

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



DESENHO JANELA
Relação entre o Desenho e o Cinema

Carolina Caramujo Machado

Trabalho de Projeto
Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor José Domingos Rego

2023

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Carolina Caramujo Machado, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “DESENHO JANELA”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

Carolina Caramujo

Lisboa, 28 de outubro de 2022.

RESUMO

Uma imagem que se segue a outra, acompanhadas de ritmos e respectivas durações, com o intuito de contar uma história, são as características principais que ligam o cinema e o desenho. Nesta dissertação são estudados os vínculos que criam a relação simbiótica entre o desenho e o cinema, de que forma se manifestam no processo criativo de um autor – seja um pintor / desenhador, fotógrafo ou realizador de cinema – e ainda a apresentação de um trabalho de projeto traduzido por uma curta-metragem intitulada de *Plenitude Solar* e um conjunto de desenhos autónomos inspirados na atmosfera do mesmo filme que visam ilustrar a relação emocional entre o cinema e o desenho como identidade artística da aluna Carolina Caramujo.

Palavras – Chave:

1. Relações entre desenho e cinema;
2. Enquadramento;
3. Quadro dentro do quadro;
4. Diário Gráfico;
5. Narrativa visual.

ABSTRACT

One image follows another, accompanied by rhythms and respective durations, with the aim of telling a story, are the main characteristics that link cinema and drawing. In this dissertation, the links that create the symbiotic relationship between drawing and cinema are studied, how do they manifest themselves in the creative process of an author – whether a painter / draughtsman, photographer or film director – and also the presentation of a work of art translated into a short film entitled *Plenitude Solar* (translating: *Solar Fulness*) and a set of autonomous drawings inspired by the atmosphere of the same film that aim to illustrate the emotional relationship between cinema and drawing as the artistic identity of the student Carolina Caramujo.

Keywords:

1. Relationship between drawing and cinema;
2. Frame;
3. *Frame within frame*;
4. Graphic journal;
5. Visual narrative.

Agradecimentos e dedicatórias

André Filipe Nunes Rodrigues, pelo amor que me deu muita força;

Luís Manuel Frias Machado, pelo apoio nos dias difíceis;

José Domingos Rego, pela paciência e amabilidade;

Susana Sousa Dias, pela mentoria cinematográfica.

Índice

Introdução.	9
1. Notas sobre o surgimento da perspectiva e as suas implicações na criação das imagens até ao aparecimento da tecnologia da fotografia, que originou o cinema.	10
1.1. Existe Cinema sem Desenho?	10
1.2. Influências da Pintura Renascentista no Cinema: Conceito de quadro-janela e a Câmara Escura.....	10
1.3. Dispositivos e Fenómenos Ópticos Oitocentistas.	13
2. O Desenho na origem de filmes.	16
2.1. 1ª Parte – Aspetos Visuais: Desenho como ferramenta cinematográfica.	16
2.1.1. Eisenstein e o Desenho: relação com o Desenho.	17
2.1.2. Akira Kurosawa e o Desenho: Ilustrações coloridas para a atmosfera dos seus filmes.	26
2.2. 2ª Parte – Aspetos Narrativos: O Desenho como elemento narrativo.	29
2.2.1. Peter Greenaway – <i>The Draughtsman's Contract</i> (1982)	29
2.2.2. Peter Greenaway – <i>The Cook, The Thief, His Wife and Her Lover</i> (1989).	35
2.2.3. Víctor Erice – <i>El Sol Del Membrillo</i> (1992)	36
2.2.4. José Luis Guerín – <i>Dans la ville de Sylvia</i> (2007)	38
3. <i>Plenitude Solar</i> (trabalho de projeto)	42
3.1. Metodologia de Trabalho	42
3.1.1. Imagem Embrião	42
3.2. Fundamentação Artística	43
3.2.1. Filmar como quem faz um autorretrato	43
3.3. Descrição do Projeto	44
3.3.1. Tratamento cinematográfico da curta-metragem	45
3.3.2. Filme Híbrido	46
3.3.3. Textos e desenhos do diário gráfico de investigação do projeto	47
3.4. Referências Visuais	48
3.5. Dossier do Projeto Artístico	50
3.5.1. Ficha Técnica da curta-metragem	50
3.5.2. Guião	51
3.5.3. Montagem	59
3.5.4. Storyboard do filme	60
3.5.5. Desenhos de produção para o filme	69
3.5.6. <i>Plenitude Solar</i> (2022) – link de visualização	73
3.5.7. <i>Stills</i> do filme	73

3.5.8. Plenitude Solar, no papel: Desenhos inspirados no filme.....	76
4. Conclusão	79
5. Índice de Figuras	82
6. Bibliografia	83
7. Webgrafia	84
8. Videografia	84
9. Filmografia	84

Introdução

A dissertação intitulada “Desenho Janela” pretende estudar a relação entre o Cinema e o Desenho, no plano criativo. O título “Desenho Janela” remete para as referências visuais do conceito do enquadramento como quadro-janela. Esta temática surge-nos como natural, uma vez que o Desenho e o Cinema fazem parte dos meus interesses pessoais e profissionais desde sempre. O nosso intuito é o de esclarecer de que forma o registo gráfico, através de desenhos esboçados ou mais elaborados, pode contribuir para esclarecer a conceção, a estrutura e as opções estéticas no planeamento de um filme. Esta ligação entre o Desenho e o Cinema, materializada em inúmeros *storyboards* de realizadores de referência, vai muito além da planificação das cenas, ajudando a esclarecer opções, enriquecendo preferências culturais e visuais e estabelecendo a ponte entre as ideias e a sua concretização. Este aspecto do processo criativo em Cinema sempre me pareceu uma área plena de possibilidades e não muito estudada, o que representa uma motivação adicional para este trabalho.

O método de trabalho irá ser composto pela visualização de filmes de realizadores de referência que utilizam o desenho e a investigação teórica sobre as técnicas de observação, os modos de ver o mundo e ao mesmo tempo desenhar tendo em atenção esses aspetos específicos deste trabalho. Ou seja, preocupações com o enquadramento, com a narrativa, a relação com as diversas imagens.

A estrutura de trabalho organiza-se em três partes. A primeira parte de trabalho irá debruçar-se sobre os aspetos históricos do estudo do desenho – nomeadamente o vélo Albertiano, a câmara escura, as descobertas fotográficas, na mesma época em que surgem os dispositivos óticos oitocentistas, que desencadearam a origem da imagem em movimento com a intenção de estabelecer a relação entre a área do Desenho e do Cinema, unidas pelas técnicas de observação. Na segunda parte do trabalho observaremos vários filmes que utilizam o Desenho como elemento narrativo para a construção da história e da planificação imagética. De que modo se comporta o Desenho como elemento interveniente e também fator decisivo no desenrolar das cenas. A terceira parte do trabalho é constituída pelo projeto artístico que visa colocar as ligações entre o Desenho e o Cinema num plano mais pessoal e criativo. Esse projeto terá como resultado a criação de uma curta-metragem e desenhos nela inspirados, que propõem um olhar renovado sobre o Desenho como forma de pensamento gráfico e comunicação visual. O projeto será

desenvolvido em paralelo com a investigação teórica. O estudo teórico ajudará a fundamentar o desenvolvimento do trabalho artístico, sem que haja qualquer intenção da minha parte de ilustrar teorias ou conceitos apreendidos. Quer os desenhos, quer a curta-metragem, terão a necessária autonomia estética e serão abertos a interpretações e leituras várias, como é próprio dos objetos artísticos. Desenhar e filmar como duas formas de trabalhar a imagem que andam lado a lado, partilham territórios e formas de observação.

1. Notas sobre o surgimento da perspectiva e as suas implicações na criação das imagens até ao aparecimento da tecnologia da fotografia, que originou o cinema.

Momentos, eventos e características fundamentais e basilares sobre a evolução do Desenho e Pintura do século XV até à contemporaneidade, bem como um paralelismo com a evolução tecnológica e estética do Cinema até aos dias de hoje.

1.1. Existe Cinema sem Desenho?

Baseado no raciocínio de Juan José Gómez Molina no seu livro *Las Lecciones del Dibujo* (2006), o desenho está sempre associado à exploração gráfica do movimento, através da representação da anatomia do gesto que caracteriza o momento a captar no desenho, onde se marcam e estabelecem figuras sobre fundos diferenciados. A partir deste ponto de vista específico relativamente à natureza do ato de desenhar, poderíamos afirmar o quão semelhante é este conceito de desenho com o que se pode entender da definição de imagem em movimento? O que é o cinema senão o intuito de (também) captar o movimento, o gesto? Estas questões de investigação são as premissas a que se procurará dar resposta com a dissertação e o trabalho de projeto.

1.2. Influências da Pintura Renascentista no Cinema: Conceito de quadro-janela e a Câmara Escura.

A pintura do séc. XV marcou a noção do enquadramento cinematográfico no aspecto da organização da tela. Existem 3 aspectos significativos na forma como poderemos interpretar a carga e herança pictórica da pintura que vive nos filmes.

Em primeira análise apresenta-se a gestão do espaço da tela de uma pintura desta época e de um plano/frame de um filme, em ambas as formulações destes conceitos a ideia da representação da multiplicidade de planos de ação que se desenrolam em simultâneo coexistem através da perspectiva.

A tela é – na sua maioria das vezes – estruturada em 4 elementos de ação, como uma esquadria, auxiliando o artista a organizar os elementos intervenientes que participam na ação da pintura. Se analisarmos um plano / *frame* de um filme de Sergei Eisenstein, ou ainda do contemporâneo Peter Greenaway, ambos excelentes exemplos de realizadores que ativamente evidenciaram a sua cultura visual de referências da História de Arte presente nas suas obras fílmicas, poderemos admirar o impacto da estrutura e gestão do espaço da tela (neste caso *frame* de um dos seus filmes), através da mestria com que dispuseram cada personagem, elementos arquitectónicos e respectivos objetos. Esta abordagem assenta numa escala de proporções, formas e gamas de cor cujos conceitos advêm da linguagem pictórica e fundamentos estruturais estabelecidos pela pintura renascentista (à exceção de Eisenstein, que trabalhava a preto e branco, mas ainda assim incorporava no seu trabalho uma profunda análise de claro-escuro através da iluminação e paleta de cores escolhida para o guarda-roupa e restante decoração).

Em segunda análise, a habilidade do artista conseguir transmitir uma mensagem, contar uma história através de um quadro, na pintura, e de um frame, no cinema, nasce com a capacidade de intercalar, como descrevi acima, a possibilidade de diferentes planos de ação que, na óptica do cinema, se expande para todo o conceito de arte do espaço e do tempo que vive, incortornavelmente, da *découpage*. A teoria da montagem vive da ideia de ações que decorrem em simultâneo e a possibilidade de existir sempre continuidade de momento para momento. Do meu ponto de vista, esta possibilidade de narrativa é profundamente desenvolvida, em primeiro lugar, na história da arte renascentista que quer, acima de tudo, trabalhar para difundir conteúdos narrativos associados à religião católica e com isso transmitir mensagens da Bíblia. Essa prática de contar histórias da religião católica permitiu à pintura desenvolver a sua capacidade de representação de personagens tipo – a mulher pura e cândida que é a Maria (mãe de Jesus); o bebé que representa não só o menino Jesus como a inocência e pureza de uma criança; a pomba que traz a paz no bico; o Deus vingativo e omnipresente que desce dos céus para observar e julgar a humanidade.

Numa terceira análise, poderemos ainda observar a pintura renascentista como impulsionadora do avanço do olhar de um observador que já não vê um quadro, uma tela, sem associar-lhe uma figuração realista, onde todas as figuras são representadas dentro do cânone clássico das proporções e da perspectiva. Ou seja, este olhar desenvolvido da perspectiva dado pelo observador deve-se em grande parte à técnica que os artistas do renascimento usavam, com base nos instrumentos de observação, e nomeadamente na utilização da tecnologia da câmara escura – *camera obscura*. A câmara escura participa ativamente na elaboração dos esboços, desenhos que os artistas realizavam para as suas pinturas. É de realçar a importância da sensibilidade óptica que o artista adquiriu com a tecnologia que este dispositivo óptico lhe proporciona – a tomada de consciência das linhas que constituem uma perspectiva, um horizonte, um ponto de fuga. A capacidade de executar desenhos anatómicos e arquitectónicos perfeitos, apoiados na imagem refletida. Em simultâneo, o artista ganha inadvertidamente uma consciência fotográfica precursora da invenção e prática técnica da fotografia, dado que a câmara escura se transformaria na câmara fotográfica apenas no século XIX. Uma lente numa caixa – câmara – escura é o início de um pensamento fotográfico que proporciona ao pintor renascentista um auxílio de observação e ainda, em última análise, uma ferramenta de pensamento.

A câmara escura liberta o artista renascentista de preocupações demasiado detalhadas com as técnicas que ele deveria saber efetuar à mão livre, e vem oferecer um estilo e uma técnica de pintura mais tecnológica e e uma criatividade que amplia a técnica gestual, onde as regras do cânone são mais rapidamente e corretamente executadas, contrastando com o método de trabalho da arte medieval. A ferramenta de observação abre um precedente para a ambiguidade dos pressupostos limites entre um desenho e a sua “imagem real”, ou seja, a imagem fotográfica. Afinal de contas, o desenho corresponde à imagem refletida na tela, que sai da lente da câmara escura. O desenho é a representação da imagem real, do gesto, do movimento, mas também da noção de enquadramento da câmara. Quando o pintor escolhe colocar o tripé da câmara escura num determinado ponto do chão para observar o que a lente reflete e projeta para delinear na tela, o pintor que pretende alcançar o contorno correto de uma figura está em simultâneo a comportar-se como um realizador que escolhe o enquadramento do seu filme. Este ponto de vista escolhido pelo pintor / realizador é a imagem-base para um desenho do seu quadro / *frame*. Poderíamos até afirmar que a noção de

grafia da luz, *foto – grafia*, nasceu da pintura renascentista ao querer delinear as formas que as figuras projetadas na tela, pela luz processada pela câmara escura, revelavam ao artista.

1.3. Dispositivos e Fenómenos Ópticos Oitocentistas.

Numa fotografia há desenho. Poderíamos discordar porque o desenho assenta na expressão gráfica e textural do estilo do traço de um artista sobre o papel, (ou tela). Contudo, no seguimento da ideia de que um pintor do séc. XIX escolhe delinear aquilo que observa como primeira impressão, então o sujeito vê com o desenho o que vê com um olhar fotográfico. Em consonância com Manet, a quebra dos padrões classicistas da representação e coloração na tela apresenta-se com uma abordagem impressionista, cujo ideal de pintura só pode ser desenvolvido com a presença da tecnologia da fotografia a invadir o pensamento do artista que já não se identifica com uma representação realista executada por si porque já há uma ferramenta que efetua esse processo, deixando de ser relevante que um artista procure alcançar esse ideal. O artista que deseja dar protagonismo a uma expressão mais emocional no seu trabalho onde prevalece a exploração de cores, de gestos na pincelada mais fluídos e largos, do que representações racionais onde se dá destaque à matemática dos corpos, edifícios e trajetórias do olhar pela perspectiva. É o período que academicamente se designa como o início da pintura modernista e que visa reinventar a Arte. Manter as regras conservadoras e classicistas de um realismo na época do século XIX era despropositado – defende o Impressionismo. Porquê querer ser anatomicamente perfeccionista quando a fotografia desempenha esse papel? Pegando nas palavras de Jonathan Crary, “(...) com Manet, (...) emerge um novo modelo de representação e perceção visual que constitui um corte com vários séculos de outro modelo de visão definido de forma vaga como renascentista, perspetival ou normativo (...) a perspetiva renascentista e a fotografia são parte da mesma demanda por um equivalente inteiramente objetivo de uma visão natural.” (Crary, 2007, p.24).

A partir do momento em que existe a fotografia, uma máquina que efetua um trabalho cujo pintores procuravam alcançar por meio das suas mãos, já não se justifica ter de alcançar um ideal pictórico que se obtém agora através do manuseamento de uma tecnologia desprovida da capacidade de execução ou talento do pintor. A máquina opera de forma autónoma e científica de acordo com as leis da física e – mais a partir do momento que Niépce consegue quimicamente fixar uma imagem num suporte físico – também com as leis da química.

No seguimento da ideia de que o desenho e o cinema partilham ideias basilares, ambas as expressões são descendentes da câmara escura, note-se o exemplo do dispositivo do zootrópio – desenhos sobre um papel no formato de uma faixa de 360°, que rodava sobre si mesma com o auxílio de um impulso manual de um espectador – em que os gestos de figuras estáticas eram colocadas em movimento. Nos primórdios da imagem fotográfica, e daquilo que eram as experiências que ambicionam ser a imagem em movimento, Eadweard Muybridge representa o avanço do olhar do observador como nunca antes visto até à época oitocentista. Este artista procura representar o movimento aparentemente, de imagens estáticas, construindo sequências de fotogramas que quando eram animados manualmente criavam a ilusão óptica de serem imagens em movimento, neste caso, no suporte de película por se tratar de fotografias. Muybridge explora aquilo que se pode chamar do primeiro cinema – e que é, no fundo, o nascimento da ideia nuclear que podemos definir como o desenho no nascimento de um filme: “El dibujo se establece siempre como la fijación de un gesto que concreta una estructura” (Gómez Molina, 2006, p. 17). Em consonância com esta afirmação de Molina, define-se por desenho o ato de fixação de um gesto – esta ideia engloba o desenvolvimento do conhecimento visual inerente à carga plástica que existe, sem sombra de dúvida, num *frame* de um filme. Um plano / quadro / *frame* de um filme existe suportado pela história de arte que apoia todas as descobertas tecnológicas desde o aparecimento do *velo* de Alberti, abrindo um precedente para a estruturação de um quadro que estrutura a imagem por pequenas janelas de observação, até à invenção da câmara escura. Finalmente, as descobertas da fixação química num suporte material, cujo mérito é bem conhecido, com autoria de Niépce, Daguerre e Talbot. Mais tarde, o nome de Eadweard J. Muybridge representa um marco histórico naquilo que gostaria de chamar de momento-chave: a intenção de fixar um gesto. Esta abordagem é amplamente documentada nas inúmeras experiências fotográficas que Muybridge apresenta. As imagens que todos conhecemos, por exemplo da desconstrução do movimento de um cavalo a galopar, são um fator decisivo para consolidar a procura incessante da humanidade em querer “congelar” o momento. É aqui que o conceito do desenho e do cinema se unem e nasce a Imagem em Movimento.

