condição e procurando proteger-se e ao seu filho, a mulher decide isolar-se no seu covil. No conto, sabemos da procura obstinada que o homem perpetua, mas na animação vemos apenas tranquilidade e o passar do tempo da *kitsune*. Até que, depois de sair para procurar alimento, acabamos por ver que algo captou a atenção da mulher e vemo-la correr, quando esta encontra a sua árvore cai de joelhos. O “grito medonho como de um animal ferido” pertence à mulher que, apesar de não estar ferida, grita em agonia por acabar de encontrar o seu filho morto.

Apenas nós, observadores, acabamos por ter acesso a toda a informação. Sabemos que o pai matou o seu próprio filho, embora este ignore a existência dessa vida dentro da toca formada pela árvore. A mulher, por sua vez, desconhece o responsável pelo incêndio e conseqüente autor da morte da sua cria e do seu lar.

O espectador adquire assim uma posição fundamental nesta história, pois é este que liga as duas narrativas, criando os pontos de ligação necessários para que a história se complete.

No seu cerne, esta história cria uma ligação próxima com a mensagem oriunda do álbum IV. Neste álbum os Toundra tentam chamar a atenção para a importância da habitação e da desresponsabilização dos políticos acerca deste direito usando as raposas como metáfora, enquanto que aqui, chama-se a atenção à ao público, através da humanização da raposa, para a importância da floresta.

5. Ensaaios sobre a gravura animada

5.1 *Dentro da gravura*

A abordagem à gravura deu-se de uma forma muito explorativa. Averigua-se, na estrutura serial e na capacidade de progressão da imagem presentes na gravura e no desenho, potenciais formas de se animar. O recurso à gravura verifica as tradições no uso do múltiplo e das provas de estado, para a produção de diferentes técnicas de animação, como o *stop-motion* e animação por recortes. Por outro lado, o recurso ao desenho explora a temporalidade intrínseca aos processos adotados e procura na reprodução e repetição de imagens o envolvimento com um conjunto de técnicas e estratégias como extensão de uma prática do desenho na gravura.

Nesta procura de técnicas que respondam positivamente à intenção de animar, as oficinas de gravura da faculdade e o seu ambiente foram fundamentais. Para além de providenciar um espaço de trabalho, promove o diálogo e possibilita a troca de conhecimentos. Torna ainda possível, através da observação, conhecer e arrecadar informação que depois se testa por se reconhecer um interesse em abordar no projeto.

Usaram-se diversos tipos de papéis no desenvolvimento e processo de trabalho, desde papel de jornal, papel de seda, papel de registo e papel mata-borrão, nas impressões é sobretudo usado o papel de gravura do tipo Fabriano 280g em branco antigo.

O processo de trabalho pode ser dividido em dois, o processo da gravura e o processo da animação. Todos os desenhos são feitos com vista a serem animados, no entanto, nas gravuras reserva-se a intencionalidade de serem autónomos, na medida em que foram pensadas com o objetivo de serem exibidas para além da animação. Da mesma forma como a gravura foi pensada de forma a ser autónoma, também existe na animação a capacidade de existir em segmentos, tendo sido expostos dois trechos diferentes por duas vezes.



Fig. 31 Marta Rebelo, *Paisagem II*, 2016. Monotipia s/papel, 29 x 38,8 cm



Fig. 32 Marta Rebelo, *Caminhada da raposa*, 2017. Monotipia s/papel, 29 x 61,5 cm.

Monotipia

A monotipia assume um papel de destaque neste projeto, não só por ser multifacetada e rápida de executar, mas também pela possibilidade de se desenhar em suportes transparentes que torna dispensável a transferência do desenho, tornando o processo mais ágil.

Paisagem II

Cobriu-se uma chapa de zinco por completo com tinta Charbonnel Negro F66 com recurso a um rolo. De forma a transferir o desenho colocou-se uma folha de papel vegetal sobre a chapa e sobre essa a folha com esboço, resultando num desenho na chapa e outro na folha de acetato, ou seja, uma impressão em mono tracing. Com base nas linhas deixadas na matriz, continuou-se a subtrair tinta com recurso a lápis de grafite, pincéis e pedaços de tecido. De seguida foi impressa em papel seco.

Caminhada da raposa

Usando uma placa de acrílico como matriz, e com o desenho planeado colocado por baixo, procedeu-se ao desenho de seis posições diferentes de uma raposa a andar, de forma a completar um ciclo que, ao ser animado, se torne um loop. Esta monotipia foi desenhada com recurso a cotonetes, foi usada a tinta calcográfica da marca Charbonnel F66, misturada com óleo calcográfico Charbonnel de forma a tornar-se mais maleável. Impressa em papel seco.



Fig. 33 Marta Rebelo, *Raposa I*, 2017. Monotipia s/ papel, 13,8 x 28,8 cm.



Fig. 34 Marta Rebelo, *Raposa I*, 2017. Monotipia s/ papel, 15 x 30 cm.

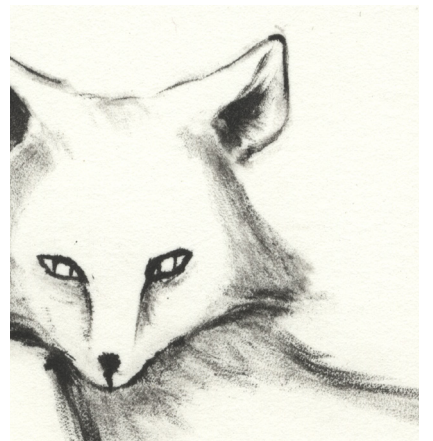


Fig. 35 Marta Rebelo, *Ambos I*, 2017. Monotipia s/ papel, 30,5 x 15 cm.

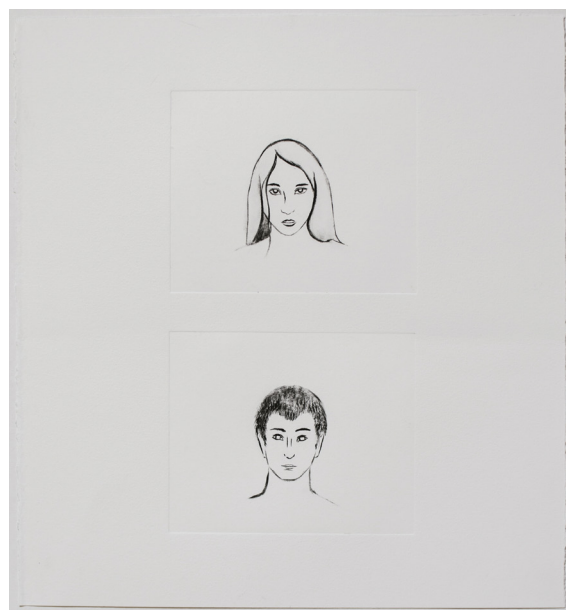


Fig. 36 Marta Rebelo, *Ambos I*, 2017. Monotipia s/ papel, 35 x 29 cm.



Fig. 37 Marta Rebelo, *Ambos II*, 2017. Monotipia s/ papel, 41 x 29 cm.

Raposa I

Desenhou-se, com recurso a pinceis e cotonetes sobre uma placa de acrílico. A tinta usada foi Charbonnel Aqua Wash negro 55981 misturada com um pouco de óleo calcográfico. Foi então tirada uma prova, impressa com papel previamente demolido, no entanto constatou-se que as linhas se apresentavam um pouco difusas, então foi desenhado o mesmo desenho, da mesma forma que o anterior, mas ainda com os vestígios da última impressão presentes no acrílico. Desta vez, a impressão foi feita com papel seco, o que resultou em linhas mais limpas e nítidas.

A partir daqui as impressões de monotipia foram realizadas com papel seco.

Ambos I e II

À semelhança das monotipias anteriores, desenhou-se com pincéis sobre acrílico. No caso de *Ambos I* foram utilizadas duas placas de acrílico de forma a retratar as personagens separadamente, embora na mesma folha. Em ambas, a tinta utilizada foi a Charbonnel Aqua Wash negro 55981 misturada com um pouco de óleo calcográfico de forma a facilitar o desenho. Impressas em papel seco.



Fig. 38 (à esquerda) Marta Rebelo, *Árvores I*, 2016. Monotipia s/ papel, 72 x 28 cm.



Fig. 39 (à direita) Marta Rebelo, *Árvores II*, 2016. Monotipia s/ papel, 72 x 28 cm.

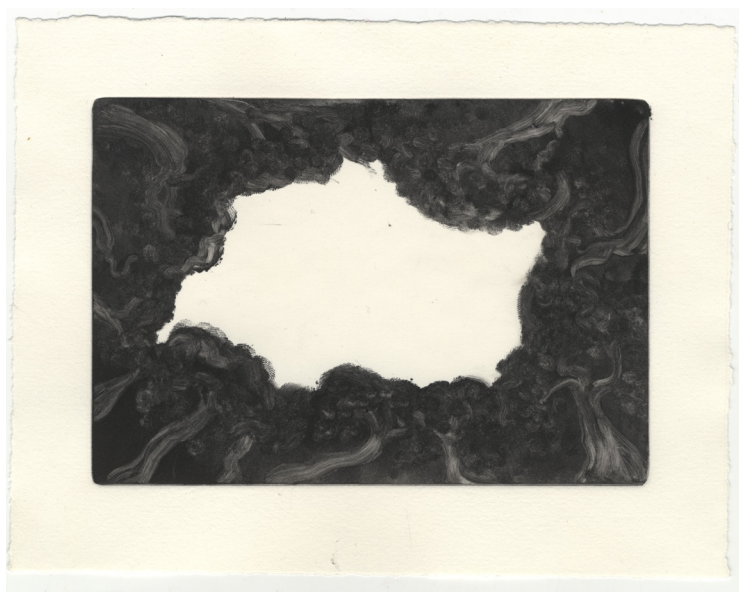


Fig. 40 Marta Rebelo, *Árvores III*, 2017. Monotipia s/papel, 14,5 x 19 cm.

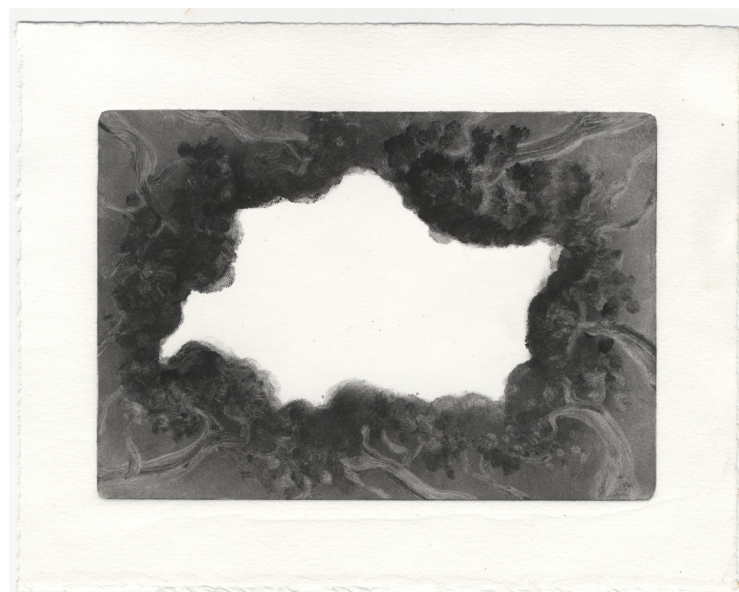


Fig. 41 Marta Rebelo, *Árvores IV*, 2017. Monotipia s/papel, 14,5 x 19 cm.

Árvores I e II

Trabalhou-se, com um rolo, um pouco de tinta calcográfica Charbonnel Negro F66 com um médio transparente da mesma marca, de forma a produzir um gradiente que depois se aplicou numa matriz de acrílico. A partir desta adiciona-se um desenho com tinta da mesma qualidade a pincel.

A impressão foi feita com papel seco, na segunda impressão repetiu-se o mesmo processo.

Árvores III e IV

Numa chapa de zinco, aplicou-se manualmente a tinta Charbonner Aqua Wash Negro 5581 e, de seguida desenhou-se com recurso a cotonetes. Na segunda impressão foi aproveitada a tinta que ficou na matriz e desenhou-se adicionando tinta manualmente e manipulou-se esta com recurso a cotonetes.

