

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**A FIGURA ANIMAL E
A FANTASIA NA PINTURA**

Hugo Jordão de Jesus Manita Castilho

Trabalho de Projeto
Mestrado em Pintura

Trabalho de Projeto orientado pela Prof. Doutora Isabel Sabino

2021

RESUMO

Este projeto de investigação artística aborda algumas das possibilidades e modos de representar a figura animal na pintura com recurso a aspetos e mecanismos da fantasia - uma das faculdades humanas recorrentes de criação artística - através do estudo do meu trabalho artístico e das obras de artistas que também reflitam sobre o mesmo.

A investigação inicia-se com a análise à representação mimética da figura animal, com abordagem às obras dos pintores Frans Snyders, Henri Rousseau e Franz Marc. De seguida, identifica-se a presença da figura animal na elaboração das formas ou na fusão dos corpos de criaturas (como os híbridos, os monstros ou as criaturas fantásticas) através da análise do primeiro painel do tríptico pictórico *The Garden of Earthly Delights*, de Hieronymus Bosch, e da obra cinematográfica de animação *Princess Mononoke* de Hayao Miyazaki. Depois, pretende-se definir o que é fantasia - com o auxílio do livro *Fantasia* de Bruno Munari - e destacar as suas qualidades enquanto faculdade humana de criação, com recurso a alguns trabalhos dos artistas em estudo e, sobretudo, ao meu trabalho artístico apresentado neste projeto de investigação. Esse trabalho artístico consiste numa série de pinturas com volumes salientes, compostas com massa grossa e tinta de esmalte sobre tela, em produção desde 2019. Por fim, é estabelecido um contraponto entre o conceito de fábula e o meu trabalho artístico, desde a tela cinematográfica à tela pictórica, em que são evidenciadas as semelhanças e as dissemelhanças.

Uma vez que a figura animal e a fantasia são os temas elementares deste projeto de investigação, assim como do meu trabalho prático, é pressuposto um enquadramento e reflexão em temas como o antropomorfismo e a ética animal, e a sua pertinência no contexto atual.

Palavras-Chave: Figura Animal; Criatura; Pintura; Fantasia; Cinema de animação

ABSTRACT

This artistic research project addresses some of the possibilities and ways of representing the animal figure in painting using aspects and mechanisms of fantasy - one of the recurrent human faculties of artistic creation - through the study of my artistic work and the works of artists who also reflect on the same.

The investigation begins with the analysis of the mimetic representation of the animal figure, with an approach to the works of the painters Frans Snyders, Henri Rousseau and Franz Marc. Then, the presence of the animal figure in the elaboration of forms or in the fusion of the bodies of creatures (such as hybrids, monsters or fantastic creatures) is identified through the analysis of the first panel of the pictorial triptych *The Garden of Earthly Delights*, by Hieronymus Bosch, and the animated film *Princess Mononoke* by Hayao Miyazaki. Then, it is intended to define what fantasy is - with the help of the book *Fantasia* by Bruno Munari - and highlight its qualities as a human faculty of creation, using some of the works of the artists under study and, above all, my artistic work presented in this research project. This artistic work consists of a series of paintings with prominent volumes, composed with thick mass and enamel paint on canvas, in production since 2019. Finally, a counterpoint is established between the concept of fable and my artistic work, from the cinematographic screen to the pictorial screen, in which the similarities and dissimilarities are highlighted.

Since the animal figure and fantasy are the basic themes of this research project, as well as of my practical work, a framework and reflection on themes such as anthropomorphism and animal ethics, and their pertinence in the current context, is presupposed.

Keywords: Animal figure; Creature; Painting; Fantasia; Animation cinema

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer às seguintes pessoas a sua contribuição no enriquecimento e apoio na realização deste projeto de investigação:

À minha mãe, Lídia Manita, pelo seu incentivo e contributo à conclusão de mais uma etapa da minha vida académica, pela sua disponibilidade na releitura e auxílio na escrita deste projeto de investigação e, sobretudo, pela sua paciência, ao atenuar o meu mau humor. Também quero deixar um especial agradecimento à minha avó e ao meu gato, por terem proporcionado uma estabilidade emocional, crucial à realização do projeto.

À minha orientadora Isabel Sabino, pela exigência incutida na elaboração metodológica do texto; pela disponibilidade no esclarecimento de dúvidas, sempre que necessitei; e pelo seu interesse em compreender e acompanhar-me no conteúdo deste projeto de investigação, ao recomendar novas referências que fomentassem o mesmo. Agradeço também à professora Ana Mata e à professora Margarida Prieto, pelas conversas e sugestões pertinentes no período inicial de execução deste projecto.

Por fim, aos meus amigos e colegas artistas Tom Solty, Alberto Marques, Pedro Barassi, Pedro Liñares, Francisco Lourenço e Tiago Costa, que comigo partilharam o estúdio do mestrado de pintura durante dois magníficos anos que tive o prazer de vivenciar: pela produção intensiva de obras, pelos debates de ideias, e pela boa disposição proporcionada.

Obrigado.

ÍNDICE

Introdução.....	7
1 Algumas notas sobre a representação da figura animal nas obras de Frans Snyders, Henri Rousseau e Franz Marc.....	11
2 A figura animal na criatura fantástica.....	37
2.1. Os monstros no 1º painel do tríptico <i>The Garden of Earthly Delights</i> , de Hieronymus Bosch.....	43
2.2. As criaturas fantásticas no filme <i>Princess Mononoke</i> , de Hayao Miyazaki.....	52
3 A fantasia na criação artística.....	69
3.1. Identificação dos aspetos da fantasia.....	72
3.2. Introdução ao trabalho artístico de Hugo Castilho.....	79
3.2.1. Desenho, massa grossa e tinta de esmalte.....	88
4 O diálogo com a fábula: da tela cinematográfica à tela pictórica.....	106
Considerações finais.....	132
Referências.....	135
Índice de ilustrações.....	139

INTRODUÇÃO

Este projeto de investigação visa analisar a representação da figura animal com o recurso a aspetos e mecanismos da fantasia na pintura.