Muybridge explora nas suas criações de sequências fotográficas a desconstrução do movimento de um corpo, levando o observador a analisar cada detalhe que marca e diferencia o gesto – para depois estes mesmos fotogramas serem animados. Estes detalhes marcados pelo

gesto são, em observação paralela com o desenho, representados por linhas e traços que procuram realçar o movimento, a dinâmica. Mas Muybridge representa este movimento do corpo através da captação individual de cada gesto que constitui o momento do gesto com recurso à fotografia de instante, ao invés de uma técnica estilística dependente do manuseamento de um riscador, como no caso do desenho. Se o carvão se comportar como elemento crucial para a exploração do espaço negativo das formas de uma figura no papel, então poderemos comparar essa importância cromática e textural ao comportamento da película a preto e branco no instante decisivo de captura de um fotograma: uma mulher que dança e cujos panejamentos são vincados pelo jogo do claro-escuro pronunciado pela iluminação fotográfica.

Em consonância com Jonathan Crary, há duas questões importantes a ter em consideração para a criação do espectador sensibilizado para um novo tipo de imagem que viria a ser o que conhecemos hoje em dia como o espectador de cinema: a fusão entre a imagem estática e a imagem em movimento (que no início do séc. XIX ainda não é cinema).

Como já foi desenvolvido neste 1º capítulo, na década renascentista “o modelo da câmara escura corresponde ao desenvolvimento de um dispositivo técnico, semântico e político (a perspetiva frontal, inventada em Florença nas primeiras décadas do século XV)” (Sardo, 2017, p.9). A câmara escura representa o avanço tecnológico que permitiu aos pintores dar um salto essencial na forma como observam a perspetiva e a conseguem representar no quadro. O que dantes na pintura medieval parecia ser a ausência de noção de proporção e perspetiva, no Renascimento abrem-se as portas a uma nova forma de olhar e de pintar, onde a observação do objeto para a pintura é analisado através da lente da câmara escura e isso permite ao artista executar o delinear da forma com as proporções certas e a perspetiva em questão. Pode-se ainda dizer que a câmara escura é a primeira grande tecnologia ótica predecessora daqueles que seriam os dispositivos oitocentistas, que viriam a tornar-se entretenimento de massas – do traumatrópio ao estereoscópio – e sensibilizaram os espectadores para um hábito de contacto, se quisermos uma educação da visão, com estes dispositivos, treinando e preparando a perceção visual para a tecnologia que se seguiria no futuro não muito distante, a imagem em movimento, naquilo que Crary chama de imagem retiniana residual. A importância da imagem retiniana residual que levaria a descobrir o cinema.

“Existe obviamente uma associação entre o cinema e estas máquinas da década de 1830, mas é muitas vezes uma relação dialéctica de inversão e oposição, em que se negavam ou ocultavam traços destes dispositivos antecedentes.” (Crary, 2017, pp.167-168.)

Capítulo 2 - O Desenho na origem de filmes

O Desenho como ferramenta base da estruturação e realização de um filme.

2.1. 1ª Parte – Aspetos Visuais: Desenho como ferramenta cinematográfica.

Como é do conhecimento comum, os *storyboards* são, à partida, a maior influência do pensamento do desenho aplicado ao processo criativo e artístico da planificação de um filme. Nesta primeira parte deste segundo capítulo, propõem-se uma análise à forma de utilizar o desenho como método de exploração visual da identidade cinematográfica. Começaremos por observar o trabalho de Sergei Eisenstein, considerado o *pai* da montagem cinematográfica, cuja fórmula se mantém até aos dias de hoje. Analisaremos os desenhos a que o realizador recorria frequente e abundantemente, dando protagonismo aos seus esboços para planificar antecipadamente não só os planos a serem executados pela câmara de filmar como também a direção de arte – cenários, guarda-roupa, maquilhagem – e ainda a estrutura de montagem desenhada para ser executada na sala de edição do realizador soviético. Numa segunda parte deste capítulo, observaremos ainda a exploração cromática que o realizador Akira Kurosawa procurava explorar nos seus desenhos fortemente expressionistas para desenvolver a atmosfera de luzes, as cores, movimentos e força dos elementos nos seus quadros correspondentes ao ambiente em questão procurado.

2.1.1. Eisenstein e o Desenho: relação com o Desenho começa no storyboard e acaba na montagem.

O Desenho foi a primeira expressão artística de Eisenstein. É curioso porque para a maioria dos cineastas e cinéfilos esta pode ser uma informação desconhecida, uma vez que a forma como normalmente se estuda o realizador, no âmbito da escola de cinema é sempre uma

análise relativa à forma como o realizador foi pioneiro na estrutura de montagem teórica e prática da planificação dos seus filmes, – a *découpage* (montagem cinematográfica) – permanecendo até aos dias de hoje como uma referência essencial a ser tida em conta na elaboração da dinâmica e na estrutura de um filme. Ainda assim, não é sobre análise de montagem de filmes que proponho esta reflexão, mas sim no renovado olhar sobre o percurso artístico de Eisenstein. A sua criatividade e imaginação são em primeiro lugar desenvolvidas pelo desenho. E com este facto torna-se evidente que o realizador em questão era muito mais que um cineasta de renome, mas também um artista visual da vanguarda futurista na época soviética. “But it was in the field of drawing that Eisenstein’s artistic career began.” (Goryeava, 2017, p.8)

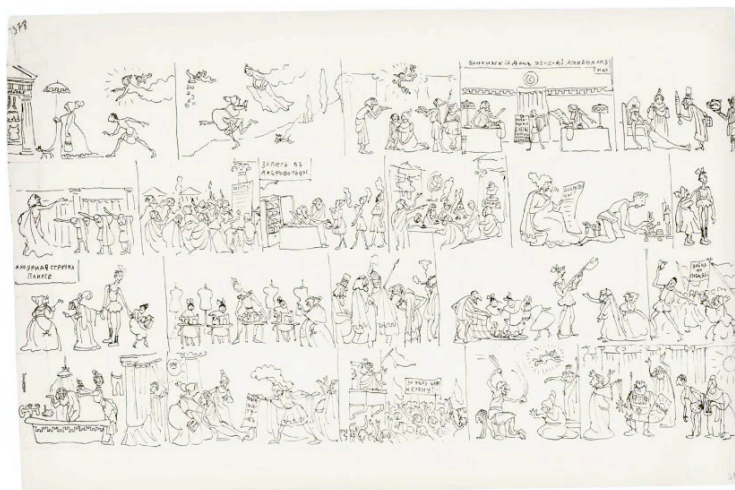


Figura 1 - Um dos primeiros desenhos com referências de banda desenhada realizados na adolescência de Eisenstein. (Kleiman, 2017, p.38)

Repare-se na figura 1 como, numa idade precoce de 15 / 16 anos, o jovem Eisenstein mostrava aptidões inatas de estruturação da página e ritmo narrativo na forma como organizava cada célula narrativa. Um traço muito semelhante àquele que conhecemos da banda-desenhada, e com indícios de uma dedicação diária por sobressaírem os detalhes minuciosos feitos com espontaneidade e agilidade.

O percurso do jovem Eisenstein inicia-se no Exército Vermelho¹ como engenheiro civil, período durante o qual ele escreve cartas à sua mãe onde expressa a sua admiração pelas cores das paisagens que visita. As suas descrições revelam um fascínio pela imagem, que se traduz por um interesse inequívoco no enquadramento da luz e da cor nas paisagens naturalistas que o

¹ Exército Vermelho era o nome dado às forças armadas da extinta União Soviética, criado em 1918, fonte: <https://www.infoescola.com/historia/exercito-vermelho/>

rodeiam. Após ter servido no exército Eisenstein começa a sua vida como artista visual, mais precisamente como *set designer*, para conceber os figurinos, cenários, adereços e maquilhagem das peças de teatro em que trabalhava. Estas peças estavam associadas a um novo manifesto artístico relacionado com a revolução de Outubro de 1917. Neste manifesto apoiava-se uma identidade visual renovada para os desenhos das peças: figurinos baseados nas roupas de trabalho do proletário, adereços e caracterização facial do elenco despojado de luxo, sem referências aos guarda-roupas barrocos que, segundo o novo ideal de artes performativas soviéticas, só deturpavam e obscureciam o trabalho do encenador e do elenco:

“Down with Picturesque costumes and sets! (...) picturesqueness on the stage only obscures the work of the director and the actors. Long live Non-Representational Construction on the stage! (...) Let ‘Work Clothes’ triumph! (They help the actors to demonstrate absolute mastery of their bodies”. – frases de slogans referidas por Kleiman (2017, p.66.)

Os cenários tinham como base formas geométricas e paletas de cor monocromáticas – de acordo com a identidade futurista da (nova) união soviética. Deste modo, é justo dizer que Eisenstein fez parte de uma revolução visual do mundo do teatro russo e o seu desenho evoluiu para além dos rabiscos de adolescentes, já esses muito promissores. Um traço consistente, confiante, de tinta preta no papel, com fortes noções de proporção de figura humana adaptada a caricaturas, deu visibilidade a Eisenstein para se tornar um dos mais importantes cenógrafos da época.

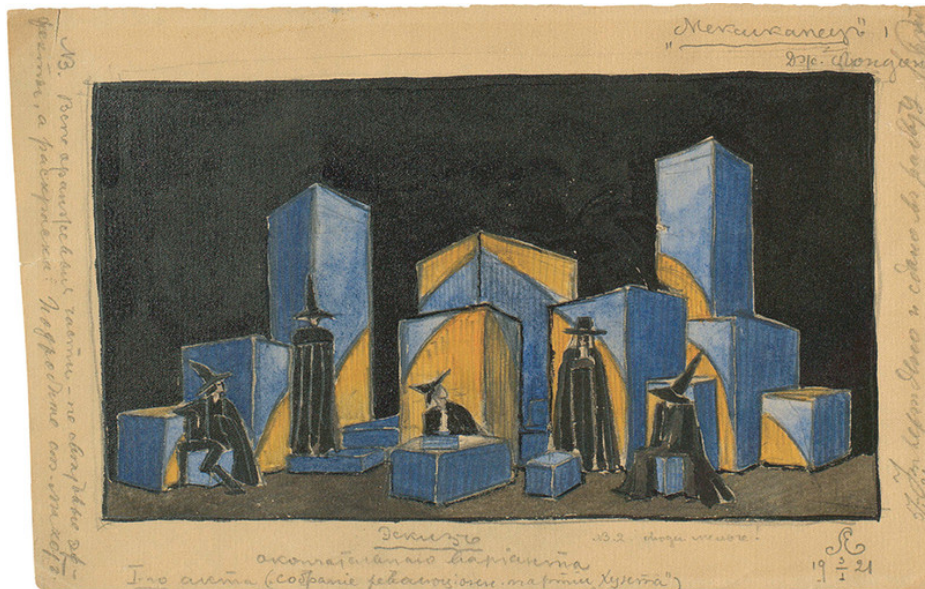


Figura 2 - Conceção cenográfica de Sergei Eisenstein para o 1º acto da peça *The Mexican: The Meeting of the Revolutionary "Junta,"* 1921. (Kleiman, 2017, p.106)



Figura 3 – Conceção cenográfica de Sergei Eisenstein para o *Puss in Boots* de Ludwig Tieck (1ª variação, Moscovo, GVMYR, 1921). (Kleiman, 2017, p. 112)

Mais tarde, começaram as oportunidades de Eisenstein enquanto realizador de cinema, dando destaque àquela que foi a sua estreia de maior sucesso: *O Coraçado de Potemkin*.

Contudo, é de realçar a importância que o desenho desempenha no processo criativo do realizador, pois este nunca abandona esta ferramenta para estudar, desenvolver e elaborar a identidade visual e estrutura narrativa dos seus filmes. “Nonetheless, drawing would always remain a constituent part of Eisenstein’s creative activity: it would accompany both his films and his contemplation, and it would be means of expressing his sense of self.” (Goryeava, 2017, p.8).

Em 1931, dando seguimento à sua demanda pela carreira de cineasta internacional, Eisenstein passou 14 meses no México a desenvolver um filme comissariado pelo casal Upton Sinclair e a sua mulher, e, de acordo com a fonte do livro *Eisenstein on Paper*, (ibid.), este foi um dos períodos mais felizes e frutíferos da vida do realizador, uma vez que a sua produção criativa estava mais ativa do que nunca e é nesta fase da sua vida que o desenho de Eisenstein é reinventado, destacando-se os temas eróticos como parte dos assuntos que desenhava de acordo a referência de Christie apresentada no livro de Kleiman (2017, p.13).

É de realçar o facto de que Eisenstein era bissexual e a sua estadia no México permitiu-lhe envergar por uma exploração gráfica de cariz erótico nos seus desenhos, também influenciada pelo caso amoroso que teve com um homem mexicano.



Figura 4 e 5 – Desenhos de 1932, época em Eisenstein viveu 14 meses no México. (Kleiman, 2017, pp.148-149)

Eisenstein teve a oportunidade de trabalhar para e em Hollywood na década de 1930, infelizmente tendo todos os seus projetos rejeitados pela *Paramount*. “the discussions about possible film projects never reached fruition, with *The Glass House*, *Sutter’s Gold* and *An American Tragedy* were all rejected by *Paramount*.” (Christie, 2017, p.12).

Eisenstein experienciou uma fase de périplo pelos Estados Unidos, motivo pela qual pode privar com figuras emblemáticas do cinema de entretenimento de massas. Eisenstein admirava as figuras de dois cineastas com os quais travou amizade: Walt Disney e Charlie Chaplin. A viagem de Eisenstein passou por Nova Iorque, Boston e finalmente viveu 6 meses em Los Angeles. O realizador era fascinado com a teoria da animação de Walt Disney e o seu trabalho de investigação de cinema de animação, que proporcionou um sentido de vida no ecrã através dos desenhos (literalmente) animados. Ao regressar a Moscovo, Eisenstein não era o mesmo realizador que outrora tinha realizado *O Couraçado Potemkine* (1925). Os filmes que estava a preparar foram rejeitados pelo seu cariz não corresponder à agenda política e respectivas expectativas de propaganda do regime ditatorial de Estaline.

Embora Estaline encomendasse vários filmes de campanha a Eisenstein e fosse uma fonte de trabalho para o realizador, a determinado ponto, a censura chegou aos filmes do realizador devido à visibilidade de indivíduos com os quais Estaline não queria estar associado, como o caso de Trotsky ter sido cortado do filme *Outubro* (1927) – um filme que visa celebrar o 10º aniversário da revolução de Outubro em 1917 – tendo em conta que Estaline e Trotsky eram rivais. O filme *Beshin Meadow* (1937) foi também censurado e motivo de controvérsia política para Eisenstein. Nos anos 30 experienciou-se uma época de terror na Rússia e isso também se verifica ilustrado no trabalho gráfico deste artista. Os seus desenhos da época em que viveu no México, nessa altura ricos em corpos contorcionistas, de cores azuis e vermelhas, com texturas, sombras e elementos ricos em simbolismos católicos, caíram em desuso e deram lugar a um registo de traço rígido, com personagens andrógenas e muito geométricas.



Figura 6 – Desenho de Eisenstein, década do final dos anos 30 no México. (Kleiman, 2017, p.143)

No seguimento da ideia de que o realizador iniciou o seu percurso no desenho, podemos afirmar que este é um criativo que pensa e realiza filmes como um desenhador – *draughtsman*. Os seus filmes são elaborados a partir desse mesmo ponto de vista plástico e contemporâneo, de um verdadeiro artista visual multidisciplinar onde os cruzamentos de expressões artísticas não se interrompem uns aos outros, mas onde existe espaço para que todas se cruzem e potenciem entre si, algo que acontece de forma admirável. “Perhaps the clear lines of his mise-en-scènes or the graphically precise composition of his montage was his drawings, in another guise?” – (Kleiman, 2017, p.24).

A influência da abordagem de Eisenstein, em particular do uso do desenho como planeamento da narrativa, estudo do espaço dramático e composição pictórica, é clara noutros cineastas. São disso exemplo as referências de Scorsese apresentadas no livro de Kleiman (2017, p.17):

“it was a total mastery of painting and design, and it was a percussive sense of rhythm and counterpoint, all concentrated into every single frame of the film. (...) On almost every page, you will find something to astonish you in these reproductions of sketches, line drawings, caricatures and designs for theatre and film. The continual play of volume and form is mesmerizing, the sense of colour (even when there is no colour!) and scale and the continual shifting of registers, from satiric to reverent to erotic, always surprising.”

Verificando a efetiva necessidade que Eisenstein tinha de desenhar para pensar, pode identificar-se um aspecto mais profundo no perfil deste artista: a possibilidade de Eisenstein ter sido, precocemente, um indivíduo com um carácter artístico, de criação visual, multidisciplinar. Esta classificação foi algo que terá cedido ao rótulo mais significativo de cineasta, no contexto do seu tempo (séc. XX). O desenho leva-o do teatro ao cinema e conduz o seu caminho para um estilo de realização e orientação artística profundamente vinculada às influências e referências visuais presentes na sua prática do desenho. Esta contamina a sua forma de pensamento e, conseqüentemente, a forma como construía as planificações para os seus filmes. Da pré-produção – escrita de um *script* (argumento), desenho de um *storyboard* – à pós-produção – *découpage* (montagem) da película – Eisenstein recorria ao desenho como primeira forma de apontar as suas ideias, muito antes de recorrer a palavras. Ele era, no fundo, um mestre da imagem – tendo a capacidade linguística de transportar das suas visões desenhadas não apenas planos para a câmara filmar, mas toda a identidade visual que desenhava para as suas personagens e cenários, recorrendo a caricaturas e esquemas com um traço muito expressivo e espontâneo. “Perhaps this mysterious ‘taboo’ on pen and pencil only signified that drawing had metamorphosed into directing?” (Kleiman, 2017, p.23).

“Eisenstein’s almost continuous practice of drawing cannot be considered merely symptomatic or reflex. Because he ‘never learned to draw – any more than he ‘learned’ how to make films – drawing would serve many functions at different stages in a life that requires the adoption of multiple personae”. – citando Goryaeva no livro de Kleiman (2017, p.15)

Baseado no processo de Eisenstein, poderemos entender que o desenho cinematográfico é uma das suas vertentes mais conhecidas, como o *storyboard* na pré-produção de um filme, representa o pensamento gráfico do seu autor e daí não poderem ser considerados meros esboços para a forma como a lente da câmara de filmar se deve comportar. Existe um mundo visual de Eisenstein que é desenhado antes de qualquer filme ser efetivamente capturado na sua película.