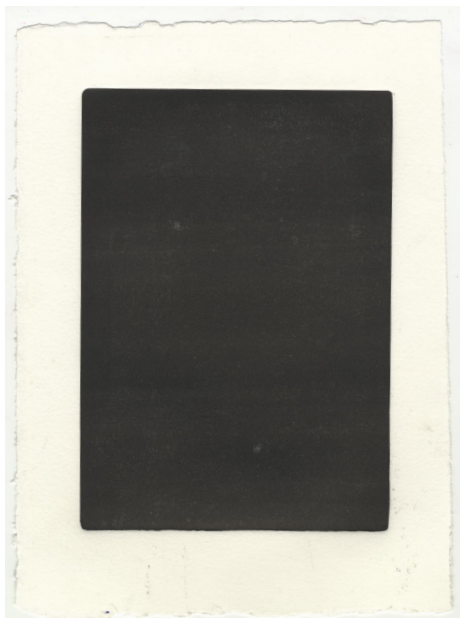


Fig. 42 e Fig. 43 Marta Rebelo, *Paisagem III*, 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/ papel, estado i/v, 18,7 x 14,2 cm.

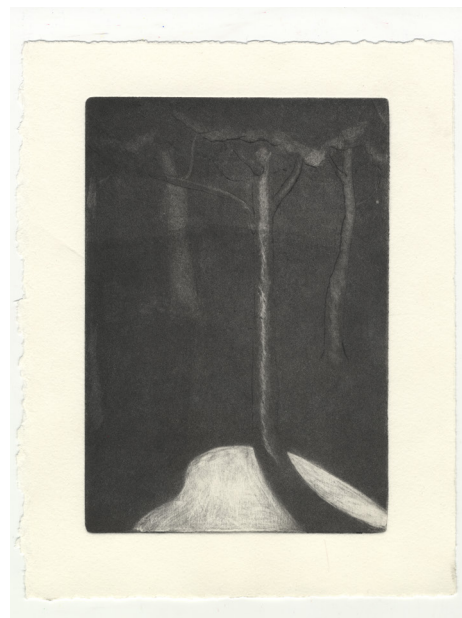
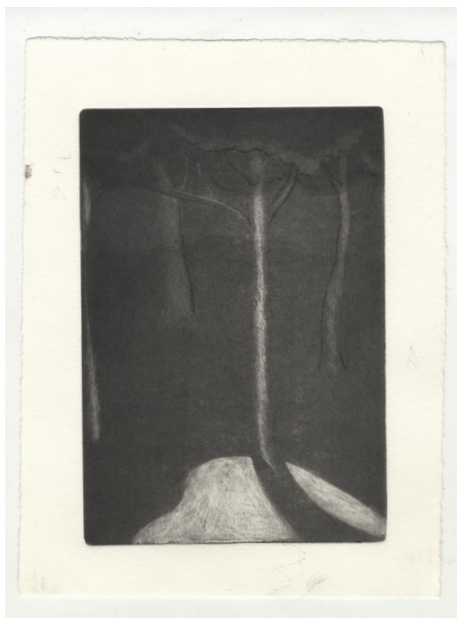
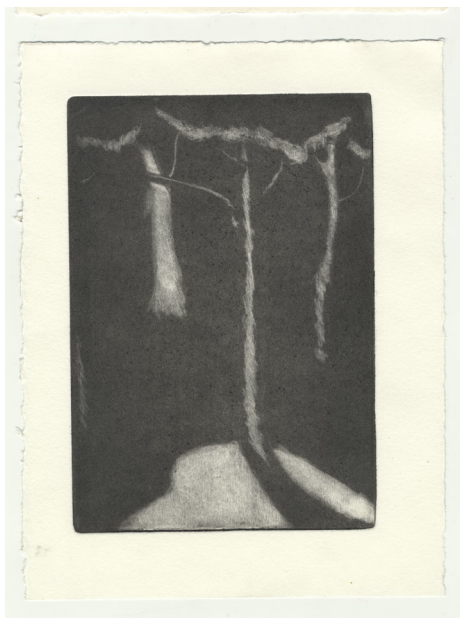


Fig. 44 Marta Rebelo, *Paisagem III*, 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado ii/v, 18,7 x 14,2 cm.

Fig. 45 Marta Rebelo, *Paisagem III*, 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado iii/v, 18,7 x 14,2 cm.

Fig. 46 Marta Rebelo, *Paisagem III*, 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado iv/v, 18,7 x 14,2 cm.

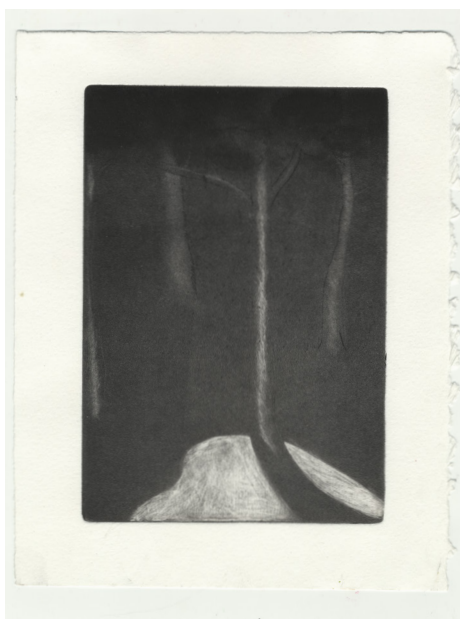


Fig. 47 , Fig. 48 e Fig.49 Marta Rebelo, *Paisagem III*, 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado v/v, 18,7 x 14,2 cm.

Água-tinta com recurso a lixa.

Paisagem III

Pretendia-se a realização de uma mancha granulada onde se conseguisse desenhar a partir do ruído, abrindo brancos.

Deste modo, simulou-se a reticulação característica da água-tinta por método direto, isto é, partindo de uma chapa de zinco, e utilizando uma lixa de água, usou-se a qualidade abrasiva da lixa de forma a perfurar homoganeamente a matriz, procedeu-se a seis passagens sucessivas da matriz no prelo, com a lixa sobreposta criando assim um tom uniforme.

Foram tiradas uma prova em relevo, com tinta Charbonnel Aqua Wash Negro 55981 aplicada a rolo e impressa em papel seco e outra em calcografia, sendo nessa a tinta aplicada com recurso à borracha e boneca de tarlatana e, para a limpeza da matriz foram usadas tarlatana e pó de espanha. Através destas provas foi possível perceber que o grão presente na matriz era suficiente para trabalhar. Depois de se transferir o desenho para a superfície da matriz através de grafite, desenhou-se, ao abater o grão presente na matriz por meio de um brunidor, abrindo brancos. A ponta-seca também foi utilizada para delinear alguns elementos. Apesar dos resultados satisfatórios, sentiu-se necessidade de aprofundar os contrastes, e para isto, procedeu-se a novas passagens da matriz no prelo com a lixa sobreposta. De maneira a dar profundidade à imagem recorreu-se ao uso de máscaras de lixa que terminavam abaixo da copa. Isto resultou numa quebra acentuada na imagem que parecia não resultar. Tentou-se então escurecer a copa das árvores recorrendo mais uma vez às máscaras de lixa. Foi devolvido algum valor de profundidade, mas ainda não satisfatório, que se resolveu através da tintagem manual da matriz ao deixar a copa mais escura.

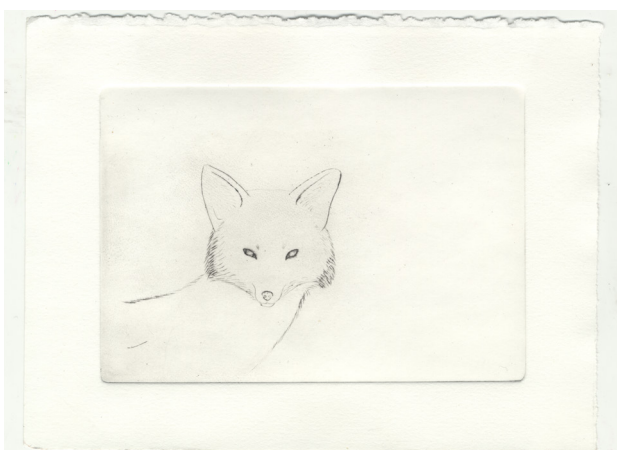
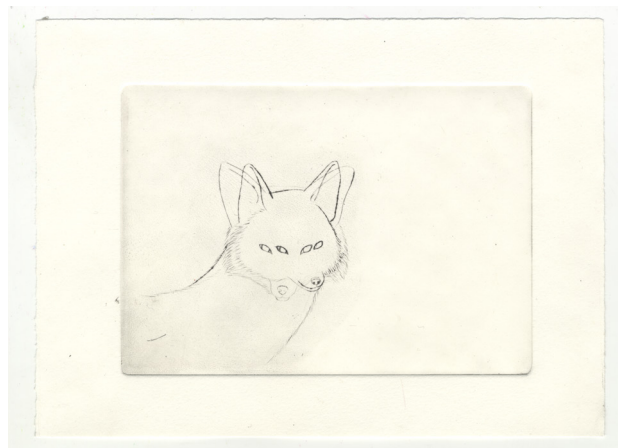
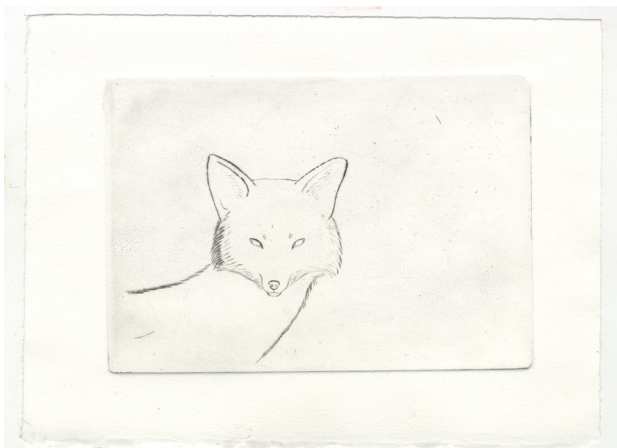
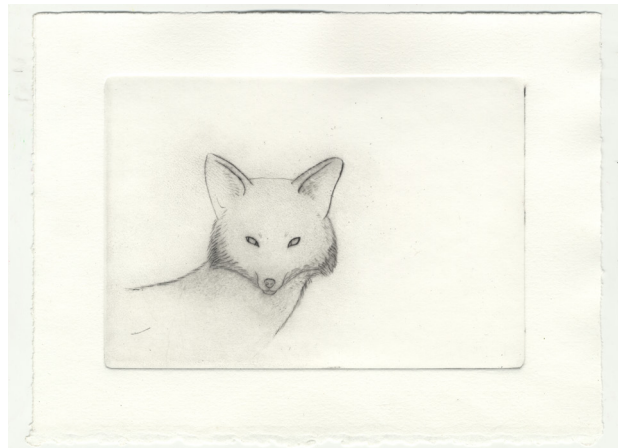
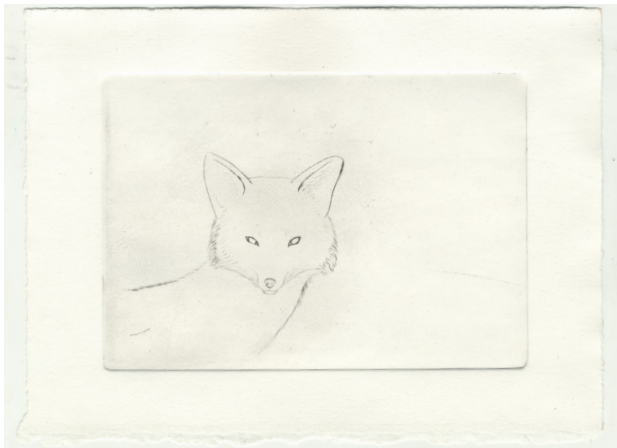
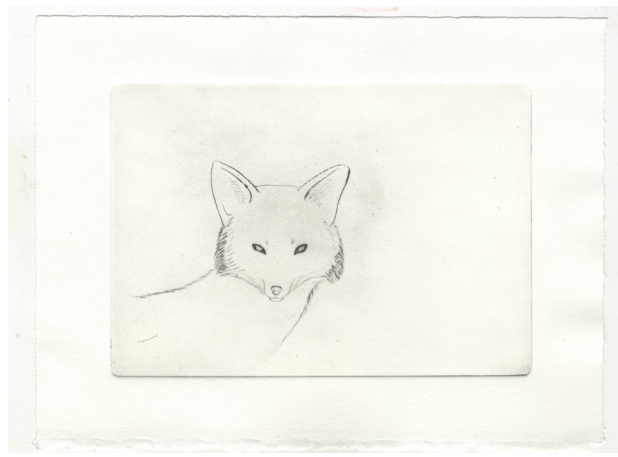
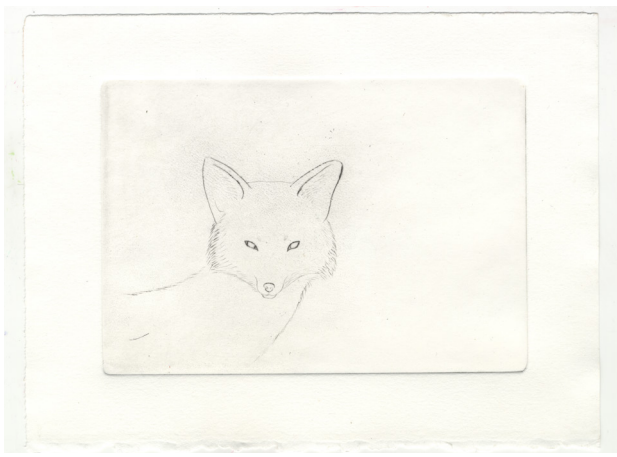


Fig. 50 , Fig. 51, Fig. 52 e Fig. 53 Marta Rebelo, *Raposa II*, 2017. Ponta-seca s/papel, estado i/iv, 14,7 x 20 cm.