Todas as questões levantadas, temas e conceitos abordados neste estudo foram gerados com o fundamento de compreender algumas particularidades do meu trabalho artístico. Este, procura representar a figura animal sobre o plano da tela pictórica segundo uma liberdade criativa na construção das suas formas, através das possibilidades geradas por meio de uma das faculdades humanas mais recorrentes da criação artística, a fantasia. Como tal, é concebida e apresentada uma leitura que possibilita compreender e criar uma lógica de raciocínio orientada pelo diálogo entre os dois conceitos estruturais deste projeto de investigação, a figura animal e a fantasia. Propõe-se especular sobre alguns aspetos referentes a esse diálogo.

O conteúdo abordado é articulado através da introdução do trabalho de artistas com linguagens visuais particulares e de diferentes campos da arte, que utilizam a figura animal com recurso à fantasia enquanto veículo de expressão artística, e que são uma referência do meu trabalho prático apresentado neste projeto de investigação.

O estudo da representação da figura animal é integrado ao longo do projecto através de pequenas passagens por vários momentos da nossa história de forma a perceber-se a evolução da sua interpretação e representação desde como o paleolítico e a pintura rupestre, à transição da Idade Média para o Renascimento, pelo significado e importância que os bestiários ofereceram nesse período, devido às suas ilustrações e descrições de animais desconhecidos. São também evidenciados aspetos que dizem respeito ao tema do antropomorfismo, é esboçada uma abordagem à ética animal (termo utilizado para descrever o estudo sobre as relações entre os humanos e os animais, no que diz respeito à sua consideração moral e à forma como os tratamos), bem como ao conceito de fábula e ao cinema de animação que também são meios para tal.

Metodologicamente, primeiro é desenvolvido um estudo centrado na representação da figura animal isolada no plano da tela com recurso a análises de trabalhos pictóricos de Frans Snyders, Henri Rousseau e Franz Marc. Esta seleção é pensada pelo facto

de assumirem linguagens pictóricas distintas, condicionadas pelo panorama artístico cronológico em que cada um viveu, possibilitando desta forma diferentes perspectivas e modos de uso. O intuito é sobretudo compreender qual a necessidade da sua representação e, qual a importância das simbologias históricas atribuídas a muitas espécies de animais, questionando o seu sentido.

De seguida, procura-se distinguir várias possibilidades em representar a figura animal com recurso à fantasia, desde uma elaboração figurativa mimética a uma construção através da junção de formas inspiradas em diferentes animais, ou seja, seres fantasiados, como: as quimeras, os híbridos, os monstros ou criaturas fantásticas. Este exercício é executado através da análise às obras de dois artistas, um pintor e um cineasta, nas quais figuram em abundância estes géneros de criaturas, respetivamente: no 1º painel do tríptico *The Garden of Earthly Delights* (c. 1490-1500), do holandês Hieronymus Bosch, e no filme *Princess Mononoke* (1997), do japonês Hayao Miyazaki. Esta análise tem como objetivo identificar formas inspiradas em animais entre os monstros ou criaturas e, ao mesmo tempo, apresentar uma visão geral das obras de arte, através da investigação das fontes de inspiração dos artistas e qual a pertinência dos conteúdos abordados nas mesmas no contexto atual - como alguns aspetos ecológicos e, na relação com outro (animal humano e animal não-humano).

Posteriormente, como preâmbulo ao meu trabalho prático, procura-se definir e compreender o que é a fantasia, recorrendo a ensinamentos retirados do livro *Fantasia* de Bruno Munari, onde são abordadas algumas das funcionalidades dessa faculdade humana de criação. Esta investigação é exemplificada através da identificação dos aspetos e estratégias da fantasia na construção das obras dos artistas anteriormente estudados e, de seguida, através de uma análise mais detalhada do meu processo de criação artístico, como no caso da elaboração intuitiva dos elementos figurativos - criaturas inspiradas na figura animal - e na própria seleção do material que gera a obra enquanto objeto tridimensional, composta por massa grossa e tinta de esmalte.

No final, é elaborado um diálogo entre o conceito de fábula e o meu trabalho artístico, através da identificação de características semelhantes e dissemelhantes, desde a influência da tela cinematográfica à sua execução na tela pictórica. Neste espaço são

também interpretadas algumas considerações éticas relativamente à representação animal.

Dito isto, propõe-se com este projeto de investigação compreender ao analisar e, refletir, ao denunciar criticamente, as formas e possibilidades empregues na representação da figura animal com recurso à fantasia na pintura - a essência do meu trabalho artístico.

**1. ALGUMAS NOTAS SOBRE A
REPRESENTAÇÃO DA FIGURA
ANIMAL NAS OBRAS DE FRANS
SNYDERS, HENRI ROUSSEAU E
FRANZ MARC**

Desde que a nossa espécie existe que criamos ligações com os animais, talvez, por sermos também nós animais, embora de uma espécie diferente, humanos, e, como tal, seres capazes de compreender e criar ligações.

Desde esse tempo que vemos os animais não-humanos não apenas como alimento, mas também pela utilidade que levou à domesticação de alguns desses seres - quer como animais de estimação, ou antigamente como peças fundamentais na agricultura e como forma de transporte. E eles são também sujeitos da nossa inspiração na criação de mitos, lendas, folclore, na expressão artística, através de representações de forma figurativa - uma das características definidoras do ser humano, assim como a nossa capacidade de linguagem e outras formas de expressão cultural.¹

Neste sentido, a figura animal como matéria artística surgiu pelas mãos do humano pré-histórico no período do Paleolítico. Segundo o estudo de investigação de James Hanken², até agora, uma das pinturas rupestres com um animal descoberta mais antiga tem pelo menos 35.000 anos, na caverna Leang Bulu'Sipong, na ilha de Sulawesi, na Indonésia, onde é retratado, juntamente com porcos selvagens, uma espécie de búfalo anão, apelidado de Anoa. Nesta representação (fig.1), o animal apresenta-se cercado por pequenas figuras híbridas de humanos-animais, que seguram lanças e possivelmente cordas. Outras representações de animais foram descobertas por todo o mundo, em França, em Espanha, no Sahara da Argélia, em Arnhem Land Plateau na Austrália e Turobong na Coreia do Sul, o que, como Hansen refere, demonstra a independência da arte figurativa entre diferentes populações humanas³; e ao mesmo tempo uma constante recorrência à representação da figura animal.

