REGISTOS DO MUNDANO

Desenho, Imagem em Movimento e Fotografia

Relatório de Projeto para a obtenção de grau de
Mestre em Artes Plásticas, Desenho

Joana Medeiros

Sob orientação:

Vítor Almeida

Sob coorientação:

Pedro Maia

Faculdade de Belas Artes do Porto

2025

Agradecimentos

Ao professor Vítor Almeida e Pedro Maia pelas suas orientações,
opiniões, boa disposição, paciência e incentivo.

À minha família, amigos, colegas e professores
que me apoiaram durante esta jornada.

RESUMO

Este projeto centra-se na representação do movimento e do tempo nas linguagens da fotografia, desenho, e imagem animada (sendo esta última, mais abordada ao longo do relatório como imagem em movimento). Desta forma, explora-se a relação entre imagem real e desenhada, mas também, a de estática e em movimento. Neste presente relatório, pretende-se compilar e apresentar trabalhos, experiências, entre outros, que fizeram parte deste percurso de dois anos com o fim de refletir como tempo, movimento, imagem real, desenhada e animada, foram fatores comuns a eles.

O que se representa graficamente na minha prática artística são assuntos do quotidiano, como pessoas, gestos, expressões e corpo. É através destes motivos visuais, representados pela imagem real e desenho, que se pretende transmitir a ideia de movimento e tempo. Com esse objetivo, joga-se então com as diversas técnicas de fotografia e desenho de modo a suscitar as respetivas sensações no que é representado. Também se apelam a outros conceitos como a metamorfose, transformação e narrativa, que complementam a questão do movimento e do tempo, contribuído para um lado subjetivo e poético tanto na relação desses conceitos, como na prática projetual.

Palavras-chave

Movimento / Tempo / Metamorfose / Fotografia / desenho

ABSTRACT

This project, as will be mentioned several times throughout the report, focuses on the representation of movement and time in the languages of photography, drawing, and animated image (mostly mentioned throughout the report as moving image). Thus, it explores the relation between real and drawn images, as well as static and moving image. In this report, I intend to compile and present works, experiences, and others, that were part of this two-year journey, aiming to reflect on how time, movement, real, drawn and animated image were common factors within them.

What is graphically represented in my artistic practice are everyday subjects such as people, gestures, and expressions. Through these visual motifs, which are represented by both real and drawn image, the goal is to convey the idea of movement and time. Various techniques of photography and drawing are employed to evoke these sensations in the works. Additionally, concepts like metamorphosis, transformation, and narrative are invoked to complement the notions of movement and time, giving a subjective and poetic dimension to these concepts as well as to the project practice.

Keywords

Movement / Time / Metamorphosis / Photography / Drawing

Índice

Introdução 1

Perguntas de investigação 2

Objetivos 2

Pôr Tudo a Mexer! 3

- Marey e Muybridge 4
- Futurismo 10
- Triângulo amoroso: imagem real, desenhada e em movimento 15

Mãos à Obra! – projeto em movimento 28

- Corpo de trabalho 29

Conclusão 51

Índice de figuras 53

Bibliografia 56

Anexos 60

INTRODUÇÃO

O âmbito deste projeto é a representação do movimento e tempo através das linguagens da imagem real, desenhada, e animada, abordando a sua relação e interdisciplinaridade. Entenda-se por imagem real- a fotografia; a desenhada- a questão do traço, texturas, manchas, incisões, tintas, materiais, entre outros, como se fosse uma espécie de desenho num campo expandido; a imagem animada, (ou em movimento), como a reprodução efetivamente em movimento, de uma sequência de imagens. No entanto, a questão da sensação de movimento é abordada tanto pela animação, como pela imagem singular e estática, pretendendo refletir e estabelecer pontes sobre a noção de ritmo e leitura visual nas duas formas de expressão.

Como já referido, durante a minha prática artística, o tempo e movimento são interpretados através da representação de pessoas, gestos, corpo e objetos, contribuindo para uma expressão figurativa. No entanto, em algumas partes do projeto, essa interpretação passou por um processo mais abstrato, no qual se tentou captar apenas as ideias de movimento e tempo através de rastos, por exemplo.

Trata-se de uma questão sobre a representação do mundano, sendo que o que se pretende exprimir com essa expressão é uma alusão ao mundo físico, a sua banalidade, convencionalidade e materialidade, conceitos os quais vão dialogando com a imaterialidade do tempo e movimento.

Em alguns projetos existe a presença simultânea entre imagem real e desenhada, no entanto, nuns, só está presente a linguagem do desenho, noutros, apenas a fotografia. Mesmo nos trabalhos onde só está visualmente presente uma das duas vertentes, pretende-se abordar ~~sobre o~~ como a fotografia pode ser um ato de desenho e como o desenho, se pode aproximar da expressão do real. Desta forma, troca-se e relacionam-se as duas abordagens.

Ao longo do meu percurso neste mestrado, sentia uma certa dificuldade em escolher um tema fixo para cada projeto que fazia, no entanto, sentia que os tópicos que ia abordando neles, relacionavam-se. Apercebi-me que essa coesão existia, porque, vários tópicos em comum abordavam-se nesses trabalhos sendo eles o movimento, tempo, animação, fotografia e desenho. Esses outros tópicos que abordei eram o lugar, perceção, experiência, memória, entre outros que se encontram mais ligados à questão do movimento, tempo e espaço. O facto de aperceber-me que movimento, tempo, imagem real, imagem desenhada e animada, estiveram sempre presentes em todos os meus trabalhos, é a motivação pela qual decidi abordá-los neste projeto final. Neste relatório, o que se pretendeu fazer foi escolher efetivamente os temas que achei que seriam capazes de unir todo o meu corpo de trabalho, deixando outros temas que fui abordando ao longo do meu percurso, menos destacados, mas que, no entanto, conseguissem complementar os temas deste relatório.

Com este projeto e relatório, pretendo enriquecer o meu conhecimento e ampliar a minha cultura artística dentro dos assuntos sobre os quais o relatório se debruça, encontrando respostas para as perguntas de investigação e objetivos lançados neste. Procedeu-se por estudar alguns artistas cuja obra se centra nos tópicos do movimento e tempo, e outros, que representam a relação entre imagem real, desenhada e em movimento. Desta forma, exploram-se as suas ideias e metodologias, elucidando sobre outros pontos de vista e abordagens por parte de artistas importantes e destacados que trabalharam, (ou ainda trabalham) em torno dessas temáticas.

Para dar respostas aos meus objetivos e questões de investigação, como já referido, pretendo aprofundar sobre a minha própria prática artística e fazer uma pesquisa baseada pela prática, a qual ficará mais à frente no segundo capítulo. No entanto antes de me direcionar para a prática, ainda no primeiro capítulo, pretendia-se fazer uma breve investigação teórica sobre Marey, Muybridge, o Futurismo, os seus artistas e técnicas de animação que usufruem da imagem real, desenhada e em movimento, de forma a ter noção sobre como, e por quem, estes assuntos são representados no campo artístico, ampliando o meu conhecimento e prática artística.

PERGUNTAS DE INVESTIGAÇÃO

Pretende-se questionar sobre:

- Como se pode representar o movimento e tempo, tanto em sequências animadas como imagens singulares?

- Que características visuais podem potenciar a imagem em movimento e no tempo?

- Com que meios se pode combinar a imagem real e desenho?

OBJETIVOS

Pretende-se:

- Aprofundar conhecimentos na área do desenho, animação e fotografia para conseguir representar a questão do movimento e tempo;

- Evocar sensações e estados de espírito nas obras, sugerindo um lado narrativo;

- Abordar a minha prática artística, experimentando diferentes abordagens e refletindo através dessas mesmas experiências;

- Misturar meios analógicos com tradicionais;

PÔR TUDO A MEXER!

Neste capítulo explora-se numa vertente mais teórica, as práticas de outros artistas. Por ordem, abordam-se Marey e Muybridge, o movimento artístico do Futurismo, os seus artistas respetivos, e técnicas de animação que misturam a imagem real à desenhada. Neste último, dão-se exemplos do cinema e música, mas também de artistas plásticos que abordam essa mesma relação, explorando desta forma, a abordagem da imagem real e desenhada em diferentes contextos artísticos.

Resumidamente, este capítulo divide-se em três: o primeiro: Marey e Muybridge, segundo: Futurismo, e terceiro: Imagem real, desenhada e em movimento (algumas técnicas de animação).

No primeiro subcapítulo procura-se fazer uma abordagem a Marey e Muybridge. Estes foram muito importantes na questão da sequência de imagens, tendo sido precursores da origem da película cinematográfica e do cinema. Destacaram-se também no que toca à representação das fases dos movimentos de pessoas e animais, tendo sido estes também representados através da noção de sequência. De seguida, aborda-se o Futurismo, movimento que foi altamente influenciado por Marey e Muybridge. Este, centra-se na questão do dinamismo, movimento, a essência do tempo, mas também acrescenta certas novidades como a representação de sensações, perceção, experiência, e a relação de interior com exterior, derrubando as suas fronteiras, temas os quais pretendi debruçar-me durante a minha prática artística. Seguidamente, o segundo subcapítulo versa o tema para a questão da interação entre imagem real e desenho, onde são abordadas duas técnicas que o meu corpo de trabalho apresenta frequentemente: a intervenção direta de desenho e mancha sobre *frames* - sendo essa a animação direta; e a rotoscopia, o traçar por cima dos motivos das imagens. Apesar de diferentes, são duas abordagens de diálogo entre imagem real e desenho. Apesar de nesse subcapítulo se mudar para um tipo de investigação diferente das outras duas primeiras, pretende-se na mesma encontrar pontos em comum com a questão da representação do movimento e tempo. Para o fazer, descrevem-se não só as técnicas em si, como também se recorre a artistas e animadores que trabalham essas técnicas, descrevendo as suas metodologias, objetivos e obra, dos quais se apercebe que algumas das suas obras revelam-se visualmente muito ligadas à ideia de movimento e tempo, apesar de alguns desses artistas não terem esses temas como base central das suas práticas artísticas.

Alguns artistas que se apresentam neste capítulo têm conceitos e objetivos ligeiramente diferentes do que pretendo abordar neste projeto, mas, na mesma, considero importantes, até porque trazem outros temas e métodos práticos complementares aos temas abordados nesta investigação. Alguns estão ligados diretamente à questão da representação do movimento e tempo, outros, ligados à questão da relação entre imagem real e desenhada, no entanto, tenta-se relacioná-los uns com os outros explicando também em que contexto os considero importantes.

MAREY E MUYBRIDGE

A caminho da imagem em movimento.

A fotografia, no seu início, desenvolveu um papel de arquivo, documento e de investigação. Com esta técnica pretendia-se documentar a realidade, capturando com precisão tudo o que é visível ao olho do ser humano. O surgimento da fotografia defrontou a pintura e o desenho porque esses meios eram os únicos que até à altura, conseguiam captar essa mesma realidade, resultando num processo de rutura e reinvenção destas mesmas linguagens. Como a fotografia conseguia concretizar com mais eficácia essa captura do real, a pintura e o desenho começaram a concentrar-se mais no que diz respeito ao processo, conceito, ideia e sentimento.

Surgem, entretanto, artistas que a queriam usar de uma forma mais experimental, explorando a capacidade do dispositivo e que diferentes tipos de imagens poderiam obter dela. No entanto, é de mencionar, que, algumas técnicas, métodos e abordagens mais experimentais, não surgiram num contexto artístico. As primeiras surgiram com o fim de estudar e aprofundar aspetos da ciência: o corpo humano, animal, locomoção, mas também a ocorrência de outros fenómenos. A fotografia desta maneira, é uma arte que une cientistas e artistas, de onde os dois obtém conhecimentos e abordagens que se complementam.

Antes da fotografia, o uso da câmara obscura já era popular, tratando-se de um compartimento escuro em que a luz atravessava por um orifício e projetava na parede oposta desse compartimento a imagem, mas invertida. Este dispositivo foi detalhadamente descrito por Leonardo da Vinci e muitos artistas usaram-na de forma a auxiliar os seus desenhos e pinturas, já que reproduzia fielmente os elementos que queriam estudar, como a perspetiva. Desta maneira, os artistas também traçavam por cima das imagens, interessantemente havendo uma relação direta de imagem real e desenho desde o Renascimento.

Seguidamente a este pequeno contexto sobre a fotografia do séc. XIX, segue-se uma abordagem a Marey e Muybridge, que foram os mais bem-sucedidos na questão da representação das múltiplas fases do movimento, conseguindo materializar a noção de tempo na fotografia, temas que considero importantes na minha prática artística. Para além disso, também foram precursores do cinema e animação, tendo inventado variados dispositivos para reproduzir em movimento sequências de imagens. A sequencialidade e o *loop* são outras duas considerações que abordo intensivamente ao longo da descrição do meu corpo de trabalho.

A razão pela qual referencio estes artistas é porque em algumas partes do meu trabalho, também tive interesse em trabalhar um pouco esta noção das diferentes fases do movimento, dando ênfase ao corpo humano.

Marey

Étienne-Jules Marey (1830 – 1904), foi um cientista que tinha curiosidade em explorar a questão do movimento, tanto visível como invisível. No que toca ao visível, tinha curiosidade em perceber a biomecânica dos membros do corpo humano e dos animais de forma a perceber as relações uns com os outros durante atividades como correr, saltar, caminhar, etc. No que toca ao invisível, tentou tornar visível a pressão arterial, ritmo cardíaco, força muscular, respiração do corpo, entre outros, desenvolvendo vários dispositivos que os medem graficamente. Também demonstrou curiosidade sobre a gravidade, deslocamento de objetos e fluídos. O objetivo de Marey era tornar o mundo visível através de imagem, que, para ele, só assim é que podia ser compreendido (Braun, 1995).

Entretanto, outra personalidade, Muybridge, em 1878, lançou uma coleção de fotografias de movimentos de cavalos, (a qual abordarei novamente mais tarde), tendo muito impacto em Marey. Mais tarde, ao conhecerem-se, começaram a colaborar em diversos projetos. No entanto, o objetivo de Marey no que toca à representação do corpo contrariamente ao de Muybridge, era o de mostrar a continuidade do movimento corporal reunindo os intervalos de movimentos equidistantes numa só imagem, representando mais concretamente as suas relações e biomecânica, (Braun, 1995). Exemplos dessas obras são as suas compilações de cronofotografias, *La Machine Animale*, de 1873 e Le *Vols des Oiseaux* de 1890. Estes eram livros temáticos sobre as fases dos movimentos destes. No entanto, não se prendeu apenas à representação literal e real do corpo humano.

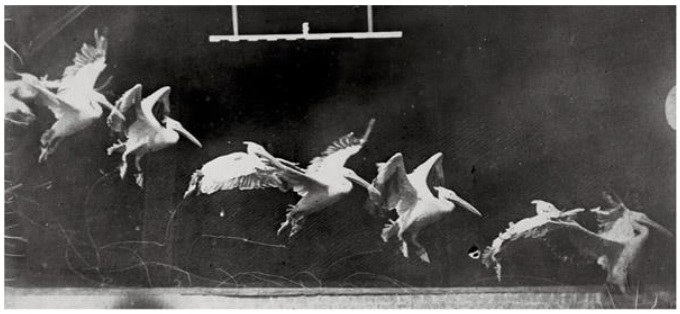


Figura 1: *Une photo d'un pélican en vol*, Marey, 1883

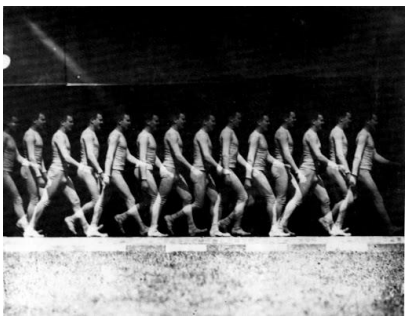


Figura 2: *Étude de course*, Marey, 1883

Mais tarde, começou a desenvolver interesse na representação dos ciclos do movimento do corpo humano através de linhas e curvas, criando imagens mais abstratas e de uma certa maneira, gráficas, que pretendiam produzir a expressão visual da passagem do tempo, (Braun, 1995). *Joinville Soldier Walking* de 1883, é um desses exemplos que se retrata as diferentes fases do movimento através de linhas e curvas enquanto o soldado caminha, denunciando o carácter cíclico das várias fases do movimento que o soldado faz. Este tipo de resultado gráfico é obtido através da própria pessoa, que ao ser fotografada, veste roupas pretas com linhas e pontos desenhados nas suas articulações, contra um fundo preto. Esta técnica deu origem aos fatos de captura de movimento que se vêm atualmente no cinema, e que têm como objetivo mapear as articulações do corpo humano.

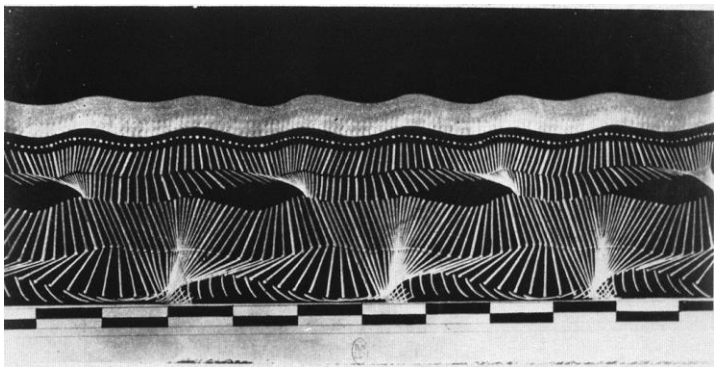


Figura 3: *Soldat de Joinville marchant*, Marey, 1883

Outra coleção de obras que achei especialmente interessante são as que estão compiladas no livro *Movements of Air,* produzidas de 1899 até 1901, onde objetivo do cientista foi compreender alguns fatores sobre aerodinâmica. Para produzir estas imagens, desenvolveu uma instalação de vários tubos com orifícios pequenos, dos quais era expelido fumo, criando linhas verticais as quais eram fotografadas instantaneamente assim que o fumo saía. Essas linhas de fumo transformavam-se em redemoinhos, curvas e formas abstratas quando interagiam com objetos que estavam na sua trajetória.

Algumas destas imagens produzem o efeito de arraste, algo que, em certas fases do meu trabalho, quando trabalhei com este meio, experimentei fazer. Também me identifico com o ênfase dado à noção de ciclo e repetição, fatores que exploro de diversos modos no meu trabalho, maioritariamente na animação.



Figura 4: *Mouvements de l'air*, Marey, 1883

Muybridge

Eadweard Muybridge (1930 – 1904), passou a sua vida entre Os Estados Unidos e Inglaterra, onde trabalhou com negócios, vendeu livros, entre outras ocupações, mas foi quando regressou novamente a São Francisco que se dedicou à fotografia. Os assuntos principais das suas primeiras fotografias eram paisagens e motivos arquitetónicos, começando a criar alguma reputação com as fotografias que produziu do Parque Nacional de Yosemite, retratando a sua natureza através de panoramas. Mas foi em 1872 que a sua obra verdadeiramente revolucionadora e mais notável apareceu. Neste mesmo ano, Leland Stanford, um empresário magnata, estando convencido de que existiria um momento em que os cascos dos cavalos ficam todos no ar enquanto o cavalo corre, decidiu contratar Muybridge para o provar via fotografia.