Fig. 55 e Fig. 56 Marta Rebelo, *Raposa II*, 2017. Ponta-seca s/papel, estado i/iv, 14,7 x 20 cm.

Fig. 57 Marta Rebelo, *Raposa II*, 2017. Ponta-seca s/papel, estado ii/iv, 14,7 x 20 cm.

Fig. 58 Marta Rebelo, *Raposa II*, 2017. Ponta-seca s/papel, estado iii/iv, 14,7 x 20 cm.

Ponta-seca

Raposa II

A intenção presente no planeamento desta matriz era que uma parte do desenho fosse desvanecendo gradualmente, ou seja, a intenção seria que o pelo da raposa fosse desaparecendo enquanto o movimento da cabeça. Por se saber que o traço da ponta-seca, devido à rebarba, é mais sensível à pressão do prelo e que por assim ser acabaria por abater, escolheu-se a ponta-seca para a realização destas gravuras.

Procedeu-se ao desenho de um estado, a raposa a olhar-nos, e imprimiu-se esse mesmo estado seis vezes. Aplicou-se na matriz aquecida tinta Charbonnel Aqua Wash Negro 55981 com recurso à borracha. Para a limpeza da matriz utilizou-se tarlatana e pó de espanha. Nas impressões, nos olhos da raposa, alguma tinta foi deliberadamente deixada, de forma a intensificar o olhar.

Posteriormente desenharam-se mais três estados, de forma a representar o movimento da cabeça da raposa a virar-se de frente para perfil, tirando-se uma prova em cada um, seguindo a mesma forma de aplicação de tinta e limpeza.

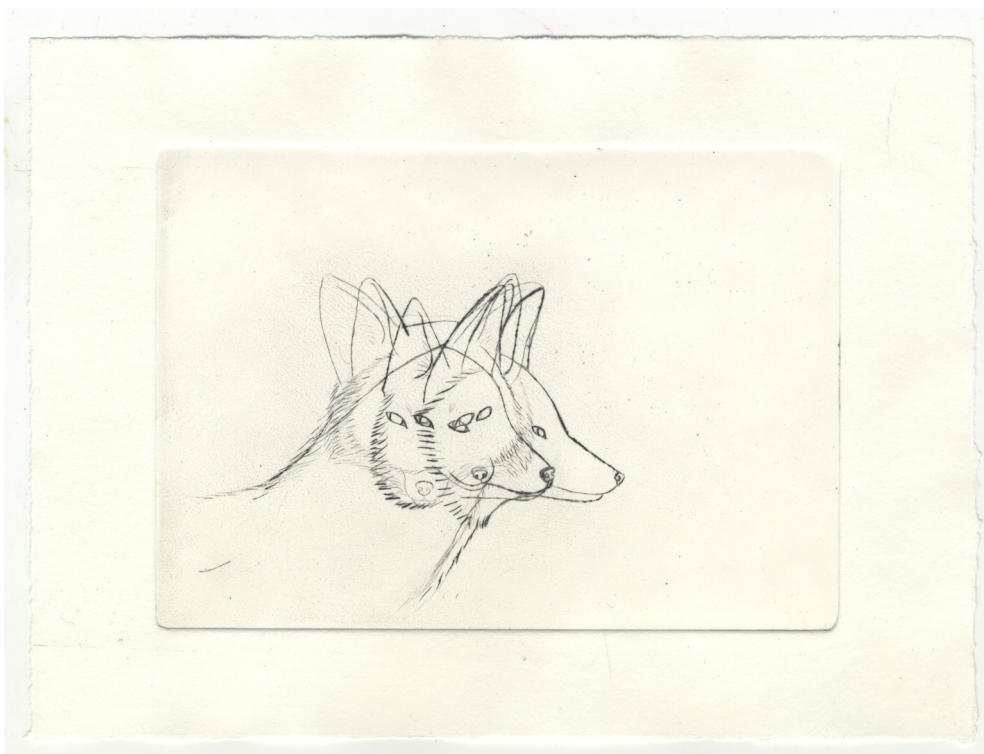


Fig. 59 Marta Rebelo, *Raposa II*, 2017. Ponta-seca s/papel, estado iv/iv, 14,7 x 20 cm.

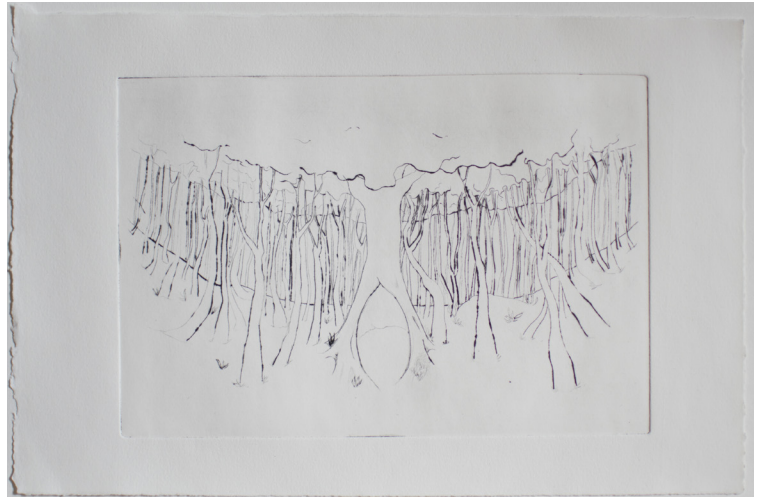
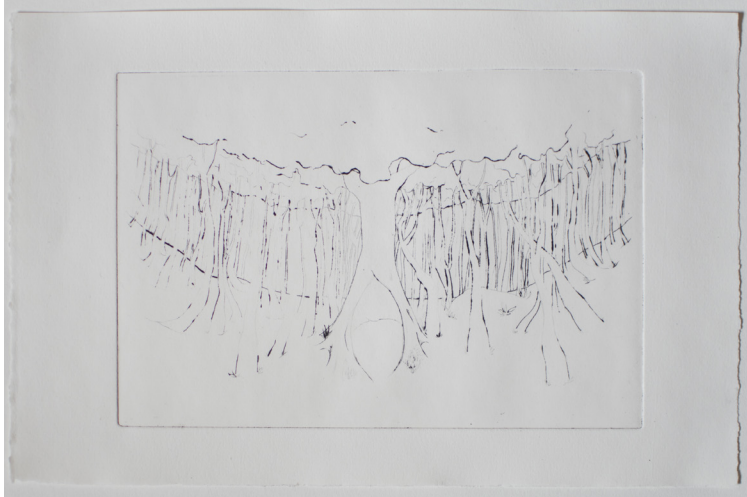


Fig. 60 e Fig. 21 Marta Rebelo, *Covil*, 2018. Ponta-seca, s/papel, 18,8 x 29 cm.

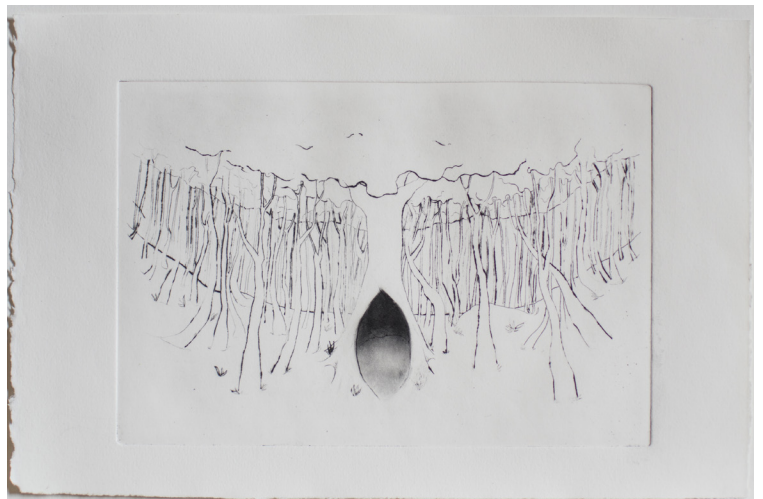
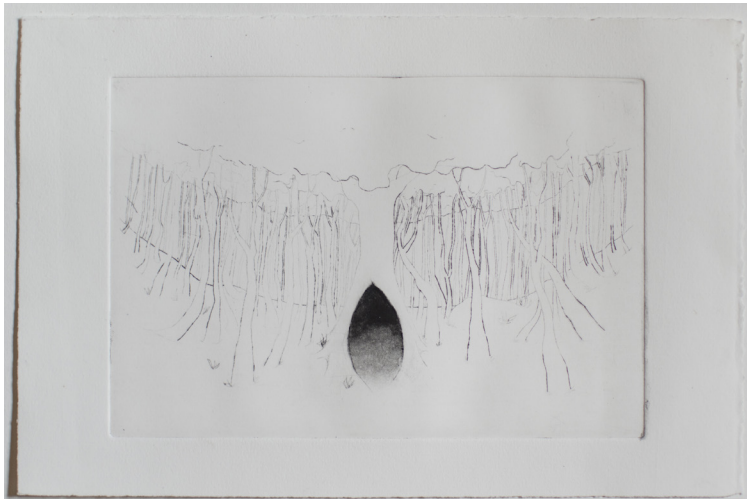


Fig. 62 e Fig. 63 Marta Rebelo, *Covil*, 2018. Ponta-seca, monoimpressão s/papel, 18,8 x 29 cm.



Fig. 64 Marta Rebelo, *Covil*, 2018. Ponta-seca, monoimpressão s/papel, 18,8 x 29 cm.



Fig. 65 Marta Rebelo, *Covil*, 2018. Ponta-seca, monoimpressão, aguarela s/papel, 18,8 x 29 cm.

Covil

Desenhou-se uma chapa de zinco, com recurso a um ponta-seca. De seguida aplicou-se tinta Charbonnel Aqua Wash Negro 55981, sobre a matriz aquecida, com recurso a uma boneca de tarlatana. Para a limpeza da matriz utilizou-se tarlatana, papel de seda e pó de espanha. As primeiras duas impressões foram assim impressas. Nas duas seguintes, para além disso, aplicou-se tinta manualmente de forma a dar profundidade à cavidade formada pela árvore. Na quinta impressão aproveitou-se o efeito de limpeza da tarlatana para obter um ambiente diferente. Na Fig. 65 foi impressa, sobre um papel com um fundo pintado a aguarela, a chapa com tinta Charbonnel Branco Neve RS e, por ser pouco perceptível, imprimiu-se de novo, na mesma folha, mas aplicando a mesma tinta manualmente na árvore e solo da floresta. Por fim, imprimiu-se a preto, tintando-se com uma boneca de tarlatana e, retirando o excesso com recurso a pó de espanha, aplicou-se tinta novamente manualmente.