Nos milénios subsequentes, os animais continuaram amplamente a ser utilizados como motivo de expressão artística, como na representação pictórica, escultórica, em relevos e frescos, em têxteis, em inúmeros manuscritos iluminados, gravuras e ilustrações de livros e, desde o final do séc. XIX até à presente data, em fotografias, vídeos, filmes e outros tipos de exibição visual, como afirma Hanken:

¹ Cf. HANKEN, James; CRUMPTON, Nick; PIPER, Ross - *Animal: Exploring the Zoological World*. Londres: Phaidon Press, 2018. p. 6.

² James Haken - professor, curador e diretor de Museum of Comparative Zoology da Universidade de Harvard, e um dos autores do livro *Animal: Exploring the Zoological World*

³ Cf. HANKEN, James - *Op. cit.*, p. 6.

Fazemos imagens de animais de todas as maneiras possíveis. A necessidade ou o desejo de fazer arte animal atraiu muitas das maiores civilizações e artistas da história, e inúmeros outros artesãos menos conhecidos cujo o seu contributo também foi fundamental na continuidade e evolução desta rica e importante disciplina.⁴

Atualmente uma das matérias de expressão artística mais trabalhadas no campo artístico, por diversas formas e sentidos, a temática animal permite-nos explorar a nossa relação com a vida selvagem e, ao mesmo tempo, ajudar-nos a pensar o nosso papel com o animal, e com o ambiente.

Este interesse pela figura animal para os artistas, desde os primórdios, é sobretudo um fascínio pelo facto dos animais serem ao mesmo tempo desafiadores e atraentes anatomicamente, com expressões que podem apelar para a nossa admiração básica por meio do seu apelo puramente estético e, como irei analisar neste capítulo, muitas vezes altamente simbólicos



fig.1 - Pormenor do mural de Sulawesi , c. há 44.000 anos atrás. Sulawesi, Indonésia. Registo fotográfico - Ratno Sardi, Griffith University, 2019.

⁴ HANKEN, James; CRUMPTON, Nick; PIPER, Ross - *Animal: Exploring the Zoological World*. Londres: Phaidon Press, 2018. p. 6. [Trad. minha].

No século XX, como refere Hansen, à medida que os artistas procuravam novas formas de representar um mundo moderno, urbano e em constante mudança, a representação tradicional dos animais tornou-se num objeto de reinterpretação artística e simbolismo.⁵ Dos artistas mais reverenciados da história, muitos consideraram os animais veículos excelentes de expressão artística e inovação estilística, como por exemplo: Frans Snyders, Henri Rousseau e Franz Marc, cada um de períodos e estilos pictóricos diferentes, mas com um elemento em comum - a figura animal.

É durante o séc. XVII que a representação da figura animal sozinha no plano da tela como tema pictórico começa a ganhar destaque, muito devido ao trabalho do pintor de Flandres, Frans Snyders (1579-1657).

Snyders foi um prolífico pintor de natureza-morta, cenas de caça e pintura animal, durante o período Barroco. Segundo vários estudos⁶, a sua colaboração com vários artistas da elite de Antuérpia foi consideravelmente influente, entre eles Jacob Jordaens, Anthony van Dyck e Peter Paul Rubens, que assim como com Jan Brueghel, o Velho, estabeleceu uma relação de amizade; mas mais importante, como afirma o artigo *Frans Snyders: The first and finest flemish specialist of animal still life*⁷, é creditado como um dos primeiros, e o primeiro pintor Flamengo, a especializar-se na representação do animal sozinho no plano da tela, ou seja, sem a presença de seres humanos, registando neste sentido o seu nome nesta categoria para sempre.

Proclamado como um dos mais admirados pintores do seu tempo, foi nomeado principal pintor do arquiduque Alberto da Áustria, governador dos Países Baixos, e também recebeu comissões de Filipe III e Filipe IV da Espanha.

O pintor flamengo trabalhou intensivamente durante 50 anos, produzindo um largo número de pinturas, das quais cerca de 300 sobreviveram, assim como alguns estudos gráficos e desenhos. Snyders inicialmente começou por pintar natureza-morta mas por volta de 1630 a sua criação ganha ainda mais destaque quando se foca na representação da figura animal, sobretudo do cão, ao contrário das cenas estáticas de natureza-

⁵ Cf. HANKEN, James - *Op. cit.*, p. 8.

⁶ STRACHAN, Edward; BOLTON, Roy - Sphinx Fine Art: Frans Snyders (Antwerp 1579 - Antwerp 1657) [online] [2012]. [Consult. 2020-4-10] disponível em <https://www.sphinxfineart.com/artists/244293/frans-snyders>

⁷ SPOKENVISION - *Frans Snyders: The first and finest flemish specialist of animal still life* [online] [Consult. 2020-4-10] disponível em <http://spokenvision.com/frans-snyders-the-first-and-finest-flemish-specialist-of-animal-still-life/>

morta, carregadas de ação, drama, tensão e violência, com a representação de impressionantes cenas de caça e de combates com animais selvagens.

O cão é uma das figuras animais mais representados na criação artística. Para além de Snyders, muitos outros pintores o representaram de forma regular no plano pictórico, entre eles o pintor alemão Franz Marc - com o qual irei fechar este primeiro capítulo. Porém, embora representado o mesmo animal, isso não pressupõe que seja uma cópia do outro, pois fazendo minhas as palavras de René Huyghe: homens, animais, árvores, pretensamente semelhantes, de um artista para o outro, mudam de planeta.⁸

Neste sentido, o estudo da sua simbologia histórica, com base em alguns estudos e descrições criadas ao longo da nossa história, pode ser uma das formas viáveis de compreensão e entendimento do seu uso neste caso, e para já, por parte do pintor Snyders.

Segundo algumas notas literárias, a figura do cão é caracterizada e descrita de forma simbólica e ambivalente: culturas como a celta ou em certas tribos da Oceania atribuem-lhe um significado diurno, associando o cão à valentia guerreira, à potência sexual e à conquista do fogo; outras culturas, como a greco-latina, atribuem-lhe um significado nocturno, associando-o à morte, ao oculto ou ao mundo interior.