“The cinema once again gave the draughtsman-director a frame, the screen, and replaced flesh-and-blood actors with their images, whose metamorphoses and ways of moving could be controlled and recorded. (...) from drawing, via the theatre, to the cinema. (...) the drawings were transformed into acting and filming.” (Kleiman, 2017, p.24).

Arrisco-me a afirmar que o desenho se manifesta como uma segunda forma de realizar / filmar. A dimensão plástica de cada plano, de cada composição e distribuição de informação visual no ecrã de um filme está inteiramente dependente e intrinsecamente relacionado com a informação gráfica inerente ao desenho mental da imagem visionária existente na imaginação do realizador – ou seja, o desenho como ferramenta de pensamento primordial para o desenvolvimento do trabalho. Se fosse qualquer outro artista a desenhar os *storyboards* e esboços de direção de arte (*set design*) para os projetos de Eisenstein, o desfecho visual dos seus projetos seria inteiramente de outra natureza, de outra atmosfera, de outro estilo. Parece óbvio constatar isto porque é do conhecimento comum que cada artista oferece um estilo diferente ao trabalho que produz, onde cada estilo adquire determinadas características estilísticas – matérias primas usadas, técnicas escolhidas, pontos de vistas adquiridos – que diferenciam os autores que realizam as obras. Mas também sabemos que no mercado de trabalho cinematográfico é raríssimo o realizador de um filme ser também o autor dos desenhos de estudo da direção de arte do filme. Na perspectiva do cinema de autor onde os projetos tentam preservar ao máximo a integridade do conceito visual proposto pela visão do realizador, não é comum observar que o mesmo autor do projeto escrito e visual também se dedique à elaboração dos *storyboards* e concepção dos cenários, figurinos, maquilhagem, etc – isto é, o departamento de *Production Design* de um filme. É comum constatar que as funções relacionadas com a expressão plástica dos projetos cinematográficos ou audiovisuais (como as séries de televisão ou programas televisivos de entretenimento) estão sempre condicionadas e limitadas a pessoas que trabalhem

como cenógrafos, costureiros ou artistas de maquilhagem especializados. Contudo, analisando o percurso de Eisenstein, faz apenas sentido que este realizador faça o acumular destas funções por procurar incessantemente transportar para as suas personagens e os cenários que as acompanham o sistema visual que construiu ao longo dos anos: desde o início dos seus rabiscos nos cadernos e livros escolares do liceu até ao curso de teatro que frequentou, trabalhando na conceção do desenho das peças. Por isso é natural observar um perfil de uma pessoa analítica, perspicaz e imaginativa que pretende também ser perfeccionista e controladora do mundo visual que quer construir, expandindo assim as suas obras fossem elas peças de teatro, filmes ou desenhos.

Falando na primeira pessoa, que escreve esta dissertação, Sergei Eisenstein é uma grande inspiração. Estudar um realizador icónico da história do cinema – tantas vezes representado como o ‘pai’ do cinema moderno como o conhecemos até hoje, devido às teorias de montagem que inventou – que tem esta faceta de artista visual e plástico, algo que até à tão pouco tempo eu própria desconhecia completamente, mas neste momento não só me proporciona motivação para também acreditar no meu potencial (e sonho) enquanto desenhadora, realizadora e diretora de arte, como me faz repensar no que significa separar o desenho do cinema e vice-versa. Trata-se de reencontrar um artista, na minha ingenuidade, que se adequa tão bem ao propósito desta dissertação e trabalho de projeto. Num mundo de rótulos onde tantas vezes há necessidade de dar apenas uma denominação ao trabalho de um artista – embora existam artistas multidisciplinares no mundo das Artes Plásticas (onde escultura, instalação, pintura e imagem em movimento ou estática se cruzam e metamorfoseiam) – alegra-me redescobrir um realizador de cinema tão conceituado como o Eisenstein por um prisma renovado. Ele é um excelente exemplo e referência como artista multidisciplinar que não se limita a cruzar áreas de expressão artística, tal qual outro artista multidisciplinar faz nos dias de hoje, mas também pelo questionamento dos pressupostos limites entre cinema, desenho, ritmo visual e musical. Importante igualmente pelas referências visuais da história da arte contemporânea do início do século XX estarem presentes na filmografia e espólio de trabalho de desenho deste realizador, que é na verdadeira um artista visual completo em todas as suas capacidades técnicas, linguísticas e estilísticas.

2.1.2. Akira Kurosawa e o Desenho: Ilustrações expressionistas para a atmosfera dos seus filmes.

A juventude de Akira Kurosawa é marcada pela influência do seu professor de primária, Mr. Tachikawa, que defendia um ensino artístico liberto de constrangimentos rígidos e proporcionava aos seus alunos, Kurosawa incluído, um ambiente propício à exploração artística das crianças. Kurosawa destacou-se dos seus colegas e o seu professor incentivou o aluno a praticar os seus desenhos, bem como ponderar uma carreira profissional artística, por tão precocemente apresentar uma vocação direcionada para a mesma. Talvez deste período possamos indagar se uma das características mais proeminentes do trabalho plástico de Kurosawa seja a expressividade de traço, sem preocupações rígidas com um desenho realista, exatamente por ter tido como primeira orientação artística uma abordagem liberta de cânones, com uma gama de cores vibrantes e sonhadoras – que defendia a expansão e expressão da criatividade infantil.

Contudo, foi o irmão mais velho de Akira que o levou a pegar numa câmara e a virar a sua atenção para a 7ª Arte, de forma brusca e apaixonante. Heigo, o irmão mais velho, foi companheiro de quarto de Akira e o jovem pôde experienciar os interesses e passatempos do seu irmão, todos eles relacionados com o cinema estrangeiro. “Eu pretendia ser um pintor antes de me envolver no cinema. (...) Uma mudança curiosa de planos, no entanto, levou-me ao cinema, onde comecei a minha carreira que se mantém até hoje.” – citando Kurosawa, Far Out Magazine ([FOM], 2014).²

² (Thomas-Mason, 2021, acedido a Outubro 2022): <https://faroutmagazine.co.uk/akira-kurosawa-hand-painted-storyboards/>



Figura 7 – Pintura a guache para um storyboard de *Kagemusha* (1980).³



Figura 8 – *Frame* correspondente à pintura da figura acima, de *Kagemusha* (1980).⁴

³ Imagem extraída de <https://www.openculture.com/2015/03/the-paintings-of-akira-kurosawa.html>

⁴ Imagem extraída de <https://www.openculture.com/2015/03/the-paintings-of-akira-kurosawa.html>

Cores Vibrantes e Linhas espessas

“Não posso deixar de me fascinar com o facto de que quando tentei pintar bem, apenas consegui produzir pinturas medíocres. Mas quando me concentrei em delinear as ideias para os meus filmes, inconscientemente produzi trabalhos gráficos nos quais as pessoas encontraram interesse.” – citando Kurosawa, Far Out Magazine ([FOM], 2014).⁵

Akira Kurosawa inicia o seu percurso artístico como pintor, influenciado pelos artistas europeus das vanguardas modernistas que lhe proporcionaram as suas referências pictóricas de cor e luz: Vincent Van Gogh, Cézanne e Chagall. Estas ilustrações, expressionistas e com uma profunda plasticidade de cor e textura, serviam de apoio inconfundível para os ambientes de cor e luz que o realizador procuraria obter nos *sets* dos filmes. Embora conheçamos um género de *storyboards* à base de lápis de grafite em retângulos que simbolizam a tela de 16:9, com o objetivo de serem material técnico de apoio para os movimentos da câmara e ainda o enquadramento das personagens no ecrã, no caso de Akira Kurosawa os seus *storyboards* tinham uma função diferente: não a de representar mecanicamente o movimento e dinâmica das transições de imagens na estrutura e montagem de um filme, mas sim a representação do que hoje em dia conhecemos como *concept art*. Ilustrações que visam situar na direção de arte detalhes muito específicos da gama de cores a serem utilizadas, emoções dos personagens intervenientes no quadro e ainda a emoção que era inicialmente delineada na ilustração e que se pretende transmitir ao espectador. Ao analisar as figuras acima representadas, podemos constatar que os principais elementos em consonância com o desenho e o fotograma do filme são: a posição do guerreiro centrado no quadro, as cores saturadas do vermelho e do azul melancólico contrastante de um ato de guerra falhado e ainda um amontado de elementos representativos da guerra que, embora não estejam iguais na posição, escala, perspetiva e dimensão do desenho para a tela, é perceptível a intenção de os colocar representados para transmitir o que o realizador inicialmente procuraria demonstrar com estes elementos: a derrota do guerreiro.

⁵ (Thomas-Mason, 2021, acedido a Outubro 2022): <https://faroutmagazine.co.uk/akira-kurosawa-hand-painted-storyboards/>

É importante mencionar uma vez mais que o carácter expressionista destas ilustrações não procurava ser anatomicamente perfeccionista, não se procuraria manter proporções rígidas de modo a obter um desenho tecnicamente “correto”. A intenção deste artista visual / cineasta é, tal como Eisenstein, utilizar o desenho como ferramenta de pensamento para explorar e definir ideias provenientes da sua imaginação.

Na ausência de possibilidades de financiar todos os seus projetos cinematográficos, escritos pelo próprio Kurosawa, o realizador pegava nos seus guaches e pincéis, elaborando o máximo de imagens possíveis que seriam as suas visões para um filme hipotético.

2.2. 2ª Parte – Aspectos Narrativos: O Desenho como personagem interveniente e decisiva para o desenrolar da ação e processo conceptual para o filme.

O que significa o desenho como elemento narrativo de um filme? Neste segmento proponho a observação do desenho como personagem interveniente e decisiva para o desenrolar do ritmo das ações de uma narrativa.

De que modo se comporta o desenho para influenciar o compasso com que a história se desenrola? Ainda podemos observar nestes filmes como o desenho e a pintura assumem uma faceta de *storytelling*.

De que maneira está o desenho enraizado na planificação e na montagem de um filme, ao ponto de manipular os acontecimentos? No fundo, propõe-se o desenho como personagem principal de uma história, onde este protagonista também dialoga com as restantes personagens através do seu pensamento do gesto, do traço do lápis no papel.

2.2.1. Peter Greenaway – *The Draughtsman's Contract* (1982)

O ponto de partida para o capítulo nuclear *Desenho na origem de um filme* inicia o seu estudo no processo criativo de Peter Greenaway e de como este autor se concentra em utilizar o desenho como uma ferramenta de investigação para a concepção da linguagem visual das suas obras cinematográficas, dando destaque a este filme: *The Draughtsman's Contract* (1982).

Para a planificação deste filme, Greenaway desenvolveu uma investigação, com base nos seus desenhos, de uma propriedade no campo, de modo a criar estudos visuais antecipatórios da

planificação formal para este filme. Deste modo, os desenhos elaborados no filme *The Draughtsman's Contract* são igualmente objecto de investigação, não só por serem elaborados pela própria mão do realizador Peter Greenaway, mas também para perceber a forma como a narrativa da história, e o seu ritmo, está inteiramente vinculada ao desenrolar do processo da realização de cada desenho. Proponho uma análise entre os desenhos e os *frames* do filme.

Processo criativo de Peter Greenaway no filme *The Draughtsman's Contract* (1982)

- Enquadramento e Composição ***Frame Within Frame***

Observando a narrativa deste filme, a estrutura está dependente do tempo que o personagem *Mr. Neville* demora no processo do desenho de cada um dos enquadramentos, encomenda feita ao artista para retratar a propriedade. O método de construção deste projeto cinematográfico é apoiado no desenho, pois Peter Greenaway desenhou todas as cenas de *The Draughtsman's Contract* antes de desenvolver o guião do filme. Ao desenhar primeiro os sítios onde vai pensar encenar o filme, Peter Greenaway está performaticamente a pensar no processo de realização do filme através do desenho.

“I did some drawings. I set up a series of permanent vantage points by moving chairs out of the house and situating them in the garden, so that very early in the morning, from breakfast till mid-morning, I would draw maybe the north side of the house. Then, when the shadows moved so much that it changed the complexion, I would move on to the next seat, so that from, say, mid-morning until lunchtime, I would draw another view of the house, etc, on into the afternoon.” – citando Greenaway, *The Guardian* ([TG], 2003)⁶.

Note-se que Peter Greenaway iniciou a sua vida académica em *Walthamstow College of Art* para estudar pintura, de modo que a sua cultura visual é marcada por referências da história da arte, dando ênfase ao estilo da arte renascentista e barroca. Estas influências determinam a identidade visual dos filmes do realizador, na maneira como viria a pensar na composição dos enquadramentos nos seus filmes. Chamo atenção para as imagens nesta página (Fig.s 9 a 12), onde o realizador deu especial importância à disposição dos elementos no quadro/*frame*, sendo

⁶ Peter Greenaway. (2003). *Murder he drew*. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2003/aug/01/1>

notório e exemplar o desaparecer dos limites entre composição cinematográfica e composição para pintura/desenho.

Nestas imagens ambas as ideias presentes nas diferentes composições dos desenhos e do filme funcionam de forma unificada, permitindo ao espectador ver enquadramentos do filme – visualmente ricos em detalhes – através do ponto de vista de um desenhador que consegue utilizar o quadro/*frame* cinematográfico tal e qual como um quadro/*frame* de desenho/pintura.

Na seguinte sequência de quatro imagens, note-se o dispositivo utilizado na cena, uma moldura preta por onde a personagem principal do filme, o desenhador Mr. Neville, olhava para a paisagem, delimitando através desta ferramenta/dispositivo o quadro/*frame* que vai desenhar. Esta noção de *frame* é a construção de todo o discurso do que fica dentro e fora da definição dos limites do desenho, e, em simultâneo, do uso do conceito do enquadramento cinematográfico. O *frame* funciona como criação do palco da performance do ponto de vista do realizador e do desenhador. Este ponto de vista é a representação do que o artista visual – realizador ou

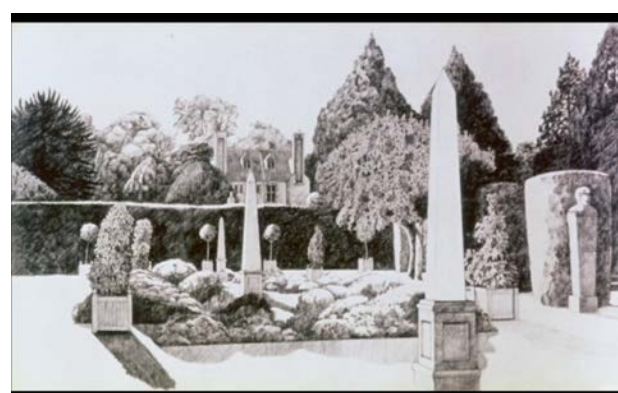
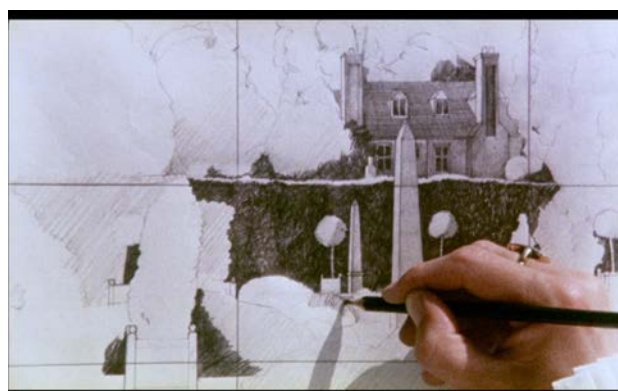
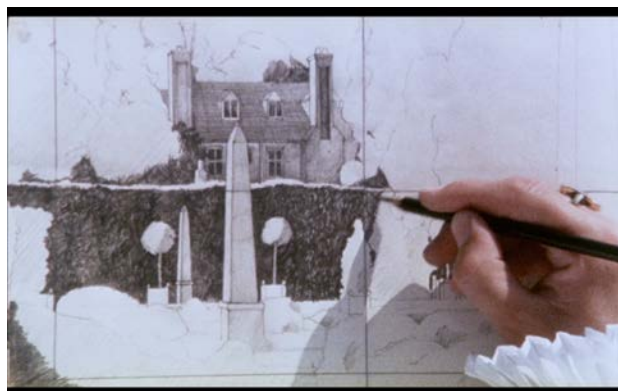


Figura 9 a 12 - Still de David Payne (Produtor) e Peter Greenaway (Realizador e Argumentista). (1982). *The Draughtsman's Contract* (longa-metragem). Reino Unido: British Film Institute (BFI) e Channel Four Television.

desenhador – decide como a realidade da imagem que está a trabalhar, a imagem que vai filmar/desenhar. É, no fundo, a realidade que nasce com o desenho e que se desenvolve para a pintura, a fotografia e o cinema, da noção daquilo que limita o que é e não é incluído na imagem definida. A mão que aparece nesses *frames* é de facto a própria mão do realizador e desenhador Peter Greenaway, que mais uma vez põe em prática esta performance do ponto de vista de representação do desenho no filme, para utilização do personagem Mr. Neville.

“The notion of the frame as a filmic device, and also as a drawing device, is related very significantly to the notion of a frame-up.”⁷ – citando Greenaway, consultado no site The Guardian⁸.