Fig. 66 Marta Rebelo, *Rapariga I*, 2016. Água-forte s/papel, estado i/v, 18,8 x 29 cm.



Fig. 67 Marta Rebelo, *Rapariga I*, 2016. Água-forte s/papel, estado ii/v, 18,8 x 29 cm.



Fig. 68 Marta Rebelo, *Rapariga I*, 2016. Água-forte s/papel, estado iii/v, 18,8 x 29 cm.



Fig. 69 Marta Rebelo, *Rapariga I*, 2016. Água-forte s/papel, estado iv/v, 18,8 x 29 cm.

Água-forte

Rapariga I

Esta gravura foi pensada com o objetivo de mostrar um rasto e o movimento acumulado numa imagem. Começou-se por estudar como ficariam as posições da cabeça da mulher a subir e a olhar para cima através de fotogramas de um vídeo (à semelhança da rotoscopia), e posteriormente essas imagens foram redesenhadas em papel vegetal de forma a se transferir para a matriz. Procedeu-se ao desenho da primeira posição numa chapa de zinco coberta com verniz negro acetinado Lamour da Charbonnel, com recurso a uma ponta de metal, e de seguida levou-se ao ácido, depois de limpar o verniz da matriz com diluente, imprimiu-se com tinta calcográfica Charbonnel Negro F66 e limpou-se a matriz com uma mistura de óleo e detergente (50% de cada). Voltou-se a cobrir a matriz com verniz de forma a isolar o primeiro estado e permitir o desenho do segundo estado, ou seja, a segunda posição da cabeça. Este processo foi repetido cinco vezes de forma a termos o movimento fluído da cabeça a subir e os olhos a abrirem-se.



Fig. 70 Marta Rebelo, *Rapariga I*, 2016. Água-forte s/papel, estado v/v, 18,8 x 29 cm.

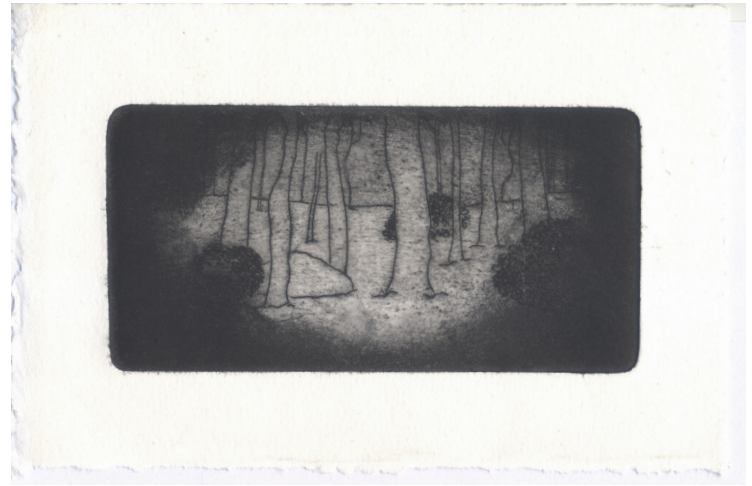


Fig. 71 Marta Rebelo, *Paisagem I*, 2016. Água-forte s/papel, 9,5 x 14,3 cm.

Fig. 72, Fig. 73, Fig. 74, Fig. 75 e Fig. 76 Marta Rebelo, *Paisagem I*, 2016. Água-forte e monoimpressão s/papel, 9,5 x 14,3 cm.

Paisagem I

Aproveitando o facto de a água-forte permitir criar linhas de espessuras diferentes facilmente, tentou-se dar a ideia de profundidade nesta chapa.

Por fim, desenhou-se mais um plano, que ficou 3 minutos no ácido, enquanto os outros foram acumulando o tempo das imersões anteriores. No total, o plano mais próximo ficou exposto 11 minutos ao ácido. Talvez por inexperiência, a diferença entre as linhas é pouco perceptível, considerando-se que a diferença entre tempos deveria ter sido superior. Ao imprimir procurou-se realçar a profundidade através do processo da monoimpressão. Na primeira impressão aplicou-se a tinta Charbonnel Negro F66 sobre chapa aquecida, com uma borracha e boneca de tarlatana. A limpeza da matriz realizou-se com recurso a tarlatana, seguida de papel de seda e pó de espanha. As seguintes impressões foram tintadas manualmente usando os dedos. Por se pretender mais profundidade no desenho, bem como um ambiente mais noturno, procedeu-se à limpeza da matriz com a técnica de *retoussage*, subtraindo a quantidade de tinta desejada com o auxílio de tarlatana e papel de seda, intercalando com novas aplicações manuais de tinta.

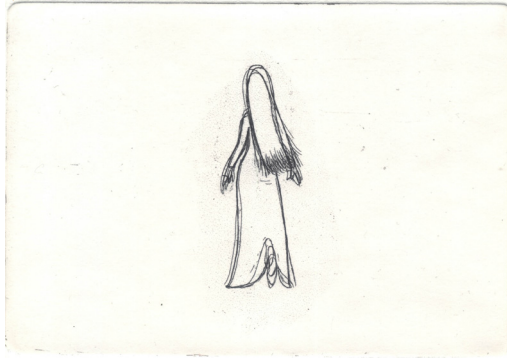
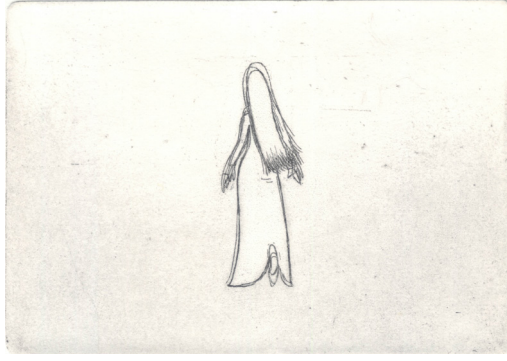
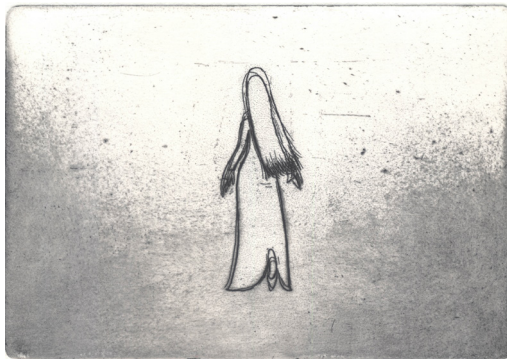
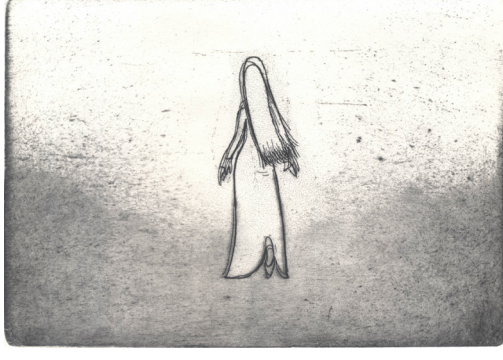
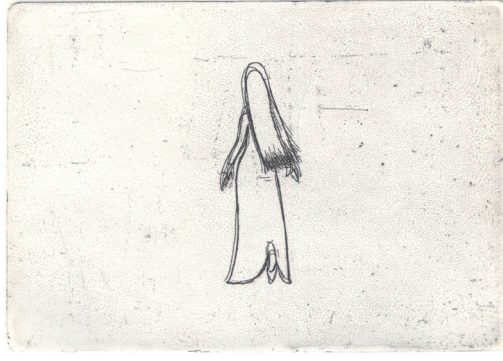
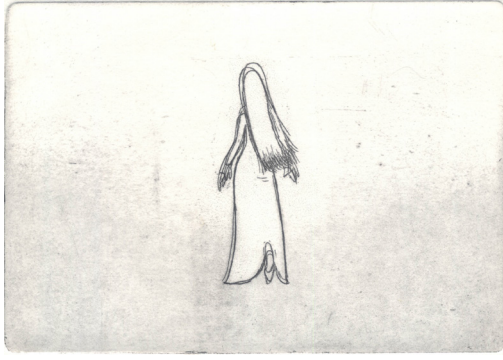
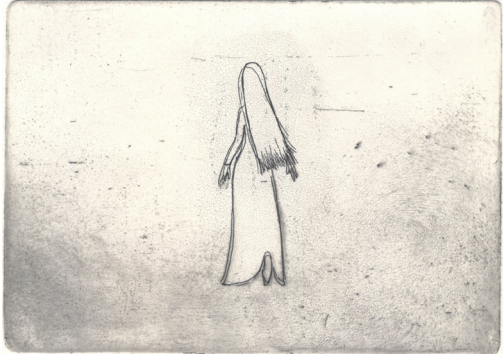
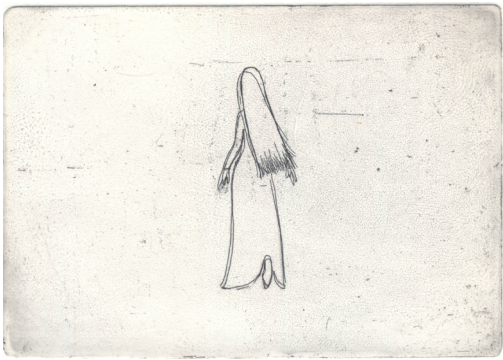
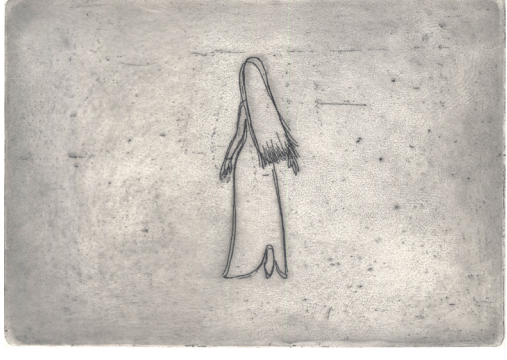
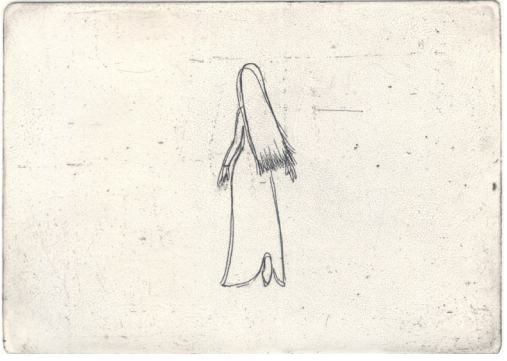
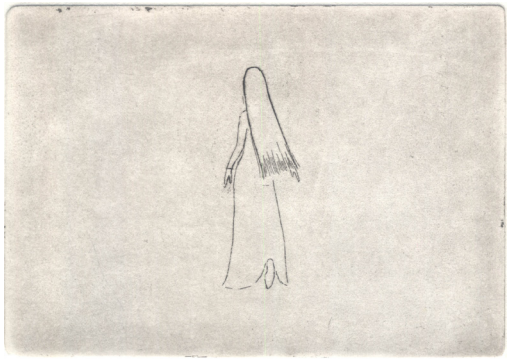
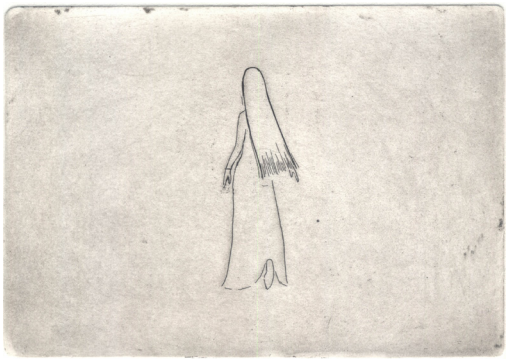


Fig. 77 , Fig. 78 e Fig. 79 Marta Rebelo, *Caminhada da rapariga*, 2017. Água-forte s/ papel, estado i/vii 14,3 x 19 cm.

Fig. 80 e Fig. 81 Marta Rebelo, *Caminhada da rapariga*, 2017. Água-forte s/ papel, estado ii/ vii 14,3 x 19 cm.