No livro *Figuras de Animal*, que reúne um conjunto de investigações sobre a figura do animal na literatura, cinema e banda desenhada, segundo J. Chevalier e A. Gheerbrant afirmam: *a primeira função mítica do cão universalmente atestada é a de psicopompo, guia do homem na noite da morte, depois de ter sido seu companheiro no dia da vida*⁹. Já no capítulo Esboço de um Bestiário Homérico¹⁰, é referido que nos Poemas homéricos, o cão é representado, na Odisseia, como um animal privilegiado, pela sua proximidade e companheirismo com o homem, no âmbito da vida doméstica, da pastorícia, e da caça; já no contexto violento da Ilíada, é evocado o seu passado de animal selvagem, por domesticar, que pode devorar sem compaixão não só os cadáveres dos estranhos e dos próprios donos, como ameaçar a integridade física dos vivos.

⁸ Cf. HUYGHE, René - *O Poder da Imagem* [1986]. Coimbra: Edições 70, 2009. (Coleção Arte & Comunicação). p. 95.

⁹ ÁLVARES, Cristina [et. al] - *Figuras do Animal* [2017], p.161.

¹⁰ ÁLVARES, Cristina [et. al] - Esboço de bestiário Homérico. *Figuras do Animal* [2017]. V. N. Famalicão: Edições Humus, 2018, (Coleção Hesperides). ISBN 9789897553165. p. 49 - 50.

Neste contexto, o cão de Snyder, nas obras de caça e nas de natureza-morta, enquadra-se na caracterização que lhe é atribuída na Odisseia (segundo o que é descrito no capítulo mencionado, visto que se trata de uma obra literária que ainda não li), como próximo do homem, acompanhando-o nas caçadas e em tarefas domésticas. Porém, ao mesmo tempo, e talvez mais, não deixo de o enquadrar no contexto da figura do cão na *Iliada*. Quando o espectador é confrontado com os cães representados nas devidas obras sente-se facilmente intimidado pela força ameaçadora do animal. Embora domesticado pelo homem, quando é representado sozinho na tela, ou seja, com ausência da figura humana, transmite a imagem de um animal descontrolado e de temível ferocidade e, por exemplo, conseqüentemente poderia ser uma das vítimas descritas no contexto da *Iliada*, como é entendido e perceptível na agressividade com que ataca o javali em *The boar hunt* (fig. 2), ou sobretudo em *A larder* (fig. 3), em que embora introduzido numa cena de natureza-morta, é representado de forma ferozmente imponente protegendo a sua refeição de terceiros.



fig. 2 - Frans Snyder, *The boar hunt*, 1650. Óleo s/tela, 172 x 239 cm. Art Gallery of New South Wales, Sydney



fig. 3 - Frans Snyder, *A larder*, 1636. Óleo s/tela, 99 x 145 cm. Museo Nacional del Prado, Madrid

No entanto, Snyder não enquadró os animais apenas em cenas de caça ou combate, também se inspirou nas famosas fábulas de Esopo. Nestas obras, o seu estilo torna-se mais livre e é enriquecido por um uso de cores e tonalidades ainda mais exímio, iluminando de forma harmoniosa o cenário atmosférico, assim como as suas pinceladas exprimem uma variedade de texturas no pêlo e na carne dos animais presentes em telas de grandes dimensões. Entre as quais, algumas das mais emblemáticas são *The fa-*

ble of the Hare and the Tortoise (1630), *The Fox and the Heron* (1657), e *Fábula del león y el ratón* (fig. 4).

Assim como para Sndyers, as fábulas de Esopo revelaram-se uma fonte de inspiração para muitos outros pintores, como o seu aprendiz Paul de Vos (1595-1678) em *The Lion and the Mouse* (1630–1670), ou Eugène Delacroix (1798-1863), em *Lion and Snake* (1846); e a partir do séc. XVII, às fábulas de Esopo juntaram-se as de La Fontaine, que foram bastante representadas pelo pintor francês Jean-Baptiste Oudry (1686-1755), como *Le Lion et l'araignée* (1732).

Neste conjunto de obras mencionadas, para além de serem todas inspiradas em fábulas, também têm em comum o uso do leão como figura animal.

Segundo a historiadora de arte Hope B. Werness, ao contrário da leoa, cujas primeiras representações remontam ao do período paleolítico, perceptível pela sua constante representação, evidente pela falta da juba do macho (o qual uma delas deve ser a leoa gravada da caverna de Trois Frères, na região de Dordogne, na França, cerca de 18.000 a 14.000 AC)¹¹, as primeiras imagens de leões aparecem só no Egito e no Antigo Oriente Próximo; no entanto, pelo contrário, leões simbólicos são encontrados muito além dos limites das suas origens.

O simbolismo do leão é complexo; inclui associações ao sol, como nos mitos egípcios mais antigos; ao poder real, à coragem, à justiça e à ressurreição e, tal como a leoa, ao papel de guardiões: como na Grécia, durante os tempos clássicos, em que eram símbolos da vitória; também estavam entre as imagens mais favorecidas da heráldica medieval, aparecendo em escudos, como emblemas funerários dos cruzados mortos ou como epíteto no caso de Richard I, *Richard, o Coração de Leão da Inglaterra*; O mesmo desejo de usar os poderes do leão, segundo o estudo de Werness, provavelmente explica muitas das imagens híbridas de humano-leão; assim como pelo mesmo motivo eram também atribuídas às divindades cabeças de leão, garras ou atributos leoninos, para aumentar esses poderes.¹²

¹¹ Cf. WERNESS, Hope B - *The Continuum Encyclopedia of Animal Symbolism in World Art* [2006], p. 259.

¹² Werness - *Op. cit.*, p. 255 - 259.

No entanto, o leão também tem o seu simbolismo negativo, exatamente por representar esse excesso e abuso de poder, como por exemplo na ficção de Mia Couto, onde o leão é o símbolo da violência exercida sobre as mulheres maconde e o seu estatuto socialmente subalternizado¹³.

Neste sentido, é surpreendente ver a forma como o leão é representado na obra *Fábula del león y el ratón* (fig. 4), de Sydners, onde assume um aspecto débil, embaraçado e medroso, uma caracterização incomum e contraditória à sua simbologia histórica, mas comum no género literário da fábula, precisamente devido às lições morais narrativas que delas fazem parte, como é o caso da obra em análise, inspirada na fábula de Esopo *O Leão e o Rato* (século VI AC).