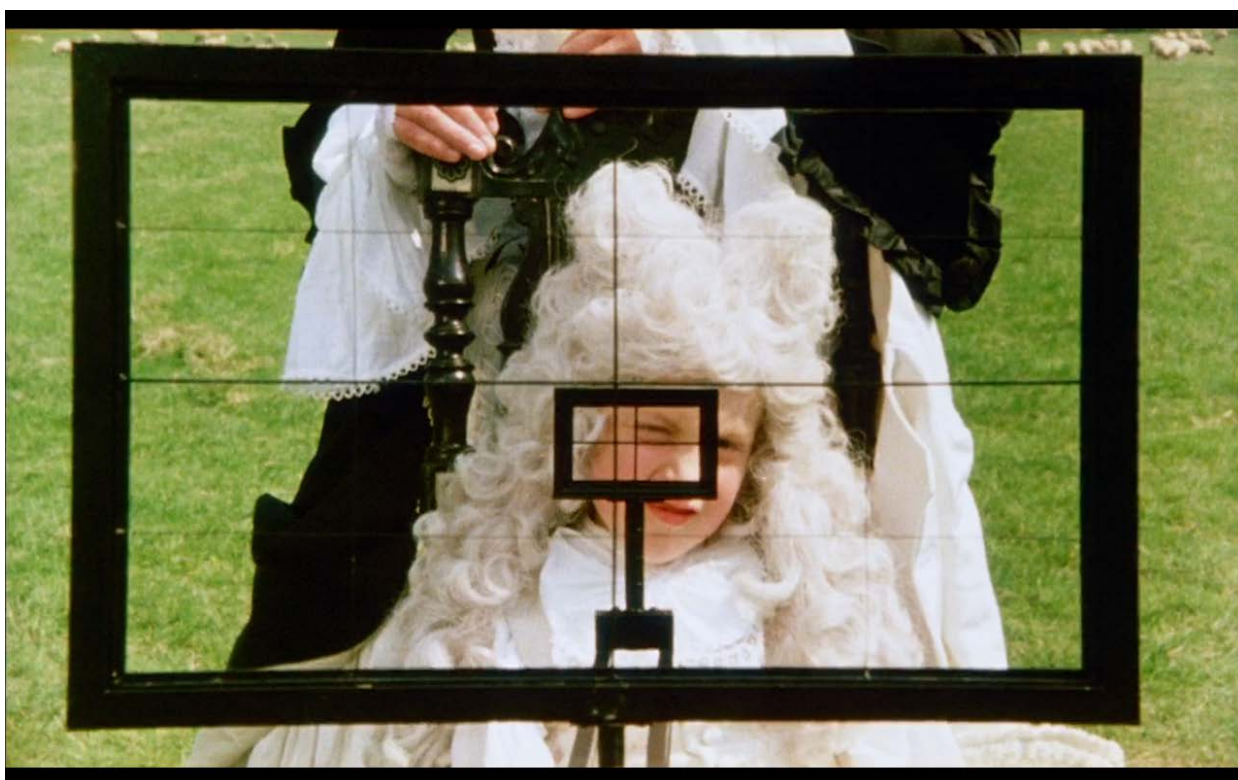
Esta forma de pesquisa artística de Peter Greenaway é a forma do autor ensaiar o filme através do desenho, e através desse ensaio pensar a forma como depois irá realizar e encenar as rodagens. O que liga o processo de conceptualização da narrativa do filme, incluindo a caracterização das personagens e ainda a linguagem visual que estrutura cada um dos *frames* do filme é, evidentemente, sustentado pelo desenho. O desenho desempenha a função primordial que faz nascer a ideia do filme, muito antes de se passar à escrita do guião. Como o desenho serve de ensaio para o filme é portanto uma forma performativa de pesquisa artística, que terá depois um resultado na realização cinematográfica, através da performance real de Peter Greenaway ao interpretar a mão de Mr. Neville desenhando os 12 desenhos das cenas do filme. É através da performance da mão de Peter Greenaway que se atinge a fusão entre os limites do ato do desenho e do ato de realização cinematográfica. Neste último *frame* pode-se observar o jogo visual que Peter Greenaway decide colocar perante o espectador deste dispositivo de delimitação da imagem, a moldura preta que o personagem Mr. Neville utiliza para desenhar, enquadrando um grande plano do rosto de Mr. Neville dentro desta moldura. É assim que se cria um *frame within frame*, obtendo a sensação do *frame-up* – *Mr. Neville being framed*. Dentro do plano / *frame* da escala do filme - o plano conjunto que engloba o décor do jardim onde Mr. Neville se encontra a observar por dentro da moldura - o realizador faz questionar o espectador onde começa e acaba a zona de interesse – a delimitação do quadro / *frame* - em questão nesta cena.

⁷ *Frame-up*: situação em que alguém mente ao dizer que uma pessoa (inocente) cometeu um crime.

⁸ Peter Greenaway. (2003). *Murder he drew*. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2003/aug/01/1>

“A wire grid within a black frame serves to frame the view. Transferring the grid to paper, Neville ensures the correct proportional relationship between objects in space. Balanced on a black lacquered tripod, the frame metonymically figures the film screen, whose perfectly composed images are fixed by Greenaway’s static camera. (...) As the incisive lines are carefully inscribed by Neville’s hand, the paper fills the frame as the drawing literally takes the image’s place. A frame within a frame” (Lawrence, 1997, p.51).

As figuras seguintes exemplificam outros momentos-chave desta ideia visual de uma composição de quadro, do frame, com o conceito de *frame within frame* no filme:





Figuras 13, 14 e 15 – Still de David Payne (Produtor) e Peter Greenaway (Realizador e Argumentista). (1982). *The Draughtsman's Contract* (longa-metragem). Reino Unido: British Film Institute (BFI) e Channel Four Television.

“The composition of this shot showing an image within an image is one of Greenaway’s most subtle evocations of seventeenth-century painting. (...) An innovation within the

genre of the conversation piece involves the introduction of frames within frames” (Lawrence, 1997, p. 57).

The Draughtsman's Contract foi a primeira longa-metragem de género ficcional dramático do realizador Peter Greenaway. Uma das ideias pilares do realizador para este filme e todas as suas obras que se seguiram é a composição. O facto do realizador ter estudado Belas-Artes para se tornar num desenhador e pintor, fez com que a sua percepção de um *frame* tenha um carácter plástico. Desta maneira, o desenho faz parte de um processo intrínseco de pesquisa artística e conceptual em todos os seus filmes.

“I’m interested in compositions. I’m interested in making extremely well rough balanced picture making. (...) But there is this great concern to get you, the audience, to look at the god them picture. (...) These are paintings with soundtracks.” – citando Greenaway, consultado no site YouTube.⁹

A ideia de *frames within frames* representa uma forte noção de composição da imagem cinematográfica com base na carga plástica do desenho. Sublinho a importância da noção que o indivíduo que desenha imagens de objetos inanimados, ou edifícios, ou pessoas, está desde logo a escolher representar uma imagem que existe na realidade, mas é interpretada por aquele que desenha à medida das suas referências técnicas e estéticas.

2.2.2. Peter Greenaway – *The Cook, The Thief, His Wife and Her Lover* (1989)

No Cinema, o Desenho e a sua prática encontram-se essencialmente no departamento da Direção de Arte. Este departamento está encarregue de toda a carga plástica presente na identidade visual do guarda-roupa, maquilhagem, adereços, decoração, concepção de cenários, estilização de comida, flores, outras plantas, veículos, etc. Outra ideia importante desta investigação é estudar a Direção de Arte como a actividade plástica no cinema que se traduz no desenho do *set* pela sua força pictórica. Por exemplo: num *frame* com um vestido vermelho e um cenário decorado com adereços desse mesmo tom de vermelho, a carga plástica que isso

⁹ BAFTA GURU. (2016). *Peter Greenaway on his filmmaking style & career | A Life In Pictures*. Consultado a outubro de 2022. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=SK8RcscVu5I>

representa no quadro do filme é, do meu ponto de vista, um desenho. Os elementos coloridos no quadro jogam com o movimento, o gesto, a harmonia de múltiplas camadas de significado e o desenho transforma-se, traduzindo-se na base na qual assentam as emoções visuais de um filme. Propondo relacionar-se um estado emocional entre as cores e as formas que vemos dispostas no quadro em diferentes planos de perspectiva – como num desenho - o que essas cores e formas representam na narrativa cinematográfica é uma gramática visual.

Para quem trabalha no cinema de animação este assunto torna-se bastante óbvio e redundante, porque para os profissionais dessa área, o desenho já é, antes de mais, o início e o final da expressão formal do projecto. Contudo, esta perspectiva que apresento será dedicada ao cinema de *live action*, onde o desenho não é o produto final, mas sim parte do processo e concepção da narrativa visual de um filme.

O cinema é, mais do que qualquer outra expressão artística, uma área polivalente que não sobrevive sem a observação e a exploração pictórica *em movimento*, que nasce com o desenho e a pintura como protagonistas de uma noção preliminar de cor, forma, movimento, enquadramento e composição do quadro.

2.2.3. Víctor Erice – *El Sol Del Membrillo* (1992)

Num registo fílmico onde o género documental e ficcional se cruzam, o realizador Víctor Erice retrata o pintor Antonio López numa demanda outonal que pretende captar a luz do Sol nas folhas e nos frutos de um marmeleiro. O filme é caracterizado por ter um ritmo bastante lento, contemplativo, exatamente para ilustrar o processo artístico e o método de trabalho que o pintor executa, tentando pela pintura alcançar o seu objetivo de representação do real. Uma série de obstáculos meteorológicos tornam difícil progredir com a pintura. Uma vez passados uma série de dias de chuva e tempo nublado, o planeta terra já mudou de posição e a luz do sol já não se comporta da mesma forma sobre as folhas e os marmelos, de acordo com o esquema e estrutura inicialmente delineada pelo pintor. O filme dá a conhecer todo o mundo contemplativo onde Antonio López passa os seus dias de trabalho junto desta árvore, a sua relação com o espaço do quintal do seu atelier. O local do marmeleiro e o tempo – de Outubro a Dezembro – representam um estado meditativo e contemplativo, mostrando a dilatação do tempo na narrativa. O artista vive uma experiência e relação simbiótica entre o compasso da sua vida humana e as regras que

a natureza impõe na forma como está em permanente transformação. Um dos aspeto que pretendo compreender melhor é a relação entre a pintura e as folhas do marmeleiro, como a personagem principal da estrutura narrativa. É detetável a estrutura da montagem: a passagem do tempo nos planos que voltam a ser demonstrados repetidamente, os mesmos *décors* apresentados em diferentes estados de ambiente – nomeadamente, o marmeleiro, incessantemente filmado de múltiplos pontos de vista, a diferentes escalas de planos, a diferentes horas do dia, com e sem personagens humanas em seu redor, com diferentes estados meteorológicos. O desejo do pintor captar a cor e luz que ilumina a árvore é a condição narrativa que gere e conduz o espectador no visionamento do filme. No entanto, o elemento que nos faz observar e refletir sobre este desejo, levando o espectador a questionar os objetivos, é a própria naturalidade com que o desenho e a pintura dialogam com o marmeleiro, não permitindo ao pintor avançar com o seu trabalho porque este está dependente das regras orgânicas intrínsecas ao processo de esboçar, desenhar e colorir uma natureza.



Figura 16 - Still de Victor Erice (Realizador e Argumentista). (1992). *El Sol del Membrillo* (longa-metragem). Espanha.

2.2.4. José Luis Guerín - *Dans la ville de Sylvia* (2007)

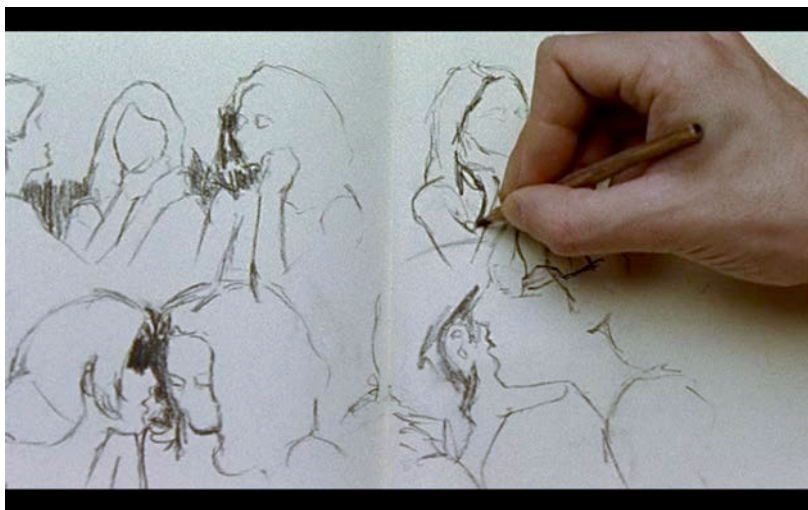
Nesta sequência de 9 imagens da figura 17 à 25, stills retirados de umas das principais cenas deste filme, podemos evidenciar a forma como o desenho se comporta de forma ativa e presente no desenrolar da ação da cena, obrigando o espectador a observar os modelos de desenho – as raparigas – do mesmo ponto de vista, admiração e essência feminina que o personagem que as desenha – o rapaz.

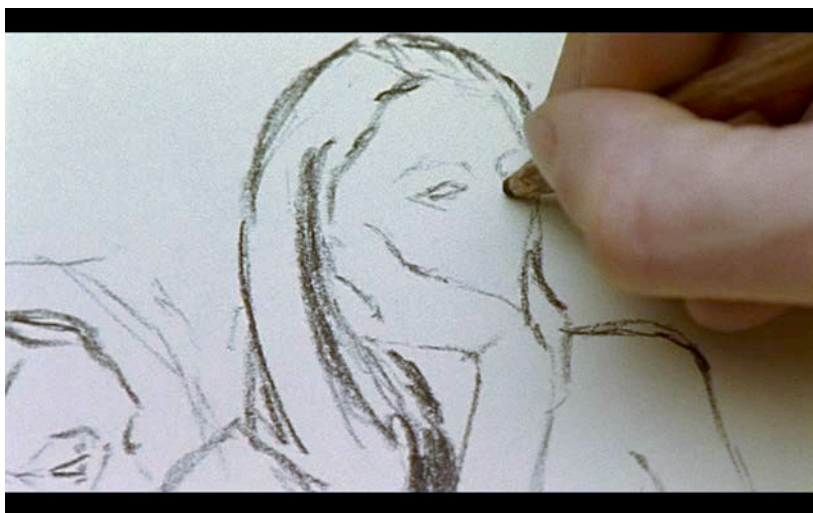
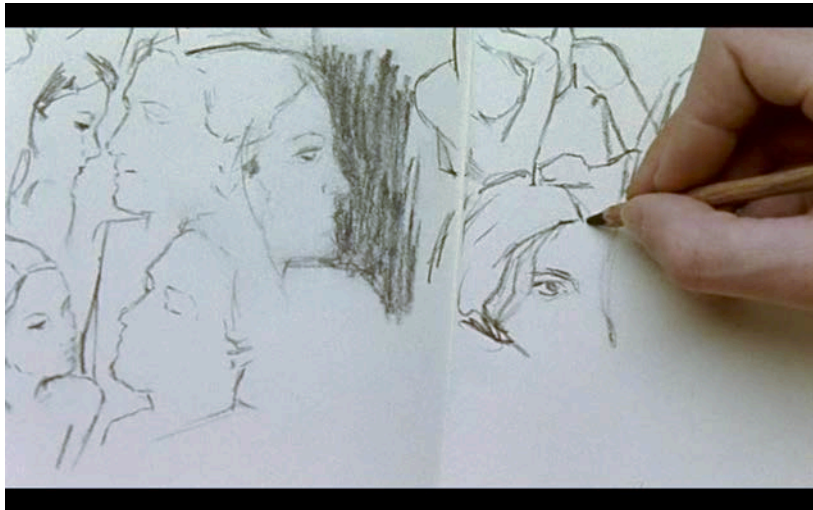
O rapaz procura na cidade de Paris uma rapariga que conheceu há 8 anos atrás, apaixonando-se por ela. Na sua viagem pela cidade e pelos locais que essa rapariga costumava frequentar, o rapaz pretende viver o espaço com tempo, calma e atenção, utilizando o desenho, não só como forma de passar o tempo, enquanto espera pelo surgimento da rapariga em questão, mas também para observar e contemplar as outras mulheres que o rodeiam. Estas mulheres são os seus modelos de desenho e também as suas musas. O seu olhar penetra nos rostos delas e anda à procura de semelhanças com a rapariga com quem outrora privou. Os seus esboços a grafite ilustram o seu desejo erótico pelas mulheres, mas também a sua capacidade de as observar a curta distância, analisando-as minuciosamente.

Comparando os stills que filmam as mulheres e os stills que filmam o diário gráfico do rapaz, observamos uma harmonia na forma como é apresentada a escala de planos.

No primeiro fotograma o plano é médio – enquadrando a rapariga de baixo do peito até à cabeça – e o plano que se segue, com os desenhos de observação do rapaz, mostram também esta escala, mantendo a proporção de escalas de planos para orientar o espectador a interpretar os desenhos como única fonte de diálogo e linguística gráfica nesta cena.

Note-se ainda que os diálogos do rapaz, a personagem principal do filme, são praticamente inexistentes nesta cena. O que nós observamos é o jogo de imagens e os respectivos desenhos. No fundo, o desenho comanda a cena.





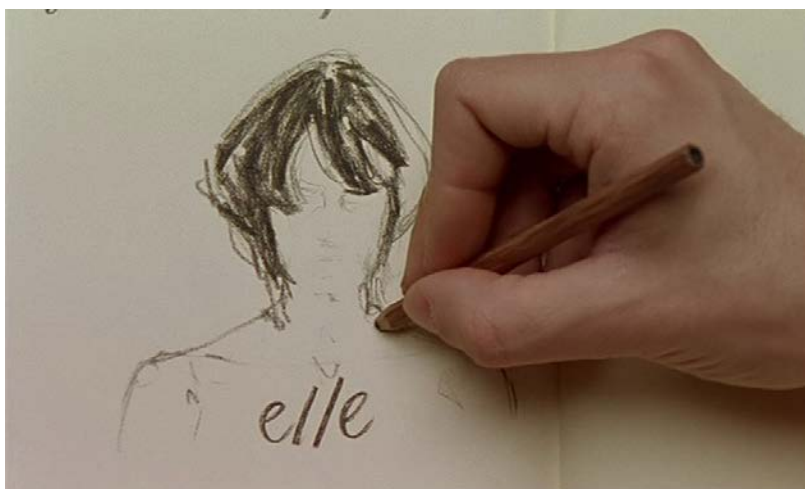


Figura 17 a 25 - Stills de Sébastien de Fonseca, Gaëlle Jones, Lluís Miñarro e Cédric Walter (Produtores) e José Luis Guerín (Realizador e Argumentista). (2007). *Dans la ville de Sylvia*. (longa-metragem). Espanha e França.