Fig. 82 e Fig. 83 Marta Rebelo, *Caminhada da rapariga*, 2017. Água-forte s/ papel, estado ii/ vii 14,3 x 19 cm.

Fig. 84 ,Fig. 85 e Fig. 86 Marta Rebelo, *Caminhada da rapariga*, 2017. Água-forte s/ papel, estado iii/vii 14,3 x 19 cm.

Fig. 87 e Fig. 88 Marta Rebelo, *Caminhada da rapariga*, 2017. Água-forte s/ papel, estado iii/ vii 14,3 x 19 cm.

Fig. 89 ,Fig. 90, Fig. 91 Marta Rebelo, *Caminhada da rapariga*, 2017. Água-forte s/ papel, estado iv/vii 14,3 x 19 cm.

Caminhada da rapariga

Ainda com a premissa de procurar deixar o rasto de um movimento na imagem, foi pensada uma chapa onde através do andar se condensassem o total de desaseis posições diferentes da mulher a andar.

Numa chapa revestida com verniz negro acetinado Lamour da Charbonnel desenhou-se o primeiro estado com uma pontaseca. Depois de levar a matriz a um banho num mordente salino, imprimiu-se três vezes aplicando tinta com recurso a uma borracha sobre chapa quente. Depois de arrefecer, retirou-se o excesso de tinta com papel de jornal, tarlatana e papel de seda, este processo repetiu-se três vezes, sendo que na última impressão se testou deixar alguma tinta na margem da chapa de forma a criar uma ambiência diferente. Desenhou-se o segundo estado da mesma forma que o primeiro, sendo este impresso cinco vezes. Para o terceiro estado repetiu-se o processo e voltou-se a experimentar deixando tinta na parte inferior da imagem, trabalhando-a manualmente. A partir deste ponto começou-se a sistematizar o processo e para os seguintes estados (estado v – vii) , para além da tintagem feita como já descrito, tintou-se manualmente a parte inferior da imagem e, aproveitando a tinta ainda nos sulcos, passou-se a chapa novamente no prelo de forma a produzir uma descarga. Considerou-se continuar a desenhar na chapa mas, neste ponto, sobrepor mais linhas na matriz comprometia o desenho já existente e, considerando que o movimento reproduzido já permitia animar, optou-se por terminar a gravura no sétimo estado.



Fig. 92 e Fig. 93 (topo, à direita) Marta Rebelo, *Caminhada da rapariga*, 2017. Água-forte s/ papel, estado v/vii 14,3 x 19 cm.

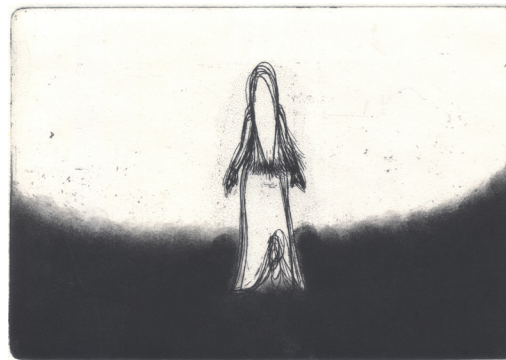
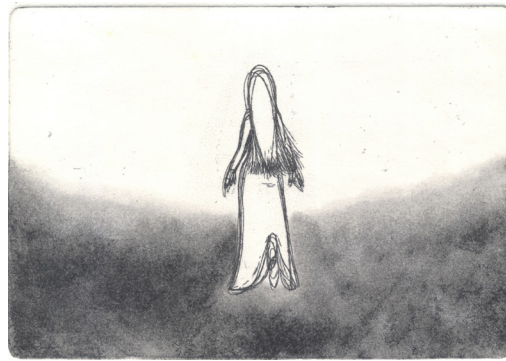
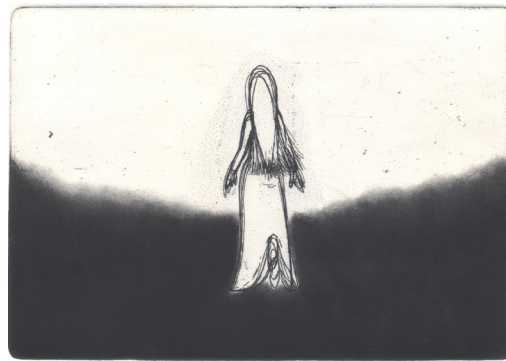
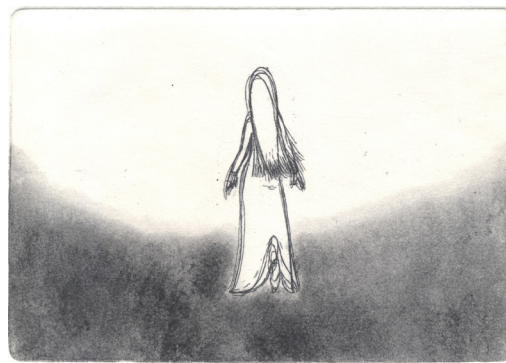


Fig. 94 e Fig. 95 Marta Rebelo, *Caminhada da rapariga*, 2017. Água-forte s/ papel, estado vi/ vii 14,3 x 19 cm.

Fig. 96 e Fig. 97 Marta Rebelo, *Caminhada da rapariga*, 2017. Água-forte s/ papel, estado vii/ vii 14,3 x 19 cm.

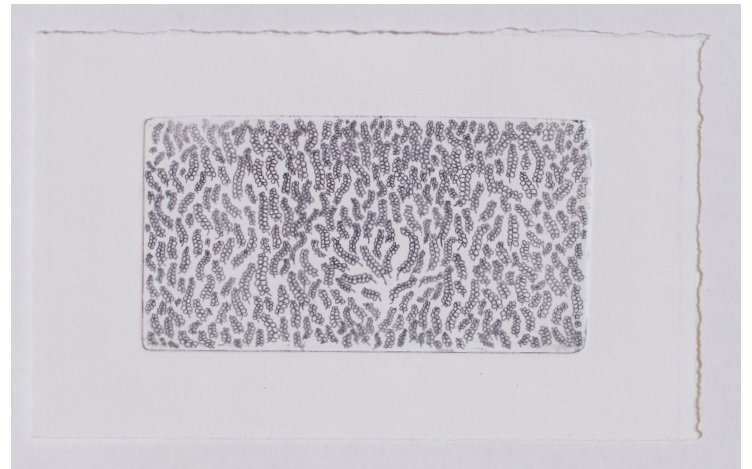
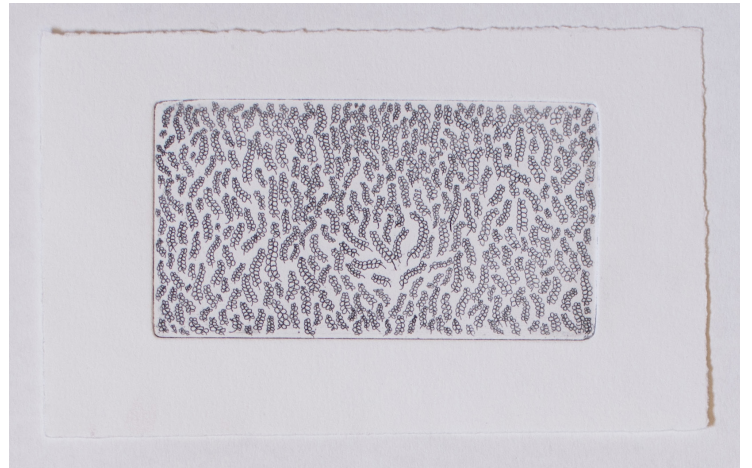
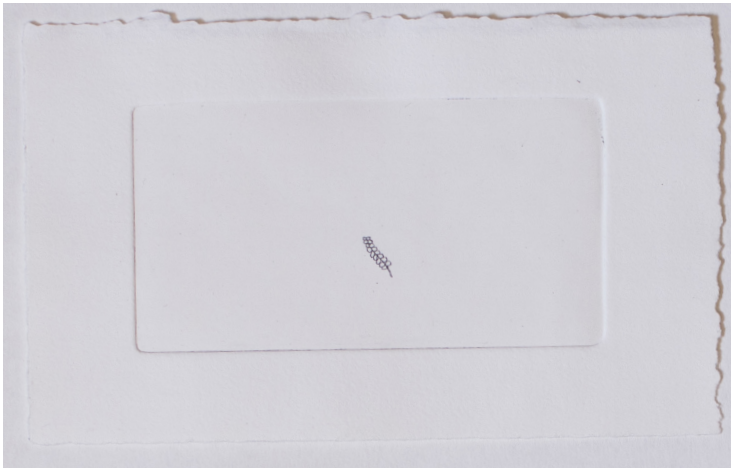


Fig. 98 Marta Rebelo, *Plantas*, 2017. Água-forte s/papel, estado i/iv, 9 x 14,3 cm.

Fig. 99 Marta Rebelo, *Plantas*, 2017. Água-forte s/papel, estado ii/iv, 9 x 14,3 cm.

Fig. 100 Marta Rebelo, *Plantas*, 2017. Água-forte s/papel, estado iii/iv, 9 x 14,3 cm.

Fig. 101 , Fig. 102 e Fig. 103 Marta Rebelo, *Plantas*, 2017. Água-forte s/papel, estado iv/iv, 9 x 14,3 cm.

Plantas

Optou-se por representar através de plantas o sentimento crescente entre as personagens. Assim, cobriu-se a chapa com verniz negro acetinado Lamour da Charbonnel e, com recurso a uma ponta-seca, começou-se por desenhar uma única planta. Seguidamente, mergulhou-se a matriz num mordente salino, onde ficou cerca de 5 minutos exposta. Depois de se retirar o verniz, imprimiu-se a chapa ao aplicar tinta sobre a chapa quente e retirando o excesso com papel de jornal, tarlatana e pó de espanha. Repetiu-se o processo por mais três estados até a chapa ficar preenchida com plantas, sendo que as restantes impressões seguiram os passos da primeira.



Fig. 104 , Fig. 105, Fig. 106, Fig. 107, Fig. 108 e Fig. 109 Marta Rebelo,
Peneda-Gerês, 2017. Fotogravura s/papel, 18,7 x 28,9 cm.

Fotogravura

A fotogravura permite a fixação de uma imagem com origem em processos fotográficos numa matriz.

Parte da pesquisa e recolha de referências feita para este projeto é de origem fotográfica, foi na fotogravura que surgiu a oportunidade de transpor esses registos do arquivo para a gravura.

Peneda-Gerês

Nesta fotogravura, foi usada como matriz uma chapa Toyobo, que é composta por uma base de aço revestido por uma camada espessa de foto polímero fotossensível. Transferiu-se a imagem para a matriz através de um fotolito positivo e, mediante a estufa de luzes UV, foi exposto alguns minutos e posteriormente revelado com água.

Em seguida aplicou-se tinta com recurso a um rolo e borracha, posteriormente retirou-se o excesso de tinta com papel de jornal, tarlatana, papel de seda e por último, manualmente, pó de Espanha. Foi depois impressa com recurso ao prelo. Este processo foi repetido seis vezes, no entanto em duas impressões, o papel rasgou junto às arestas da matriz devido a excesso de pressão do prelo.