Com o avanço dos séculos, assim como novas ideias chegaram, a figura do leão não só manteve a sua presença regular no campo pictórico, como novas formas de a trabalhar foram desenvolvidas. Entre muitos pintores, alguns dos que participaram nessa contribuição foram: Rosa Bonheur (1822-1899), uma das, e dos, artistas que mais se dedicaram à representação do leão na pintura, como é o caso de *Lion (The look out)*, na fig. 5, onde o leão se apresenta calmo e atento em sintonia com o ambiente harmonioso envolvente, que assim como a tela nos revela, abrindo novos horizontes, de formas possíveis de repensar o animal; Henri Rousseau (1844-1910), pintor a que irei dedicar de seguida a minha atenção; e mais recentemente, o pintor escocês, Peter Doig (1959), que vai mais longe em relação aos pintores anteriores (evidentemente devido à distância de séculos que o separa deles, e conseqüente evolução e liberdade criativa do campo pictórico), retirando o leão do seu habitat natural e colocando-o a passear numa rua de um ambiente urbano, como se pode ver na obra *Lion (Fire Down Bellow)* (fig.6.)

¹³ Álvares [et. al] - *Op. cit.*, p. 185.



fig. 4 - Frans Snyder, *Fábula del león y el ratón*, c. 1600-1657. Óleo s/ tela, 122 x 84 cm. Museo Nacional del Prado, Madrid



fig. 5 - Rosa Bonheur, *Lion (The look out)*, 1900. Óleo s/tela 45.1 x 61.6 cm.



fig. 6 - Peter Doig, *Lion (Fire Down Bellow)*, 2019. Dispersão sobre linho, 300 x 350 cm. Michael Werner Gallery, New York

Segundo uma hierarquia felina, os outros dois maiores felinos, a leoa e o tigre, também são recorrentes na pintura. Um ótimo exemplo da utilização destes três: leão, leoa e tigre, é o pintor francês - pelo qual eu tenho uma grande admiração, não só pelo seu trabalho como pelo seu percurso histórico - Henri Rousseau.

Mais conhecido pelas suas pinturas de selva, pinturas que retratam cenas de selva com animais, o pós-impressionista de estilo naïf e autodidata Rousseau nasceu em Laval, em 1844, na França - país onde viveu toda a sua vida. Por mais de duas décadas trabalhou no serviço alfandegário parisiense, onde ganhou o apelido de "le douanier", funcionário da alfândega. Por volta dos seus quarenta anos começou a pintar - a razão

pela qual não se sabe, mas segundo Whilem Uhde¹⁴, em *Recollections of Henri Rousseau*, julga-se que o interesse tenha surgido devido às secantes horas de inatividade que faziam parte do trabalho.

Durante anos exibiu as suas obras no Salon des Indépendants, onde se tornou conhecido e ajudou a promover o próprio evento, sendo o centro das atenções - ao longo dos dois meses de exposição - pelo facto de ser alvo de chacota e gargalhada por parte dos críticos e visitantes parisienses. Embora as suas deficiências técnicas fossem evidentes, Rousseau não procurava esconder essas fragilidades, acreditava em si e não demonstrava dar importância às constantes críticas ou às regras que lhe tentaram impor, qualidades que impressionaram dois enormes nomes da pintura do século XX, Matisse e Picasso, que, para além disso, viram também no seu trabalho um estilo puro e livre e que se distinguia também pelo distanciamento face a correntes artísticas vigentes.

Neste sentido, uma confiança que o ajudou na continuação da sua produção artística, seguindo autonomamente o seu caminho e as suas vontades - qualidades naturalmente presentes num grande artista e apaixonado pela arte, como afirma um dos poucos biógrafos que escreveram sobre Rousseau na primeira metade do séc. XX, e que o conheceram pessoalmente, Wilhelm Uhde: *Ele amou como só um grande artista pode amar, e pintou como só um grande amante pode pintar*.¹⁵

As suas pinturas de selva, apelidadas de quadros mexicanos pelo próprio, como conta o documentário *The post-impressionists: Rousseau*¹⁶, pelo facto de proclamar que tinham sido inspirados pelas suas viagens no estrangeiro, enquanto jovem adulto, foram na verdade inspiradas por nada menos distante do que pelas estufas do Jardin des Plantes, um jardim botânico de Paris, frequentemente visitado pelo pintor para produzir estudos gráficos a lápis de plantas, flores, e folhas. No mesmo sentido, assim como não precisou de se afastar muito para estudar a vegetação, para os animais Rousseau nem precisou de sair do estúdio: depois da morte de Rousseau em 1910, foi descoberto que ele tinha um livro de fotografias de animais, com o título *The Savage Beast*¹⁷, e rapida-

¹⁴ Crítico de arte e autor do livro *Recollections Of Henri Rousseau*

¹⁵ UHDE, Wilhelm - *Recollections Of Henri Rousseau* [2018], p. 50. [Trad. minha].

¹⁶ MANSON, David [et. al] - *The post-impressionists: Rousseau*. New Jersey: West Long Branch, 2006. DVD (48:11 min.)

¹⁷ Manson - *Op. cit.*, 21 min.

mente tornou-se claro que a grande maioria das figuras animais eram cópias exatas das fotografias desse livro, como é perceptível pela fig. 7.

É um facto deveras importante, como os estudos indicam, e como o próprio título *The Savage Beast* indica, que justifica a recorrência de animais selvagens nas pinturas de selva de Rousseau, como o leão, a leoa e o tigre, assim como os macacos (outro animal com uma presença constante no seu trabalho, por vezes acompanhado por pássaros grandes e coloridos), sobretudo no que diz respeito ao seu posicionamento e movimento corporal. Porém, também é provável que o livro contenha mais animais selvagens para além daqueles representados pelo pintor, o que pressupõe neste sentido uma seleção pessoal.