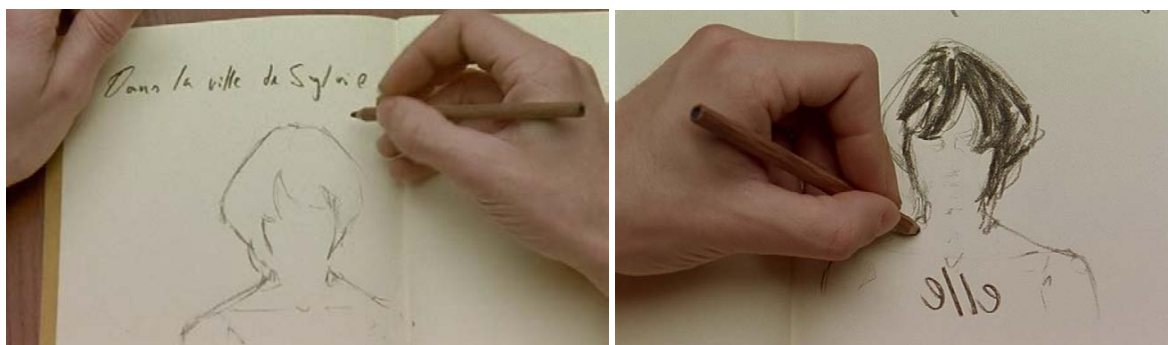
3 – *Plenitude Solar* (trabalho de projeto)

3.1. Metodologia de Trabalho

Como ponto de partida, era do meu especial interesse retratar a forma como eu, enquanto criadora na área das artes visuais e no cinema, me relaciono com o Desenho e o Cinema. Esta relação, e os seus fundamentos, sempre foi algo difícil e ambíguo de definir, daí este projeto se debruçar sobre essa questão, investigando e explorando os seus contornos. No seguimento das ideias que referi acima, resultado da análise do filme *Dans la ville de Sylvia*, gostaria de realçar a importância que as figuras números 17 a 25 representam para esta dissertação e no projeto artístico. Esta cena do filme, desenrola-se toda numa esplanada com pouquíssimos diálogos (exceto aqueles que existem maioritariamente na forma de texturas de som e do ambiente para a banda-sonora), mas ainda assim, um jogo muito dinâmico de olhares, da personagem principal, do desenhador e as suas observações esboçadas no seu diário gráfico, que tiveram um papel fundamental no modo como surgiu a minha “imagem embrião”, pegando nas palavras da professora Susana Sousa Dias. Ou seja, refiro-me ao jogo de imagens entre os olhares do protagonista e os seus desenhos, na realidade, foi toda essa relação que me fascinou e me interessou compreender melhor. O meu método de trabalho de desenho no projeto teórico-prático começa na observação desta cena, deste filme.

3.1.1 Imagem Embrião

A “imagem embrião” traz à superfície da fundamentação artística aquilo que é mais puro e simples para o início do conceito de um trabalho. É uma imagem que representa mais do que palavras e ajuda o artista a situar a referência fundamental para o caminho da exploração e experimentação que vai realizar. Estas são as minhas “imagens embriões”:



Figuras 26 e 27 - Stills de Sébastien de Fonseca, Gaëlle Jones, Lluís Miñarro e Cédric Walter (Produtores) e José Luis Guerín (Realizador e Argumentista). (2007). *Dans la ville de Sylvia*. (longa-metragem). Espanha e França.

3.2. Fundamentação Artística

Desde 2016 que tinha uma ideia na gaveta para uma curta-metragem cuja narrativa não estivesse apoiada nas regras canónicas da construção linear de uma narrativa cinematográfica. Neste sentido, a única coisa que ligaria os vários planos / *frames* seria um diário gráfico de uma personagem exterior e isolada. Diário gráfico este em construção e que se iria transformar numa obra maior, numa mancha gráfica que englobaria todos os esboços desenvolvidos.

Trabalhar o cinema em função do desenho e tornando a câmara num veículo de observação do ato de desenhar: esta seria a permissa do filme. Para além desta ideia, interessava-me filmar os mesmos assuntos que sempre me interessaram desenhar e captar estes temas numa obra que oferecesse um ponto de vista renovado sobre o desenho e o cinema, colocando-os num diálogo mais relacionado com uma ligação emocional entre a imagem fotográfica e a imagem desenhada à mão.

3.2.1. Filmar como quem faz um autorretrato.

O meu percurso artístico inicia-se num conservatório de música onde estudei durante 8 anos; transito para o ensino artístico-especializado na escola secundária António Arroio para explorar o meu interesse pelo vídeo e o cinema e dou continuidade a essa pesquisa ingressando numa licenciatura em cinema na Escola Superior de Teatro e Cinema. Durante todas estas fases de aprendizagem o desenho esteve sempre presente, primeiro como forma primordial de expressão e segundo como mecanismo de comunicação. Aos 14 anos, altura na qual compus a minha primeira peça musical para harpa, recordo-me vivamente que o desenho inspirou-me a compor. *Como?* É demasiado abstrato tentar pôr por palavras o modo como o desenho influencia a minha música, mas creio que um bom exemplo disso mesmo seja o trabalho de Kandinsky¹⁰ – neste caso, sendo um exemplo onde o processo é inverso: 1º escutar a música; 2º pintar / desenhar as formas da música. Desenhar as formas da música. Deste modo, evidencio o facto de que a curta-metragem *Plenitude Solar* vive do cruzamento do desenho, a música e o cinema,

¹⁰ Kandinsky desenvolveu um método de trabalho assente na escuta de música como desencadeadora do momento de criação e elemento estimulante para conduzir o artista na forma como iria executar a sua pintura, traduzindo sons em formas na tela. Pode-se chamar a isto uma ‘sinestesia criativa’: a ligação entre a música e a pintura, referindo como outros exemplos Paul Klee e John Cage.

sendo a minha formação musical uma condutora do modo como executo o meu trabalho e o visualizo como produto, sempre ligado a um conceito inerente de ritmos, durações, harmonias e performances.

Nesta curta-metragem, o desenho e a música representam uma entidade narrativa que se comporta como uma só personagem principal. Esta protagonista, gráfica e melódica, condutora da ação narrativa, comporta-se como a linguagem que encaminha o espectador para entender a linha cronológica dos eventos. Este aspecto da linguagem gráfica do desenho, como elemento determinante para o filme, desempenha no meu trabalho o modo como pretendo que toda a temática do filme, e dos desenhos elaborados posteriormente, existam num espaço híbrido onde a imagem estática e a imagem em movimento se alimentam reciprocamente, numa dialética de partilha e transmissão de informação gráfica. As ações das personagens influenciam e desencadeiam os desenhos, em função da observação da desenhadora. Por sua vez, as canções representam o elemento emocional ligado com o universo feminino.

3.3. Descrição do Projeto

O trabalho de projeto consiste na tentativa de representar o quadro multifacetado em que as mulheres se movem, tanto a nível psicológico como físico, onde a criatividade se mistura com as tarefas do dia a dia. Esta ideia está ligada à vontade de auto-representação enquanto narrativa que sugere que existem em mim muitas mulheres diferentes. Para materializar esta ideia queria criar uma narrativa que retratasse um conjunto de mulheres aparentemente isoladas nas suas vidas individuais, mas que à medida que a obra fosse decorrendo o espectador conseguisse sentir que todas essas mulheres se fundem e se unem entre si. Filmar este conjunto de personagens com uma abordagem afetiva deveria ser algo natural e espontâneo, sem grande planeamento, assumindo nas páginas dos desenhos o eco dessa vontade. Observar as mulheres que surgem no meu dia a dia sempre constituiu um desafio. Sempre desenhei as pessoas por quem me sinto fascinada, seja em momentos fugazes e banais, como a senhora que vai a passar na rua, na sua bicicleta, ou a minha amiga de longa data que já é mãe. No fundo, as pessoas que me tocaram pela sua personalidade e elegância, na sua forma intrínseca e intransmissível, fizeram-no por serem elas mesmas. É por isto que o diário gráfico se torna no meu estilo de vida e é essa

interação que pretendo ilustrar na curta-metragem. **A vida das formas, em movimento, no papel.**

Tendo em conta que a dissertação pretende averiguar de que maneira se relacionam o Desenho e o Cinema, o núcleo central deste projeto propõe um olhar íntimo sobre o meu processo criativo, enquanto artista visual, que opera numa relação simbiótica entre desenhadora e cineasta.

3.3.1. Tratamento cinematográfico da curta-metragem

A curta-metragem retrata personagens femininas embrenhadas no seu quotidiano e no seu habitat natural. Este habitat caracteriza-se por hábitos, rotinas, rituais íntimos e intrínsecos a cada pessoa. De todas as mulheres, há uma personagem que se destaca e mantém-se constante ao longo da narrativa: uma desenhadora que observa e capta no seu diário gráfico todas estas mulheres que se cruzam com ela. A desenhadora convida o espectador a interpretar o diário gráfico como personagem principal, cujo diálogo acontece no papel desenhado. Estas mulheres desenhadas são o objeto de observação principal na narrativa. O desenho neste filme pretende ser o veículo de interpretação da força feminina.

A ideia do quadro vivo, o *tableau vivant*, foi uma das ideias iniciais para se desenvolver uma narrativa liberta de preconceitos clássicos da escrita de um argumento – onde existe um problema e uma solução – e dar lugar a uma curta-metragem ensaística, onde a imagem tem papel principal. Quadros que falam por si, momentos aparentemente isolados mas que no final se unem.

Os verbos *desenhar* e *filmar* procuraram ser substituídos por atos que são transversais às duas áreas em estudo: Desenho e Cinema. *Observar* e *captar*, seja no papel ou numa câmara, são duas formas intensas de nos relacionarmos com o mundo. Interessou-me analisar o Desenho e o Cinema em conjunto, de acordo com parâmetros que os unificam e demonstram como se relacionam numa forma simbiótica originando trocas e partilhas de cargas visuais e emocionais. Organizei a estrutura do meu trabalho de acordo com os seguintes pontos: A – Acordar; B – Ver; C – Captar.

- A. ACORDAR: Prestar atenção ao que me rodeia. Perceber que objetos e sujeitos estão diante de mim, (ou, dentro da minha “imagem embrião”), e que me influenciam de forma a observá-los de mais perto e a querer capturá-los.
- B. VER: Observar, analisar, enquadrar e fixar o quadro. Ver para escolher o enquadramento mais favorável para apresentar ao espectador. Ver para perceber de onde vem a luz, a cor e as suas formas. Ver para contemplar a existência da imagem que quero construir.
- C. CAPTAR: O ato de Desenhar e Filmar é aqui que mais se distinguem, mas também, por outro lado, se revelam semelhanças. A vontade de fixar a imagem que corresponde ao meu desejo estético, à minha identidade visual. O desejo de enclausurar linhas que constituem as formas (que deram origem à “imagem embrião”) e que se desenrolam como uma realidade perante mim.

Neste caso, proponho que se dê prioridade ao desenho espontâneo, baseado na gestualidade do traço e liberdade de movimentos da mão e do material riscador e que isso seja percebido pelo espectador sem dúvidas. No caso do cineasta é muito importante a organização da sequência de imagens, que à primeira vista não têm uma narrativa linear, mas se baseiam numa narrativa visual que se rege pelas sensações visuais e poéticas da “imagem embrião”.

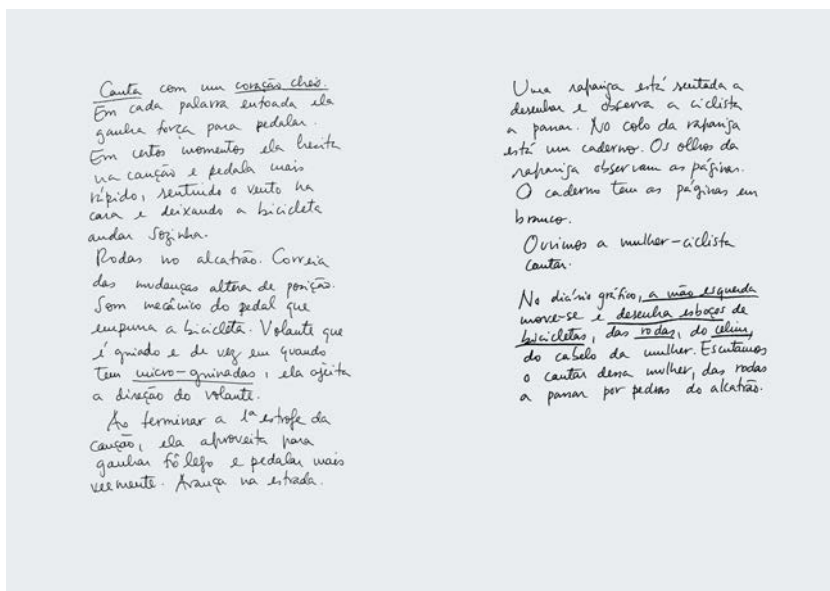
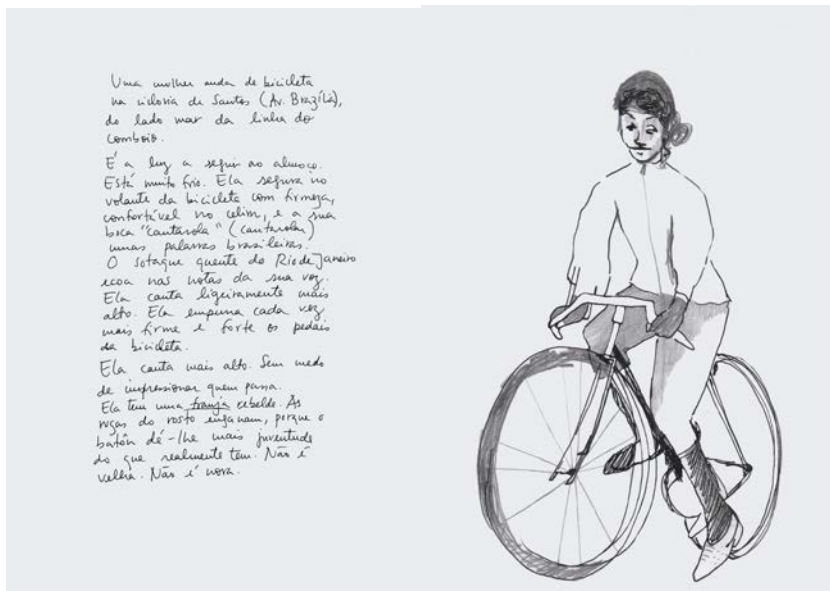
3.3.2. Filme Híbrido

Tal como no filme *El Sol del Membrillo*, a noção de hibridismo disciplinar entre a ficção e o documentário foi uma questão chave para todo o desenvolvimento da narrativa da curta-metragem e dos desenhos que a complementam, tanto aqueles que integram o filme, como aqueles que funcionam autonomamente.

No seguimento da ideia de que o desenho deve comandar a cena, procurámos mecanismos de dilatação das cenas. Esta dilatação do tempo pretende levar-nos a refletir sobre o aspecto de introspeção do desenhador no ato de observar e desenhar, mas também procura retratar o mundo contemplativo deste conjunto de personagens sonhadoras que surgem episodicamente no ecrã e se desvanecem. Ainda que duradouras e presentes nos esboços feitos nas folhas do diário gráfico da desenhadora.

Além disso, tendo em conta o carácter autobiográfico presente neste trabalho, é possível ver na multiplicidade de mulheres que surgem nas imagens, aspectos que desdobram e tornam visível a minha própria personalidade. Em todas elas podemos encontrar as semelhanças físicas e psicológicas que partilham com as suas amigas, a sua comunidade de mulheres com quem trocam experiências e vivências.

3.3.3. Textos e desenhos do diário gráfico de investigação do projeto



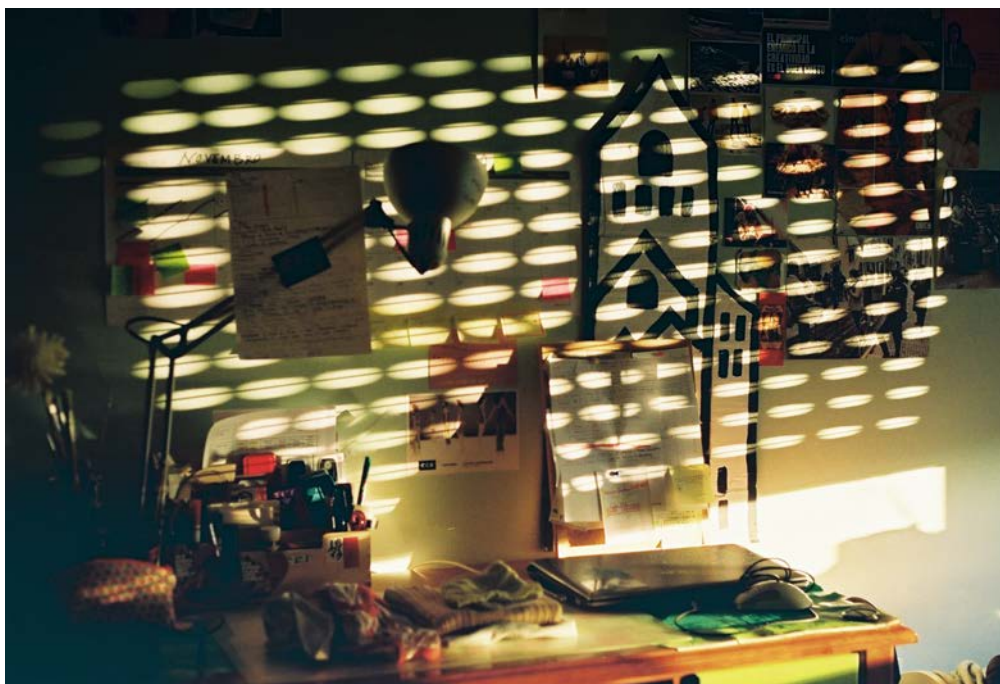
Figuras 28 a 34 – Textos e desenhos da autoria de Carolina Caramujo, na pesquisa e exploração da temática para a curta-metragem.