Com a ajuda de carpinteiros e engenheiros o que Muybridge pensou fazer, e assim fez, foi colocar doze câmaras em linha reta, cada câmara ligada a um fio, os quais, quando o cavalo corria, pisava, fazendo acionar os obturadores ultra-magnéticos das câmaras. Algumas das imagens eram apenas silhuetas, mas tinham grande qualidade e nitidez mesmo assim. A obra foi chamada de *Cavalo em Movimento,* mas só veio a público mais tarde em 1878. Este acontecimento foi vivenciado por corredores e jornalistas, o qual foi publicado em vários jornais, percorrendo o mundo.

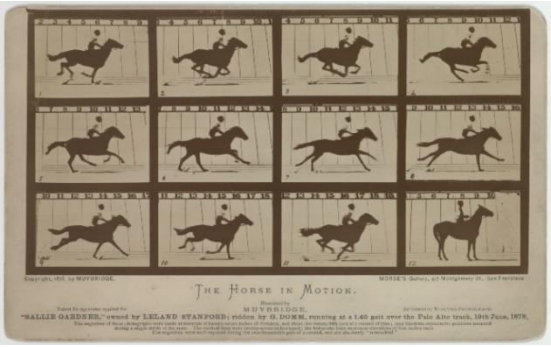


Figura 5: *Horse in Motion*, Eadweard Muybridge, 1887

Ao contrário de Marey, o seu objetivo era documentar individualmente, em chapas diferentes, as várias fases do movimento de animais e pessoas formando sequências de imagens estáticas (Cresswell; Ott, 2022). Foi o nascimento da fotografia em série. A partir daqui, começou a fazer várias séries de cronofotografias compilando-as em livros temáticos desde pessoas, tanto mulheres e homens nas suas atividades atléticas e rotineiras documentando as suas diferentes fases de movimentos, como as de animais.



Figura 6: *Animal Locomotion* Plate 146, Eadweard Muybridge, 1887

As suas imagens foram altamente admiradas tanto por artistas como cientistas, (como as de Marey). No entanto, um dos objetivos de Muybridge, não foi só o de fazer mostrar estas imagens a cientistas e investigadores como também o de chegar aos artistas da época, fazendo-os elucidar e corrigir a sua perceção sobre os movimentos, por exemplo, dos cavalos, que até à altura eram mal representados (Papacosta, 2018). Desta maneira, Muybridge conseguiu fazer uma ponte entre ciência e arte.

Pode-se concluir que Marey e Muybridge, com as suas obras, tiveram muito impacto na comunidade artística, acrescentando valores novos no que diz respeito aos fatores conceptuais, estéticos e processuais nas artes visuais (Papacosta, 2018).

Estes também influenciaram o surgimento do cinema e animação devido à noção de sequencialidade e reprodução de imagens. Sendo assim, em baixo, decidiu-se falar sobre alguns dispositivos óticos que ambas as personalidades criaram, que foram precursores da cinematografia. Estes brinquedos foram as primeiras experiências de imagem em movimento, abordando desta maneira, a ideia de sequência, repetição e ciclo. Os primeiros motivos a serem representados eram animações de pequena duração reproduzidas em *loop* de cavalos a correr, pessoas a andar, a dançar, etc.

Brinquedos óticos – imagem em movimento

Zoopraxisnoscópio

A produzir estas sequências de fotografias, Muybridge ficou com curiosidade de efetivamente as poder ver em movimento. Para isso, inventou alguns dispositivos que as pudessem reproduzir. Uma dessas invenções foi o famoso zoopraxiscópio inventado em 1879. Este constava de um disco feito de vidro ou madeira, contendo desenhos nas suas extremidades das várias fases de um movimento que era depois rodado através de uma manivela, enquanto as imagens rodavam, eram projetadas através de uma lanterna mágica. A lanterna mágica era um método de projeção utilizado desde o século XVII. Nesta técnica, as imagens eram desenhadas manualmente, e não eram usadas fotografia verdadeiras, estas, eram traçadas por cima ou copiadas à vista para o disco. Maior parte das animações continham 12 desenhos por segundo. Muybridge, desta maneira, foi precursor da própria película fotográfica através da reprodução da sequencialidade de imagens.



Figura 7: *A couple Waltzing*, Muybridge, 1893

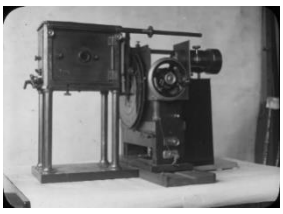


Figura 8: Zoopraxinocópio, 1979

Com as fotografias que tinha produzido do cavalo de Leland Stanford, adaptou-as a este dispositivo, desenhando-as para um disco e reproduzindo-as em movimento. Estas animações do cavalo tiveram de tal maneira notabilidade, que foi convidado para lecionar palestras em universidades, e mostrou os seus projetos animados a políticos e membros da realeza (Papacosta, 2018).

Zootrópio

Este dispositivo foi inventado ainda antes do anterior. Criado em 1830 por Marey, mas posteriormente aprimorado pelo matemático inglês George Horner, constava de um disco ou cilindro com uma série de imagens desenhadas no seu interior. Estas eram visualizadas através das fendas do dispositivo, e, quando girado rapidamente, percebia-se a sequência de movimentos. A rotação criava a ilusão de movimento, dando vida às imagens estáticas. Ao contrário do dispositivo anterior, de forma a perceber a sequência animada, olha-se para o próprio objeto, a sequência não é projetada. Existem várias variações deste dispositivo como o praxinoscópio, desenvolvido por Émile Renaud em 1887, que era praticamente o mesmo dispositivo, mas sem ranhuras, e, para se ver a sequência animada, olhava-se para um conjunto de espelhos que se situavam no centro do aparelho, refletindo cada imagem.

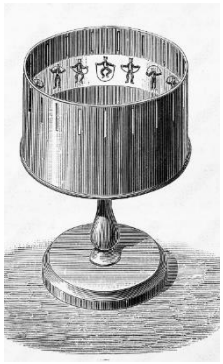


Figura 9: Zoótropio

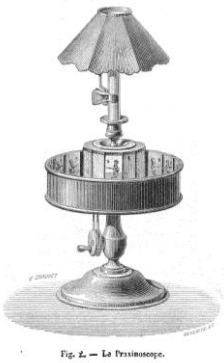


Figura 10: Praxinoscópio

Estes dispositivos foram precursores do cinema e da animação, pela questão da imagem em sequência e a sua reprodução em movimento, resultando numa imagem animada. Estas imagens animadas tanto poderiam ser uma sequência de desenhos como de fotografias. Marey e Muybridge ofereceram formas de materializar o tempo e movimento que tiveram grande impacto sobre os futuristas. Com o objetivo de representar o movimento, dar a sensação de dinamismo e expressar o ritmo frenético da vida, os futuristas também fragmentavam, multiplicavam e inclusivamente, distorciam os motivos das suas obras. Sendo assim o subcapítulo a seguir retrata o movimento do Futurismo, contexto, obras e artistas, os quais fazem uma ponte direta com Marey e Muybridge.

FUTURISMO

Sobre o movimento e dinamismo

O manifesto do Futurismo foi lançado por Filippo Tommaso Marinetti em 1909 e contou com o apoio de diversos artistas os quais alguns irão ser abordados posteriormente como Giacomo Balla, Umberto Boccioni, Gino Severini e Carlo Carrà. Esta corrente teve muitas divisões e variações, mas vários aspetos formais e conceptuais persistiram em comum, inspirando posteriormente o cubismo, outro estilo que também se centra no movimento, mas refletindo também outras preocupações e temas.

O movimento do futurismo foi fortemente influenciado por Marey e Muybridge. Os futuristas eram fascinados pela ciência moderna, tecnologia e maquinaria, procurando de uma certa forma, uma constante ponte entre a ciência e arte, algo que estas duas personalidades já faziam através do estudo do movimento. A corrente foca-se na questão do movimento, passagem do tempo, rapidez, energia e dinamismo. As suas obras escultóricas e pinturas pretendiam evocar essas mesmas sensações, mas também pretendia-se transmitir a questão do poder da tecnologia e ciência sobre o natural. Sobre esta questão do movimento, aparece pela primeira vez o termo cinético. A arte cinética explora as possibilidades do movimento real a partir de dispositivos mecânicos e tecnológicos, enquanto a arte ótica, propõe a ilusão ótica do movimento (Weizzmann, 2006).

Para os futuristas nenhum objeto, tanto a mexer-se como estático, pode ser considerado isolado (Taylor, 1961). Ele tanto absorve como contribui para o seu exterior. Esta relação entre objeto e ambiente foi muito influenciada ainda pelo impressionismo na medida em que queriam estender as ações para as formas dos objetos, (Taylor, 1961). Do impressionismo, através da cor e forma, absorveu-se a ideia da representação do movimento no espaço de acordo com a perceção e experiência de cada um. A mesma questão da cor e forma também contribuiu para um temperamento subjetivo e temporal. Não só esse temperamento subjetivo e temporal da cor foi transportado para o Futurismo, como também a sua abordagem prática, sendo que, um dos movimentos que deu origem ao Futurismo foi a técnica do divisionismo, técnica onde as cores eram estudadas mais cientificamente, sendo justapostas lado a lado e a sua mistura acontece através da ilusão de ótica. Esta técnica de “desmontar” a luz e cor foi aproveitada pelos futuristas para fragmentar o movimento e dar à imagem uma sensação de energia e dinamismo.

Por causa desse mesmo ênfase sobre a perceção e experiência, o motivo que é colocado no centro da obra, é o próprio espetador, mais do que a obra em si (Taylor, 1961). Um dos objetivos acaba por ser captar a relação que acontece entre o interior da pessoa com o seu exterior, (neste caso a obra de arte), sendo a ideia de dinamismo e movimento ainda mais intensificada e levada para um contexto diferente.

Giaccomo Balla

Balla (1871 – 1958) foi um artista, professor e uma entidade importante para o futurismo. A sua obra roda em torno da luz e movimento natural. Este artista inicialmente era divisionista, fascinado pela cor e a sua separação. Trabalhava assuntos mais figurativos, mas, mais tarde, a sua obra começou a ficar mais abstrata. Balla interessava-se pela relação entre objeto e observador e evocava essa ponte através do ritmo visual da pintura. Cor e forma trabalham juntas de forma a criar uma sensação de movimento vibrante (Taylor, 1961). Um desses exemplos é o quadro *Menina Correndo na Varanda* (1912), que traduz a qualidade abstrata do movimento através da repetição do motivo, pinceladas e cores frenéticas. Talvez a obra mais importante da sua autoria é *Dinamismo de um cão com uma Trela* (1912). O movimento aqui é representado pelas muitas fases dos movimentos do cão, trela e mulher, semelhantemente à cronografia de Marey por exemplo, mais uma vez mostrando o como o carácter de metamorfose e transformação da cronofotografia perdurou posteriormente na representação artística. Outra obra que me despertou a atenção foi *Mão de um Violinista* (1912), em que a linha não só acompanha o movimento da mão do músico, como o imenso aglomerado dessas linhas fazem a totalidade do desenho pelo que figura e fundo fundem-se, não existindo contornos, adicionando outra camada temporal à obra.



Figura 11: *Menina Correndo na Varanda*, Giacomo Balla, 1912, óleo sobre tela



Figura 12: *Dinamismo de Um Cão com Trela*, Giacomo Balla, 1912, óleo sobre tela

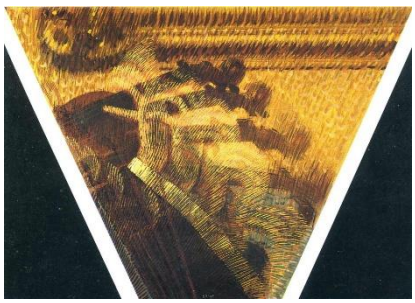


Figura 13: *A Mão de um Violinista*, Giacomo Balla, 1912, óleo sobre tela

Boccioni

Umberto Boccioni (1882 – 1916) foi dos artistas mais consagrados do futurismo. O seu objetivo era captar como uma só a dualidade exterior do mundo e o espírito interno que as anima. Focava-se numa análise sobre as formas muito intensiva, angulosa e geométrica, tanto na pintura como na escultura, acreditando nos valores matemáticos absolutos e regras, em vez da ideia de intuição. Eventualmente, ao longo da sua jornada, acabou por quebrar esse mesmo rigor. Sendo assim, como muitos outros artistas, e por razões semelhantes, decidiu avançar para uma linguagem mais abstrata. No que toca às suas pinturas, as formas vão constantemente evoluindo, a linha indica a relação entre o objeto e a sua expansão, por sua vez, o movimento, é dado pela natureza da ação (Taylor, 1961). Pelo seu grande interesse em forma, posteriormente, decidiu avançar para a escultura apresentando como motivo predominante, figuras humanas em movimento. Daí, nasce uma das suas obras mais importantes, *Formas Únicas de Continuidade do Espaço* (1913), em que o ritmo das formas triunfa sobre as limitações do corpo humano, fazendo com que o movimento viva dentro do corpo e se prolongue nele (Taylor, 1961).

Embora não sejam as obras mais conhecidas do artista, algumas pinturas que me chamaram mais a atenção foram a coleção de obras do Estado de Espírito: *Aqueles que Ficam* e *Aqueles que Partem* (1912), em que a linha ganha um carácter central nas imagens. As linhas das pinturas sugerem constante movimento, prolongando as figuras, mas, também, fazem-nas emergir com o fundo. Há uma certa sensação de um padrão de linhas retas que é quebrado, sendo esse motivo de quebra, o próprio motivo central do quadro.



Figura 14: *Estados de Espírito II: Os que Ficam*, Boccioni, 1911, óleo sobre tela



Figura 15: *Estados de Espírito III: Os que Partem*, 1911, óleo sobre tela



Figura 16: *Formas Únicas de Continuidade no Espaço*, Boccioni 1913, escultura em bronze

Anton Giulio Bragaglia - Fotodinamismo

O Fotodinamismo foi fundando por Anton Giulio Bragaglia (1890 – 1960), uma figura importante do cinema e teatro italiano. Durante alguns anos foi-se afastando do grupo dos futuristas. Em 1911, publica o livro *Fotodinamismo Futurista*, (Bragaglia, 1911), que pretendia reformular uma teoria futurista da fotografia, diferenciando-a vivamente da cronofotografia. Neste manifesto, o autor começa por diferenciar diferentes tipos de dinamismo, o dinamismo real dos objetos em movimento, e a representação do dinamismo virtual de objetos imóveis. Este último era o principal interesse dos pintores futuristas, mas, o interesse de Bragaglia era precisamente o primeiro. Para o artista, a fotografia tradicional e a pintura captavam o estático, frisavam o movimento, produzindo a sensação de instância. Bragaglia não queria isso, mas sim, a fotografia como um processo fotodinâmico que desse ênfase à trajetória, ritmo, velocidade e intensidade do que é captado. A obra de Bragaglia consta do gesto humano e a sua síntese por inteiro, onde se tenta registar a sua transformação enquanto decorre, desta forma, oferecendo mais noção sobre o gesto na continuidade do tempo, espaço e vida. Para o artista, no fotodinamismo, está presente a essência do momento e estado de espírito de uma maneira que a fotografia e a cinematografia, até à altura, não tinham conseguido transmitir. Com estas ideias propostas por Bragaglia, o artista queira romper com o realismo fotográfico, o conceito de captar a realidade e reprodução fiel. No Fotodinamismo, de acordo com o autor, a fotografia é abordada de uma maneira mais artística e subjetiva que vai contra a ideia de exatidão do real, sendo essa mesma realidade, representada irrealisticamente e subjetivamente.



Figura 17: *Salutando*, Anton Giulio Gragaglia, 1911, fotografia

Marcel Duchamp

Apesar de Marcel Duchamp (1887 – 1968) ter pertencido ao Dadaísmo, teve bastantes influências cubistas, futuristas, de Marey e Muybridge. O cubismo foi uma corrente que mostrava interesse pelo movimento parecidamente com o futurismo, ainda com algumas divergências. Algumas das suas características formais são os motivos fragmentados e a representação de vários pontos de vista sobrepostos uns aos outros, movimento artístico o qual também achei interessante referenciar porque tive curiosidade de abordar a sobreposição na minha prática.

O artista, para além de fazer refletir certas características conceptuais do movimento dadaísta como o absurdo e os *ready-mades*, provocando a arte e a sociedade, também era obcecado por algumas questões como o movimento, materialização do tempo e cinema, resultado dessas mesmas influências em simultâneo.

O quadro que reflete melhor esta fusão de influências, mas, principalmente, a questão em torno do movimento e tempo é a pintura a óleo *Nu a Descer as Escadas* de 1912. Marcel Duchamp terá usado como referência uma cronofotografia que produziu de um homem a descer as escadas e a mudar de direção progressivamente. Neste quadro, consegue-se perceber que há a presença de energia, essa, causada pela forte diagonal, as quais as figuras a acompanham inclinando-se para baixo sucessivamente. Duchamp, foi dos primeiros artistas a dar valor à ideia de conceito por detrás da obra, o processo como parte da obra final, e a parte processual tão importante como a final.



Figura 18: *Nu descendo de uma Escada nº2*, Marcel Duchamp, 1912, óleo sobre tela

TRIÂNGULO AMOROSO

imagem real, desenhada e em movimento

Neste capítulo o que pretende-se fazer é um apanhado de algumas técnicas usadas na cinematografia, onde existe uma mistura entre a imagem real das filmagens, com a manualidade do desenho. Aqui são abordadas duas técnicas, animação direta e rotoscopia, porque foram dois métodos que explorei bastante durante o meu percurso.

Apesar deste subcapítulo ser significativamente diferente do anterior, neste, pretende-se fazer uma ponte com o que já foi abordado atrás, elucidando sobre como a metodologia destas técnicas reflete preocupações com movimento e tempo, estando afinal de contas, a animação fortemente ligada ao movimento e temporalidade. Para isso, neste subcapítulo, recorre-se à abordagem das técnicas em si, mas também, a de obras e artistas que as usaram, descrevendo os seus processos práticos. Também são dados exemplos do cinema e da música. Muitos destes artistas, apesar de não abordarem teoricamente os conceitos de tempo e movimento nas suas práticas artísticas, a sua obra encontra-se visualmente marcada por eles. Outra ponte que se faz do primeiro subcapítulo para este é através de Marey e Muybridge, que abordaram a questão da sequencialidade tendo sido precursores da película cinematográfica. Muybridge, inclusivamente, para fazer algumas das suas animações no zoopraxiscópio, pintava por cima das suas próprias fotografias, tendo feito já uma ligação direta entre imagem real e desenho.