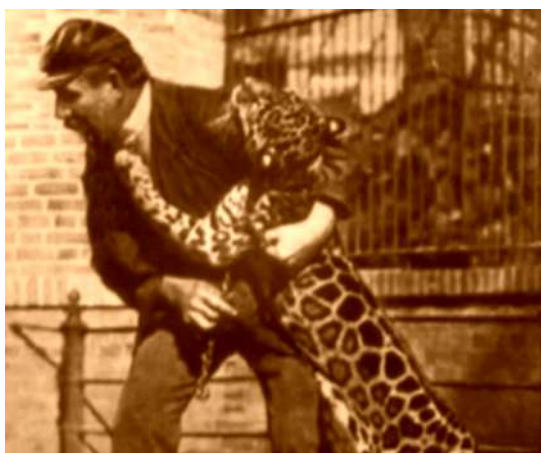


fig. 7 - Imagem do livro *The Savage Beast*, em *The Power of Art - Henri Rousseau*, 2017.



fig. 8 - Henri Rousseau, *Black man attacked by a jaguar* (pormenor), 1910. Óleo s/tela, 162.5 x 116 cm. Kunstmuseum Basel, Basel.

Nesta série de obras, Rousseau cria um cenário constituído por uma densa e verdejante selva imaginária, que floresce e se compõe consoante os seus estudos de vegetação, nomeadamente de plantas, no qual reinam e habitam um 'bestiário' de animais selvagens, por norma revelados de forma exposta no primeiro plano da tela, ou semi-escondidos entre a vegetação da selva. Embora estas selvas não sejam representadas de forma fiel à realidade, não deixam de causar um grande impacto no espectador por provocarem um sensação de mistério e fantasia através de uma projecção criativa de composições que nos remetem para cenas de um panorama cinematográfico, e potentemente coloridas em tons de verde que preenchem praticamente toda a sua escala, como refere

Uhde: *Um autêntico mundo de sonho, saído de um quintal, jardim zoológico ou estúdio de cinema, mas direto das temíveis e belas sombras da fantasia infantil.*¹⁸



fig. 9 - Henri Rousseau, *The Dream* (pormenor), 1910. Óleo s/ tela, 204.5 x 298.5 cm. Museum of Modern Art (MoMA), New York City

Na representação dos felinos, Rousseau segue o convencionalismo simbólico de Synders, retratando-os de forma poderosa e agressiva, como o tigre em *Surprised!*, considerada uma das mais reconhecidas e importantes obras do Pós-Impressionismo, e a obra que deu início a esta série em 1891, na qual o tigre parece estar faminto à procura de uma presa; ou como nas duas leões que espreitam de olhos bem abertos entre um matagal de verdes plantas em *The Dream* (fig. 9), a última obra produzida por Rousseau, exatamente no mesmo ano em que faleceu em 1910; ou ainda mais semelhante, em cenas de caça, onde estes felinos são representados muitas vezes a atacar outros animais selvagens, ou melhor, presas, como são os casos de *Fight between a Tiger and a Buffalo* (1908), onde um tigre ataca um búfalo; *The Hungry Lion Throws Itself on the Antelope* (1905), no qual o leão ataca um antílope; e *The Repast of the Lion* (fig. 10), onde o leão ataca outro grande felino, mas de menor porte, um jaguar. No caso desta última obra, é notória algumas das semelhanças com as obras de Snyder, por exemplo quando comparando-a com a pintura naturalista *A larder* (fig. 3), em que ambos os animais assumem

¹⁸ Uhde - *Op. cit.*, p. 64. [Trad. minha].

um aspecto feroz e aniquilador, e são posicionados, à esquerda, em contacto direto e dominador com a sua refeição.

Em *The Repast of the Lion* - a minha obra preferida de Rousseau - o pintor cria uma atmosfera maravilhosamente estranha: a selva é ao seu estilo recheada de verdes ocupando praticamente toda o plano da tela, e a maneira como as bananeiras douradas são colocadas de forma decorativa e preciosa para o equilíbrio tonal com os azuis das flores e com a pirâmide de bananas brancas (julgo eu) revela um conjunto de sensações de cariz festivo e alegre, ou por outras palavras, convidativo ao espectador. Porém, detalhes que contrastam fortemente com o temível rei da selva que, colocado no centro da cena, decapita com a sua enorme boca o aflito jaguar, em cujo corpo preso escorrem fios encarnados de sangue, e que embora distante do espectador, nos petrifica diretamente com o seu olhar. Uma morte iluminada pelo nascer do sol que parece ter acontecido segundos antes, ou pela maneira com que o braço do jaguar é colocado sobre a juba do leão, acontece neste preciso momento. Uma obra de tal forma dramática que, ao contemplá-la, também eu estou preso.



fig. 10 - Henri Rousseau, *The Repast of the Lion*, 1907. Óleo s/tela, 113.7 x 160 cm. The Metropolitan Museum of Art (MoMA), New York City

No sentido oposto ao dos grandes felinos, os macacos são representados normalmente em conjunto e de forma lúdica, alegres e sorridentes como em *The Monkeys in the Jungle* (1909) e *Exotic Landscape* (1910), e curiosos e receosos, semi-escondidos entre os arbustos, como em *The Equatorial Jungle* (1909), em que, protegidos por um verdejante muro, espreitam surpreendidos para algo, como por exemplo, imagine-se, para o espectador.

A figura do macaco, tal como a do leão, foi uma figura bastante utilizada nas artes ao longo da nossa história, devido à simbologia ambígua a que lhe foi atribuída.

Segundo Werness, na Mesoamérica, México central e nas regiões Maia, onde os macacos são abundantes, mitos sobre a criação sugerem que as pessoas viam os macacos em termos evolutivos, pelo facto destes mitos relatarem a existência de mundos anteriores destruídos por vários cataclismos, no qual as pessoas que sobreviveram foram transformadas em macacos. Foi neste sentido que os mesoamericanos antigos compreenderam intuitivamente a relação genética entre pessoas e macacos (revertendo a teoria da evolução de Darwin). Estes povos ligavam os macacos à arte, aos artistas, assim como à sexualidade.¹⁹

No sentido oposto, o livro *Apes and Ape Lore*, escrito pelo historiador de arte Horst W. Janson (1913-1982), contém uma das investigações mais completas sobre o tema dos macacos na arte Ocidental entre o período da Idade Média e o Renascimento: o macaco é caracterizado como uma criatura hedionda, feia e diabólica, como pecadora, como um homem fracassado; quando preso, simboliza a submissão ao prazer material, à luxúria e à ganância e, na Marginalia Gótica, à paródia e à fábula²⁰, como são exemplo a figura 11, e a figura 12, uma obra de Snyders em que é perceptível que embora se tenham passado vários séculos essa simbologia permaneceu.