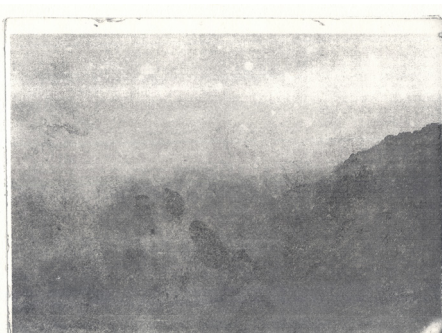
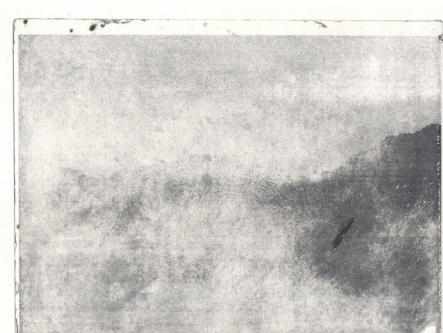
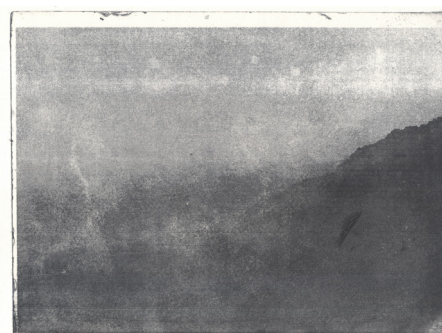
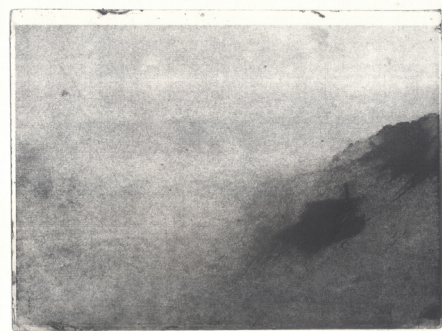
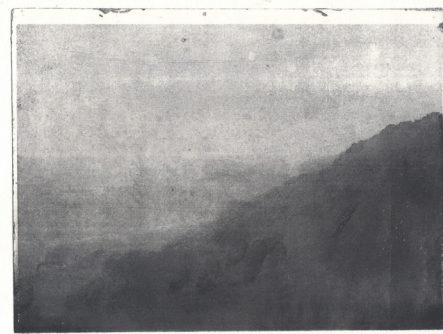


Fig. 110 , Fig. 111, Fig. 112, Fig. 113 e Fig. 114 Marta Rebelo, *Castro Laboreiro*, 2017. Fotogravura s/papel, estado i/ii, 18,7 x 28 cm.

Fig. 115 e Fig.116 Marta Rebelo, *Castro Laboreiro*, 2017. Fotogravura s/papel, estado i/ii, 18,7 x 28 cm.

Fig. 120 Fig. 121, Fig. 122 e Fig. 123 Marta Rebelo, *Castro Laboreiro*, 2017. Fotogravura s/papel, estado ii/ii, 18,7 x 28 cm.

Fig. 117 ,Fig. 118 e Fig. 119 Marta Rebelo,- *Castro Laboreiro*, 2017. Fotogravura s/papel, estado ii/ii, 18,7 x 28 cm.

Castro Laboreiro

Como matriz para esta fotogravura, optou-se por laminar uma chapa de alumínio com uma película fotossensível. Foi então, com recurso à estufa de luzes UV, que se transferiu a imagem do fotolito para a matriz. Após exposição, a chapa é sujeita a um processo de revelação com água, seguida de banho de paragem com ácido acético.

Procurando imprimir de forma perceptível todos os pormenores presentes na imagem, começaram a surgir efeitos inesperados. Na primeira impressão (Fig. 110), tintou-se com recurso a um rolo, retirou-se o excesso com papel de jornal, tarlatana e papel de seda. Nas próximas impressões tintou-se na mesma a rolo e, depois de retirado o excesso com papel de jornal e tarlatana, procurou-se através da aplicação de tinta com borracha e bonecas de tarlatana (intercalando com limpeza via tarlatana e papel de seda) alcançar os tons da imagem. A impressão 03 e 04 (Fig. 112 e Fig.113 respetivamente) foram impressas com o tapete offset montado no prelo junto dos outros feltros de forma a conseguir mais pormenor na imagem. A impressão 06 (Fig.116) é uma descarga da 05 (Fig.115). Após a sete impressões e por não se estar a conseguir o resultado pretendido, decidiu-se levar a matriz ao ácido, pois a película fotossensível também é resistente ao ácido criando uma máscara. Neste estado as impressões seguiram o mesmo método das anteriores no entanto, além disso, tintou-se manualmente. A impressão 09 e 11 (Fig.119 e Fig. 121) são descargas das 08 e 10 (Fig. 118 e 120) respetivamente.

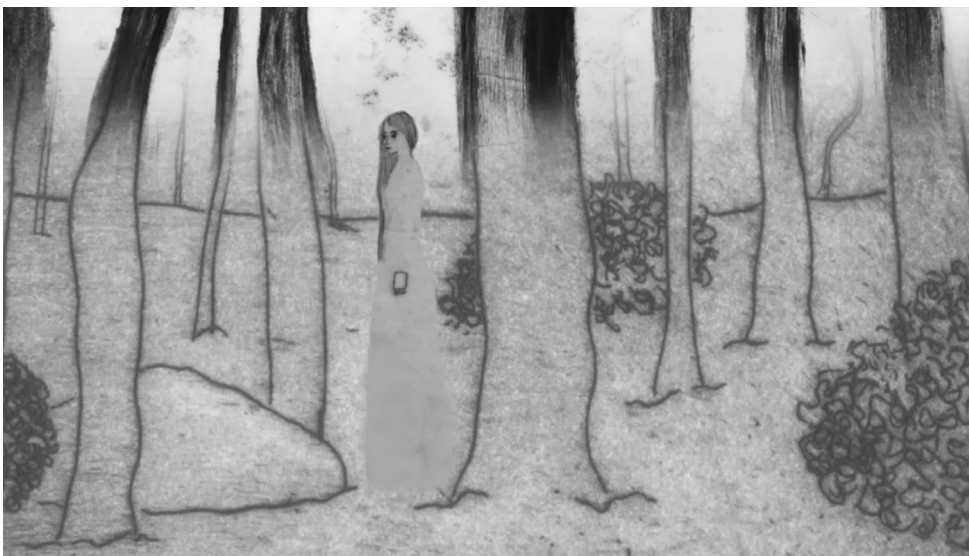


Fig. 124 , Fig. 125, Fig. 126 e Fig. 127 Marta Rebelo, A Raposa Que Era Mulher, 2018. Frames retirados da animação, video HD a cores c/som.

5.2 *Dentro da animação*

Numa prática enraizada no desenho, explorou-se através do storyboard enquadramentos e testaram-se sequências de imagens que refletissem a narrativa. A primeira abordagem ao desenho animado deu-se ao explorar a metamorfose da raposa em mulher através de papel vegetal. De seguida explorou-se a animação tradicional por células (Fig. 124). Foi então possível separar os fundos das figuras. Desenharam-se as figuras com recurso a lápis de cera Wax Aquarell da Koh-I-Noor e lápis Lumocolor Glasochrom por permitirem desenhar na folha de acetato e os fundos foram trabalhos tanto em papel vegetal e grafite em pó como em acetato com guache, produzindo monotípias. No final, fotografou-se mudando cada acetato pela posição seguinte. Todavia, ao empilhar todos os acetatos, ficava visível o rasto produzido pelas figuras, então pensou-se em incorporar este efeito na animação. Voltou-se a fotografar simulando esse efeito ao incorporar mais do que um acetato de cada vez.

Foi nesta premissa e interesse em registar o rasto do movimento que se começou a explorar a gravura com vista a ser animada. Estudaram-se valores de sequencialidade, transição, justaposição, alternância e transformação. Depois de realizadas cada impressão é digitalizada. No caso das figuras, procura-se recortá-las digitalmente de forma a que a figura se apresente opaca sendo possível de incorporar em fundos, à semelhança da animação por recortes. Procurou-se nos ambientes produzidos uma agilização do processo e uma economia de recursos, portanto alguns são de pequenas dimensões e outros foram pensados previamente com vista a serem divididos sendo possível várias trechos de animação saídas da mesma sequência de imagens.

No geral, há uma ampliação da imagem que resulta numa mudança na maneira de como se visiona as gravuras.

Graficamente, abordou-se isto ao dar destaque às linhas e ao grão presente nas impressões, ou como no caso da fotogravura, optou-se por se tornar explícita a retícula resultante da edição da



Fig. 128 , Fig. 129, Fig. 130 e Fig. 131 Marta Rebelo, A Raposa Que Era Mulher, 2018. Frames retirados da animação, video HD a cores c/som.

imagem de forma a produzir o fotolito (Fig.130).

De forma a animar, para além das gravuras, utilizam-se também desenhos que serviram de apoio à prática, tais como decalques e estudos em papel vegetal.

Nesta procura de diferentes formas de animar, foi proposto explorar uma técnica que, apesar de ser “destinada á [sic] gravura”(Rodrigues, 1876, p. 32), passava por desenhar sobre vidro. A técnica em questão, desenvolvida por José Júlio Rodrigues destinada à produção de “matrizes photographicas [sic] positivas para heliogravura directamente [sic] feitas pelo desenhador”(Rodrigues, 1876, p. 32), consiste em desenhar em vidro despolido com um preparado de tinta da china, composto por tinta da china, glicerina, açúcar e água. Esta tinta, pela sua viscosidade, permite controlo do desenho e uma secagem lenta. O *Procedimento Rodrigues* foi assim usado como base para um transporte fotográfico, sendo a sequência de estados usados para a animação.

Considerações finais

Procura-se aqui cruzar o que se separou: a primeira parte, *A Raposa Que Era Mulher* que vive povoada pelo contexto, com a segunda parte, os *Ensaaios sobre a gravura animada*, que se debruça sobre o desenvolvimento prático. Claro que ambos já se relacionam, aliás um inspira o outro. No entanto, procura-se neste capítulo uma reflexão final sobre a discussão que fomos construindo, com espaço para inferir, mas também para apontar para futuras direções.

No início, apresentou-se uma reflexão sobre o papel das lendas e, seguidamente, numa recolha inspirada pelo tema do álbum abordado, apresentaram-se lendas sobre a metamorfose entre seres humanos e animais, oriundas do Japão e de Portugal. Estas lendas permitiram construir uma história sobre uma raposa que se transforma em mulher e vive um romance. Esta história foi adaptada em formato de animação e em formato de conto. Procurou-se incorporar características das lendas de *kitsune* e dos *corredores* em ambos, apesar de a narrativa se adaptar a cada formato invariavelmente. As lendas marcaram presença na caracterização das personagens e na forma como estas agem na história, por exemplo: a raposa é branca, como mencionado em algumas lendas do Japão; e o homem incendeia as roupas de forma a quebrar a maldição, como relatado em Portugal.

A crescendo progride a história tal como a música. Na música, crescendo significa um aumento progressivo da intensidade sonora (Dicionário de Português licenciado para Oxford University Press) e foi possível entender, através do artigo de Elliot (2005), que esta estrutura musical é assumida como uma peça emocional narrativa. A música *Strelka* inspirou assim uma narrativa que para além de tratar os temas abordados pela banda, procura ilustrar as emoções transmitidas através desta música.

Ao articular as imagens com a música, considerou-se o potencial coreográfico da sincronização da imagem com o som. Construiu-se assim, ao estudar coordenar a narrativa com a música, um

storyboard onde se registou, numa linha paralela às imagens, os segundos onde se queria que a cena mudasse de forma a coincidir com algum momento da música. No entanto, por se considerar que este método estava a condicionar a evolução da narrativa, optou-se por sincronizar apenas os momentos considerados relevantes.

Foi então que, por se procurar acompanhar a peça musical visualmente, se começou a estudar a representação do desenho do movimento. Esta análise assumiu um carácter relevante no projeto por inspirar a construção da imagem de maneiras distintas: imagens estáticas que parecem descrever o movimento, a construção de movimento através de imagens estáticas e imagens que revelam a sua temporalidade através da sua complexidade e dos processos adotados.

Percebeu-se que para animar é necessário que, na sequência de imagens, cada imagem seja ligeiramente diferente da imagem anterior e da que se seguirá. Isto levou a usar técnicas que permitem a alteração, mais ou menos subtil, de uma imagem, como por exemplo o uso da monoimpressão, onde a existência de uma matriz e um referencial, que tende a repetir constantes, foi favorável à criação de dinamismo.

Desta maneira, através dos estados de prova e a espontaneidade permitida na gravura, começaram-se a testar formas de alterar a imagem com vista a produzir movimento.

Foi assim que os desenhos de sequências de Antoine Watteau (1684-1721) e as gravuras animadas de Kakyong Lee (1975-) inspiraram neste projeto a representação de uma temporalidade e movimento evidentes ao se sobrepor vários estados (de um movimento) na mesma matriz.

Paralelo a isto, continuou-se a animar através do desenho sobre papel vegetal e acetato.

Este projeto demonstra que se pode privilegiar a imagem em movimento de forma a visualizar uma música. Visto que, por ambas acontecerem no tempo, torna-se a forma mais equiparável à música no campo visual. Destaca-se particularmente a imagem animada por esta ser “a forma cinematográfica mais próxima do imaginário” (Denis, 2010), abrindo o campo das possibilidades num mundo que procura cativar o público ouvinte através da visualização de conteúdos.