Animação direta

A película cinematográfica surgiu logo após a fotografia. Esta nasceu da combinação entre película fotográfica com mecanismos que podiam registar e exibir sequências de imagens. Atualmente, o seu surgimento está vinculado fortemente a Thomas Edison e aos irmãos Lumiére, que criaram respetivamente dispositivos como o cinetoscópio e o cinematógrafo. No entanto, foi a partir dos dois irmãos que nasceu o cinema como espetáculo.

Sendo a película uma sequência, muitos animadores acharam interessante trabalhar diretamente nela com materiais físicos para manipular o aspeto da imagem do filme na pós-produção. Alguns desses interesses foram adicionar alguma cor (antes do cinema a cor), fazer máscaras, retoques nas linhas, nos pretos, mas também acrescentar detalhes e texturas, entre outros. Às vezes recorria-se à tintagem e tonificação da película, mergulhando-a em banhos de corantes de maneira a colorir ligeiramente todas as imagens. Um exemplo disso era dar uma relativa tonalidade de azul à película para fazer sugerir uma cena noturna. Alguns exemplos de filmes em que se teve de recorrer a esse tipo de técnicas, tanto uma tintagem geral, como a uma pintura de detalhes mais expressiva, foram a *Viagem à Lua* (1902) de Georges Méliès, *The Great Train Robery* (1903) de Edwin S. Porter, *Annabelle Butterfly Dance* (1895), este último com uma abordagem mais expressiva e solta. Outros exemplos são alguns filmes de um dos pioneiros do cinema, Segundo de Chómon, onde entre eles estão *Les Chrysanthèmes* de 1907, *Les Kiriki: Acrobates Japonais* de 1907, *Le Roi des dollars* (1905) onde as vestimentas, pele e cabelo das figuras, foram pintadas à mão controladamente com alguma transparência por cima da imagem real, de forma

a parecer que o filme tinha sido gravado efetivamente a cores. Ferdinand Zecca, também um pioneiro desta arte, implementou pintura à mão em stencil com uma abordagem similar a Chómon como no filme de *La Vie et La Passion de Jesus Christ* (1903). Outra característica importante dos seus filmes é que também implementava *stop-motion*, fazendo possível representar momentos de transformação, metamorfose e desaparecimento de objetos reais em filme.

No entanto, ao longo do tempo, houve quem tivesse curiosidade de usar a técnica de animação direta de uma maneira mais experimental, cujas inovações, surgiram também dentro do contexto do cinema, por parte de diversos realizadores. Até à altura, a pintura direta sobre *frames* era utilizada de uma maneira controlada, realçando certos aspetos da imagem, porém, alguns animadores e cinematógrafos como Norman McLaren, Stan Brakhage e Len Lye, foram inovadores nesta técnica na medida em que os seus filmes eram produzidos muitas vezes apenas com a intervenção de materiais na película, sem haver propriamente a presença da imagem real. Com a película preta revelada, raspavam, desenhavam e colavam materiais e texturas, proporcionando narrativas mais abstratas, simples e não lineares. Essas características entram ativamente na descrição visual das narrativas que estes artistas produziam, sendo elas próprias o seu conteúdo. Identifico-me com estas características na minha prática artística, porque, em alguns projetos que desenvolvi, as manchas, linhas e cores que implementava, constituíam por si a própria narrativa.

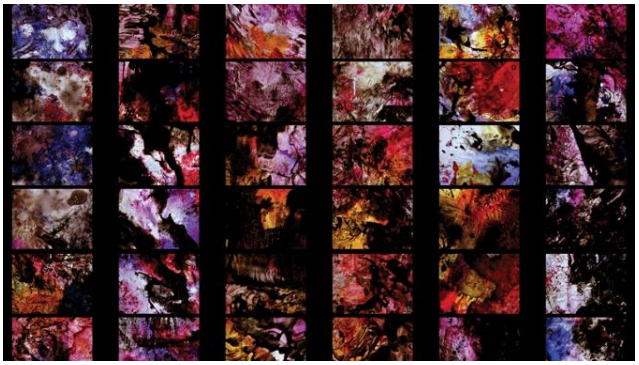


Figura 19: Películas da curta-metragem Stellar, Stan Brakhage, 1993

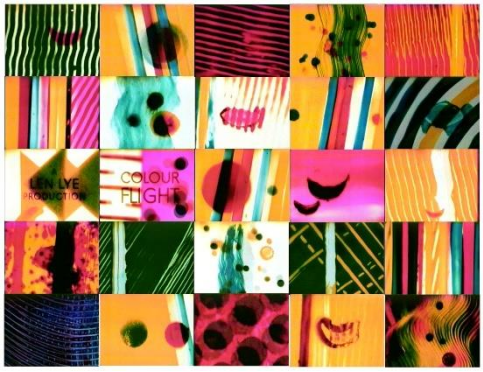


Figura 20: conjunto de *frames* de Len Lye

Sendo assim, escolheu-se abordar Norman McLaren, que trabalhou várias destas técnicas mais experimentais, fazendo parte das minhas referências artísticas.

Norman McLaren

McLaren (1914 – 1987) teve a capacidade de produzir autênticos filmes autorais sem câmaras e música sem instrumentos. Colava objetos e materiais físicos por cima da película como papel, areias, tecidos, fitas e tingia a película com corantes e químicos. Até relativamente no que toca ao som, ele desenhava-o. Trabalhou-o curiosamente de uma maneira parecida com a película, inserindo formas geométricas por cima da trilha sonora para produzir diferentes "texturas" de sons.

Algumas das suas obras mais icónicas são *Begone Dull Care* de 1949, uma animação produzida com texturas e raspagens da emulsão da película fotográfica. Com a utilização dos mesmos métodos, tem-se como exemplo *Synchromy* de 1971, *Hoppity Hop* (1940), *Blinkity Blank* (1955), entre outros. Porém, o artista também produzia filmes de curta-metragem apenas com vídeo, como *Neighbours* (1952), *Chairy Tale* (1957) e *Pas de Deux* (1967) onde em alguns deles se implementou *stop-motion* para fazer vários efeitos visuais, mas também misturava *live action* com animação. Esta última obra talvez foi o mais intrigante e diferente das que o artista produziu. Neste filme, o artista decidiu registar os movimentos a 48 *frames* por segundo e por sua vez, de maneira aos bailarinos ficarem destacados, apresentaram-se de branco contrastando com o fundo preto. A multiplicação da imagem foi realizada pelo recurso a um dispositivo chamado de *optical printer*, uma câmara de cinema que permite refotografar num filme diversas imagens existentes dele, posteriormente, sobrepuseram-se esses *frames*.



Figura 21: *Begone Dull Care*, Stan Brakhage, 1993

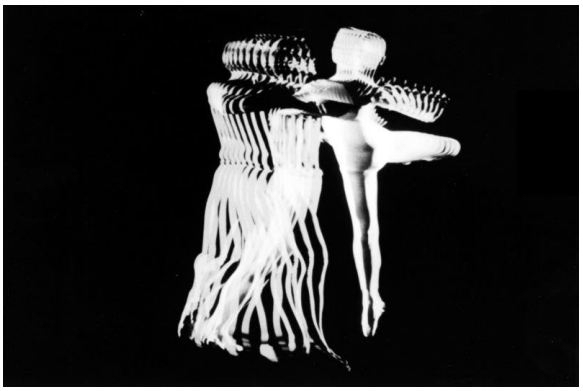


Figura 22: *Pas de Deux*, Stan Brakhage 1967

Rotosocopia

A técnica da rotoscopia foi desenvolvida por Max Fleischer (1883 – 1972) que usava filmagens reais para fazer de referência para os movimentos das suas animações. Inicialmente quando a rotoscopia foi desenvolvida, os animadores projetavam o filme para uma prancha translúcida, punham o papel em cima da prancha e delineavam *frame* a *frame* todos os movimentos. Este dispositivo chamava-se rotóscopio e era através dele que os animadores antigamente conseguiam fazer esta técnica antes dos avanços tecnológicos que começaram a substituir este dispositivo gradualmente (Mckenzie, 2006). Os animadores faziam uso desta técnica para dar às personagens

movimentos mais realistas, no entanto, não era utilizada em todas as cenas dos filmes, mas sim, apenas naquelas em que os animadores previam ser mais difíceis de reproduzir. Certos animadores achavam que a rotoscopia era demasiado realista, então, de maneira a encaixar essas cenas com o resto da animação, em vez de delimitarem-se a copiar fielmente a imagem real, acrescentavam outros princípios da animação às figuras como o *squash and stretch*, o exagero, antecipação, etc. (Mckenzie, 2006).

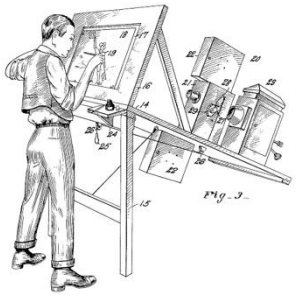


Figura 23: Um exemplo de um rotoscópio

Esta técnica foi bastante utilizada em vários filmes da Disney como a Branca de Neve de 1950, A Alice no País da Maravilhas (1951), Bela Adormecida (1959), Popeye, entre outros com esses mesmos princípios de ajudar a reproduzir os movimentos mais difíceis e exigentes que as figuras tinham de fazer, baseando, por isso, o seu processo, na imagem real. Alguns filmes inclusivamente, tinham a presença visual tanto da imagem desenhada, como real. No entanto, com o passar dos anos, esta técnica foi utilizada de uma maneira mais expressiva, pouco realista e mais solta e por essa mesma razão, foi abraçada na produção de videoclipes, curtas-metragens, e publicidade, entre outros. A narrativa do conteúdo é contada pela dinâmica visual e carácter expressivo da técnica.

Nos parágrafos a seguir tenciono abordar alguns exemplos do cinema e da animação que implementam o desenho e imagem real simultaneamente, recorrendo a técnicas como a rotoscopia e animação direta, sendo estes também parte das minhas referências artísticas.

CINEMA E MÚSICA MOVEM...

A Scanner Darkly, Richard Linklater (2006)

Baseado no livro do mesmo nome, A Scanner Darkly, de Philip K. Dick, é um *thriller* realizado por Richard Linklater. A obra retrata o vício da *substância D*, que se tornaria uma epidemia nos Estados Unidos.

Este filme é uma mistura de imagem real com animação. O filme foi inteiramente gravado ao vivo, e, mais tarde, é que foi desenhado e pintado digitalmente por cima dos seus *frames* durante a pós-produção. Para criar a rotoscopia, foi usado um *software* chamado Rotoshop. Este *software*

tem a capacidade de criar automaticamente *frames* intermediários, tendo substituído algum trabalho manual. Porém, ainda foram aplicadas imensas horas no trabalho de desenho. O filme é inteiramente digital, tanto a sua filmagem como animação.

O visual inconsistente e trémulo da rotoscopia foi usado para reforçar a narrativa, a sensação de sonho, e, neste caso, o efeito da droga. A dinâmica visual do filme também tem o objetivo de fazer com que os espetadores fiquem confusos sobre o que estão a ver e sobre o que se está a passar, se se trata de uma alucinação por parte de alguma personagem, um sonho, etc.



Figura 24: A Scanner Darkly, Richard Linklater, 2006



Figura 25: Waking Life, Richard Linklater, 2001

A-Ha *Take on me* (1985)

Esta banda já teria lançado a música *Take on Me* no ano de 1984, mas foi no ano a seguir que realmente teve sucesso. Um dos motivos pelo qual só ganhou sucesso pela segunda vez foi por causa do novo vídeo musical que a acompanhou. Esta animação, que ganhou vários prémios, conseguiu de uma certa forma colar um tipo de imagem muito específica associada à música em causa, providenciando uma forte ligação entre imagem e música. A animação esteve a cargo de Michael Patterson e Candace Reckinger. O filme foi gravado em película de 35mm a qual teve de ser revelada, tal como cada *frame* que foi revelado e ampliado, custando num processo dispendioso. Tendo sido este entregue à equipa, esta instalou uma espécie de mesa de luz com um projetor de 16mm, uma prancha de madeira e um acetato. Cada imagem projetada, foi contornada por cima, produzindo desta forma um total de três mil *frames* em papel, desenhados a grafite. Sendo a história à volta de figuras que deambulam entre vida real e banda desenhada, pretendeu-se fazer um tipo de desenho esboçado, espontâneo e expressivo que remontasse a esse tipo de entretenimento, mas também contrastasse com o real. Nem todos os elementos de todas as cenas foram contornados por cima de maneira a combinar visualmente o desenho com algumas partes das filmagens. No que conta aos próprios cenários reais, houve uma preocupação de evocar por si só uma estética de banda desenhada, tendo sido instalado um cenário completamente branco com alguns riscos de lápis nas paredes. Desta maneira, os próprios cenários reais transmitem um diálogo entre tridimensionalidade e bidimensionalidade.



Figura 26: A-ha Take on Me, Steve Barron, 1985

Who Framed Roger Rabbit **(1988)**

Este filme, dirigido por Robert Zemeckis, foi altamente inovador no que toca às técnicas implementadas e tecnologias utilizadas para fazer com que os desenhos animados parecessem estar a interagir com a realidade. O primeiro filme deste género foi o filme de Mary Poppins de 1964, mas este foi muito mais limitado quanto às técnicas. A câmara permanecia estática e os movimentos dos atores eram muito limitados e simples, de forma a ajudar os animadores fazer com que os desenhos interagissem com personagens e espaços envolventes. No filme Who Framed Roger Rabbit, o diálogo entre imagem real e animada é tão bem feita que os desenhos respeitam os diferentes *travellings* e movimentos da câmara, como a luzes, sombras e esquemas de cor do filme. Neste filme também se usou a rotoscopia, no que conta com algumas coreografias da personagem Jessica Rabbit. As danças eram interpretadas por uma atriz, e, posteriormente, a personagem era desenhada por cima da atriz, replicando os seus movimentos.



Figura 27: Who Framed Roger Rabbit, Robert Zemeckis, 1988

Algo que liga estes três exemplos é a combinação entre imagem real e desenhada, embora essa relação seja abordada de formas ligeiramente diferentes de exemplo para exemplo. Os dois primeiros utilizam rotoscopia, sendo que no primeiro exemplo, é possível ver a própria imagem real por baixo do desenho, havendo uma relação de sobreposição. No segundo, também é utilizada a mesma técnica, mas a imagem real debaixo do desenho é escondida. No mesmo exemplo também é possível observar a presença simultânea de gravações ao vivo e desenhos, enfatizando a sensação de pessoas reais que dialogam com figuras desenhadas, mas, no entanto, as duas formas de expressão, (desenho e imagem real), aparecem de uma forma justaposta. O último, é o mais distinto saindo desta trajetória da rotoscopia, mas, por sua vez, semelhante ao segundo exemplo, imagens reais e desenhadas aparecem justapostas lado a lado.

Outra coisa que se clarificou foi que a rotoscopia também acaba por ser ela própria uma forma de animação direta, sendo a intervenção feita diretamente por cima do conteúdo real.

ARTISTAS TAMBÉM FAZEM MOVER...

O desenho e fotografia em ação

Alguns cineastas também são artistas plásticos e a relação entre imagem real, desenho e movimento não só está presente no cinema, música, publicidade, etc., como também é abordada por outros artistas de ramos variados. Inclusivamente, algumas personalidades ligadas ao cinema e outros realizadores também passaram efetivamente pelas artes plásticas. Alguns destes artistas não têm propriamente o movimento como tema central das suas obras, mas, de uma maneira semelhante com as referências que se deram em páginas anteriores, visualmente, transmitem a ideia de movimento e a expressão do tempo.

Gianluigi Toccafondo

Gianluigi Toccafondo (1965-) é atualmente, uma das personalidades que lidera o cinema de animação no âmbito da expressão animada. Trabalhando animação e rotoscopia manual, Toccafondo, como método, recorre imprimir fotografias em papel onde pinta e desenha por cima. Quando acaba, estas são fotografadas uma a uma e montadas em sequência. Esta técnica ficou conhecida de "pintura animada" O artista parte sempre de imagens que já existam para criar as suas animações, como fotografias de revistas, *frames* de filmes, etc. onde daí, recolhe fotografias de caras, corpos, etc., distorcendo-as e pintando por cima delas. O artista trabalha por cima da imagem real de uma maneira muito livre, solta, abordando a ideia de movimento, mas também de metamorfose, sendo que as figuras que retrata estão constantemente a transformar-se noutros motivos, sendo essa mesma característica, o que liga as diferentes cenas das suas curtas-metragens. Esses dois fatores e a forma como joga com as diferentes perspetivas, cor, linha, traço e mancha, dão um verdadeiro dinamismo visual às suas animações que é amplificada pelas discrepâncias visuais de imagem para imagem, resultado das suas diferentes abordagens. Algumas das suas curtas-metragens mais conhecidas são *La Coda* de 1989, *La Pista* (1991), *Pinocchio* (1999), entre outras. Alguns trabalhos mais recentes do autor são Per Montura (2020) La Sirena de 2024. No mundo do cinema, curiosamente, também desenvolveu aberturas de créditos como para a Scott Free Productions e é contratado para fazer animações para publicidades.



Figura 28: Toccafondo a trabalhar em estúdio



Figura 29: United Arrows, Gianluigi Toccafondo, 1998

Gerhard Richter

Gerhard Richter (1934 – 2018) possui uma obra variadíssima no que toca a técnicas e abordagens. Daí, neste pequeno parágrafo, apenas foco nos tipos de trabalho que acho que vêm ao encontro do meu, tanto a nível temático como visual.

Desde 1980 relativamente até agora, o artista desenvolveu um grupo de obras intituladas de *Painted Photographs*, no qual imprime imagens em grande escala e espalha tintas de várias cores por cima delas com uma espátula de grandes dimensões. Richter queria transmitir a sensação de duas realidades diferentes numa só obra: a da tinta (textura) e a fotografia. No entanto, de acordo com o artista, a pintura é mais real na obra do que a fotografia, porque, na fotografia, os motivos das figuras não estão presentes estando apenas representados, enquanto a tinta, pela sua textura e tridimensionalidade, está presente fisicamente. Estas duas formas de expressão estão em constante tensão, mas também em diálogo.

O artista tem outra série de trabalhos os quais acho interessantes denominados por *Photo-Paintings*, que começou a produzir desde 1960, nos quais, faz recurso exclusivamente à pintura, usando a imagem fotográfica como referência. Estas pinturas reproduzem fielmente e com alto nível de precisão, o tremido da velocidade de obturação e o desfoque, características típicas da fotografia. Neste grupo de trabalhos do autor, existe aqui uma forte ligação entre imagem real e (neste caso pintada), muito diferente e invulgar comparada com a abordagem de outros artistas que também ligam estas duas vertentes. Aqui a imagem desenhada é recriada à vista com base na imagem real.