Mais recentemente, o arqueólogo, antropólogo e escritor Michael Douglas Coe sugere que os macacos talvez tenham sido associados às artes e à capacidade de aprender devido à sua inteligência superior.²¹ Já Elizabeth P. Benson, historiadora de arte e

¹⁹ Cf. WERNESS, Hope B. - *The Continuum Encyclopedia of Animal Symbolism in World Art* [2006], p. 281 - 282.

²⁰ tal foi afirmado por Hope B. Werness no livro, *The Continuum Encyclopedia of Animal Symbolism in World Art*, p. 282.

²¹ Cf. WERNESS, Hope B. - *Op. cit.*, p. 280.

curadora, liga-os à vegetação, ao céu e ao sol, pelo facto de viverem em árvores e de se alimentarem de frutas e folhagens.²²



fig. 11 - *Monkeys carousing*, MS. 264, 14th c, fol. 94v. Bodleian Library.



fig. 12 - Frans Snyders, *Still life with monkey*, c. séc. XVI. Óleo s/tela, 78 x 64 cm.

Durante o período Edo no Japão (1603-1868), os macacos foram o assunto preferido de alguns dos seus pintores mais reconhecidos, como Mori Sosen (1747-1821), que foi para as montanhas retratar os macacos no seu habitat natural.²³ Nas suas obras, os macacos irradiam humanismo, curiosidade e calor, vivem numa lúdica harmonia com a natureza, empoleirados nos ramos das árvores e ocupados com as suas tarefas de sobrevivência diária, como a apanhar e alimentarem-se de frutos, ou simplesmente a descansarem; é um conjunto de características semelhante à representação dos macacos nas pinturas selvagens de Henri Rousseau (fig. 13 e fig. 14), e também nas obras de Franz Marc (fig. 16 e fig. 17).

Este é um importante pormenor na análise da simbologia da figura animal do macaco, pois, embora independentemente do grande distanciamento existencial e temporal entre Sosen e os dois pintores europeus, o macaco, na natureza, é representado maioritariamente de forma alegre, divertida, e cómica - na minha opinião, mais realista do seu comportamento natural.

²² Cf. WERNESS, Hope B. - *Op. cit.*, p. 282.

²³ tal foi afirmado por Hope B. Werness no livro, *The Continuum Encyclopedia of Animal Symbolism in World Art*, p. 280.

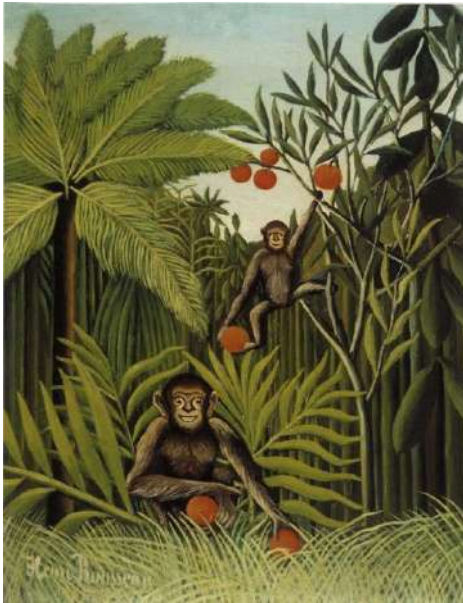


fig. 13 - Henri Rousseau, *The Monkeys in the Jungle*, 1909. Óleo s/tela 63 x 48 cm. Museum of Art (PMA), Portland.



fig. 14 - Henri Rousseau, *Exotic Landscape*, 1910. Óleo s/tela, 130 x 162 cm. Norton Simon Museum, Pasadena, Califórnia.



fig. 15 - Mori Sosen, *Apes in a persimmon-tree*, c.1747-1821. Tinta e aguarela s/pergaminho, 49.5 x 117.5 cm.

No mesmo sentido, ao contrário dos felinos, os macacos de Rousseau estão também mais próximos da sua própria personalidade carismática, condutora de confiança e boa disposição.

Estas obras exuberantes, trabalhadas noites a fio, ignorando a maré de humilhações e risos dos críticos (ou leigos), são provavelmente as mais famosas pinturas de sel-

va, ou corrijo, melhor dizendo, pelo menos produzidas por um pintor que nunca viu nenhuma.

Rousseau, ao criar o seu próprio universo fantástico de selvas tropicais dentro de telas pictóricas, conseguiu criar a possibilidade de explorar livremente as suas qualidades imaginativas e, ao mesmo tempo, progredir tecnicamente, bem como deixar presente a sua admirável personalidade através da representação e protagonismo das figuras animais selvagens, rica em confiança, metaforicamente nos grandes felinos, e alegria e vivacidade, nos diferentes macacos. Por outras palavras, poderá ser correto afirmar que este é um universo onde o pintor é o criador e o protagonista de uma fantasia.

Outro pintor que encontrou na figura animal um elemento figurativo de possibilidades de resposta aos desafios do campo pictórico foi o pintor alemão Franz Marc. Entre essas figuras, o cão e o cavalo são os mais representados pelo pintor, mas em alguns casos também recorreu ao uso de animais selvagens (ou exóticos), como o tigre, em *Tiger* (1912), uma das suas obras mais memoráveis, e o macaco, como em *Monkey Frieze* (fig. 16), e *Little Monkey* (fig. 17) - obras que, como referi anteriormente, dialogam com a obra de Rousseau, no modo como essas figuras animais são representadas e colocadas no cenário da obra, porém presentes em universos pictoricamente dissimilares.



fig. 16 - Franz Marc, *Monkey Frieze*, 1911. Óleo s/tela, 134 x 76 cm. Hamburger Kunsthalle Lenbachhaus, Munique.



fig. 17 - Franz Marc, *Little Monkey*, 1912. Óleo s/tela, 100 x 74 cm. Lenbachhaus, Munique.

Segundo Dietman Elger, no livro *Expressionism: A revolution in German Art*, inicialmente, por volta de 1903, o expressionista alemão Franz Marc realizava um trabalho artístico fiel à escola tradicional de Munich, seguindo a mesma estrutura composicional e o forte uso evocativo da sombra. Após uma visita a Paris, ficava impressionado com o trabalho dos impressionistas, nomeadamente de Manet, mas também com o trabalho de Gauguin e sobretudo com o estilo de Van Gogh, e surgiam-lhe novas ideias: o seu uso de cores torna-se mais simples e bidimensional, no entanto diferente da forma de misturar cores impressionista, e a linha das suas pinceladas torna-se mais dinâmica e rítmica, dando ainda mais vida e movimento ao seu trabalho, pelo menos nas paisagens.