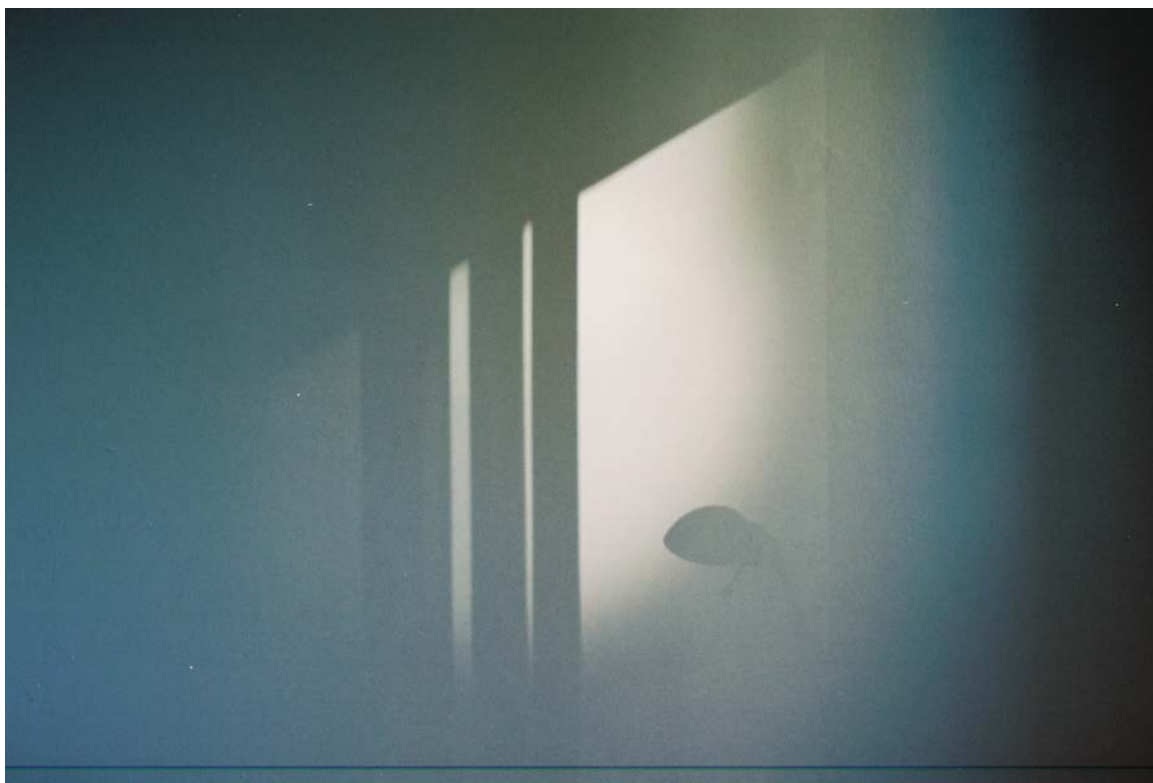
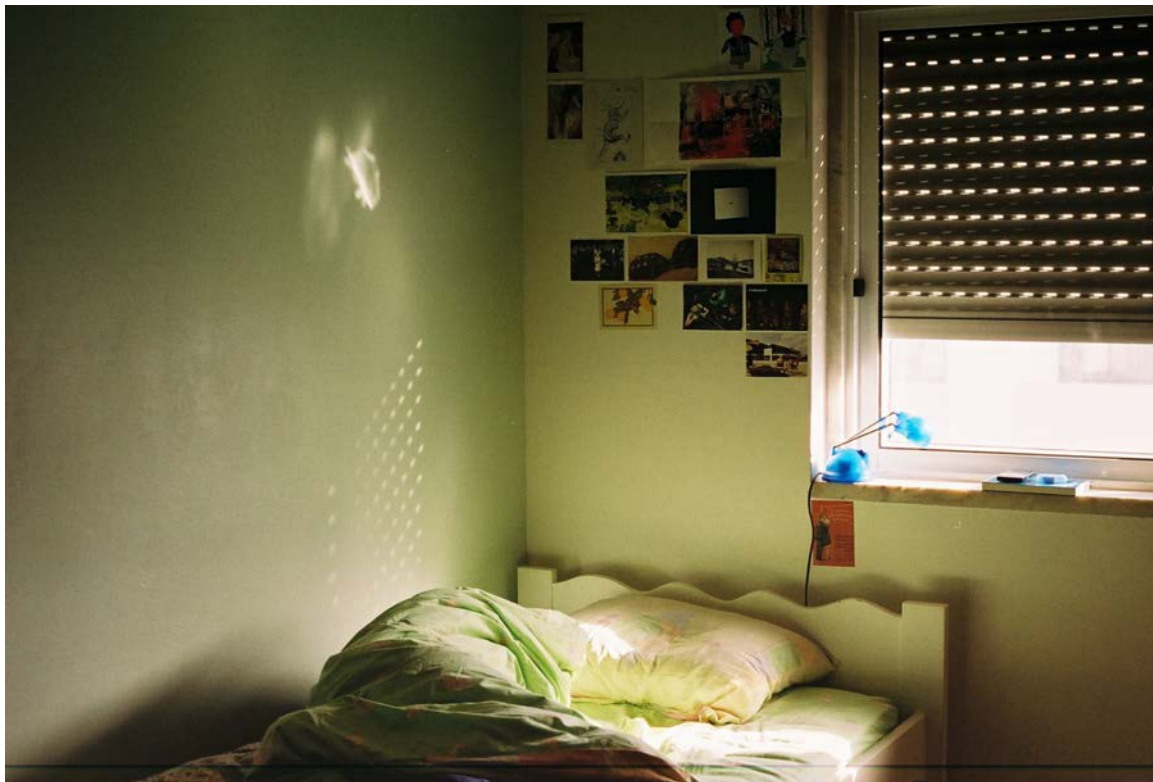
3.4. Referências Visuais

Estas imagens contribuíram para a pesquisa e decisão final do modo como se iria filmar a curta-metragem, nomeadamente a execução dos aspetos técnicos relacionados com a iluminação, a posição da câmara e os enquadramentos.



Figura 35 – *Still* de Sébastien de Fonseca, Gaëlle Jones, Lluís Miñarro e Cédric Walter (Produtores) e José Luis Guerín (Realizador e Argumentista). (2007). *Dans la ville de Sylvia*. (longa-metragem). Espanha e França.





Figuras 36 a 38 – Imagem do portfólio fotográfico de 35mm, autoria de Carolina Caramujo.

3.5. DOSSIER DO PROJECTO ARTÍSTICO

3.5.1. Ficha Técnica da curta-metragem

Título original: Plenitude Solar

Título em inglês: *Solar Fulness*

Data: 2022

Minutagem: 00:08:40:10 (8 minutos e 40 segundos).

Formato: 1080p HD

Género: Filme de escola / Filme experimental / Filme híbrido

Storyline

Acordar, ver e captar, mulheres iluminadas pelo sol, no papel e no ecrã.

Sinopse

Mulheres que cantam para iniciar a sua rotina da manhã. Mulheres que cantam para andarem na rua, porque *quem canta seus males espanta*. Mulheres que passam umas pelas outras e chamam a atenção de uma ilustradora que lhes presta atenção, observa-as e canta para as desenhar.

Equipa Técnica

Argumento, Realização, Produção e Ilustrações – Carolina Caramujo

Direção de Fotografia – André Rodrigues

Direção de Som – Vicente Molder

Assistência à Produção e Maquilhagem – Maria Carolina Almeida

Desenho caligráfico – Carolina Caramujo

Elenco, por ordem de aparência

Beatriz Gonçalves – Guitarrista

Alice Borges – Pianista, Cozinheira

Ana Brandão – Ciclista

Carolina Caramujo – Ilustradora

Alma Silva – Bebé

Helena Gonçalves – Mãe

3.5.2. Guião da curta-metragem

PLENITUDE SOLAR

versão nº8 - 18/02/2022

produzido
escrito e
realizado por

Carolina Caramujo

@carolinacaramujo

1 **EXT. / DIA - ESPLANADA TINTA NOS NERVOS**

Uma mão feminina pousa a caneta no papel e vai buscar a chavéna do cappuccino para o beber. De seguida pousa a chávêna no pires. Umas gotas de café caiem sobre as letras.

A mão escreve na página (rabiscada com um desenho) *Plenitude Solar*.

Em baixo, a mão escreve *Um filme de Carolina Caramujo*.

2 **EXT./DIA - AV. BRASÍLIA 320, 1200-870 LISBOA**

Uma mulher anda de bicicleta na ciclovia de Santos.

Ela tem uma franja rebelde a espreitar pelo capacete. Sapatos elegantes brancos, meias vermelhas e um casaco de padrão animal.

Canta enquanto empurra os pedais. Hesita a sua canção para inspirar fundo. Respira e expira o ar frio.

Ela segura o volante com firmeza, sentada no selim, e a sua boca murmura uns versos de uma canção brasileira. O sotaque quente do Rio de Janeiro ecoa nas notas da sua voz.

Ela ganha convicção, empurrando mais firme os pedais da sua bicicleta amarela.

O seu cantar ganha mais volume, mais entoação, mais coragem. Sem medo de impressionar os pedestres que passam por ela, ela canta de coração cheio. Em cada palavra entoa a sua força interior e isso dá-lhe ainda mais força para pedalar.

MULHER#1

Todos acham que eu falo demais

E que ando bebendo demais

Que essa vida agitada

Não serve para nada

Andar por aí

Bar em bar, bar em bar

Ela hesita. Cala-se e respira fundo. Pedala. Fecha os olhos e sente o vento no rosto. Dá impulso aos pedais e depois deixa a bicicleta andar sozinha.

Created using Celtx

2.

Escutamos as rodas sobre as pedrinhas do alcatrão. A correia das mudanças altera de posição. As gaiotas sobrevoam a estrada. Os carros passam do lado de lá da linha do comboio. Escutamos o som mecânico dos pedais.

Ela abre os olhos, inspira fundo e canta para espantar os seus males.

MULHER#1

Dizem até que ando rindo demais

E que conto anedotas demais

Que não largo o cigarro e dirijo o meu carro

Correndo e chegando no mesmo lugar

Ninguém sabe que isso acontece porque

Vou passar minha vida esquecendo você

E a razão porque vivo esses dias banais

É porque ando triste, ando triste demais...

A **Mulher#1** vira uma esquina.

Uma **Rapariga-Ilustradora** está sentada no chão a desenhar e observa a ciclista a passar. No colo da rapariga está um caderno. Os olhos dela observam as páginas em branco.

Escutamos a mulher ciclista a cantar:

MULHER#1

E a razão porque vivo essa vida agitada demais...

É porque meu amor por você é imenso

O meu amor por você é tão grande

O meu amor por você é enorme, demais...

No diário gráfico a mão esquerda move-se e desenha esboços de bicicletas, rodas, selins e o cabelo da mulher. Vemos o rosto da mulher que canta desenhado no diário gráfico, mas escutamos as correias mecânicas da bicicleta e as rodas a pisarem as pedrinhas do alcatrão. Vemos o rosto (real) da mulher ciclista, mas ouvimos a grafite a riscar o papel.

Created using Celtx

3.

As imagens da mulher são ilustradas pelo som do riscador que desenha no papel.

As imagens do diário gráfico recebem o som mecânico da correia da bicicleta e o cantar murmurado da mulher. O diário gráfico está preenchido de rostos, pés que pedalam, mãos no volante - detalhes da ciclista que passou à frente da **Rapariga-Ilustradora** que desenha.

3 **INT./DIA - CASA DE BANHO**

Rapariga#1 toma banho. Lava o cabelo.

Som do chuveiro, da água a cair na banheira.

(elipse)

Rapariga#1 está diante do espelho da casa de banho, com uma toalha atada à volta do corpo. Ela olha-se ao espelho enquanto prende uma ponta da toalha azul ciano à volta da cabeça.

4 **INT./DIA - MARQUISE - JANELAS GRANDES (CASA DA ALICE)**

A **Rapariga#1** está sentada à mesa. Ela está vestida com uma camisola vermelha, larga e de manga comprida, com uma toalha azul ciano na cabeça, umas leggings pretas e meias.

À sua frente tem uma taça de framboesas e fatias de maçã, o seu caderno e lapiseira.

Abre o caderno e fica a olhar para as páginas em branco.

Levanta a cabeça para olhar para lá para fora - do seu lado esquerdo tem uma janela para a rua - e abre a janela.

Fecha os olhos e inclina a cabeça levemente para trás.

Ouvimos o vento na copa das árvores. O ruído dos passos dos vizinhos. Um gato a miar. Um carro a passar. As páginas do caderno a esvoaçar.

Abre lentamente os olhos. Tira um punhado de framboesas da taça, come-as e começa a desenhar na página em branco.

Páginas do diário com esboços de árvores, de um quintal vizinho.

Created using Celtx

5 **EXT. / DIA - ESPLANADA TINTA NOS NERVOS**

A **Ilustradora** desenha sobre uma toalha de papel, em cima da mesa. À sua esquerda está uma chávena pousada de onde sai um fumo ondulante. A rapariga tem a bochecha apoiada no seu punho direito, e desenha com a mão esquerda, de olhos fixos no papel. Ela canta baixinho, murmurando para si mesma.

ILUSTRADORA

Eu tenho gana pelo o mundo inteiro

Preciso de fôlego

Mas tenho andado em desespero e não aguento mais

Certas pessoas têm grudado em mim e não me deixam em paz...

Cansei de carregar milhões de medos / Das pessoas que me cercam e me pesam de agonia

Eu já tenho lá os meus anseios, os meus receios / Que eu perco com a luz do dia

Eu tenho acordado cedo, e me sinto óptima.

A rapariga canta enquanto desenha.

Bebe um gole do seu cappucino.

Continua a desenhar e a cantar, murmurando.

6 **EXT./DIA - JARDIM BOTÂNICO - R. DA ESCOLA POLITÉCNICA 56 58, 1250-102 LISBOA**

Rapariga#1 está sentada sob uma sequóia, a cantar e a tocar guitarra.

Ela canta:

RAPARIGA#1

Eu tenho gana pelo o mundo inteiro

Preciso de fôlego

Mas tenho andado em desespero e não aguento mais

Certas pessoas têm grudado em mim e não me deixam em paz...

Cansei de carregar milhões de medos / Das pessoas que me

Created using Celtx

cercam e me pesam de agonia

*Eu já tenho lá os meus anseios, os meus receios / Que eu
perco com a luz do dia*

Eu tenho acordado cedo, e me sinto ótima.

A **Rapariga-Ilustradora** está sentada à frente da sequóia a desenhar no seu diário gráfico a rapariga a cantar e a tocar guitarra.

7 **INT / DIA - COZINHA LUMINOSA (CASA DA ALICE)**

Rapariga#2 - ALICE

Uma rapariga deita morangos num escorredor e abre a torneira para os lavar. Agita o escorredor, retira um morango e corta o caule. Corta um morango em fatias finas, e outro em cubos.

Ela parte ovos numa tigela, mexe com uma espátula a massa, de forma vigorosa, despeja a massa numa forma e leva ao forno.

Retira do forno a forma, assopra a superfície do bolo, bate as natas frescas, barra o bolo com o creme branco e dispõem os morangos de forma delicada sobre a superfície do bolo.

Ela sorri e vai rodando a base do bolo, orgulhosa do seu feito.

8 **INT./DIA - SALA DE ESTAR (CASA DA ALICE)**

Rapariga#3 - Helena

Rapariga#2 - Alice

BEBÉ - ALMA

A Rapariga#3 está sentada à mesa com a bebé ao colo. Está a conversar com a bebé.

A Rapariga#2 entra na sala com o bolo com velas de aniversário acesas e caminha lentamente, dirigido-se à mesa, cantando sorridente - Rapariga#3 também canta.

RAPARIGA#2 - ALICE

*Parabéns a você / Nesta data querida / Muitas felicidades /
Muitos anos de vida*

A Rapariga#2 pousa o bolo na mesa, com as velas de frente para a bebé e começa a bater palmas para acompanhar a canção:

Created using Celtx

RAPARIGA#2 - ALICE

*Hoje é dia de festa / Cantam as nossas almas / Para a menina
Alma / Uma salva de palmas!*

Rapariga#2 bate palmas em conjunto com a Rapariga#3.

A bebé olha para a mãe, para o bolo.

A rapariga#2 corta uma fatia do bolo e deita-a num prato.

Ao fundo da sala está a **Ilustradora** a desenhar a cena no seu diário gráfico. Ela observa a fatia de bolo a ser comida pelas raparigas, e desenha-as a comerem.

9 **INT./DIA - QUARTO DA ILUSTRADORA**

Luz das 08H00. Ilustradora dorme na sua cama. Acorda e olha para os raios de luz que entram pela janela.

Luz dourada.

Espreguiça-se. Ensonada, atira-se para o lado e enrosca-se.

10 **EXT. / DIA - ESPLANADA TINTA NOS NERVOS**

A **Ilustradora** bebe o seu cappuccino.

Pousa a chávena no pires, longe do centro da toalha de papel.

Na toalha de papel estão desenhadas várias ilustrações de mulheres diferentes:

Uma mulher a andar de bicicleta,

Uma mulher a cozinhar um bolo,

Uma mulher com um bebé ao colo,

Uma rapariga a tocar guitarra,

e um auto-retrato de si mesma, a desenhar.

A **Ilustradora** canta enquanto desenha.

ILUSTRADORA

*(...) Cansei de carregar milhões de medos / Das pessoas que
me cercam e me pesam de agonia*

Eu já tenho lá os meus anseios, os meus receios / Que eu

Created using Celtx

perco com a luz do dia

Eu tenho acordado cedo, e me sinto óptima.

A **Ilustradora** está a terminar de dar as sombras aos desenhos.

No final, ela escreve uma legenda no papel que diz:

O desenho e o cinema convidam-nos a olhar mais perto

a plenitude solar que se vê e se sente

na força mulheril.

A **Ilustradora** pousa a caneta na mesa.

3.5.3. Montagem

No processo de montagem notou-se a necessidade de trocar algumas das ordens pré-estabelecidas no guião, olhando para cada cena como uma peça de um puzzle, de uma “imagem embrião” maior do que as pequenas partes que a constituem. A minha maior intenção para o filme era de deixar o espectador com uma imagem solar, de rasgos de figuras femininas entre desenhos e planos aproximados, sem que uma estrutura muito rígida espartilhasse cada cena, mas sim, deixando-as interagir em simultâneo umas com as outras. Desse modo, foi explorada a ideia de marcar a cadência gráfica do filme, entre os planos do diário gráfico em execução e as observações da desenhadora.

Deu-se especial importância à experimentação, à procura de uma forma de unir as várias personagens isoladas nos seus momentos, nos seus quadros, e tentar proporcionar-lhes um fio condutor ligado à emoção das cenas – ainda que essas emoções sejam mais abstratas, pois são ilustradas pela luz, cor e som inerentes a cada plano. Descartou-se qualquer tentativa de montagem mais clássica, que dá primazia à união dos acontecimentos através de uma linha temporal linear. Procurou-se escapar a essa tentação – uma solução evidente, aparentemente. A razão pela qual se procurou sair destas ideias feitas teve em vista proporcionar um olhar novo, uma certa frescura e uma interpretação menos óbvia das intenções estéticas e diegéticas do filme.

O som desempenha um papel fundamental, não apenas por se tratar de uma peça-chave em qualquer objeto cinematográfico, mas também por se ter procurado acompanhar os planos do diário gráfico, nomeadamente ao nível da sonoplastia pelo som da grafite que risca o papel e ainda pelos ambientes da rua que proporcionam uma experiência imersiva ao espectador. Por exemplo: ouvir sons da bicicleta enquanto vemos uma roda a ser desenhada ou cheirar os morangos ao vê-los a serem desenhados.