Figura 30: *Firenze (22.1.2000)*, Gerhard Richter, 2000, acrílico sobre fotografia



Figura 31: *Self portrait*, Gerhard Richter, 1996, óleo sobre tela

Helena Almeida

A partir de 1970, Helena Almeida (1934 – 2018) apresenta uma nova fase de trabalho, talvez a mais conhecida, onde o uso da fotografia e pintura são predominantes. Nessas fotografias, eram justapostas pinceladas de tinta por cima das imagens reais e este conjunto de obras costumavam ser inseridas lado a lado, criando desta maneira, sequências de ação, mais propriamente, a sequência de uma performance. A artista retratava temas como a mulher na sociedade, o feminismo, a identidade, individualidade, gestualidade, movimento e tempo, mas, principalmente, o corpo, a sua relação com o exterior e a obra de arte. Tratando-se de temas que envolvem bastante o corpo, também se interessava pela performance usando o vídeo e a fotografia para as capturar. Helena Almeida interessava-se em explorar os limites da pintura para além da tela, desenvolvendo uma técnica que apelidou de *Pintura Habitada* desenvolvidas a partir de 1975 até 1976, que incorpora elementos tridimensionais como cordas, tecidos e objetos, explorando também a textura. Estas obras questionavam as fronteiras entre o plano bidimensional da pintura e a tridimensionalidade do espaço.

Apesar do seu trabalho parecer estar visualmente mais virado para a fotografia, a artista queria que as obras da *Pintura Habitada*, fossem reconhecidas apenas como pinturas, e não como fotografias. A fotografia servia como um elemento "suporte" para intensificar o ato da pintura. Outras obras conhecidas que implementam a mesma expressão são o *Estudo para um Enriquecimento Interior* (1977).



Figura 32: *Pintura Habita*, Helena Almeida, 1975, fotografia e pintura acrílica



Figura 33: *Estudos Para um Enriquecimento Interior*, Helena Almeida, 1977, fotografia e pintura acrílica

PRELIMINARES SOBRE O PROJETO ARTÍSTICO

Organograma

Um organograma é um esquema de palavras. No contexto descritivo do meu trabalho, essas palavras representam por tópicos os temas mais importantes que abordo nele, podendo fazer ligações entre eles. Durante a unidade curricular de estúdio de Desenho, houve um incentivo para trabalhar num, mas também de desenvolver vários constantemente, de forma o aluno conseguir orientar e organizar melhor os temas envolventes da sua prática artística. Aqui apresento o meu organograma na figura 34. Algumas das palavras, de uma certa maneira, tanto são os temas da minha prática artística como descrevem abordagens visuais, no entanto, há palavras no organograma que não se encontram tão presentes neste relatório, mas que complementam os temas principais. Por sua vez, algumas inclusivamente são as palavras-chave deste relatório.



Figura 34: Organograma, 2023- 2025

Recentemente, a minha prática artística centra-se na representação do tempo e movimento na imagem real e desenho, mas nem sempre estes foram os meus temas principais. No início do mestrado, o tema que me chamava mais a atenção, era a questão do sonho e do onírico, querendo desenvolver uma série de animações em torno desse tema. Para isso, comecei ainda antes por fazer algumas experiências de animação, onde simplesmente retratava pessoas a andar, temas do quotidiano, etc. Tendo ficado relativamente satisfeita com essas experiências, apercebi-me que não era obrigada a seguir a ideia do sonho. Rapidamente comecei a ir em direção a temas como o quotidiano, movimento, espaço e tempo, esses mesmos temas que representava nesses testes. Noutros projetos posteriores, comecei a abordar temas como a memória, perceção, sobreposição, conceito de lugar, fenomenologia, etc., que acabam de uma certa forma por estar ligados ao movimento, espaço e tempo. No entanto, senti que estes temas obrigavam a implementar alguns fatores da psicologia para os explicar, tendo por consequência deixando de lado as interpretações mais artísticas desses conceitos, sendo essa a abordagem que realmente pretendia fazer. Dessa maneira, achei mais benéfico retornar aos primeiros temas iniciais, o movimento, espaço e tempo, que, apesar de igualmente possuírem a sua teoria e psicologia

envolventes, senti que podiam ser abordados de uma maneira mais solta, usufruindo mais da minha prática artística e como quis tentar representá-los. Desta maneira, comecei a fazer uma espécie de pesquisa para os temas em questão, com base na minha prática, tendo trazido a vantagem de conseguir ligar melhor teoria com prática, algo que também estava a ter dificuldades.

Atlas de imagens – referências artísticas

No meu atlas de imagens decidi incluir vários artistas, filmes, obras, projetos, capas de álbuns, música, etc., os quais me identifico em termos conceptuais, abordagens visuais, processos e metodologias. Neste atlas estão inseridos artistas e referências os quais fui encontrando e "guardando" durante estes dois anos, sendo que, as direções das imagens da esquerda para a direita, simbolizam a evolução dos meus interesses estéticos quanto processuais. No entanto, isso não quer dizer que os últimos sejam mais importantes que os primeiros. Decidi organizar a minha sequência de interesses por secções, onde são inseridas em cada uma delas obras com abordagens visuais e metodológicas semelhantes.

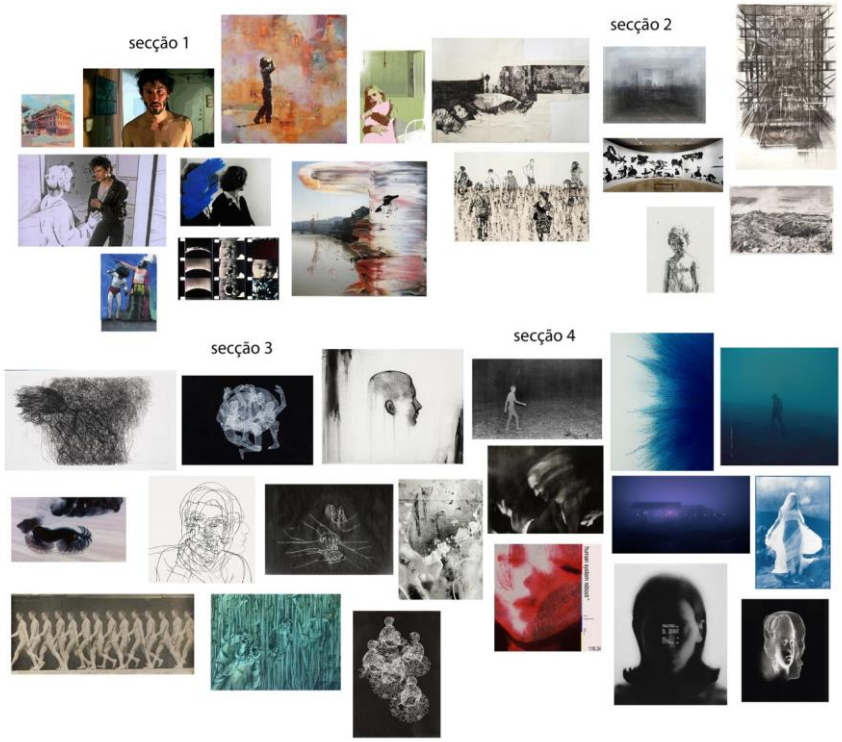


Figura 35: Atlas, 2023- 2025

Na secção 1, encontram-se algumas referências importantes no que toca à conciliação gráfica visual entre imagem fotográfica e desenho. Este foi o primeiro motivo com que quis trabalhar neste mestrado, prevalecendo fortemente até agora, embora ainda que trabalhada de diferentes abordagens ao longo do tempo. Alguns artistas que estão nesta secção já foram mencionados anteriormente, mas aqui acrescentam-se também outros como Stan Brakhage (1933 – 2003), Robert Rauschenberg (1925 – 2008), Kate Gib e Kate Miller.

Posteriormente, surgiu um certo interesse em sobreposição de desenhos deixando a imagem fotográfica um pouco de lado durante essa altura, como se consegue perceber na secção 2. Algumas dessas referências também foram importantes no meu percurso como Dawn Clements (1958 – 2018), Liam O'Connor (1972-) e William Kentridge (1955-).

Mais tarde, a atenção foca-se mais na questão do movimento e gesto em si, mas continua a haver interesse pela sobreposição, como é possível observar na secção 3. A exploração do movimento e tempo prevaleceu muito durante este segundo ano.

No entanto, dentro desta secção e nas outras anteriores, ainda se vê uma forte inclinação para o figurativo, na secção 4, começa a haver um certo interesse por uma estética mais abstrata, não tão complexa visualmente, mais minimalista e harmoniosa. Gradualmente, algumas destas imagens nesta secção vão aludindo para um sentido de temporalidade, como as que estão mais ao lado direito.

Ao contrário do esquema anterior, que mostra através de palavras os temas principais que tenho vindo a abordar no meu trabalho, neste esquema, mostra-se por imagens esses mesmos temas, tendo em conta interesses estéticos e visuais.

MÃOS À OBRA!

Projeto em movimento

A partir daqui, irei fazer então um apanhado de todos os trabalhos desenvolvidos ao longo do mestrado. Aqui, vou dar alguma profundidade a certas metodologias de trabalho e abordagens práticas que incorporei nos meus projetos. Desta forma explicarei o meu processo de forma linear, relatando mudanças de ideias e paradigmas conforme cada trabalho feito, mas, também, descrevendo as metodologias que pus em prática e outras que, eventualmente, acabei por abandonar. À medida que fui oscilando durante a minha prática artística, acompanham o surgimento de novos conceitos, temas teóricos e referências artísticas que fui adicionando ao meu atlas e organograma. No que toca a esta parte mais teórica, nunca esteve verdadeiramente fixa, mas pode-se dizer que os conceitos abordados em cada trabalho sempre estiveram relativamente dentro da mesma categoria do movimento e tempo. No que toca à prática, foram surgindo vários interesses estéticos e de representação que oscilam um pouco de trabalho para trabalho, mas, maior parte de todos, pretendem refletir sobre o diálogo entre imagem real, desenhada, movimento e tempo.

Procurando abordar todo o corpo de trabalho, escolheram-se apenas algumas imagens para representar cada projeto de forma a não sobrecarregar o relatório. Assim, informa-se que se pode consultar a totalidade dos trabalhos e ver até outras experiências que foram desenvolvidas, no livro de projeto entregue.

Tipos de trabalho

Durante o meu percurso de mestrado desenvolvi o meu trabalho maioritariamente à volta do desenho e fotografia, trabalhando a sua relação, as duas em simultâneo, ou separadamente. Dessa maneira, apresento vários tipos de trabalho, onde existe a presença simultânea do desenho e fotografia, trabalhos onde apenas existe visualmente a fotografia, e outros, onde se apresenta apenas a linguagem do desenho. No entanto, tenta-se fazer uma relação entre essas duas linguagens na medida em que se tenta explicar de que modo é que certas técnicas de fotografia como a longa exposição por exemplo, podem-se assemelhar à liberdade do desenho, e como alguns tipos desenho que vou fazendo, representam a imagem real.

Apresentam-se trabalhos de imagem em movimento, ou seja, animações, mas também imagens singulares.

Independentemente da metodologia prática dos trabalhos, as duas linguagens coabitam, ou só uma, como já referido, fazendo recorrer à interdisciplinaridade entre meios artísticos.

Abordam-se tanto técnicas analógicas como digitais, à exceção da fotografia, que é sempre digital, apesar de ser impressa e manipulada posteriormente com materiais físicos.

CORPO DE TRABALHO

SEM TÍTULO

2023 – 2024

https://www.behance.net/gallery/201085019/Animation-Project-Untitled

Este projeto foi desenvolvido para a conclusão do primeiro semestre em Estúdio de Desenho. A narrativa desta animação é simplesmente o movimento das pessoas, elementos orgânicos e inorgânicos e (eventualmente outros), em que a cor, mancha e linha, dão expressividade e emoção às várias cenas do vídeo. Este vídeo animado, são sequências de várias cenas sem relação narrativa umas às outras, no entanto, o que as liga são as diferentes transições de metamorfose de cena para cena.

A metodologia deste projeto foi transformar vídeos em sequências de imagens no Premiere, e, noutro *software* de desenho e animação, neste caso o Krita, trabalhar por cima de cada imagem individualmente. O projeto é todo inteiramente digital, no que conta às filmagens quanto ao desenho e pintura, apesar destes replicarem certas qualidades de materiais tradicionais.

Neste vídeo tem-se visualmente a presença simultânea entre imagem real e desenho. No entanto em várias cenas do projeto, há cenas em que só está presente a linguagem do desenho e noutras, exclusivamente a imagem real, mas com algumas ligeiras anotações que aludem a borrões de tinta.

Nas cenas em que só está presente o desenho, consegue-se reparar que este tem um carácter real na medida em que se percebe que são contornados por cima da imagem fotográfica (fig. 36). Desta maneira, essas cenas reproduzem o real através do desenho.

Nas cenas em que a imagem real é destacada, é a própria sequência de imagens que é deixada à vista, que, no entanto, apresentam-se manchas e traços subtis por cima (fig. 36). Em algumas abordagens visuais, tanto nas cores como nas linhas por exemplo, pretendeu-se imitar efeitos de técnicas tradicionais como a cianotipia, gravura, serigrafia, pintura acrílica com espátula etc. como representado nas fig. 37 e 38. Tendo representado este tipo de linguagens tradicionais num âmbito digital, fiquei em mente, que, num trabalho futuro, quereria de facto trabalhar com algumas destas técnicas fisicamente, pelo que acabei por concretizar.



Figura 36: Exemplo de rotoscopia, *frame* de vídeo



Figura 37: Exemplo de pintura abstrata por cima de um *frame 1*



Figura 38: Exemplo de pintura abstrata por cima de um *frame* 2

O nome pretende ser indicativo do carácter experimental do projeto como se tratasse ainda de um esboço para um trabalho mais acabado no futuro, no entanto, também alude à representação que é feita sobre o banal, mundano e quotidiano na animação. Penso que estas características ainda definem o meu trabalho.

Considero este projeto de grande importância, e, talvez, inclusivamente um dos mais importantes dentro da minha prática artística. Foi através deste projeto, que desenvolvi metodologias de trabalho que se viriam a aplicar numa grande parte de outros projetos que viria a realizar. Esses processos dizem respeito à exportação de vídeos em sequências de imagens, tratamentos estéticos das imagens, a forma como o desenho dialoga com a imagem real. Também, através deste projeto, comecei a ter em mente algumas características da animação como fluidez, espaçamento, timing, continuidade, etc. preocupações que se mantiveram constantes, conseguindo transportar esses mesmos conceitos para fora da imagem em movimento. Também foi através deste que fundei os temas pilares que definiram uma grande parte da minha prática artística movimento, o arquivo (porque na origem de muitos trabalhos usufruo de fotografias e outros materiais guardados), espaço, tempo, quotidiano, imagem real e desenhada.

É a partir daqui que algumas referências artísticas mais importantes que ainda me acompanham até hoje surgiram, como o animador e artista Norman McLaren (1914 – 1987), Stan Brakhage (1933 – 2003) A Scanner Darkly (2008), Kate Miller e Helena Almeida (1934 – 2018), estas últimas que misturam diferentes expressões artísticas nos seus trabalhos.

UNIDENTITY – MIRROR IDENTITY PROJECT

2024

https://www.behance.net/gallery/201086233/Animation-project-Unidentity-MID

Neste projeto participam várias universidades e institutos politécnicos da união europeia, incluindo algumas escolas em Portugal. O objetivo é a representação da identidade, cujo sendo um tema amplo, pode ser representada não só através da questão do indivíduo, como coletivamente, culturalmente, politicamente, etc.

O tema sobre o qual escolhi debruçar-me foi sobre homogeneidade da identidade e o como a cultura de massa e industrialização, fazem com que as pessoas adquiram uma aparência semelhante umas às outras, mas também no seu comportamento e forma como executam as suas tarefas e práticas quotidianas. O projeto é uma animação em que só aparecem objetos, roupas e acessórios a deambular de um lado para o outro, não sendo possível a visualização da totalidade das pessoas por detrás desses mesmos objetos. Estes pequenos fragmentos os quais não podemos identificar quem está por detrás, representariam essa ideia de homogeneidade.

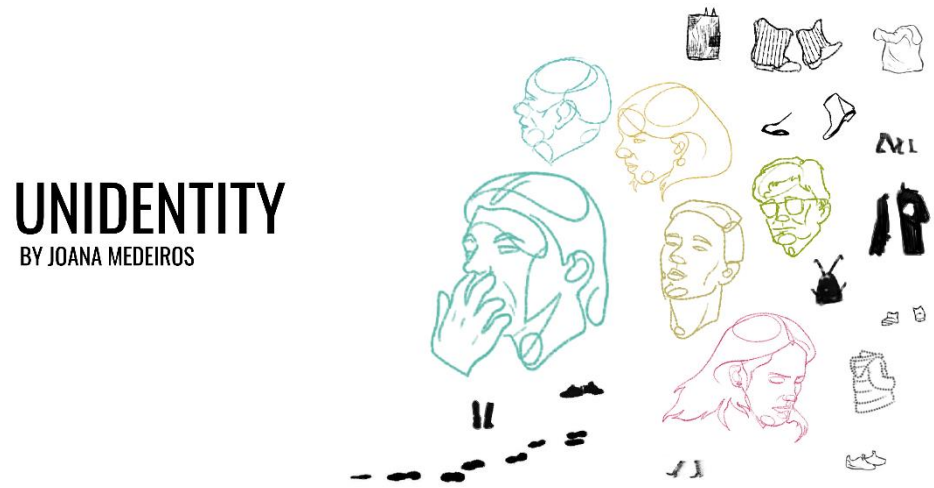


Figura 39: Capa do projeto Unidentity, 2024

O que fiz neste projeto foi filmar de vários pontos de vista as ruas da cidade de Águeda, exportar esses vídeos em sequências de imagens, colocá-los no *software* de animação e escolhia desenhar por cima dos motivos que me interessavam.

Tendo sido esta técnica já abordada no projeto anterior, o que apareceu de novidade foi começar a sobrepor camadas de desenhos em movimento de diferentes perspetivas, tamanhos, movendo-se em diferentes direções, uns por cima dos outros, dando origem a uma amálgama de informação visual. A partir deste trabalho, comecei a debruçar-me sobre temas como a perceção, cidade, corpo, memória, conceitos que iriam influenciar-me no projeto que se encontra a seguir a este.

Desenvolvendo a pesquisa em torno deste trabalho, novas referências artísticas surgiram como o artista Liam O'Connor (1975-), que trabalha com fotografia, desenho e gravura. O seu trabalho centra-se na representação de arquitetura e espaços de Londres, trabalhando com sobreposições

de imagens e fotografias tiradas de vários ângulos e perspetivas do mesmo sítio, representando, desta forma, a metamorfose e constante transformação que existem neles.

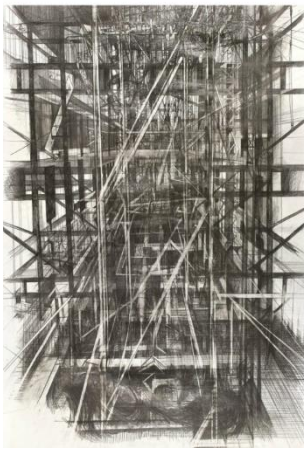


Figura 40: View From the Model Room Window, Liam O'Connor, 2010-1013, grafite

CIDADE DA MEMÓRIA

2024

Totalidade dos trabalhos no livro de projeto.