Para concluir, as emoções exercem um papel fundamental na compreensão da música e este trabalho pretendeu, sobretudo, construir uma narrativa que esclareça e facilite o entendimento dos sentimentos presentes na música em questão, tal como explorar e clarificar o tema do álbum. Saliento a dedução de que a composição da música *Strelka* foi pensada de maneira a ser reconhecida como uma peça emocional e a ligação conseguida entre a sua estrutura e os temas provenientes das lendas da *kitsune* e dos *corredores*. O estudo do desenho e da gravura em movimento permitiu compreender melhor e permitiu olhar a imagem animada sob outra perspetiva.

Adquirir esta experiência permitiu um aprofundamento dos conhecimentos relativos à gravura, tal como uma melhor compreensão relativa a diferentes formas de animar. Permitiu ainda estreitar a relação existente com o contexto da música, que se baseava na gestão de eventos e na fotografia de espetáculo, mas que agora se ramifica noutras hipóteses, sendo que se pretende colaborar com bandas musicais de forma a produzir animações que descrevam a visão destas.

Através deste projeto foi ainda possível redescobrir e aproximar-me das tradições do meu lugar através das lendas que conheci. Foi em conversa com a minha mãe e com o meu avô, que descobri as pessoas que sob maldição saem de noite para correr em forma de animal e que quando voltam não se lembram de nada. Sabendo que quem contou esta lenda tem muitas

mais para contar, interessa-me, no futuro, recolher as lendas e inquietações locais e trabalhá-las através da ilustração, gravura e animação.

Por fim, *A Raposa Que Era Mulher* transforma-se, à semelhança da metamorfose, em diversas técnicas. Desdobra-se e constrói-se suportado nesses braços de conhecimento. Mas, mais que tudo, reúne e conecta, constrói pontes de forma a que esse entendimento se expanda entre os âmbitos tratados.

Referências das imagens

Fig. 1	Mono (2009). <i>Hymn to the Immortal Wind</i> . [CD] Chicago, Illinois: Temporary Residence Limited. Retirado de: https://monoofjapan.bandcamp.com/album/hymn-to-the-immortal-wind [Acedido a 5 de Agosto, 2017].	28
Fig. 2	Ilustração de Tristan Huber para Kokomo (2013). s/t. [CD] Toppershouse recordings. Retirado de: https://kokomoband.bandcamp.com/album/s-t [Acedido a 5 de Agosto, 2017].	28
Fig. 3	Ilustração de Chelsea Greene Lewyta para Toundra (2015). IV. [Vinyl] Germany: Superball Music. Retirado de: https://www.rockers.de/en/disks/nr/142534/toundra-iv [acedido a 5 de Agosto, 2017].	29
Fig. 4	Steven Spielberg, <i>Jaws</i> , 1975. //Frame do filme, 124 min.	29
Fig. 5	Norman McLaren e Evelyn Lambart, <i>Begone Dull Care</i> , 1949. Frame da curta-metragem animação, 8 min.	
Fig. 6	Michael Patterson e Steve Barron, <i>Take On Me</i> , 1985. Frame do videoclip, vídeo e animação, 3'49"	30
Fig. 7	Matthieu Colombel (Motion Director), <i>Waiting for Love</i> , 2005. Frame do videoclip, animação, 3'50".	31
Fig. 8	Hayao Miyazaki, <i>On Your Mark</i> , 1995. Frame do videoclip, animação, 7 min.	32
Fig. 9	Gianluigi Toccafondo, <i>La Sonnamabula</i> , 2018. Frame do vídeo, animação, 150 min.	32
Fig. 10	<i>Combate de Rinocerontes e Cavalos</i> , 30,000 – 32,000 a. C. Desenho a carvão sobre rocha, o rinoceronte à esquerda mede 100cm. Retirado de http://www.bradshawfoundation.com/chauvet/gallery/fighting_rhino_four_horses.jpg [acedido a 20 de Janeiro, 2016].	35
Fig.11	Antoine Watteau, <i>Heads of four woman</i> , 1684-1721. Desenho sobre papel, 30,2 x 22,8 cm. Retirado de http://www.britishmuseum.org/collectionimages/AN00245/AN00245547_001_.jpg [acedido a 19 de Junho, 2017]	35
Fig.12	Imagem ilustrativa do Zootrópio. Retirado de https://pixar-planet.fr/en/du-crayon-a-la-souris-lhistoire-de-lanimation/ [acedido a 20 de Janeiro, 2016]	36
Fig.13	Joanna Quinn, <i>Body Beautiful</i> , 1991. Frame da curta-metragem, animação, 13 min.	37
Fig. 14	Hayao Miyazaki, <i>Mononoke Hime</i> , 1997. Frame do filme, animação, 135 min.	39
Fig. 15	Yuri Norstein, <i>Tale of Tales</i> , 1979. Frame da curta-metragem, animação, 29min.	41
Fig. 16	Steven Subotnick, <i>Thine</i> , 2011. Frame da curta-metragem, animação, 1'30".	41

Fig. 17	Edgar Degas, <i>Heads of a Man and a Woman (Homme et femme, em buste)</i> , c. 1877-80. Monotipia s/papel, 7.2 x 8.1 cm. Retirado de https://www.moma.org/audio/playlist/27/476 [acedido a 8 de Março, 2017]	43
Fig. 18	Kiki Smith, <i>Jewel</i> , 2004. Água-tinta e água-forte, 35,56 x 43,18 cm. Retirado de http://www.harlanandweaver.com/kiki-smith-jewel/ [acedido a 23 de Janeiro, 2018]	44
Fig. 19	Kiki Smith, <i>Jewel</i> , 2004. Água-tinta e água-forte, 35,56 x 43,18 cm. Retirado de http://www.harlanandweaver.com/kiki-smith-jewel/ [acedido a 23 de Janeiro, 2018]	44
Fig. 20	Kiki Smith, <i>Jewel</i> , 2004. Água-tinta e água-forte, 43,18 x 35,56 cm. Retirado de http://www.harlanandweaver.com/kiki-smith-jewel/ [acedido a 23 de Janeiro, 2018]	44
Fig. 21	Edgar Degas, <i>Mary Cassatt at the Louvre: The Etruscan</i> , 1879/1880. Verniz mole, água-forte, água-tinta, ponta seca, estado vii, 42 x 31cm. Retirado de https://www.mfa.org/collections/object/mary-cassatt-at-the-louvre-the-etruscan-gallery-30766 [acedido a 6 de Março, 2017]	44
Fig. 22	Rembrandt van Rijn, <i>Christ Presented to the People: Oblong Plate</i> , 1655. Ponta seca, estado v/viii, 36.6 x 46.6 cm. Retirado de https://www.nga.gov/features/slideshows/the-unfinished-print.html?view=slideshow#slide_11 [acedido a 6 de Março, 2017]	45
Fig. 23	Rembrandt van Rijn, <i>Christ Presented to the People: Oblong Plate</i> , 1655. Ponta seca, estado viii/viii, 36.6 x 46.6 cm. Retirado de https://www.nga.gov/features/slideshows/the-unfinished-print.html?view=slideshow#slide_12 [acedido a 6 de Março, 2017]	45
Fig. 24	Sir Anthony van Dyck, <i>Self-Portrait</i> , aproximadamente 1626/1641. Água-forte, estado i/vii, 24,6 x 15,5 cm. Retirado de https://www.nga.gov/features/slideshows/the-unfinished-print.html?view=slideshow#slide_5 [acedido a 6 de Março, 2017]	46
Fig. 25	Kakyong Lee, <i>Dance, Dance, Dance</i> , 2011. Frame da curta-metragem, ponta-seca, 342 impressões, 2 min.	47
Fig. 26	Marta Rebelo, <i>Raposa II</i> , 2017. Ponta-seca s/papel, estado i/iv, 14,7 x 20 cm (pormenor).	53
Fig. 27	Marta Rebelo, <i>Metamorfose II</i> , 2018. Serie de 17 desenhos a caneta s/papel vegetal, 10,5 x 14,8 cm.	53
Fig. 28	Marta Rebelo, <i>Ambos I</i> , 2017. Monotipia s/papel, 35 x 29 cm (pormenor).	53
Fig. 29	Marta Rebelo, <i>Paisagem III</i> , 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado v/v, 18,7 x 14,2 cm.	53

Fig. 30	Marta Rebelo, <i>Storyboard de A Raposa Que Era Mulher</i> , 2018.	54
Fig. 31	Marta Rebelo, <i>Paisagem II</i> , 2016. Monotipia s/papel, 29 x 38,8 cm.	62
Fig. 32	Marta Rebelo, <i>Caminhada da raposa</i> , 2017. Monotipia s/papel, 29 x 61,5 cm.	62
Fig. 33	Marta Rebelo, <i>Raposa I</i> , 2017. Monotipia s/papel, 13,8 x 28,8 cm.	64
Fig. 34	Marta Rebelo, <i>Raposa I</i> , 2017. Monotipia s/papel, 15 x 30 cm.	64
Fig. 35	Marta Rebelo, <i>Ambos I</i> , 2017. Monotipia s/papel, 30,5 x 15 cm.	64
Fig. 36	Marta Rebelo, <i>Ambos I</i> , 2017. Monotipia s/papel, 35 x 29 cm.	64
Fig. 37	Marta Rebelo, <i>Ambos II</i> , 2017. Monotipia s/papel, 41 x 29 cm.	64
Fig. 38	Marta Rebelo, <i>Árvores I</i> , 2017. Monotipia s/papel, 72 x 28 cm.	66
Fig. 39	Marta Rebelo, <i>Árvores II</i> , 2017. Monotipia s/papel, 72 x 28 cm.	66
Fig. 40	Marta Rebelo, <i>Árvores III</i> , 2017. Monotipia s/papel, 14,5 x 19 cm.	66
Fig. 41	Marta Rebelo, <i>Árvores IV</i> , 2017. Monotipia s/papel, 14,5 x 19 cm.	66
Fig. 42 e Fig. 43	Marta Rebelo, <i>Paisagem III</i> , 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado i/v, 18,7 x 14,2 cm.	68
Fig. 44	Marta Rebelo, <i>Paisagem III</i> , 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado ii/v, 18,7 x 14,2 cm.	68
Fig. 45	Marta Rebelo, <i>Paisagem III</i> , 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado iii/v, 18,7 x 14,2 cm.	68
Fig. 46	Marta Rebelo, <i>Paisagem III</i> , 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado iv/v, 18,7 x 14,2 cm.	68
Fig. 47, Fig. 48 e Fig. 49	Marta Rebelo, <i>Paisagem III</i> , 2017. Água-tinta com recurso a lixa s/papel, estado v/v, 18,7 x 14,2 cm.	68
Fig. 50, Fig. 51, Fig. 52, Fig. 53, Fig. 54, Fig.55 e Fig. 56	Marta Rebelo, <i>Raposa II</i> , 2017. Ponta-seca s/papel, estado i/iv, 14,7 x 20 cm.	70
Fig. 57	Marta Rebelo, <i>Raposa II</i> , 2017. Ponta-seca s/papel, estado ii/iv, 14,7 x 20 cm.	70