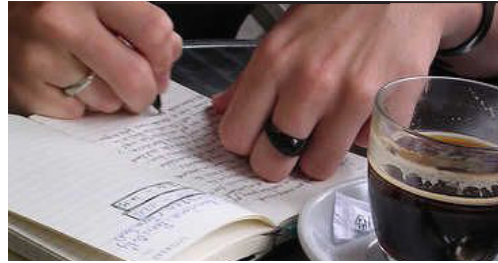
3.5.4. Storyboard do filme

Elaborado com referências visuais de filmes e de bancos de imagens da internet (Pexels e Pinterest) e com algumas das cenas já filmadas desta curta-metragem.

PLENITUDE
SOLAR

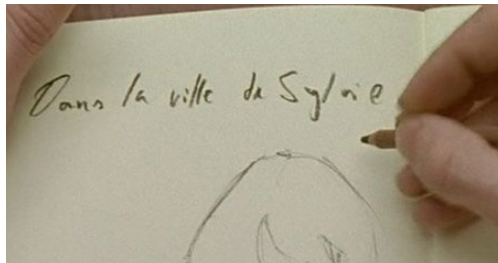
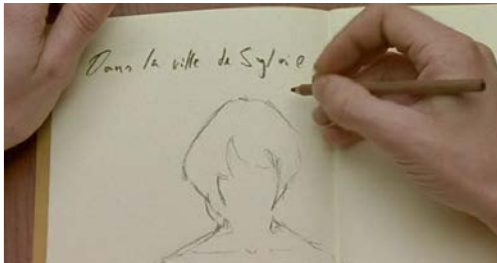
Storyboard versão nº 1 - 18/02/2022

© Carolina
Caramujo



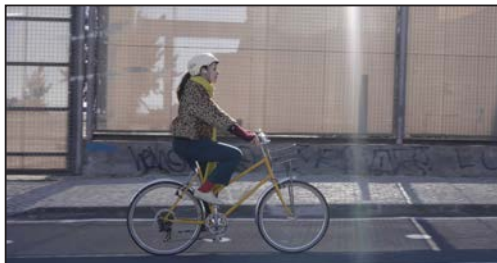
CENA: 01 PLANO: 01

ESCALA: Plano Pormenor - Panorâmica Vertical - de baixo (do café) para cima (fixa na mão a escrever no caderno)
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Mão pega no café, bebe e pousa a chávena. Mão desenha no caderno.



CENA: 01 PLANO: 02

ESCALA: Plano Pormenor - Sequência - Diário Gráfico, Mãos, Lapiseira
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Mão esboça um desenho no caderno e depois escreve o **Plenitude Solar**.
Mão reposiciona a lapiseira e escreve **Um filme de Carolina Caramujo**.



CENA: 02 PLANO: 01A

ESCALA: Plano Geral - Travelling - Sequência
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Uma mulher anda de bicicleta na ciclovia de Santos.

CENA: 02 PLANO: 02

ESCALA: Plano Médio - Travelling - Sequência
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: MULHER#1- Todos acham que eu falo demais / E que ando bebendo demais / Que essa vida agitada (...)

PLENITUDE SOLAR

Storyboard



CENA: 02 PLANO: 03
ESCALA: Plano Pormenor - Travelling - Sequência
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Sapatos - mulher anda de bicicleta na ciclovia de Santos.



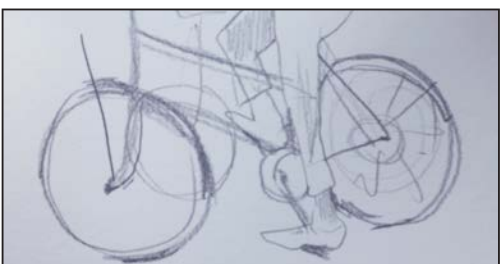
CENA: 02 PLANO: 04
ESCALA: Plano Pormenor - Travelling - Sequência
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Mãos - mulher anda de bicicleta na ciclovia de Santos.



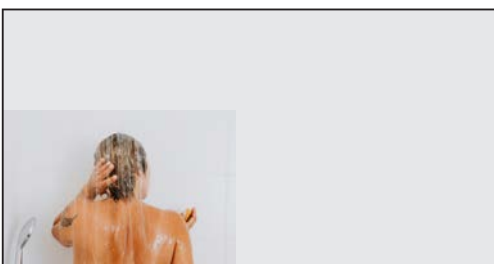
CENA: 02 PLANO: 05
ESCALA: Plano Geral
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Ciclista passa à frente de uma ilustradora.



CENA: 02 PLANO: 06
ESCALA: Plano Pormenor
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Ilustradora esboça ciclista.



CENA: 02 PLANO: 06
ESCALA: Plano Pormenor
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Ilustradora esboça ciclista.



CENA: 03 PLANO: 01
ESCALA: Plano Geral
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: Rapariga#1 lava o cabelo.

página 02

Figura 38

PLENITUDE SOLAR

Storyboard



CENA: 03 PLANO: 01B
ESCALA: Plano Médio.
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: Rapariga#1 lava o cabelo.
Som do chuveiro, da água a cair na banheira



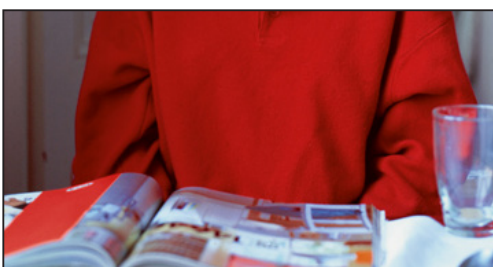
CENA: 03 PLANO: 02
ESCALA: Plano Médio
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: Rapariga#1 está diante do espelho, toalha atada à volta do corpo. Prende toalha azul ciano à volta da cabeça.



CENA: 04 PLANO: 01
ESCALA: Plano Médio - Sequência
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: A Rapariga#1 está à mesa. Ela tem uma camisola vermelha, toalha azul ciano na cabeça. Abre o caderno e fica a olhar para as páginas. Levanta a cabeça para olhar para lá para fora e abre a janela. Fecha os olhos.



CENA: 04 PLANO: 1B
ESCALA: Grande Plano
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: Abre lentamente os olhos.



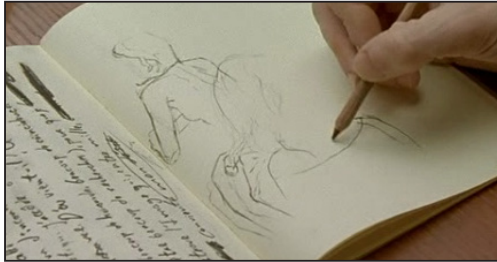
CENA: 04 PLANO: 2
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: Tira um punhado de framboesas da taça, come-as e começa a desenhar na página em branco.

página 03

Figura 39

PLENITUDE SOLAR

Storyboard



CENA: 04 PLANO: 3
ESCALA: Plano Pormenor
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: Páginas do diário com esboços de árvores, de um quintal vizinho.



CENA: 05 PLANO: 01
ESCALA: Plano Médio - Sequência
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: A ilustradora desenha sobre uma toalha de papel, em cima da mesa. Ela canta *Eu tenho gana pelo o mundo inteiro (...)*



CENA: 06 PLANO: 01
ESCALA: Plano Geral - Som Ambiente
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Rapariga#1 está sentada sob uma sequóia, a cantar e a tocar guitarra. Ela canta *Eu tenho gana pelo o mundo inteiro (...)*



CENA: 06 PLANO: 02
ESCALA: Grande Plano do Rosto - **Canção do início ao fim**
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Rapariga#1 está sentada sob uma sequóia, a cantar e a tocar guitarra. Ela canta *Eu tenho gana pelo o mundo inteiro (...)*



CENA: 06 PLANO: 03
ESCALA: P. Pormenor Mãos - Som Porm. mãos sobre cordas
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Rapariga#1 está sentada sob uma sequóia, a cantar e a tocar guitarra. Ela canta *Eu tenho gana pelo o mundo inteiro (...)*



CENA: 06 PLANO: 04
ESCALA: P. Pormenor Sapatos - Som Porm. pés na terra
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Rapariga#1 está sentada sob uma sequóia, a cantar e a tocar guitarra. Ela canta *Eu tenho gana pelo o mundo inteiro (...)*

página 04

Figura 40

PLENITUDE SOLAR

Storyboard



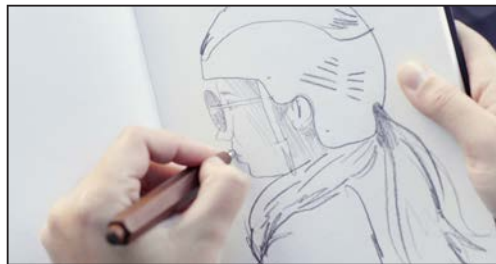
CENA: 06 PLANO: 5
ESCALA: Plano Geral - Som Ambiente
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Ilustradora está sentada à frente da sequóia a desenhar no seu diário gráfico



CENA: 06 PLANO: 6
ESCALA: Plano Geral à morcê - Som Ambiente
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Ilustradora está sentada à frente da sequóia a desenhar no seu diário gráfico



CENA: 06 PLANO: 7
ESCALA: P. Médio - Som Porm. Grafite no papel
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Ilustradora a desenhar no seu diário gráfico



CENA: 06 PLANO: 8
ESCALA: P. Pormenor - Som Porm. Grafite
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Esboços da guitarrista junto à árvore.



CENA: 07 PLANO: 01
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: RAPARIGA#2 deita morangos num escorredor e abre a torneira para os lavar. Agita o escorredor.



CENA: 07 PLANO: 02
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: RAPARIGA#2 retira um morango e corta o caule. Corta o morango em fatias finas, e outro em cubos.

página 05

Figura 41

PLENITUDE SOLAR

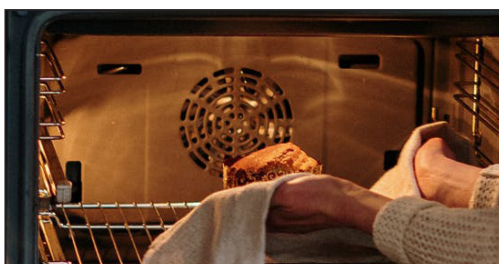
Storyboard



CENA: 07 PLANO: 03
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: RAPARIGA#2 parte ovos numa tigela



CENA: 07 PLANO: 04
ESCALA: P. Pormenor - Sequência
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: RAPARIGA#2 mexe com uma espátula a massa, de forma vigorosa, despeja a massa numa forma



CENA: 07 PLANO: 05
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: RAPARIGA#2 leva a forma ao forno.



CENA: 07 PLANO: 06
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: RAPARIGA#2 bate as natas frescas.



CENA: 07 PLANO: 07
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: RAPARIGA#2 barra o bolo com o creme branco e dispõem os morangos de forma delicada sobre a superfície do bolo.



CENA: 07 PLANO: 08
ESCALA: Plano Médio
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: RAPARIGA#2 Ela sorri e vai rodando a base do bolo, orgulhosa do seu feito.

página 06

Figura 42

PLENITUDE SoLAR

Storyboard



CENA: 8 PLANO: 1
ESCALA: Plano Médio
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: Rapariga#3 está sentada à mesa com a bebé ao colo. Está a conversar com a bebé.



CENA: 8 PLANO: 2A
ESCALA: Plano Geral - Sequência - à mão
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: Rapariga#2 entra na sala com o bolo com velas de aniversário acesas e caminha lentamente, dirigido-se à mesa, pouso o bolo. Rapariga#3 também canta.



CENA: 8 PLANO: 3
ESCALA: Plano Geral - MASTER - Acção completa
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: RAPARIGA#2 pouso o bolo na mesa, de frente para a bebé e começa a bater palmas para acompanhar a canção em conjunto com a Rapariga#3.



CENA: 8 PLANO: 4
ESCALA: Grande Plano - Rosto Bebé
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: A bebé olha para a mãe, para o bolo.



CENA: 8 PLANO: 5
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: A rapariga#2 corta uma fatia do bolo e deita-a num prato.



CENA: 8 PLANO: 6
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Int / Dia
ACÇÃO: Desenho de um bolo no diário gráfico da Ilustradora.

página 07

Figura 43

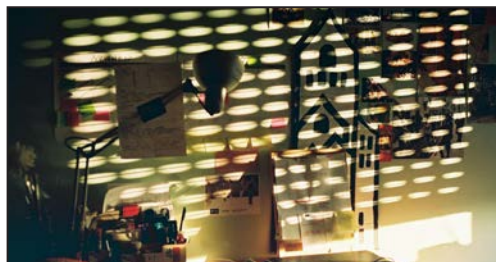
PLENITUDE SOLAR

Storyboard



CENA: 8 PLANO: 7
ESCALA: Plano Geral
EFEITO: Int / Dia

ACÇÃO: Ao fundo da sala está a Ilustradora a desenhar a cena no seu diário gráfico. Ela observa a fatia de bolo a ser comida pelas raparigas e desenha-as a comerem.



CENA: 9 PLANO: 1
ESCALA: Plano Geral - Sequência
EFEITO: Int / Dia

ACÇÃO: Luz das 08H00. Ilustradora dorme. Acorda e olha para os raios de luz que entram pela janela. Espreguiça-se. Ensonada, atira-se para o lado e enrosca-se.



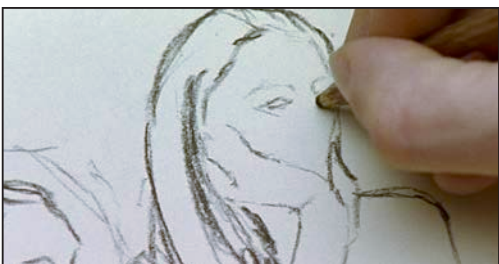
CENA: 10 PLANO: 1
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Ext / Dia

ACÇÃO: A Ilustradora bebe o seu cappucino.

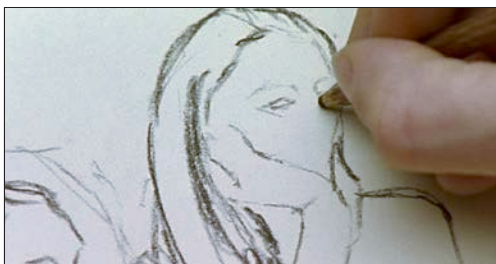


CENA: 10 PLANO: 2A
ESCALA: P. PORMENOR
- **Perspectiva Geral de toda a toalha de papel desenhada**

EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Pousa a chávena no pires, longe do centro da toalha de papel. Na toalha de papel estão desenhadas várias ilustrações de mulheres diferentes



CENA: 10 PLANO: 2B
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Ilustração de uma mulher a andar de bicicleta



CENA: 10 PLANO: 2C
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Ilustração de uma mulher a cozinhar um bolo

página 08

Figura 44

PLENITUDE SoLAR

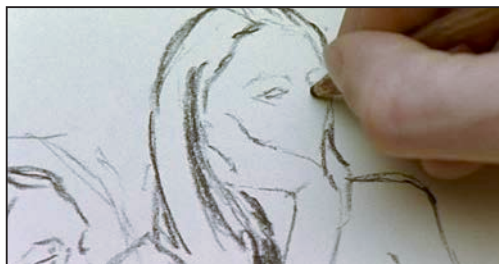
Storyboard



CENA: 10 PLANO: 2D
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Ilustração de uma mulher com um bebé ao colo



CENA: 10 PLANO: 2E
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Ilustração de uma rapariga a tocar guitarra



CENA: 10 PLANO: 2F
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: Auto-retrato da Ilustradora



CENA: 10 PLANO: 3 - igual à CENA 5 PLANO: 1
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: A Ilustradora está a desenhar e cantar.



CENA: 10 PLANO: 3
ESCALA: P. Pormenor
EFEITO: Ext / Dia
ACÇÃO: A Ilustradora está a terminar de dar as sombras aos desenhos.
No final, ela escreve uma legenda no papel que diz: **O desenho e o cinema convidam-nos a olhar mais perto / a plenitude solar que se vê e se sente / na força mulheril.**
A Ilustradora pousa a caneta na mesa.

página 09

Figura 37 a 45 – Imagens do *storyboard* de investigação para a Montagem da curta-metragem.

3.5.5. Desenhos de produção para o filme.



Figura 46 – Esboço da Ciclista. Diário gráfico que aparece na curta-metragem.

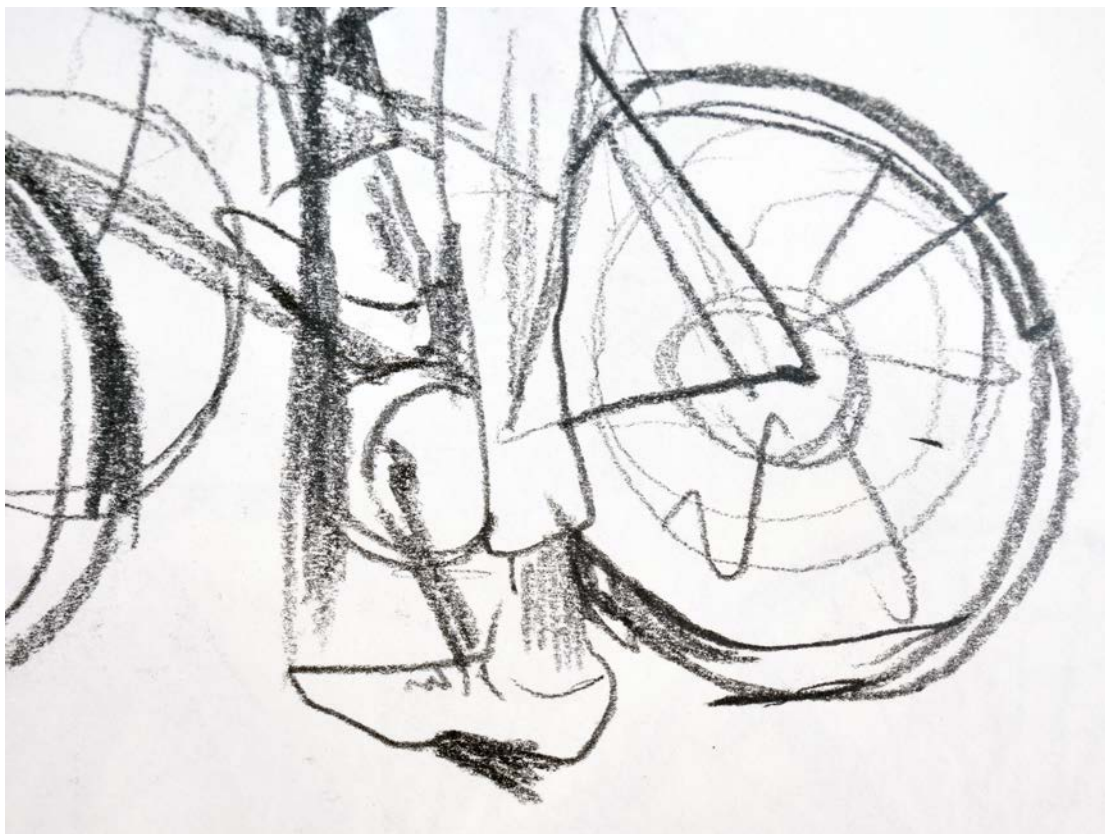


Figura 47 – Pormenor do esboço da Ciclista.