Neste projeto, pus um pouco de lado a animação, mas, no entanto, para variar, continuei a usar a rotoscopia. O objetivo foi outra vez o de explorar a mesma técnica, mas, de uma maneira mais analógica transportando-a para outro contexto. Basicamente, o que apareceu de novidade foi o transporte da técnica para um meio físico. Para isso, utilizei um projetor para projetar as imagens em grande escala, e, ia escolhendo o que queria contornar das imagens numa folha afixada à parede. Utilizei papel de cenário e materiais riscadores, canetas, pastéis, tinta-da-china, marcadores, entre outros. Até este ponto, encontrava-me a trabalhar no computador, maior parte dos meus trabalhos eram digitais, e, com este projeto, decidi que queria-me abstrair um pouco desse ambiente digital.

O objetivo deste projeto foi de realizar uma espécie de mapeamento do espaço físico que nos rodeia, (com especial enfâse sobre a cidade e o meio urbano), com base na forma como nos lembramos dele na nossa memória. Nos desenhos, as cidades são construídas através dos seus pedaços, elementos de cariz urbano representados por vários pontos de perspetiva, escalas e dimensões, que são espalhados, desvinculados e descontextualizados uns dos outros no papel. Estes elementos, seriam como fotografias mentais que a mente "capta" do espaço que a envolve e guarda na sua memória. A forma como estão colocados- de uma maneira confusa, aleatória e acumulada, representaria a espontaneidade da evocação dessas imagens na nossa memória.



Figura 41: Cidade da Memória I, 2024, *mixed media*

Na pesquisa deste projeto, usei referências bibliográficas como Kevin Lynch e Yi Fu Tuan.

Quanto ao atlas de imagens, acrescentei novas referências como a artista Dawn Clements (1958 – 2018), que trabalhava o desenho cinemático em grandes dimensões. O conteúdo do seu trabalho resumia-se à representação de ambientes interiores e exteriores que faziam parte da sua vida, mas que também via em narrativas cinemáticas por vezes, misturando os dois.



Figura 42: Table of Work: A Collaboration (Dawn Clements and Marc Leuthold), 2011, Mixed Media

VIDA E MOVIMENTO

2024 – 2025

https://www.behance.net/gallery/228445841/Life-and-Movement-animation-project

Este pequeno projeto de animação foi desenvolvido para a unidade curricular de Práticas de Investigação. O que decidi fazer foram várias compilações de animações, retratando pessoas a executarem atividades que exigem mobilidade corporal. Neste trabalho decidi explorar a questão da vivência corporal das pessoas no quotidiano, através do seu movimento do corpo e gestos pelo espaço. O espaço onde as estão a realizar não é desenhado, mas, há medida que se movem, revelam a sua fisionomia.

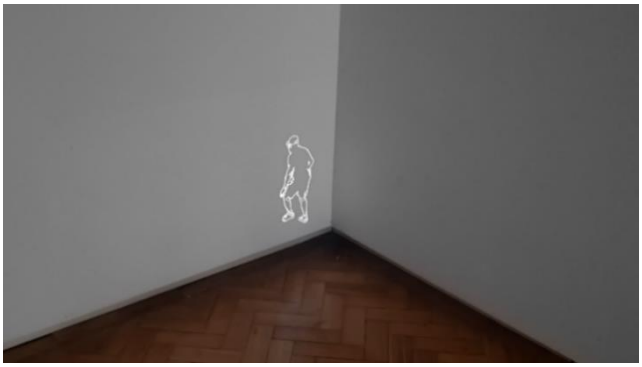


Figura 43: Vida e Movimento, 2025, animação, instalação

O movimento é abordado como uma forma de perceção sobre o espaço. A partir daí, também se aborda a questão da experiência multissensorial e como alguns sentidos trabalham durante a perceção do espaço exterior. Desta maneira também se trabalhou a questão do som, (sendo este outro sentido), interpelando as diferentes sonoridades dos ambientes onde as ações se passam, com música, acrescentando um lado "sentimental". Visualmente, para além de reforçar o próprio desenho, o reflexo da animação na parede remete para algo real que vive nas paredes, dando origem a uma falsa sensação de toque por exemplo, como se vê na fig. 45. Pensei que pudesse trazer alguma profundidade à narrativa que é representada no vídeo, através de outras linguagens audiovisuais como luz e som. Daí, este projeto, trouxe novidades nas abordagens práticas.

Ainda durante algumas experiências da instalação deste projeto, experimentei jogar com texto e palavras, escrevendo-as de uma maneira cursiva e expressiva, em que estas apareciam a seguir às animações das pessoas. No entanto, essas frases foram retiradas do projeto final. Foi a partir deste projeto que comecei também a pensar em incorporar a palavra em eventuais trabalhos posteriores, implementando-a de uma maneira a desafiar, ou realçar, o seu sentido em relação ao conteúdo que é apresentado.

Creio que este projeto também teve alguma importância, porque, foi a partir deste, que, atualmente, me debruço sobre a questão do movimento, instância e tempo, mas também do qual comecei a ter em mente a ideia de jogar com a palavra e etimologia.



Figura 44: Teste de instalação, projeção de palavra



Figura 45: Reflexo da animação na parede, exposição

Através da pesquisa feita para este trabalho, cruzei-me com alguns artistas que achei interessantes e adicionei ao meu atlas de referências como Moises Mahiques (1972-) que tanto achei interessante a nível "conceptual" como estético. As suas obras abordam os sentimentos que habitam nas relações humanas através das sequências de movimentos que ocorrem nelas. Outra artista que também me deparei foi Kakgoung Lee (1975-), que trabalha com animação e retrata pessoas que realizam práticas do quotidiano, fazendo mostrar a sua afluência, rastos de trajetos e direções. Também adicionei Francis Alys (1959-) e as suas animações de carácter minimalista que retratam pessoas a fazer gestos que perduram ciclicamente em *loop*. As suas animações também jogam com a característica importante do som e da música, que vão acompanhando e descrevendo a narrativa visual das obras.

UM PERÍODO DE REVISÃO...

https://www.behance.net/gallery/228444941/Analogue-animations

Houve um período em que não tinha muito bem a certeza sobre o que queria fazer. Esse período ocorreu durante o início do primeiro semestre do segundo. O que desenvolvi durante esse período foi um conjunto de animações experimentais. Desta vez decidi experimentar fazer animação analógica. Não aprofundando cada uma das experiências, realço os fatores mais importantes, processos em comum, preocupações que surgiram, técnicas que me chamaram à atenção, entre outros.

Destas animações analógicas, fiz quatro experiências. A metodologia comum a elas todas foi ter pegado num vídeo, exportado para sequências de imagens, ter impresso cada *frame* em folhas, ter aplicado materiais por cima das imagens impressas, digitalizar cada um, e montar a animação. Decidi cortar os *frames* dos vídeos para 12 a 8 *frames* por segundo para não me sobrecarregar com demasiado trabalho, mas também, porque, achei que não havia necessidade de tantas imagens, produzindo até um efeito visual agradável.

Nuns, usava mais o desenho e o contorno, noutros, mais a mancha como se vê em todas as imagens. Alguns dos materiais usados foram caneta, carvão, aguarela, grafite, etc.



Figura 46: No Fbaup, 2024, animação

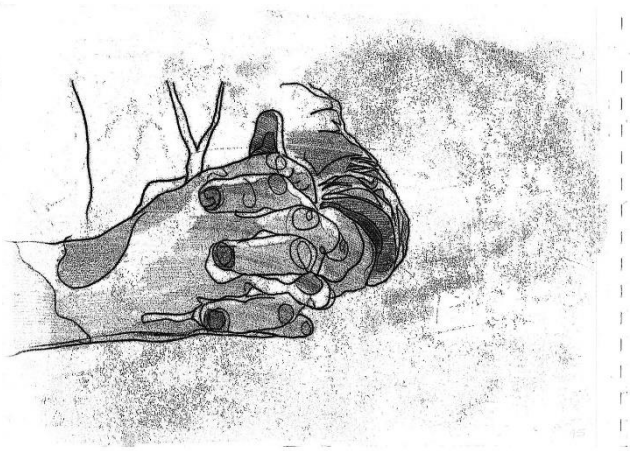


Figura 47: Sou Todo de Ouvidos, 2024, animação

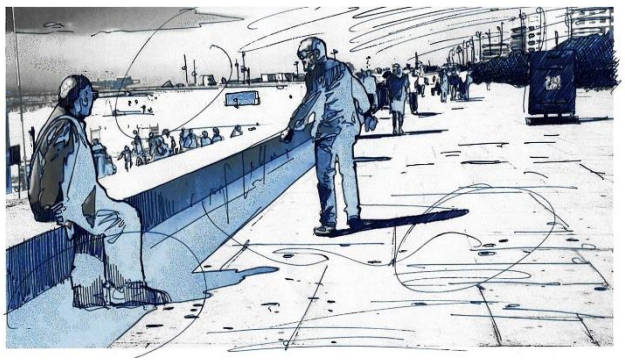


Figura 48: Matosinhos I, 2024, animação



Figura 49: Agitação, 2024, animação

Na experiência representada pela figura 49, produzi-o todo com recurso à impressora, digitalizando materiais por cima das folhas e fazendo-as imprimir por cima dos *frames*. Esta animação foi diferente das outras tanto visualmente, produzindo um efeito muito "agressivo", como no seu próprio processo, recorrendo à impressora, algo que ainda não tinha feito.

Outro ligeiramente diferente foi o da mão, (figura 47), produzido através de monotipias traçadas. Nesta última experiência, achei interessante este efeito visual que remete para a gravura, ficando em mente de produzir no futuro mais animações com monotipia.

Revisão de métodos

Ao montar os *frames* no *software* apercebi-me de vários fatores que dizem respeito ao tempo e espaçamento, principalmente. Estas preocupações acompanharam-me desde cedo quando comecei logo no primeiro trabalho a abordar animação digital. Nem todos os meus projetos são animação, logo, estas técnicas só foram implementadas nos que efetivamente o são. No entanto as noções de temporalidade, movimento, fluidez e repetição que foram absorvidos durante o uso destas técnicas, continuam a acompanhar-me noutros trabalhos sem ser de animação.

Ao fazer estas animações tanto digitalmente, como o seu transporte para o digital, trabalhei com a técnica de animar a uns, dois, três, etc. Esta técnica consta em manter uma imagem replicada em um ou mais *frames*. Se for a animar em uns, todas as imagens são diferentes, se for em dois, cada *frame* é repetido duas vezes, e assim sucessivamente. De vez em quando, quando achava a animação muito rápida, usava normalmente entre dois, três ou quatro, para esticar a animação dando a ilusão de estar a abrandá-la, quando na verdade, o que estava a fazer, era replicar essas mesmas imagens. Mais imagens, a animação parecia estar a mover-se mais lentamente e o seu tempo alargava, menos imagens, o seu tempo diminuía e as imagens pareciam mover-se mais rapidamente.

Também comecei a aprender técnicas novas para dar continuidade às animações. Sendo elas de pouca duração, achei benéfico reproduzi-las em *loop*, usando este como uma forma de prolongar o seu tempo de visualização, mas também de forma a ação não acabar tão abruptamente. O *loop* e a repetição são bons para percecionar melhor a fluidez da animação, mas, também, para ter ideia sobre o que emendar, melhorar ou retirar nas animações.

Outras formas de estender a animação, foi prolongar os seus *frames* finais várias vezes. Apesar da imagem ser a mesma, a ilusão de haver movimento e continuidade é transmitida através das linhas, que, de desenho para desenho, são diferentes, fazendo parecer com que o sujeito representado ainda se esteja a mexer. Esta abordagem foi muito usada no projeto anterior, fazendo ainda com que as figuras desparecessem lentamente.

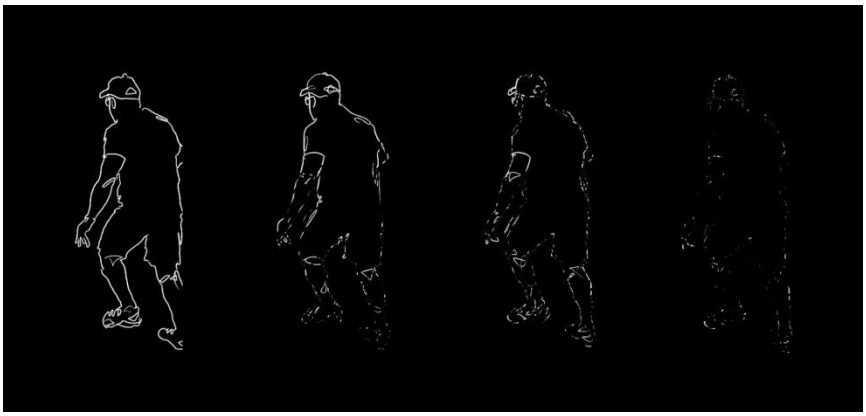


Figura 50: Exemplo de uma figura a desvanecer

Para concluir, estas experiências foram cruciais. Daqui consolidei vários aspetos sobre algumas técnicas de animação que levei para outras que desenvolvi posteriormente. A partir destas mesmas experiências, também decidi que trabalhar a imagem sem ser animada, seria interessante, achando essa mesma ideia de efemeridade, metamorfose, movimento, instante, etc. possível de ser trabalhada em imagens singulares. A razão pela qual cheguei a essa ideia foi porque, enquanto estava a desenvolver este conjunto de animações, havia certas imagens das sequências de que gostava por si só, ou seja, como imagens singulares e isoladas das outras. Sendo assim, foi a partir do projeto a seguir que comecei a representar estas mesmas ideias, mas em conjuntos de imagens singulares. Por sua vez, cheguei à conclusão que podia trabalhar a ideia de imagem em movimento, sem estar efetivamente a ser reproduzida em movimento como na animação.

AINDA EXISTO

2025

Totalidade dos trabalhos no livro de projeto

Voltando à linha cronológica, tendo acabado a disciplina de Seminários de Investigação, senti que quis fazer algo diferente do que já tinha feito. Os meus trabalhos, tanto em termos práticos, métodos e até mesmo no que diz respeito à própria estética, estavam a ficar muito repetitivos. Apeteceu-me trabalhar com fotografia, no entanto, de uma maneira mais exploratória, como se estivesse a desenhar com a câmara fotográfica, tendo produzido, desta maneira, fotografias de longa exposição. Esta vontade apareceu porque tinha-me cansado do aspeto muito figurativo que o meu trabalho, desde o primeiro ano, tinha assumido. Após ter tirado estas fotografias, editei-as no Photoshop e encontrei uma expressão estética minimalista que me agradou, transformando-as em formas abstratas, dando ênfase ao seu arraste e inserindo-as num fundo sólido amplo. Através deste arraste, consegue-se ou não, (dependendo das fotografias) perceber as principais trajetórias do movimento do motivo representado, oferecendo também uma ideia sobre a sua temporalidade e intensidade. Independentemente de o espetador poder olhar para a imagem e não conseguir perceber de que motivo se trata, quis-se apenas insinuar a ideia de movimento e o seu vestígio. Apenas se percebe uma forma, sólida ou pouco definida, que aparenta reunir os atributos de algo que aparenta estar em movimento, representando as várias etapas dele num momento e numa instância.

O motivo das imagens é uma pessoa, sendo até eu nelas. Quando estava mais quieta num ponto, a minha imagem ficava mais nítida, quando alguns membros meus mexiam mais depressa, havia mais arraste à volta dessas partes do corpo, produzindo um efeito de nébula inclusive. Dessa maneira, através do movimento e a sensação que nos dá, de ser rápido, lento, etc., também se instaura a noção de temporalidade.

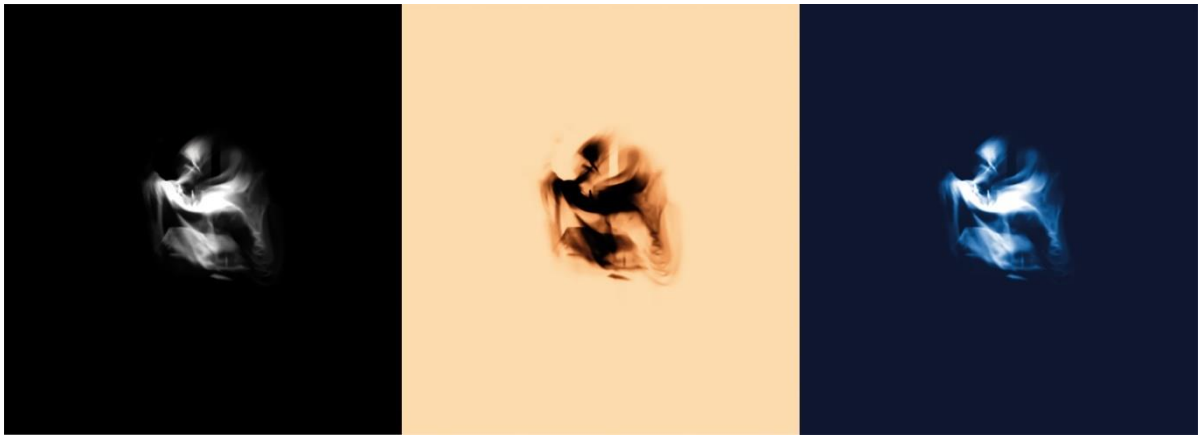


Figura 51: Ainda Existo- testes de cor, 2025, fotografia,

Um atributo subjetivo e “sentimental” foi dado às imagens através das escolhas da composição, tamanho e cor, entre outros fatores. Foram explorados esquemas como o preto e branco e algumas cores, mas sempre com a primazia na exploração do contraste claro / escuro.

Foi a partir deste projeto que decidi apostar mais definitivamente sobre os temas do movimento, tempo, efemeridade, metamorfose e transformação. Características, que por coincidência, cada vez acho que definem mais o meu próprio percurso durante este mestrado.

Em algumas imagens, experimentou-se o uso da palavra, essa, que, por sua vez, apela a um lado poético e subjetivo.



Figura 52: Comfy, 2025, fotografia

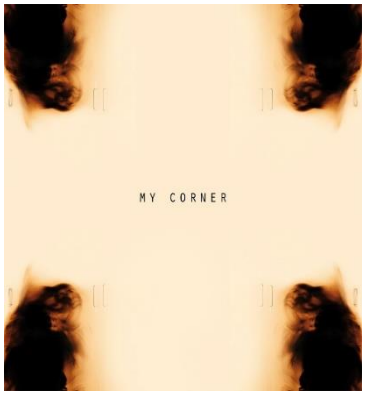


Figura 53: My Corner, 2025, fotografia

Entretanto, enquanto trabalhava apenas com fotografia, outra curiosidade nasceu, a de misturar e sobrepor padrões, texturas e formas abstratas às fotografias, mas também a de começar a usar filtros, ruído, granulado, *threshold* e máscaras. As texturas eram monotipias digitalizadas de objetos, materiais, texturas, entre outros.