Fig. 58	Marta Rebelo, <i>Raposa II</i> , 2017. Ponta-seca s/papel, estado iii/iv, 14,7 x 20 cm.	70
Fig. 59	Marta Rebelo, <i>Raposa II</i> , 2017. Ponta-seca s/papel, estado iv/iv, 14,7 x 20 cm.	70
Fig. 60 e Fig. 61	Marta Rebelo, <i>Covil</i> , 2018. Ponta-seca s/papel, 18,8 x 29 cm.	72
Fig. 62 e Fig. 63	Marta Rebelo, <i>Covil</i> , 2018. Ponta-seca, monoimpressão s/papel, 18,8 x 29 cm.	72
Fig. 64	Marta Rebelo, <i>Covil</i> , 2018. Ponta-seca, monoimpressão s/papel, 18,8 x 29 cm.	72
Fig. 65	Marta Rebelo, <i>Covil</i> , 2018. Ponta-seca, monoimpressão, aguarela s/papel, 18,8 x 29 cm.	72
Fig. 66	Marta Rebelo, <i>Rapariga I</i> , 2016. Água-forte s/papel, estado i/v, 18,8 x 29 cm.	74
Fig. 67	Marta Rebelo, <i>Rapariga I</i> , 2016. Água-forte s/papel, estado ii/v, 18,8 x 29 cm.	74
Fig. 68	Marta Rebelo, <i>Rapariga I</i> , 2016. Água-forte s/papel, estado iii/v, 18,8 x 29 cm.	74
Fig. 69	Marta Rebelo, <i>Rapariga I</i> , 2016. Água-forte s/papel, estado iv/v, 18,8 x 29 cm.	74
Fig. 70	Marta Rebelo, <i>Rapariga I</i> , 2016. Água-forte s/papel, estado v/v, 18,8 x 29 cm.	75
Fig. 71	Marta Rebelo, <i>Paisagem I</i> , 2016. Água-forte s/papel, 9,5 x 14,3 cm.	76
Fig. 72, Fig. 73, Fig. 74, Fig. 75 e Fig. 76	Marta Rebelo, <i>Paisagem I</i> , 2016. Água-forte e monoimpressão s/papel, 9,5 x 14,3 cm.	76
Fig. 77, Fig. 78 e Fig. 79	Marta Rebelo, <i>Caminhada da rapariga</i> , 2017. Água-forte s/ papel, estado i/vii 14,3 x 19 cm.	78
Fig. 80, Fig. 81, Fig. 82 e Fig. 83	Marta Rebelo, <i>Caminhada da rapariga</i> , 2017. Água-forte s/ papel, estado ii/vii 14,3 x 19 cm.	78
Fig. 84, Fig. 85, Fig. 86, Fig. 87 e Fig. 88	Marta Rebelo, <i>Caminhada da rapariga</i> , 2017. Água-forte s/ papel, estado iii/vii 14,3 x 19 cm.	78
Fig. 89, Fig. 90 e Fig. 91	Marta Rebelo, <i>Caminhada da rapariga</i> , 2017. Água-forte s/ papel, estado iv/vii 14,3 x 19 cm.	78
Fig. 92 e Fig. 93	Marta Rebelo, <i>Caminhada da rapariga</i> , 2017. Água-forte s/ papel, estado v/vii 14,3 x 19 cm.	79
Fig. 94 e Fig. 95	Marta Rebelo, <i>Caminhada da rapariga</i> , 2017. Água-forte s/ papel, estado vi/vii 14,3 x 19 cm.	79

vii 14,3 x 19 cm.

Fig. 96 e Fig. 97	Marta Rebelo, <i>Caminhada da rapariga</i> , 2017. Água-forte s/ papel, estado vii/vii 14,3 x 19 cm.	79
Fig. 98	Marta Rebelo, <i>Plantas</i> , 2017. Água-forte s/papel, estado i/iv, 9 x 14,3 cm.	80
Fig. 99	Marta Rebelo, <i>Plantas</i> , 2017. Água-forte s/papel, estado ii/iv, 9 x 14,3 cm.	80
Fig.100	Marta Rebelo, <i>Plantas</i> , 2017. Água-forte s/papel, estado iii/iv, 9 x 14,3 cm.	80
Fig. 101, Fig. 102 e Fig. 103	Marta Rebelo, <i>Plantas</i> , 2017. Água-forte s/papel, estado iv/iv, 9 x 14,3 cm.	80
Fig. 104, Fig. 105, Fig. 106, Fig. 107, Fig. 108 e Fig. 109	Marta Rebelo, <i>Peneda-Gerês</i> , 2017. Fotogravura s/papel, 18,7 x 28,9 cm.	82
Fig. 110, Fig. 111, Fig. 112, Fig. 113, Fig. 114, Fig. 115 e Fig.116	Marta Rebelo, <i>Castro Labreiro</i> , 2017. Fotogravura s/papel, estado i/ii, 18,7 x 28 cm.	84
Fig. 117, Fig. 118, Fig. 119, Fig. 120, Fig. 121, Fig. 122 e Fig. 123	Marta Rebelo, <i>Castro Labreiro</i> , 2017. Fotogravura s/papel, estado ii/ii, 18,7 x 28 cm.	84
Fig. 124, Fig. 125, Fig. 126, Fig. 127, Fig. 128, Fig. 129, Fig. 130 e Fig. 131	Marta Rebelo, <i>A Raposa Que Era Mulher</i> , 2018. Frames retirados da animação, video HD a cores c/som.	86 - 87

Referências bibliográficas

- All Music. (s.d.). Post-Rock. Retrieved from <https://www.allmusic.com/style/post-rock-ma0000002790>
- Arnheim, R. (1989). *A arte do cinema*. Lisboa: Edições 70.
- Bacon, A. M. (1905). In *The Land Of The Gods: Some Stories Of Japan*. Boston: Houghton Mifflin.
- Baugh, L. V. (2013). *Kitsune-Mochi*. Indianápolis: Aeclipse Press.
- Bento, N. L. (2009). *Livro de brinquedos ópticos: transposição do universo dos brinquedos ópticos para o formato de livro*. (Mestrado em Design da Imagem), Porto.
- CEAO (Centre for Studies in Oral Literature). (s.d.). *Arquivo Português de Lendas*. Retrieved from <http://www.lendarium.org>
- Coelho, A. (2009). *Contos Populares Portugueses*. Alfragide: Leya, SA.
- Coldwell, P. (2015). Hybrid practices within printmaking. *Journal of Visual Arts Practice*, 14(3), 175-178.
- Cox, C. (2005). *Of Humans, Animals, and Monsters*. In N. Thompsom (Ed.), *Becoming Animal: Contemporary Art in the Animal Kingdom* (pp. 18-25). Cambridge, MA: MIT Press.
- Denis, S. (2010). *O cinema de animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Edwards, A. H. (1906). *Kakemono: Japanese sketches*. Chicago: A. C. McClurg & Co.
- Elliott, D. J. (2005). Musical understanding, musical works, and emotional expression: implications for education. *Educational Philosophy and Theory*, 37(No. 1), 93-103.
- Faria, R. M. V. d. C. T. d. (2009). *O Conto Popular Português*. (Doutoramento), Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto.
- Feijó, A., & Monteiro, M. (2007). *Descobre os segredos e anima os teus próprios desenhos! pequeno guia prático de iniciação ao cinema de animação*. Gondomar: Ciclope Filmes.
- Fingerroth, D. (2003). *Backstage of an animated series*. Nova Iorque: Children's Press.
- Gaio, A. (2001). *História do cinema português de animação: contributos*. Porto: Porto: Odisseia das Imagens/Porto 2001.
- Gow, J. (1992). Music Video as Communication: Popular formulas and Emerging Genres. *Popular Culture*, 26(2), 41-70.
- Graça, M. E. (2015). Especificidades do discurso na realização de imagens animadas, competências fundamentais na formação de animadores profissionais. In C. M. Ferreira, J. A. Pinto, & M. Oliveira (Eds.), *Corte e Abertura* (pp. 53-63). Porto: Centro de Estudos Arnaldo Araújo da CESAP/ESAP.
- Hearn, L. (1894). *Glimpses of Unfamiliar Japan* (Vol. 1). Cambridge: The Riverside Press.
- Hill, D., & MacMillan, I. (Writers). (2006). *The secret of drawing*. In.
- Hosea, B. (2010). Drawing animation. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 5(3), 353-367.
- Huish, M. B. (1912). *Japan And It's Art*. London: B.T. Batsford.
- Lajer-Burcharth, E. (2015). *Drawing Time* October 151, Winter 2015, Winter 2015, 3-42.
- Lamarre, T. (2002). From animation to anime: drawing movements and moving drawings. *Japan Forum*, 14(2), 329-367.

- Lee, K. Moving Images (2008 - 2017). Retrieved from <http://kakyoungee.com/animations.html>
- Leite de Vasconcelos, J. (1882). Tradições populares de Portugal (Vol. VI). Porto: Livraria Portuense de Clavel & C.^a.
- Lendas e Crenças Populares. (s.d.). Retrieved from <http://www.roriz.maisbarcelos.pt/?vpath=/inicio/lendascrencaspopulares/>
- Love, J. (2015). Somewhere between printmaking, photography and drawing: viewing contradictions within the printed image. *Journal of Visual Arts Practice*, 14(3), 214-223.
- Mateus, F. (2004). A linguagem do cinema de animação. Amadora: Câmara Municipal de Amadora, Centro Nacional de Banda e Imagem
- Mayer, R. (2002). Manual do artista de técnicas e materiais. São Paulo: Martis Fontes.
- Miyazaki, H. (2002) Hayo Miyazaki Interview/Interviewer: R. Ebert. <http://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>.
- Moving Images: Printmaking & Animation. (2015). Retrieved from <http://www.ipcny.org/exhibitions/moving-images-printmaking-animation/#prettyPhoto>
- National Gallery of Art. The Unfinished Print. Retrieved from <http://www.nga.gov/content/ngaweb/features/slideshows/the-unfinished-print.html?view=slideshow>
- Nozaki, K. (1961). Kitsuné Japan's fox of mystery romance & humor. Tóquio: The Hokuseido Press.
- Parshall, P., Sell, S., & Brodie, J. (2001). The Unfinished Print. Washington: National Gallery of Art.
- Patrizi, D. (2015a). Interview: Alberto Tocados from Toundra. Retrieved from <https://www.echoesanddust.com/2015/01/interview-alberto-tocados-from-toundra/>
- Patrizi, D. (2015b). Toundra - IV. Retrieved from <http://echoesanddust.com/2015/01/toundra-iv/>
- Pelzer-Montada, R. (2014). Post-production or how pictures come to life or play dead. *Journal of Visual Arts Practice*, 6(3), 229-243.
- Quaresma, J. (2008). GRAVURA E O MUNDO DA VIDA (LEBENSWELT) UMA REPRODUÇÃO ORIGINADA NOUTRA REPRODUÇÃO. In *Ensayos sobre reproductibilidad* (pp. 87-104). Granada: Editorial Universidad de Granada.
- Quinn, J. (2013) Joanna Quinn: how I animate/Interviewer: National Media Museum. Bradford.
- Rancièrre, J. (2012). Os intervalos do cinema. Lisboa: Orfeu Negro.
- Ribeiro, J. (1908). Frases Feitas: Estudo conjectural de locuções, ditados e proverbios.
- Rodrigues, A. L. M. (2016). O Observador Observado. Lisboa: Caleidoscópio.
- Rodrigues, J. J. (1876). A Secção Photographica, Ou Artistica da Direcção Geral Dos Trabalhos Geodesicos no Dia 1 de Dezembro de 1876: Noticia Lisboa: Typographia da Academia Real das Sciencias.
- Saramago, J. (2010). Terra do Pecado. Lisboa: Editorial Caminho.
- Sladen, D. (1904). Queer Things about Japan. London: Anthony Treherne & Co., Ltd.
- Sousa, M. P. (1901). Tradições Populares do Minho Revista Lusitana, VI, 129 - 151.

- Streich, D. H. (2009). Music in Dreams. *Jung Journal*, 3(2), 63-73. doi:10.1525/jung.2009.3.2.63
- "Suspended Animation: Moving Images in Print. (2016). Retrieved from <http://www.ipcny.org/exhibitions/upcoming-suspended-animation/>
- Thoma, M. V., Ryf, S., Mohiyeddini, C., Ehlert, U., & Nater, U. M. (2012). Emotion regulation through listening to music in everyday situations. *Cognition and Emotion*, 26(3), 550-560.
- Vasconcelos, J. L. d. (1899). Superstições Portuguesas no séc. XVI. *Revista Lusitana*, V, 1 - 21.
- Vieillard, S., Peretz, I., Gosselin, N., Khalfa, S. p., Gagnon, L., & Bouchard, B. (2008). Happy, sad, scary and peaceful musical excerpts for research on emotions. *Cognition and Emotion*, 22(4), 720-752.
- Wells, P. (2002). *Animation: genre and authorship*. Grã Bretanha: Wallflower Press.
- Wilkinson, A. (2016). *Drawing Movement: A Strange New Beauty at MoMa*. Retrieved from <http://thebottomline.drawingcenter.org/2016/05/28/drawing-movement-a-strange-new-beauty-at-moma/>
- Wright, J. A. (2005). *Animation writing and development: From script development to pitch*. Oxford: Focal Press.