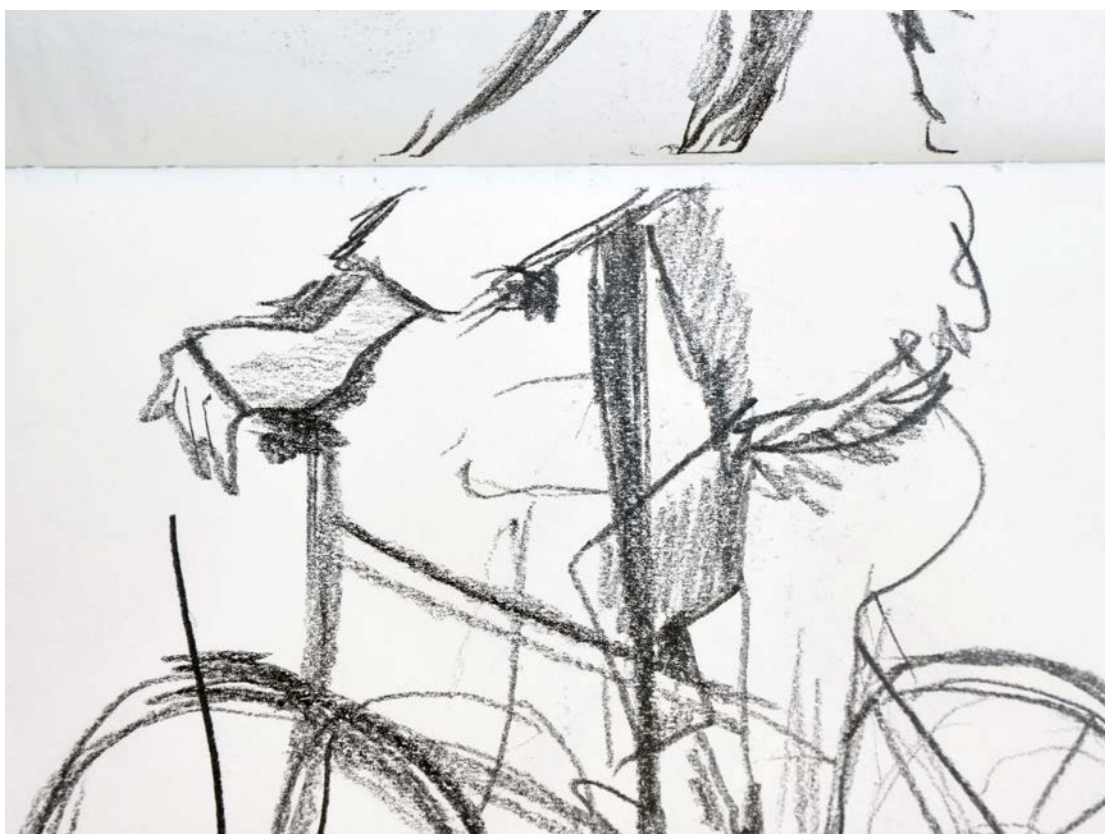


Figura 48 – Pormenor do esboço da Ciclista.



Figura 49 – Pormenor do esboço da Ciclista.



Figura 50 – Esboço da Guitarrista.



Figura 51 – Pormenor do esboço da Guitarrista.



Figura 52 – Desenho final na toalha de papel, com todas as personagens intervenientes no filme integradas nas ilustrações da narrativa gráfica.



Figura 53 – Pormenor do desenho na toalha de papel.

3.5.6. Plenitude Solar (2022) – link de visualização

<https://youtu.be/9XE7hnTu7hE>

3.5.7. Stills do filme



Figura 54 – Primeira cena da curta-metragem Plenitude Solar



Figura 55 – Primeira cena da curta-metragem Plenitude Solar, plano da secretária



Figura 56 – Cena da ciclista da curta-metragem Plenitude Solar, plano da desenhadora



Figura 57 – Cena da ciclista da curta-metragem Plenitude Solar, plano da desenhadora a esboçar a ciclista.



Figura 58 – Cena do aniversário da curta-metragem Plenitude Solar, plano a acender-se as velas.



Figura 59 – Cena do aniversário da curta-metragem Plenitude Solar, plano *travelling*.

3.5.8. Plenitude Solar, no papel: Desenhos inspirados no filme.



Figura 60 – Cama. Desenho a pincel com tinta da china sobre papel A2 de 120g. Primeira cena da curta-metragem Plenitude Solar.



Figura 61 – Secretária. Desenho a pincel com tinta da china sobre papel A2 de 120g. Primeira cena da curta-metragem Plenitude Solar.





Figuras 62 e 63 – Desenhadora. Desenho a pincel com tinta da china sobre papel A2 de 120g.
Cena da ciclista da curta-metragem Plenitude Solar.



Figura 64 – Fósforo. Desenho a pincel com tinta da china sobre papel A2 de 120g. Cena do aniversário da curta-metragem Plenitude Solar, plano a acender-se as velas.



Figura 65 – Chama em andamento. Desenho a pincel com tinta da china sobre papel A2 de 120g. Cena do aniversário da curta-metragem Plenitude Solar, plano a acender-se as velas.

4. Conclusão

Existe Cinema sem Desenho? Fizemos uma reflexão, tão aprofundada quanto possível, sobre as relações entre o Cinema e o Desenho. Nesta investigação foi possível compreender que existem pontos de contacto entre as duas expressões artísticas. Tivemos oportunidade de salientar a obra de autores de referência que usaram o desenho para a construção das suas narrativas cinematográficas: Sergei Eisenstein, Akira Kurosawa, Peter Greenaway, Víctor Erice e José Luís Guerín. Num certo sentido, foi possível compreender que aspectos estruturais do Desenho nomeadamente questões de enquadramento, distâncias, iluminação, invenção gráfica estão presentes, ainda de forma indireta, nos filmes em geral. Existe uma cultura visual da imagem alimentada pelo desenho e pela pintura que teve desde os primórdios do cinema uma influência decisiva na construção dos filmes. Nesse sentido, o Cinema não é separável da influência estética, histórica e tecnológica da fotografia, da pintura e do desenho.

Existem pontos de contacto e pontes de divergência entre o Cinema e o Desenho. A natureza dos seus suportes e a natureza intrínseca das imagens é diferente: no caso do Cinema as imagens são imagens em trânsito, imagens que não aderem ao

suporte, imagens em fuga, imagens que se vão desvanecendo à medida que outras ocupam os seus lugares; no caso do Desenho as imagens permanecem, fixam-se no suporte, adquirem uma natureza singular fruto da materialidade de que são feitas, mas também da gestualidade do desenhador, do seu pensamento, das suas emoções, da sua capacidade de olhar o mundo. Estas diferenças não apagam a profunda relação que existe desde o início entre Desenho e Cinema, pelo contrário, são espaços disciplinares que se alimentam reciprocamente e que enriquecem o universo de referências de que são feitos.

Ao entrar no mestrado em Desenho, em 2020, tivemos oportunidade de explorar e investigar nestas duas áreas de interesse que tenho. O Desenho preenche um estatuto de observação, ferramenta de análise e compreensão do que nos rodeia. Possibilita-nos tratar assuntos do nosso interesse: A Mulher. Tornámo-nos consciente que estas duas áreas de criação artística fazem parte do processo criativo, tornando-o mais singular.

Uma das questões centrais desta dissertação prende-se com o nosso interesse em perceber até que ponto podemos falar de Cinema sem primeiro falar de Desenho. Excertos do ensaio de Jonathan Crary apontam para “(...) a câmara escura (...) como precursora, ou momento inaugural, numa genealogia que conduz ao nascimento da fotografia (...)” e ainda “(...) Presume-se muitas vezes que os artistas se socorriam de um substituto desadequado para o que realmente queriam, e que apareceria em breve; isto é, uma câmara fotográfica.” (Crary, 2007, pp.63-64).

O mundo visual pode e deve ser observado como uma matéria que não se prende a uma superfície cujos parâmetros de existência a definem pela forma como se manifesta – pintura, fotografia, vídeo, etc. No mundo visual que os artistas criam para os seus projetos, poderemos dizer que o aparecimento da fotografia foi uma resposta urgente às necessidades do artista visual que não se expressa exclusivamente pela pintura. A Imagem não existe apenas para ser concretizada de modo naturalista e realista e isso possibilita ao artista, finalmente, concentrar os seus esforços na documentação de imagens *reais* com a fotografia e usar o desenho para a representação de um mundo interior e pessoal. Deste modo, perguntamo-nos de que forma a realização de uma imagem – mais uma vez, seja ela de que natureza for, – começa com uma visão pessoal, intrínseca e intransmissível do artista. Essa visão, que é uma “imagem embrionária”, uma “imagem interna”, muito como um esboço da dimensão estética que o artista procura representar. Com o desenvolvimento tecnológico e artístico da fotografia, o artista visual solta-se das amarras, dos preconceitos académicos, e pode

mergulhar no seu processo artístico, na procura de imagens que representam o que pensa e o que sente. Essa foi, mais do que tudo, a nossa motivação nesta pesquisa. Demonstrar que, enquanto artista visual, para nós não existe uma separação que limita os desenhos e vídeos, porque tanto num caso como noutro necessitam que os habitemos e os dotemos de uma visão pessoal / “imagem embrião” para eles ganharem sentido e terem uma razão de ser redobrada.

Esta investigação possibilitou-nos, tornando-nos conscientes, da importância da simbiose entre o Desenho e o Cinema no nosso processo criativo. É nossa intenção, no futuro, aprofundar esta relação retirando vantagem do que estudei ao longo deste trabalho. Ficou claro para nós o imenso território de investigação em torno dos *storyboards* de realizadores de referência que dão sentido acrescido e respondem às dúvidas que colocámos no início deste trabalho.

A conclusão deste trabalho representa o fecho de um ciclo de investigação académica que começou na música, passou pelo desenho e depois pelo cinema e este trabalho representa o fecho de um ciclo, mas a abertura de um novo capítulo que se materializará em novos projetos artísticos, no âmbito do cinema, desenho, música e da criação artística entendida de forma multidisciplinar.

5. Índice de Figuras

1. Um dos primeiros desenhos com referências de banda desenhada realizados na adolescência de Eisenstein. (Kleiman, 2017, p.38)
2. Conceção cenográfica de Sergei Eisenstein para o 1º acto da peça *The Mexican: The Meeting of the Revolutionary* “Junta,” 1921. (Kleiman, 2017, p.106)
3. Conceção cenográfica de Sergei Eisenstein para *o Puss in Boots* de Ludwig Tieck (1ª variação, Moscovo, GVYRM, 1921). (Kleiman, 2017, p. 112)
- 4 e 5. Desenhos de 1932, época em Eisenstein viveu 14 meses no México. (Kleiman, 2017, pp.148-149)
6. Autoria de Eisenstein, década do final dos anos 30 no México. (Kleiman, 2017, p.143)
7. Pintura a guache para um storyboard da longa-metragem *Kagemusha* (1980). Imagem extraída de <https://www.openculture.com/2015/03/the-paintings-of-akira-kurosawa.html>
8. *Still* correspondente à pintura da figura 7, do filme *Kagemusha* (1980). Imagem extraída de <https://www.openculture.com/2015/03/the-paintings-of-akira-kurosawa.html>
- 9 a 15. *Still* de David Payne (Produtor) e Peter Greenaway (Realizador e Argumentista). (1982). *The Draughtsman's Contract* (longa-metragem). Reino Unido: British Film Institute (BFI) e Channel Four Television.
16. *Still* de Victor Erice (Realizador e Argumentista). (1992). *El Sol del Membrillo* (longa-metragem). Espanha.
- 17 a 27. *Stills* de Sébastien de Fonseca, Gaëlle Jones, Lluís Miñarro e Cédric Walter (Produtores) e José Luis Guerín (Realizador e Argumentista). (2007). *Dans la ville de Sylvia*. (longa-metragem). Espanha e França.
- 28 a 34. Textos e desenhos da autoria de Carolina Caramujo, na pesquisa e exploração da temática para a curta-metragem.
35. *Stills* de Sébastien de Fonseca, Gaëlle Jones, Lluís Miñarro e Cédric Walter (Produtores) e José Luis Guerín (Realizador e Argumentista). (2007). *Dans la ville de Sylvia*. (longa-metragem). Espanha e França.
- 36 a 38. Imagem do portfólio fotográfico de 35mm, autoria de Carolina Caramujo.
- 38 a 46. Imagens do *storyboard* de investigação para a Montagem da curta-metragem.
- 47 a 54. Desenhos elaborados para a curta-metragem, como elemento integrante da narrativa e adereço praticável pela personagem principal (Desenhadora)

55 a 60. Stills da curta-metragem *Plenitude Solar* que foram selecionados para observação de desenho.

61 a 66. Desenhos em papel de 120g, tamanho A2 e tinta-da-china. Temática inspirada na curta-metragem *Plenitude Solar*.

6. Bibliografia

- Berger, J. (2018). *Modos de Ver*. Antígona.
- Bertetto, P. (Org.); Campagnoni, D. P. (1996). *A MAGIA DA IMAGEM - A arqueologia do cinema através das coleções do Museu Nacional do cinema de Turim*. Fundação das Descobertas CCB e Cinemateca Portuguesa.
- Christie, I. (2017). *Reconstructing Cinema's Renaissance*. Kleiman, N. (2017). *Eisenstein on Paper*. (1ª ed., pp.10—15). Thames & Hudson.
- Crary, J. (2017). *Técnicas do Observador – Visão e Modernidade no Século XIX*. (1ª ed.). Orfeu Negro.
- Godard, J. L. (2022). *Introdução a Uma Verdadeira História do Cinema*. Sr Teste.
- Gómez Molina, J. J. (2006). *Aulas de desenho*. (1ª ed.). Cátedra.
- Gómez Molina, J. J.; Cabezas, L; Rabazas, A; Barbero, M; Isla, G. J.; Moraga, E; Zamarro, E; Prada, J. M.; Kavanagh, A; Copon, M. (2002). *Máquinas e ferramentas de desenho*. (1ª ed.). Cátedra.
- Goryeava, T. (2017). *Sergei Eisenstein's Storehouse*. Kleiman, N. (2017). *Eisenstein on Paper*. (1ª ed., pp.8—9). Thames & Hudson.
- Hockney, D. (2006). *Secret Knowledge - Rediscovering The Lost Techniques Of The Old Masters*. Thames & Hudson Ltd
- Kleiman, N. (2017). *Eisenstein on Paper*. (1ª ed.). Thames & Hudson.
- Krauss, R. E. (1986). *Originality Of The Avant-Garde And Other Modernist Myths*. (1ªed.). MIT Press Ltd.
- Lawrence, A. (1997). *The Films of Peter Greenaway*. (1ª ed.). CUP Archive.
- Marner, T. (2013). *A Realização Cinematográfica*. Edições 70.
- Sardo, D. (2017). *A camera obscura do pensamento*. Crary, J. (2017). *Técnicas do Observador – Visão e Modernidade no Século XIX*. (1ª ed., pp.5—15). Orfeu Negro.
- Schafer, J. L.; Bénard da Costa, J. (Org.). (2005). *Cinema e Pintura*. (1ªed.). Cinemateca Portuguesa.

- Wenders, W. (2010). *A Lógica das Imagens*. Edições 70.

7. Webgrafia

- Golf, S. (2019). *Eisenstein on paper: explore the remarkable, unknown art of a cinematic maestro*. The Calvert Journal. <https://www.calvertjournal.com/features/show/9053/eisenstein-on-paper-remarkable-unknown-art-cinematic-maestro-kleiman>
- Goldberg, P. (2018). *Readings: Eisenstein on Paper: Graphic Works by the Master of Film*. Film Comment. <https://www.filmcomment.com/blog/readings-eisenstein-paper-graphic-works-master-film/>
- IMDB. <https://www.imdb.com/>
- Leleu, C. (2021). *Akira Kurosawa, the Painter behind the Director*. Pen. <https://pen-online.com/culture/akira-kurosawa-the-painter-behind-the-director/>
- Liebman, S. (2018). *NAUM KLEIMAN'S EISENSTEIN ON PAPER*. Artforum. www.artforum.com/print/201801/naum-kleiman-s-eisenstein-on-paper-73174
- Malik, K. (2021). *Painting Film: Akira Kurosawa*. Arts Help. <https://www.artshelp.com/painting-films-akira-kurosawa/>
- Marshall, C. (2015). *The Paintings of Akira Kurosawa*. Open Culture. <https://www.openculture.com/2015/03/the-paintings-of-akira-kurosawa.html>
- Peter Greenaway. (2003). *Murder he drew*. Disponível em <https://www.theguardian.com/film/2003/aug/01/1>
- Thomas-Mason, L. (2021). *Akira Kurosawa's spectacular hand-painted storyboards*. Far Out Magazine. <https://faroutmagazine.co.uk/akira-kurosawa-hand-painted-storyboards/>

8. Videografia

- BAFTA GURU. (2016). Peter Greenaway on his filmmaking style & career | A Life In Pictures [Video]. Consultado a outubro de 2020. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=SK8RcscVu5I>

9. Filmografia

- *DANS LA VILLE DE SYLVIA*. José Luis Guerrín (Realizador). Sébastien de Fonseca, Gaëlle Jones, Lluís Miñarro e Cédric Walter (Produtores). Espanha e França. 2007.
- *EL SOL DEL MEMBRILLHO*. Victor Erice (Realizador e Produtor). Espanha. 1992.
- *THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER*. Pascale Dauman, Kees Kasander, Daniel Toscan du Plantier, Denis Wigman (Produtores) e Peter Greenaway (Realizador e Argumentista). Inglaterra. 1989.

- THE DRAUGHTSMAN'S CONTRACT. David Payne (Produtor) e Peter Greenaway (Realizador e Argumentista). Inglaterra. 1982.