À medida que fui trabalhando comecei a achar cada vez mais interessante a ideia de inserir palavras e frases. O objetivo dessas palavras era o de oferecerem um lado mais poético às imagens, instaurando uma narrativa em torno delas. Apesar do conjunto de trabalhos apresentados nas figuras 54 e 55, também querer expressar a ligação entre tempo e movimento, no entanto, é dada mais atenção ao fator temporal do que ao movimento. o fator do tempo é personificado assumindo características psicológicas como lento, rápido, despercebido, etc. Algumas expressões também têm o objetivo de metaforizar as experiências que passamos na nossa vida e a forma como lidamos com os seus processos. A ausência ou presença da sensação de movimento nas imagens, ajuda a reforçar também o seu fator temporal.

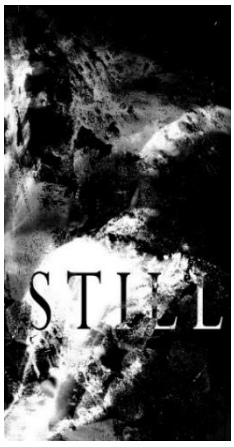


Figura 54: Still, 2025, fotografia



Figura 55: Unnoticed, 2025

Dando continuidade às minhas pesquisas e de maneira e alargar mais as minhas referências, comecei a encontrar artistas e trabalhos interessantes como o de Bragaglia do futurismo, como já abordado anteriormente neste relatório. Daisuke Yokota (1983 -) com as suas fotografias analógicas e digitais a preto e branco de carácter minimalista, que refletem sobre como a memória é afetada pela passagem do tempo, retratando pessoas, casas, natureza, etc., dando-lhes também um cariz nostálgico. A fotógrafa espanhola María Tudela também tem uma abordagem relativamente parecida com Daisuke Yokota, no que toca tanto às características visuais e temáticas da sua prática artística. As cianotipias de Josefa Searle, uma artista chilena que retrata mulheres com véus brancos e o seu movimento afetado pelo vento. Por fim, as fotografias de longa exposição do fotógrafo russo Alexey Titanenko.

MONODIAS

2025

https://www.behance.net/gallery/228465019/Analogue-animations-tests-2

Relativamente há pouco tempo, uma técnica de monotipia em que é possível fazer transferências de imagens, chamou-me a atenção. É uma forma de impressão manual em que se aplica tinta acrílica sobre uma placa de gelatina sintética. Com um rolo de gravura, espalha-se a tinta acrílica, pressiona-se ligeiramente a fotografia na tinta (normalmente impressa a toner), e tira-se a folha. Ao retirar-se a folha por cima da tinta, observa-se que a imagem foi transferida para a placa, mas espelhada. Esta imagem, agora na placa, enquanto ainda húmida, pode ser transferida para um papel liso normal. Mesmo estando a imprimir-se sempre a mesma imagem, cada impressão nunca será igual. A forma como ela é transferida tanto para a placa como da placa para o papel, sai sempre diferente, daí ser uma mono-impressão. Também se pode imprimir não só imagens, como texturas, pressionando diversos materiais nessa camada de tinta e transferi-la para uma folha.



Figura 56: Processo da técnica de monotipia com placa de gel

Desde o início do ano letivo comecei a tirar algumas fotografias de pessoas, silhuetas, estabelecimentos, carros, prédios, passeios, etc. Comecei por experimentar esta técnica com estas fotografias.

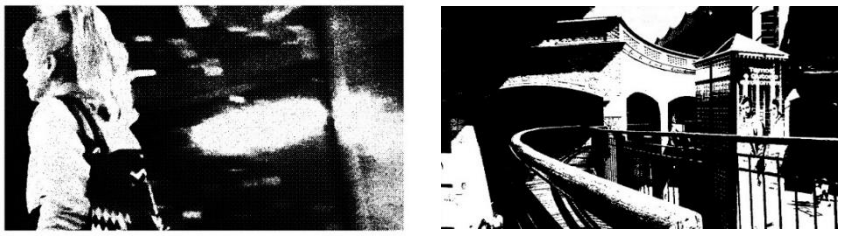


Figura 57: Fotografias

Dado que nunca tinha usado esta técnica, a primeira coisa que fiz foi simplesmente imprimir algumas imagens a preto, mas também acabei por testar com variadas cores. Gostei de alguns resultados em deterioramento de outros, mas achei que seria mais benéfico o uso da cor relativamente controlado e pouco saturado, até mesmo para a eventualidade de querer usar esta técnica para fazer sequências animadas.

Achei esta técnica muito expressiva no que toca às eventuais "falhas" de impressão, as arestas das imagens pouco definidas e os borrões de tinta. Acrescentam um aspeto degradado e velho às imagens, dando um cariz temporal. Lendo um pouco sobre o livro *Comics And Sequential Art* de Will Eisner (1917 – 2005), o autor explica de que forma se pode dar a sensação de tempo e movimento às imagens, tentando comunicar ideias, emoções e ritmos narrativos. Bordas irregulares ou tremidas podem sugerir tensão; angulosas e afiadas, agressividade; desfeitas ou ausentes podem sugerir sonho, uma memória ou abstração. A modificação das margens também acrescenta dinamismo e criam movimento visual. A leitura deste livro foi muito importante, ajudando a elucidar-me sobre como certos aspetos e irregularidades podem oferecer características narrativas e simbólicas às imagens.

Ao começar a imprimir uma série de imagens, lembrei-me que poderia expor imagens lado a lado abrindo as portas para uma espécie de arte sequencial, remetendo para uma banda desenhada, mas, precisamente, mais uma vez, para a noção de animação, como se fosse uma animação desdobrada.



Figura 58: *Frames* de uma animação feitos em monotipia I

Dessa maneira, decidi trabalhar novamente com animação. Sendo assim, exportei alguns vídeos para imagens, fotocopiei-as, transferi-as uma a uma para a placa de gel, e de placa, para um papel individual. Cortei muitos *frames* dos vídeos para poupar trabalho, e porque, esteticamente, ao reproduzir as animações, essa falta de *frames* não fazia confusão visual. Depois de ter os *frames* em monotipias, ainda por cima delas, pintava com um pincel alguns detalhes das imagens que queria que sobressaíssem, mas também fazia manchas e riscos abstratos, dando expressividade à imagem. No fim, digitalizava. Ao montar as animações no computador, muitos dos conceitos da animação como a repetição, espaçamento e tempo, foram tidos novamente em conta, e ainda mais relembrados.



Figura 59: *Frames* de uma animação feitos em monotipia II



Figura 60: *Frames* de uma animação feitos em monotipia III

Decidi que os próprios *frames* finais como imagens separadas e ao lado umas das outras, seria interessante num contexto expositivo. Diferentemente do que acontece no conjunto de fotografias que produzi no projeto anterior, neste, uma imagem não age por si só, cada imagem está inserida lado a lado num conjunto de imagens, em que o movimento, só se percebe olhando para totalidade das imagens. Aqui, a questão do movimento pode ser abordada de maneira diferente, no que conta, por exemplo, o próprio movimento ocular e corporal que se faz ao olhar para estes conjuntos numa parede. Esse movimento pode ser feito para perceber que elementos das imagens é que parecem gradualmente estar a mexer-se. Desta maneira, de forma a perceber o trabalho, a pessoa também entra em movimento para com o que vê.

Através da noção de sequencialidade, introduziu-se também a noção de padrão e ritmo visual. As imagens relativamente parecidas umas com as outras na parede, acabam por formar um certo padrão visual, ideia que também está ligada a ritmo. No entanto, o ritmo é mais bem percebido quando estas imagens são efetivamente reproduzidas em sequência na animação, do que estáticas na parede. Os fatores que fazem este ritmo e movimento são insinuados através das manchas, texturas, linhas, e pinceladas etc. que vão sendo diferentes de imagem para imagem no seu tamanho, direção e arraste.

Outro livro que li e que teve muita influência sobre mim foi o *ArtTalk* de Gleoncoe McGrawn-Hill. O livro é dirigido para um contexto educacional, mas dá reflexões importantes sobre a noção de ritmo visual e padrão, através de forma e cor.

Dentro deste trabalho começaram a surgir algumas referências artísticas como Toccaffondo, artista já abordado neste relatório, que trabalha com animação tradicional

REPETE LÁ ISSO

2025

Totalidade dos trabalhos no livro de projeto

Neste projeto fiz algo inteiramente diferente do que tinha feito neste mestrado até agora.

Estes desenhos foram produzidos digitalmente no Procreate. Nesta mesma aplicação, por vezes, gosto de desenhar com as variadas opções de simetria que o programa oferece. A nível pessoal, costumo ter um certo interesse pela simetria, pelo que, já produzi alguns desenhos recorrendo a essas ferramentas tanto no Procreate como no Photoshop. No entanto, sempre desenvolvi esses trabalhos num âmbito pessoal e nunca os aproveitei para o contexto de mestrado, porque, tecnicamente, não tinham características comuns nem com a temática, nem com a prática artística que nele abordo. Penso que, este projeto de uma certa forma, foi uma interceção entre um tipo de trabalho pessoal que gosto e tenho vindo a desenvolver fora do mestrado, com, efetivamente, a prática artística deste mestrado, pelo que me satisfez bastante.

Através das diferentes palavras, o projeto tenta apelar tanto a um lado físico e corporal, com um lado mais poético sobre a vida e o seu quotidiano, que, por sua vez, em alguns trabalhos está presente essa dualidade. O que se pretendeu transmitir foi a ideia da fisicalidade e experiência corporal como tendo impacto na vivência emocional das experiências do dia-a-dia.

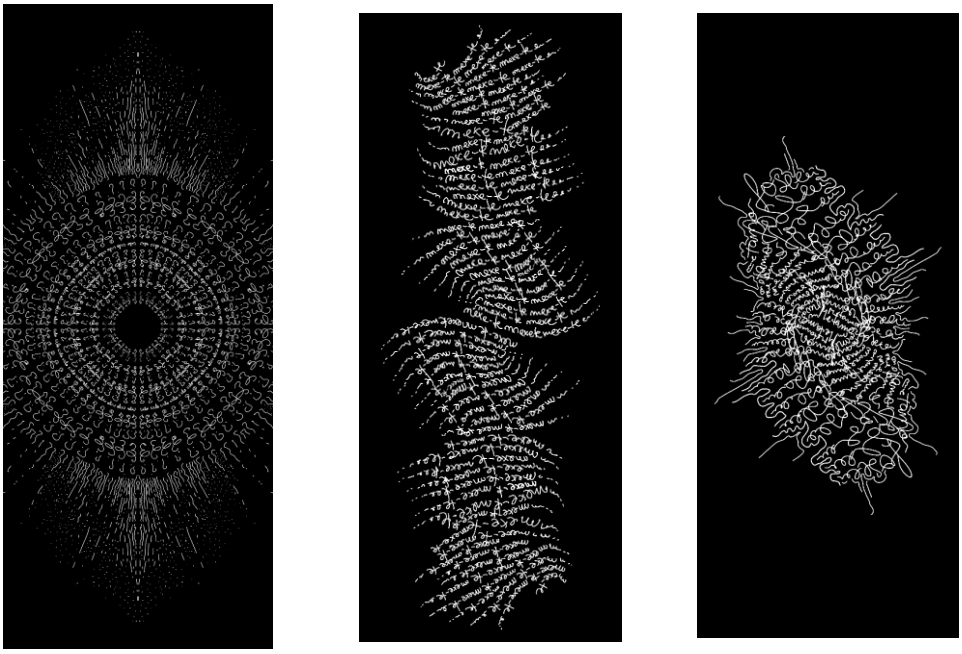


Figura 61: da esquerda para a direita: Ciclo, Mexe-te e Metamorfose, 2025, desenho digital

Em cada trabalho, a mesma palavra é repetida muitas vezes até fazer formas e trajetos que enfatizam o seu próprio significado. Por exemplo, o conjunto de palavras a dizer "*ciclo*" apresentam-se em círculo, as palavras "*mexe-te*" aparecem em diferentes direções, as palavras

"*metamorfose"* ao longo que são repetidas, começam a transformar-se em formas gráficas abstratas.

Por sua vez, estes trajetos e formas insinuam a ideia de movimento visual. A ideia de tempo está presente através de algumas palavras que desaparecem, ou se transformam, mas também na própria ideia de repetição da mesma palavra. Mais uma vez se mostra o como a ideia da repetição, do desparecer, sequência, transformação, foram levadas para outra linguagem sem ser a da imagem animada e em movimento. No entanto, também achei que estas letras tivessem potencial para serem animadas.

Decidi fazer uma série de trabalhos tanto de carácter gráfico como ilustrativo. Ultimamente tenho tido interesse em acrescentar um certo design aos meus trabalhos no que toca à questão de conciliar palavra com imagem, usufruindo das características tanto da imagem como da palavra. Mas também arranjar um certo equilíbrio, ter em conta proporções, etc.

Em Maio frequentei uma aula aberta da licenciatura de Design de Comunicação sobre *Motion Design*, onde se fez um exercício que se centrava só numa palavra, fazendo-a replicar e deformar conforme a sua progressiva repetição. Achei muito potencial no que toca à estética e grafismo da palavra e creio que foi algo que acabou por me influenciar bastante.

FORMS OF CONTINUITY

2025

Totalidade dos trabalhos no livro de projeto.

Através da ideia de repetição que abordei no projeto anterior, desta vez, peguei em alguns desenhos meus e repliquei-os de diferentes maneiras. Alguns destes desenhos são estudos e esboços que fiz ocasionalmente durante o meu tempo livre. Deparando-me com alguns esboços de mãos que fiz recentemente, lembrei-me que podia evocar a ideia de gesto, sendo que, efetivamente, também foi um motivo abordado em alguns projetos.

Através do gesto, tentou-se apelar ao toque, sentimento e relação, e, através da repetição desses mesmos motivos, a sua prolongação no espaço e tempo, como na figura 62. Em ambas as imagens representadas nas figuras 62 e 63. Decidiu-se apelar a uma sensação de estabilidade visual, que contrasta com a etimologia das palavras inseridas nas mesmas imagens. Apesar da sensação de movimento não estar tão presente nas imagens, na figura 62, a sensação pode ser eventualmente evocada por causa dos motivos que se encontram sobrepostos, repetidos, em diferentes direções e a presença de uma cor viva. Enquanto, na figura 63, os elementos encontram-se justapostos e interpelados entre uns para baixo e outros para cima. As palavras aludem a um carácter sentimental cujas propriedades visuais das imagens, tentam acompanhar.



Figura 62: Feel, 2025, desenho digital

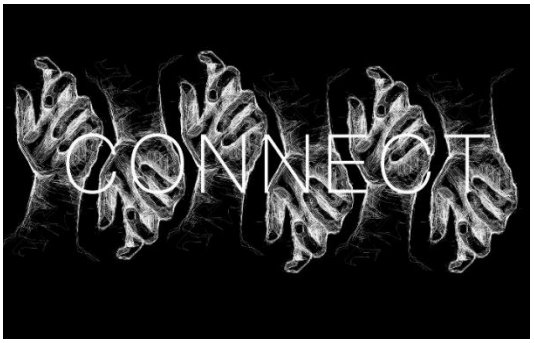


Figura 63: Connect, 2025, desenho digital

No trabalho da figura 64 em baixo, decidi proceder novamente com uma abordagem idêntica à da imagem *Feel*, mas, com outro motivo, sendo este a flor. Novamente, apropriei-me de um desenho feito por mim noutro contexto.

Desta maneira, neste projeto, outra característica sai à vista: a apropriação. Alguns dos projetos anteriores também refletem essa ideia de apropriação na medida em que ao trabalhar com certas filmagens e fotografias, também utilizava algumas já produzidas noutros contextos e até mesmo antes de entrar para este mestrado.

Voltando às flores, tentou-se aludir à ideia de desabrochar, metaforizando a ideia de as pessoas serem livres para poder pensar, refazer, emendar, evoluir, etc. sobre experiências que passaram ou estão a passar durante o seu quotidiano, aludindo assim, à ideia de tempo.



Figura 64: There's Time to Bloom, 2025, desenho digital

Neste trabalho, a fotografia não está visualmente presente, nem os desenhos foram contornados por cima de imagens reais. No entanto esses desenhos tentam representar o real ainda de que uma abordagem solta.

UMA PEQUENA REVISÃO...

Há vários fatores, objetivos e métodos que existem em comum nestes trabalhos, sendo que, a partir desta revisão, procura-se elucidá-los melhor.

Neste capítulo foi abordado o corpo de trabalho inteiro que roda à volta da questão da representação de movimento e tempo, pelo que foram produzidas imagens-tempo, imagens-movimento, e animações.

Tentam-se representar estas mesmas noções de tempo e movimento através de motivos do quotidiano como pessoas, gestos, expressões e corpo. Porém, uma das relações abordadas em alguns projetos foi a de corpo e espaço, como o meio urbano por exemplo, fazendo suscitar outros assuntos como a memória, lugar e perceção, estando estes de mãos dadas com a temática do movimento e tempo. Apesar de ter havido algumas pequenas variações nos temas de trabalho para trabalho, no relatório final decidiu-se focar apenas no movimento, tempo, imagem real, imagem desenhada, e reproduzida em movimento (animação), fatores que unem o corpo de trabalho.

A representação do movimento e tempo vai sofrendo alterações na sua abordagem prática. Inicialmente, começou-se por uma abordagem visual mais figurativa, que, ao longo do percurso, vão sendo abordadas de uma maneira mais abstrata, dando lugar à representação de rastos, texturas, padrões, etc. A nível visual, também se começa a dar destaque à palavra, frase e expressão que acrescentam um lado subjetivo ao que é representado visualmente.

Não só os temas do movimento e tempo persistiram durante o meu trabalho, como também esteve relativamente presente a relação entre imagem real, desenhada e em movimento. Relação que também foi abordada de várias maneiras durante a prática. A imagem real e desenhada tanto entram em jogo simultaneamente, como, em alguns trabalhos, só entra uma das vertentes. No entanto, tenta-se cruzar, e de uma certa forma, “trocar” as duas abordagens: a fotografia como capaz de representar o real, mas também como ato de desenho através da luz; e o desenho, como uma forma expressiva que pode não representar o que parece real, mas relembrando que também tem essa capacidade. Para isso, recorrem-se a técnicas como a longa-exposição fotográfica, rotoscopia e desenho de observação. Em suma, pretende-se explorar o lado real e irreal da linguagem do desenho e da fotografia.

Na prática, explora-se a sensação de movimento através da imagem animada (reproduzida em movimento), tendo se produzido animações que implementaram a repetição, ciclo e metamorfose. No entanto, também se explora de que maneira se pode transmitir a sensação de movimento na imagem singular através da noção de ritmo e leitura visual. Transformação, metamorfose, ciclo e repetição foram fatores inicialmente trazidos para a prática através da animação, mas, que, posteriormente, são transportados para outros contextos sem ser o da imagem reproduzida em movimento.

No que toca à imagem animada, esta é abordada através da fotografia sequencial, sendo que traços, texturas, manchas, contornos, entre outros, intervém diretamente por cima dela, como na animação direta. No caso do contorno por cima da imagem real, (rotoscopia), escolheu-se deixar ou não à vista, a sequência fotográfica utilizada por baixo. Sendo assim, de forma a potenciar variados efeitos visuais às animações, foram utilizadas técnicas como a animação direta, implementado formas de carácter abstrato por cima da fotografia, e a rotoscopia, reproduzindo

as características do real por cima da imagem fotográfica. A imagem animada é tanto trabalhada digitalmente em *software*, como analogicamente. No que diz respeito a esta última, recorreu-se a técnicas oriundas da impressão capazes de imprimir a imagem real, tirando partido da reprodução de imagens que este meio consegue oferecer, abrindo-se as portas para um diálogo interdisciplinar entre meios.

O projeto, por sua vez, tenta aludir a um sentido de narrativa, o qual é feito através da representação do quotidiano e a própria questão de tempo e movimento, mas também pela metamorfose ou transformação que ocorrem nos motivos representados. Este último fator é capaz de potenciar e enfatizar a própria questão do movimento e a sua temporalidade, oferecendo mais subjetividade, por sua vez, à narrativa.

CONCLUSÃO

O objetivo principal deste projeto foi a representação do movimento e tempo na relação entre imagem real, desenhada e em movimento. Para concluir esse objetivo e outros abordados neste projeto, a metodologia mais significativa foi proceder a uma breve recapitulação e retrospetiva sobre a prática do meu corpo de trabalho neste mestrado, procurando clarificar o que pretendia fazer, que procedimentos foram utilizados, etc. No entanto, também se pretendeu fazer uma breve pesquisa sobre a prática de artistas e movimentos artísticos importantes, elucidando sobre como faziam representar o movimento e tempo, e outros, que abordassem a imagem real e desenhada, objetivos em comum com o meu trabalho, fundamentando a minha prática e cultura artística.

Fazendo uma breve revisão sobre a estrutura do relatório, inicialmente, dá-se um contexto sobre Marey, Muybridge, o Futurismo e algumas técnicas de animação que envolvem simultaneidade entre imagem real e desenhada. Tanto nos dois subcapítulos, é feito um contexto teórico sobre alguns conceitos, abordagens e práticas de artistas. Apesar de poder parecer que os subcapítulos de Marey, Muybridge e o Futurismo, não têm características em comum com o subcapítulo da imagem real e desenhada, foram considerados múltiplos aspetos constantes e análogos na medida em que existem considerações sobre o movimento e tempo nos dois, ainda de que maneiras diferentes. Nesse último subcapítulo da imagem real e desenhada, aborda-se a animação e a sequência de imagens, fazendo uma ponte automaticamente com a questão do movimento. Outra coisa que une este último subcapítulo ao primeiro, é o facto de Muybridge ter sido precursor da animação e de uma certa forma, já misturar a imagem real com a desenhada nos seus dispositivos óticos. Por sua vez, o futurismo também demonstrava grande interesse pelo cinema e imagem em movimento.

A seguir ao primeiro capítulo abordou-se o seguinte, o qual destina-se à prática projetual. Neste, procurou-se elucidar sobre como refletir o movimento e tempo, através da imagem animada, mas também através da imagem singular, explorando as noções do movimento na leitura visual deste. Ao longo deste relatório, fui ficando cada vez mais atenta à possível presença da dualidade entre o real e irreal, sendo essas, respetivamente, a representação do corpo físico e o seu carácter subjetivo.

Senti algumas tribulações na forma como gerir a quantidade de trabalho e como haveria de o arrumar em “gavetas” e categorias. Por sua vez, em algumas animações, tive dificuldades no que diz respeito ao ritmo. Contudo, no entanto, foi importante passar por essas experiências, tendo derrubado alguns obstáculos.

Apesar de se ter efetuado uma apresentação de todos os projetos, não significa que todos os tipos de trabalho apresentados aqui poderão vir a estar todos presentes na defesa e exposição. No entanto, o objetivo, seria que todos estivessem efetivamente de algum modo acessíveis, escolhendo pelo menos um ou mais da mesma categoria.

No que toca aos títulos dos projetos e especialmente aos mais recentes, estes podem estar sujeitos a eventuais alterações.

Acho que o meu trabalho progrediu e evoluiu bastante, tendo começado a expandir os meus interesses derrubando a ideia do desenho “concreto” e “tradicional”. Desta forma encarou-se o próprio arraste, mas também a montagem e manipulação digital da fotografia, como uma forma de desenho. Também comecei a incorporar a letra nos meus trabalhos, tratando-a como uma expressão do desenho. Estou satisfeita com os resultados obtidos e achei que este período de dois anos foi muito importante na medida em que me ajudou a dar um rumo à minha prática artística, tendo elucidado sobre o que realmente me chama a atenção para abordar, representar e trabalhar. No entanto também senti que consegui desenvolver outros gostos visuais e curiosidades, experimentando outros meios, linguagens e técnicas.

OBRIGADA!

Índice de figuras:

Figura 1: Une photo d'un pélican en vol, Marey, 1883

https://ocw.mit.edu/courses/21g-049-french-photography-spring-2017/resources/7-research_pelican/

Figura 2: Étude de course, Marey, 1883

https://ultrawolvesunderthefullmoon.blog/2021/08/25/etienne-jules-marey/

Figura 3: Soldat de Joinville marchant, Marey, 1883

https://smarthistory.org/marey-joinville-soldier-walking/

Figura 4: Mouvements de l'air

https://kjulm.blogspot.com/2012/10/movements-of-air-etienne-jules-marey.html

Figura 5: The Horse In Motion, Eadweard Muybridge, 1887

https://www.fotografia-dg.com/horse-in-motion-muybridge/

Figura 6: Animal Locomotion Plate 146, Eadweard Muybridge, 1887

https://collections.artsmia.org/art/82114/animal-locomotion-plate-146-eadweard-muybridge

Figura 7: A couple Waltzing, Muybridge, 1893

https://www.arthistoryproject.com/artists/eadweard-muybridge/zoopraxiscope-a-couple-waltzing/

Figura 8: Zoopraxiscópio, 1979

https://www.eadweardmuybridge.co.uk/muybridge_image_and_context/introducing_muybridge/

Figura 9: Zoótropio

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:El_mundo_f%C3%ADsico,_1882_%22Zootropo%22._%284052598028%29.jpg

Figura 10: Praxinoscópio

https://pt.wikipedia.org/wiki/Praxinosc%C3%B3pio

Figura 11: Menina Correndo na Varanda, Giacomo Balla, 1912, óleo sobre tela

https://pt.artsdot.com/@@/8XY4NS-Giacomo-Balla-

Figura 12: Dinamismo de Um Cão com Trela, Giacomo Balla, 1912, óleo sobre tela

https://app.fta.art/pt/artwork/d3fa3cdc60663fd233565c4935d6fa16e558c484

Figura 13: Figura 13: A Mão de um Violinista, Giacomo Balla, 1912, óleo sobre tela

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hand_of_the_Violinist

Figura 14: Figura 14: Estados de Espírito II: Aqueles que Ficam, Boccioni, 1911, óleo sobre tela

https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:States_of_Mind_III;_Those_Who_Stay,_by_Umberto_Boccioni,_1911.jpg

Figura 15: Figura 15: Estados de Espírito III: Aqueles que Partem, 1911, óleo sobre tela

https://www.wikiart.org/en/umberto-boccioni/states-of-mind-those-who-go-1911

Figura 16: Figura 16: Formas Únicas de Continuidade no Espaço, Boccioni 1913, escultura em bronze: https://pangaeasculptorscentre.com/feature/matt-smith-and-boccioni

Figura 17: Salutando, Anton Giulio Gragaglia, 1911, fotografia

https://artdone.wordpress.com/2014/09/28/italian-futurism/anton-giulio-bragaglia-waving-salutando-1911-gelatin-silver-print/

Figura 18: Nu descendo de uma Escada nº2, Marcel DuChamp, 1912, óleo sobre tela

https://www.wikiart.org/pt/marcel-duchamp/nu-descendo-uma-escada-no-2-1912

Figura 19: Películas da curta-metragem Stellar, Stan Brakhage, 1993

https://filmmakermagazine.com/87269-watch-stan-brakhage-at-work-on-very-and-night-mulch/

Figura 20: conjunto de frames de Len Lye

https://one1more2time3.wordpress.com/tag/len-lye/

Figura 21: Frame de Begone Dull Care, Stan Brakhage, 1993

https://www.acmi.net.au/works/65320--begone-dull-care/

Figura 22: Pas de Deux, Stan Brakhage 1967

https://www.giffonifilmfestival.it/en/sezioni-film-1976/2026-pas-de-deux.html

Figura 23: Um exemplo de um rotoscópio

https://pt.wikipedia.org/wiki/Rotosc%C3%B3pio

Figura 24: A Scanner Darkly, Richard Linlater, 2006

https://www.kpbs.org/news/arts-culture/2006/07/14/a-scanner-darkly

Figura 25: Waking Life, Richard Linklater, 2001

https://filmsandus.blogspot.com/2021/02/waking-life-richard-linklater-2001.html

Figura 26: A-ha Take on Me, Steve Barron, 1985

https://imvdb.com/video/a-ha/take-on-me

Figura 27: Who Framed Roger Rabbits, Robert Zemeckis, 1988

https://cinemafromthespectrum.com/2016/11/27/who-framed-roger-rabbit-review/

Figura 28: Toccafondo a trabalhar em estúdio

https://www.flickr.com/photos/squadro-stamperia/3418101582

Figura 29: United Arrows, Gianluigi Toccafondo, 1998

https://www.youtube.com/watch?v=srwQ-caYmvw

Figura 30: Firenze (22.1.2000), Gerhard Richter, 2000, acrílico sobre fotografia

https://www.gerhard-richter.com/en/art/overpainted-photographs/florence-78/2212000-florence-13786

Figura 31: Self-portrait, Gerhard Richter, 1996, óleo sobre tela

https://www.studiointernational.com/index.php/gerhard-richter-portraits

Figura 32: Pintura Habita, Helena Almeida, 1975, fotografia e pintura acrílica

https://elpais.com/diario/2008/11/21/cultura/1227222005_850215.html

Figura 33: Estudos Para um Enriquecimento Interior, Helena Almeida, 1977, fotografia e pintura acrílica: https://www.wikiart.org/en/helena-almeida/estudo-para-um-enriquecimento-interior-1977

Figura 34: Organograma, 2023 - 2025

Figura 35: Atlas, 2023 - 2025

Figura 36: Exemplo de rotoscopia, *frame* de vídeo

Figura 37: Exemplo de pintura abstrata por cima de um *frame* 1

Figura 38: Exemplo de pintura abstrata por cima de um *frame* 2

Figura 39: Capa do projeto Unidentity, 2024

Figura 40: View From the Model Room Window, Liam O'Connor, 2010-1013, grafite

Figura 41: Cidade da Memória I, 2024, *mixed media*

Figura 42: Table of Work: A Collaboration (Dawn Clements and Marc Leuthold), 2011, *Mixed Media*

Figura 43: Vida e Movimento, 2025, animação, instalação

Figura 44: Teste de instalação, projeção de palavra

Figura 45: Reflexo da animação na parede, exposição

Figura 46: No Fbaup, 2024, animação

Figura 47: Sou Todo de Ouvidos, 2024, animação

Figura 48: Matosinhos I, 2024, animação

Figura 49: Agitação, 2024, animação

Figura 50: Exemplos de uma figura a desvanecer

Figura 51: Ainda Existo, 2025, fotografia, testes de cor

Figura 52: Comfy, 2025, fotografia

Figura 53: My Corner, 2025, fotografia

Figura 54: Still, 2025, fotografia

Figura 55: Unnoticed, 2025

Figura 56: Processo da técnica de monotipia com placa de gel

Figura 57: Conjunto de fotografias, 2025

Figura 58: Frames de uma animação feitos em monotipia I

Figura 59: Frames de uma animação feitos em monotipia II

Figura 60: Frames de uma animação feitos em monotipia III

Figura 61: da esquerda para a direita: Ciclo, Mexe-te e Metamorfose, 2025, desenho digital

Figura 62: Feel, 2025, desenho digital

BIBLIOGRAFIA

Livros:

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.

Bachelard, G. (1957). *A poética do espaço*. Presses Universitaires de France

Barthes, R. (1981). *Camera lucida: Reflections on photography*. Hill and Wang

Bollnow, O. F. (1963). *Human space*. Hyphen Press

Braun, M. (1992). *Picturing time: The work of Etienne-Jules Marey (1830–1904)*. University of Chicago Press

Bragaglia, A. G. (1970). *Fotodinamismo futurista*. Einaudi.

Cabral, C. (2016). *250 ways to get motion in your drawings*. Quarto Publishing

Certeau, M. de. (1994). *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer,* Vozes

Cresswell, T., & Ott, J. (2022). *Muybridge and mobility*. University of California Press

Deleuze, G. (1985). *Cinéma 2: L'image-temps*. Les Éditions de Minuit

Deleuze, G. (1986). *Cinema 1: The movement-image*. The Athlone Press

Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Poorhouse Press

Focillon, H. (1989). *The life of forms in art*

Gibson, J. (1950). *The perception of the visual world*. Greenwood Press

Gregory, H. C. (1927). *Motion picture photography*. Falk Publishing Co

Halbwachs, M. (2006). *A memória coletiva.* Centauro.

Hopkins, R. (1998). *Picture, image and experience*. University Press

Johnston, O., & Thomas, F. (1981). *The illusion of life*. Walt Disney Productions

Joseph, J. (1927). *Motion picture photography*. Falk Publishing Company

Kandinsky, W. (1979). *Point and line to plane.* Dover Publications

Laban, R. (1974). *The language of movement: A guidebook to choreutics*. Plays, Inc

Lynch, K. (1960). *The image of the city*. MIT Press

Meehan, J. (2009). *Capturing time & motion: The dynamic language of digital photography*. Lark Books.

McLaren, N. (2006). *Technical notes*. National Film Board of Canada

Muybridge, E. (1887). *Animal locomotion*. University of Pennsylvania

Muybridge, E. (1955). *The human figure in motion*. Dover Publications

Pallasmaa, J. (1996). *The eyes of the skin*. John Wiley & Sons

Quinn, J., & Mills, L. (2009). *Drawing for animation*. Ava Publishing

Ragans, R. (2005). *ArtTalk*. Glencoe McGraw-Hill

Sheets-Johnstone, M. (2011). *The primacy of movement*. John Benjamins Publishing

Shardlow, J. (s.d.). *No time: Motion, painting and temporal experience*

Tuan, Y. F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.

Webster, C. (2005). *Animation: The mechanics of motion*. Focal Press

White, T. (2009). *How to make animated films*. Elsevier, Inc.

Teses, projetos, relatórios:

Andrade C. D.; Réda M J.; (2010), *Práticas Narrativas da Cidade*

Allen, A. (2017). *A cor no cinema de animação: A sua importância na perceção visual do filme animado*

Britto, F. D., & Jacques, P. B. (2008). *Cenografias e corpografias urbanas: um diálogo sobre as relações entre corpo e cidade*.

Buchanan, M. C. (1992). *Color and form*

Cunha, T. (2017). *O Despertar para a Astronomia através de Narrativas Ficcionais*

Dantas, L. A. (2019) *A Relevância dos Cenários na Construção de uma Animação*

Dobson, T. (1994). *The film-work of Norman McLaren*

Gonçalves, D. (2023). *Entre a imagem real e a imagem animada*

Lajer-Burcharth, E. (2015). *Drawing time*

Mackenzie, A. (2006). *Rotoscoping*

Marques J., *(2006), As Imagens do Desenho Perceção espacial e Representação*

Neves. A. A, (2010), *Geografias de Cinema: Do Espaço Geográfico ao Espaço Fílmico*

Nicolau, T. (2019). *A cor como elementos narrativos no cinema de animação*

Rebelo, M. (2018). *A raposa que era mulher: Ensaios sobre a gravura animada*

Trindade E., (2013) Desenho e Cinema

Weizmann, E. (2006). *Arte e tempo*

Sites:

ArtMedia.bg. (n.d.). *Movement in art*

https://artmedia.bg/en/art-mentor/movement-in-art/

Benedetti, R. (2018). Disparo cinematográfico: a fotografia entre o estático e o cinético. ZUM

https://revistazum.com.br/radar/disparo-cinematografico/

DESENHO E PROJETO [FBAUP]. (n.d.). *Desenho de sequência*

https://d3fbaup.wordpress.com/category/desenho-de-sequencia/

DESENHO 3 [FBAUP]. (n.d.). Desenho cinemático

https://d2fbaup.wordpress.com/category/desenho-cinematico/

DESENHO 3 [FBAUP]. (n.d.). *Desenhos de luz e com luz*

https://d2fbaup.wordpress.com/desenhos-de-luz-e-com-luz/

DESENHO 3 [FBAUP]. (n.d.). Variações tonais do gesto: direção do gesto

https://d2fbaup.wordpress.com/variacoes-tonais-do-gesto-direcao-do-gesto/

DESENHO 3 [FBAUP]. (n.d.). *Reportagem gráfica*

https://d2fbaup.wordpress.com/category/reportagem-grafica/

Film: Ab Initio. (2010, 13 de julho). The first fully animated film – 1908 – Fantasmagorie – Émile Cohl

https://filmabinitio.blogspot.com/2010/07/first-fully-animated-film-1908.htm

Flueckiger, B. (2012). Timeline of Historical Film Colors. *FilmColors.org*

https://filmcolors.org/

Izzssyy. (2022, 11 de novembro). *Scratching film.* Medium

https://medium.com/@izzssyy/scratching-film-325a3f0907a6

P55.ART. (n.d.). Helena Almeida

https://www.p55.art/blogs/p55-magazine/who-was-helena-almeida

Público. (n.d.). Curtas de Segundo de Chomón. Cinecartaz.

https://cinecartaz.publico.pt/filme/curtas-de-segundo-de-chomon-342181

Rice, J. (2023). The painstaking production of A Scanner Darkly. *MovieWeb*

https://movieweb.com/a-scanner-darkly-production/

Ruddell, C. (2012). "Don't box me in": Blurred lines in Waking Life and A Scanner Darkly. Animation

https://bura.brunel.ac.uk/bitstream/2438/8722/2/Fulltext.pdf

Silva, E. (2022). How photography transformed art. *TheCollector*

https://www.thecollector.com/how-photography-transformed-art/

Sies + Höke. (2023). Gerhard Richter | Overpainted Photographs.

https://www.sieshoeke.com/exhibitions/gerhard-richter-overpainted-photographs-2-2

Tate. (n.d.). Dinamismo e movimento

https://www.tate.org.uk/art/student-resource/exam-help/dynamism-and-movement

Wikipedia contributors. (2025). Fotografia. *Wikipedia*

https://pt.wikipedia.org/wiki/Fotografia

Wikipedia contributors. (2025). Praxinoscópio. *Wikipedia*.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Praxinosc%C3%B3pio

Wikipedia contributors. (2025). Zoopráxiscopio. *Wikipedia*.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Zoopraxisc%C3%B3pio

Wikipedia contributors. (2025). Zootropo. *Wikipedia*

https://pt.wikipedia.org/wiki/Zootropo

Wikipedia contributors. (2025) Scratch Video. *Wikipedia*

https://en.wikipedia.org/wiki/Scratch_video

WikiArt. (n.d.). Helena Almeida

https://www.wikiart.org/pt/helena-almeida

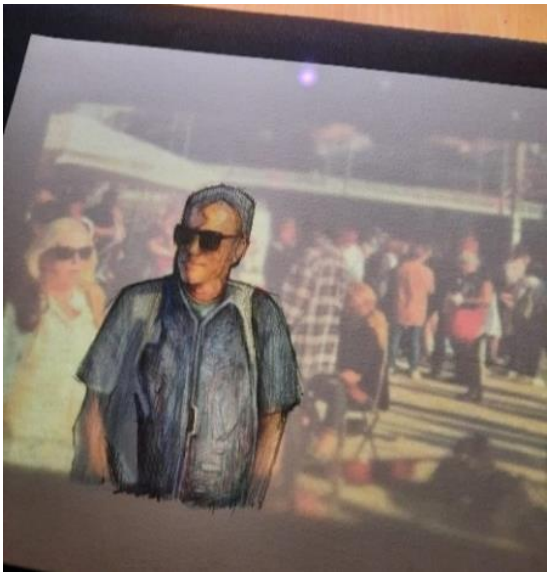
Whistling Woods International. (2014, 5 de setembro). The maker of the first animation movie – Émile Cohl

https://whistlingwoodsinternational.wordpress.com/2014/09/05/the-maker-of-the-first-animation-movie-emile-cohl/

Zahed, R. (2022, 5 de abril). Take On Me: Revisiting the making of A-ha's trailblazing animated music video. *Animation Magazine*

https://www.animationmagazine.net/2022/04/take-on-me-revisiting-the-making-of-a-has-trailblazing-animated-music-video/

ANEXOS



No primeiro projeto Sem Título, tentou-se fazer uma animação analógica. Reproduzi os *frames* num ecrã e com uma folha por cima, ia delineando apenas o que pretendia.



Sequência analógica. (Cena retirada da animação final).

Exemplos de algumas expressões visuais desenvolvidas com aguarela, carvão, grafite, caneta, lápis de cor, etc.



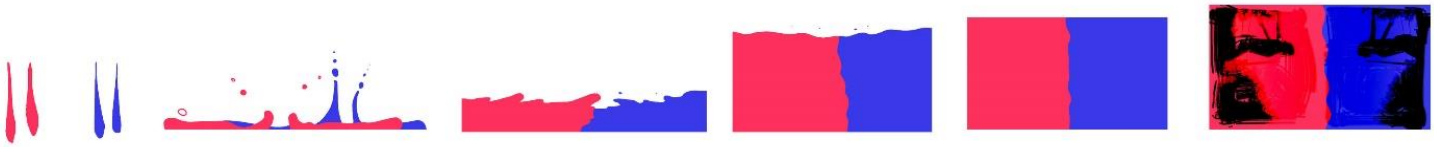
Uma animação em que se fez de raiz. Esboço, linha e cor. (Cena retirada da animação final)



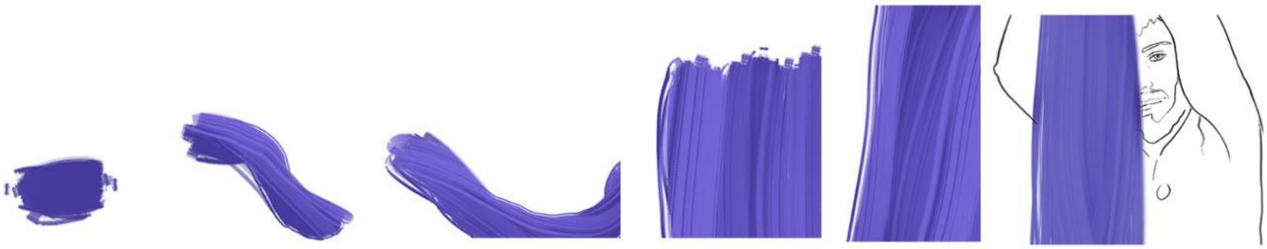
Utilização de *onion skins* para a animação anterior que foi retirada do projeto.



O carácter sequencial de uma cena.



A transformação e metamorfose que dá continuidade entre cenas animadas.



Pintura digital por cima de *frames*, cujos acompanham os movimentos dos membros da figura.

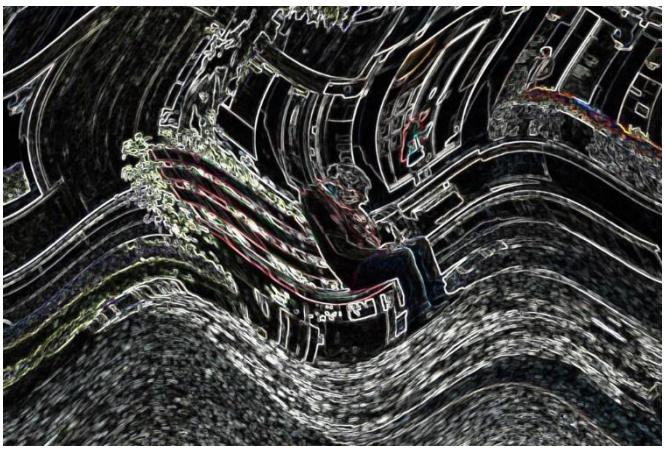


Exemplo de outro trabalho de grande dimensão realizado para o projeto Cidade da Memória.



Distorção e efeitos aplicados em fotografias. Estas imagens serviram de referência para algumas partes do desenho.





Exemplo de outros trabalhos de grande dimensão realizado para o mesmo projeto.



Um esboço digital feito para testar cores e texturas.

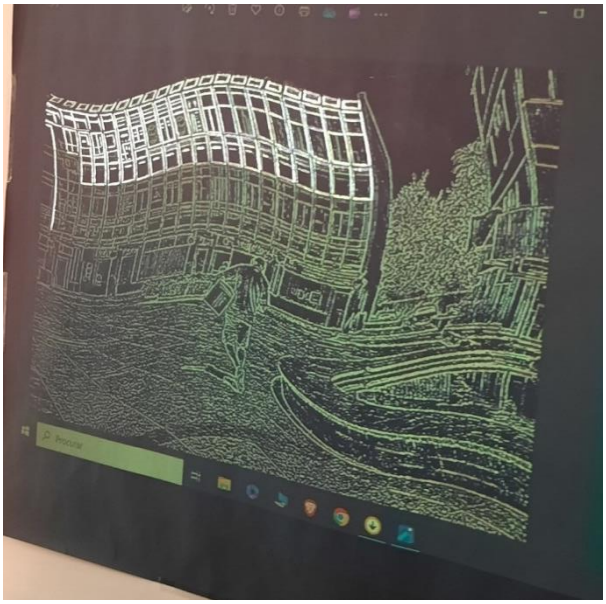




Processo

Processo

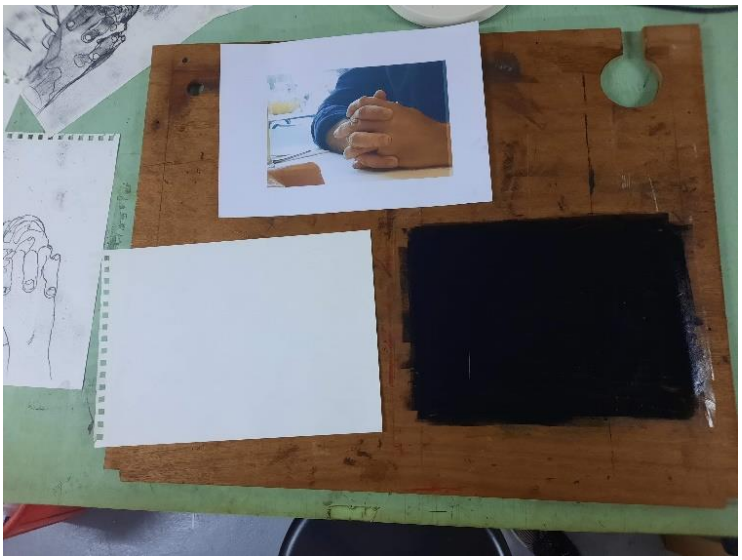




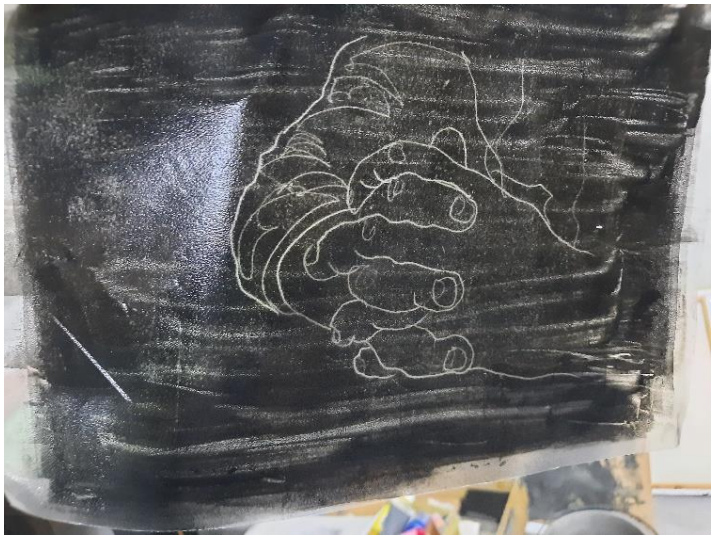
Criação de texturas e padrões através de materiais colocados em cima da fotocopiadora. Estes materiais eram fotocopiados em cima de imagens.



Monotopia traçada.



Ao desenhar por cima do acetato com tinta espalhada, a tinta ia agarrando a parte de trás da folha que estava por cima do acetato. A tinta que agarrou o papel ficou ausente no acetato, produzindo um fantasma nela.





Mesa de trabalho, produção de sequências – carvão e sanguínea por cima de fotografias imprimidas.



Mesa de trabalho, produção de sequências – monotipia traçada.

Experiências de instalação







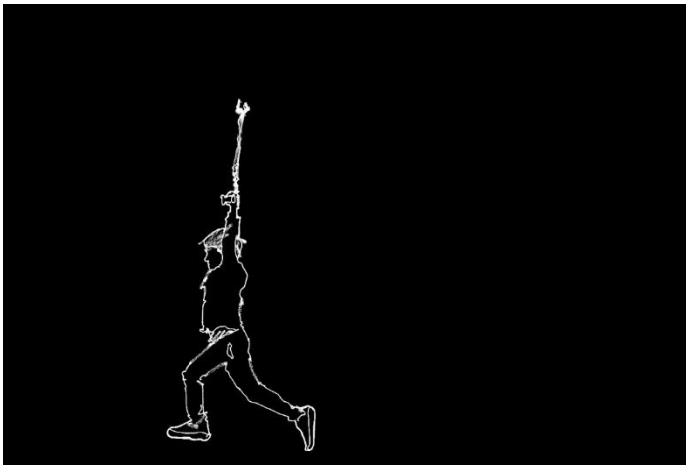




Na animação Vida e Movimento, primeiramente, pretendeu-se fazer uma animação por cima de filmagens reais, fazendo com que personagens interagissem com os diversos elementos do mundo real. Decidi abandonar esta experiência, no entanto, não descartei as animações produzidas neste trabalho.





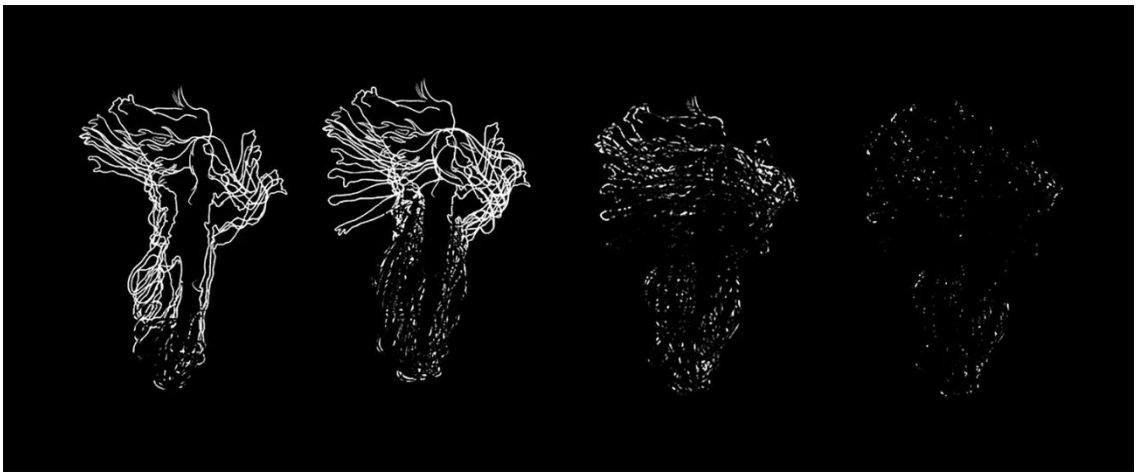




As cores das várias cenas da animação Vida e Movimento foram invertidas. As figuras a branco destacavam-se melhor em preto, para além de que, o fundo, sendo dessa cor, ficava praticamente invisível na projeção.



Um exemplo de "*cronoanimação"*



Essa mesma "*cronoanimação"* a desaparecer gradualmente



Um exemplo do processo de monotipia com placa de gel. Impressão de sequências.



Alguns testes menos bem conseguidos.





Mesa de trabalho 1 – processo de pintura.



Mesa de trabalho 2 – recortes das sequências de imagens.

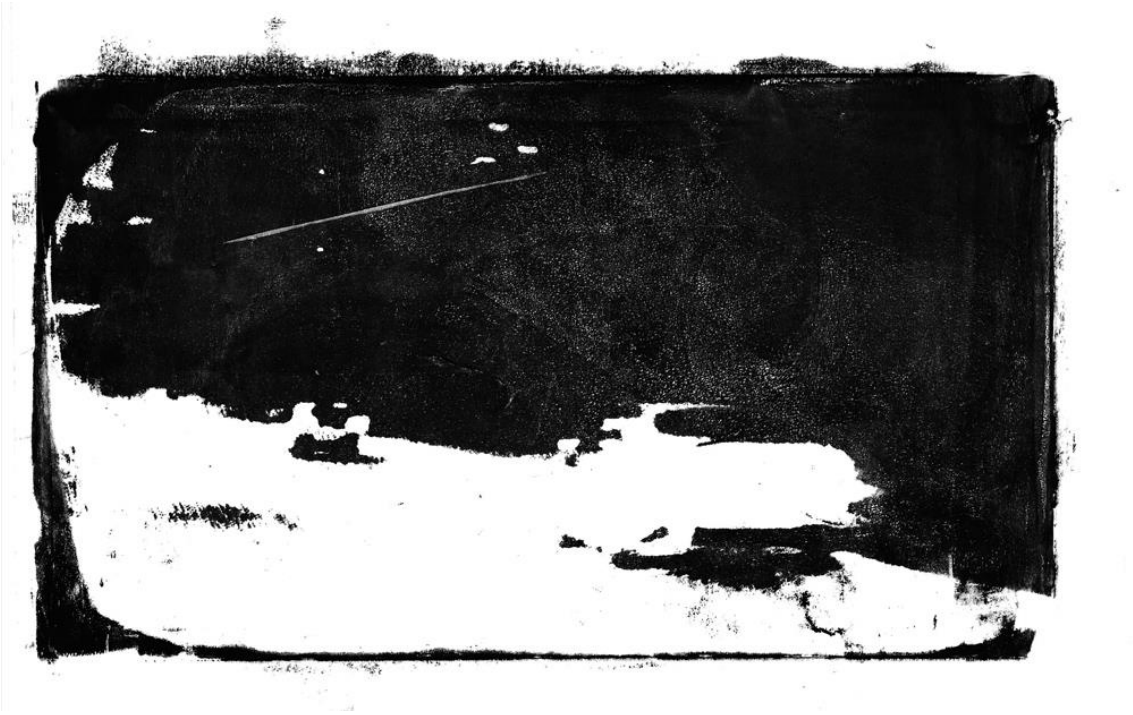
Exemplos de alguns *frames* que foram trabalhados como imagens separadas, tendo havido uma maior liberdade na pintura.

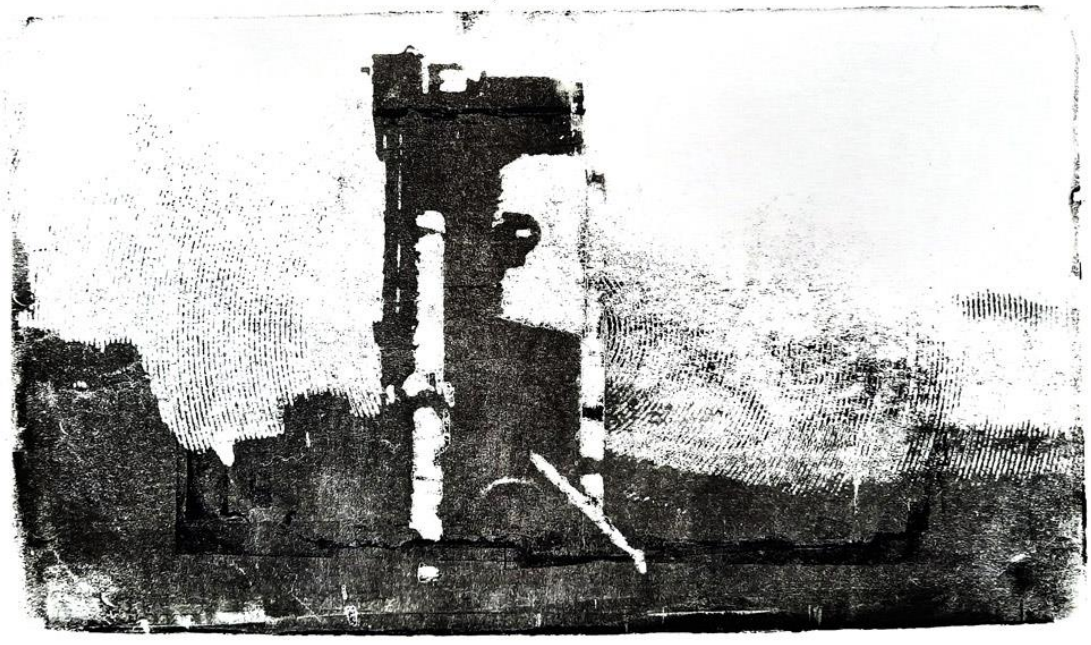


Os *frames* de uma animação impressos de uma forma aleatória no mesmo papel.



Primeiros testes de transferência de imagens.





Exemplos de testes com cor.





Monotipias de texturas e padrões.