No entanto, foi provavelmente em Leggries, no verão de 1908, que o seu trabalho direcionou-se para a figura animal, desaparecendo o uso da figura humana, mas não completamente, pois o pintor nunca considerou que a sua obra fosse do género de pintura animal, como afirma Elger: (...) *grupos de cavalos e veados são substitutos para pessoas na sua arte. Para ele, eles incorporam tudo o que é “puro, “ verdadeiro ” e “ belo ”- características que não conseguiu encontrar nos seus semelhantes.*²⁴

Com o contínuo domínio da figura animal nas suas obras, as paisagens continuaram mas apenas como o habitat desses animais. Esta necessidade em representar o animal surge, como afirma Elger pela procura de uma ‘sensação absoluta’ e de um encon-

²⁴ ELGER, Dietman - *Expressionism: A revolution in German Art* [2018], p.163 . [Trad. minha].

tro consigo próprio e com a natureza, no qual Marc encontrou a resposta na figura animal, como refere numa carta que escreveu para a mulher:

*No geral, o instinto nunca deixou de me guiar ...; especialmente o instinto que me levou para longe da consciência humana da vida e para a do animal "puro". As pessoas ímpias que me cercavam (especialmente a variedade masculina) não me inspiraram muito, enquanto que a consciência não adulterada de um animal da vida fez-me responder com tudo o que havia de bom em mim ”.*²⁵

Neste sentido, segundo o estudo biográfico de Elger, entre 1910-1914, Marc conseguiu atingir uma incrível simplificação da forma ao reduzir as linhas no seu trabalho, em favor de uma estilização de paisagens e animais e centrando-se no uso de cores primárias, segundo um estudo teórico problematizado pelo próprio - no qual o azul simboliza a masculinidade, robustez, intelectualidade e espiritualidade; o amarelo representa o elemento feminino e sensualidade, a alegria e gentileza; ao passo que o vermelho, o mundo material.²⁶

Outra interessante curiosidade é ainda o facto de o pintor, em alguns casos, optar pelo estudo das composições das suas obras através de retratos individuais e de grupos de pessoas, em vez das pinturas animais tradicionais.²⁷

Entre os animais mais utilizados nas suas obras encontramos a figura do cavalo. Os cavalos são simbolicamente caracterizados pela sua força, rapidez, beleza, dedicação e ao mesmo tempo, sensibilidade e vulnerabilidade.

Segundo Elena Nastyuk ²⁸, são considerados animais sagrados desde os tempos antigos, inúmeras vezes retratados em pinturas rupestres e em esculturas; estão associados à fertilidade e ligados a presságios, feiticeiros e divindades pagãs; desempenharam papéis importantes não só nos povos da Europa Central, sobretudo como objeto de caça

²⁵ Elger - *Op. cit.*, pp.163-164. [Trad. minha].

²⁶ Cf. DIETMAN, Elger - *Op. cit.*, p. 168.

²⁷ tal foi afirmado por Dietman Elger no livro *Expressionism: A revolution in German Art*, p.168.

²⁸ NASTYUK, Elena - *The horse as a symbolic image in art: Power and perfection* [online] [2014]. [Consult. 2020- 4-9] disponível em https://arthive.com/encyclopedia/52~The_horse_as_a_symbolic_image_in_art

e combate, mas do mesmo modo no Oriente, nomeadamente na China, sendo-lhes atribuídos significados mágicos.

Na sequência da leitura *Figuras do Animal* - no capítulo Esboço de um Bestiário Homérico - é referido que, num contexto de guerra, os cavalos fomentam o trabalho em equipa e a vinculação afectiva entre o guerreiro e o escudeiro e permitem estratégias de ataque mais sólidas, de retirada mais seguras, enquanto que num contexto de paz são o meio de transporte privilegiado para vencer por terra as distâncias, caracterizados como despojos de guerra de excepcional valor e objecto de cobiça de ladrões. Também os deuses usam muitas vezes os cavalos, assim como Atena, Hera, e Poseídon²⁹. No mesmo capítulo é mencionado:

Os Poemas homéricos testemunham já uma fase histórica em que o cavalo, possivelmente o último grande animal a ser domesticado, assumindo um estatuto diferenciado de quase todos os outros animais domésticos, já não é recurso alimentar, mas tende a recorrer como apreciadíssima propriedade ou muito meritória conquista dos heróis. (...) o cavalo assume o papel de condutor, transportando, no dorso ou em carroças ajustadas, para a tribulação da batalha ou para a segurança do refúgio, a carga exclusiva constituída pelo homem. ³⁰

Tais simbologias históricas atribuídas ao cavalo e, possivelmente, quaisquer outras, parecem ter pouca presença na figura do mesmo nas obras de Marc e, se existe alguma, talvez seja apenas no ‘papel de condutor’, mencionado na citação acima, porém com finalidades diferentes: pois como podemos ver nas obras *Horse in a Landscape* (fig. 18) e *Blue Horse II* (fig. 19), no qual o pintor pinta uma paisagem rítmica onde a cor predominante é o amarelo acompanhada pelos verdes da vegetação com formas rudimentares - um cenário atmosférico semi-abstrato, com tonalidades que contrastam quer com a representação figurativa do cavalo, quer as cores atribuídas, vermelho e azul respetivamente - o cavalo, ao ser colocado no centro da tela e de costas para o espectador projeta esse ‘papel de condutor’ ao convidar-nos a contemplar a paisagem segundo a

²⁹ Cf. ÁLVARES, Cristina [et. al] - *Figuras do Animal* [2017]. V. N. Famalicão: Edições Humus, 2018, p. 48.

³⁰ Álvares [et. al] - *Op. cit.*, p.57

sua perspectiva e sensibilidade. Assim como afirma Marc: *o cavalo era um canal para o conhecimento espiritual.*³¹



fig. 18 - Franz Marc, *Horse in a Landscape*, 1910. Óleo s/tela, 112 x 85 cm. Folkwang Museum, Essen.

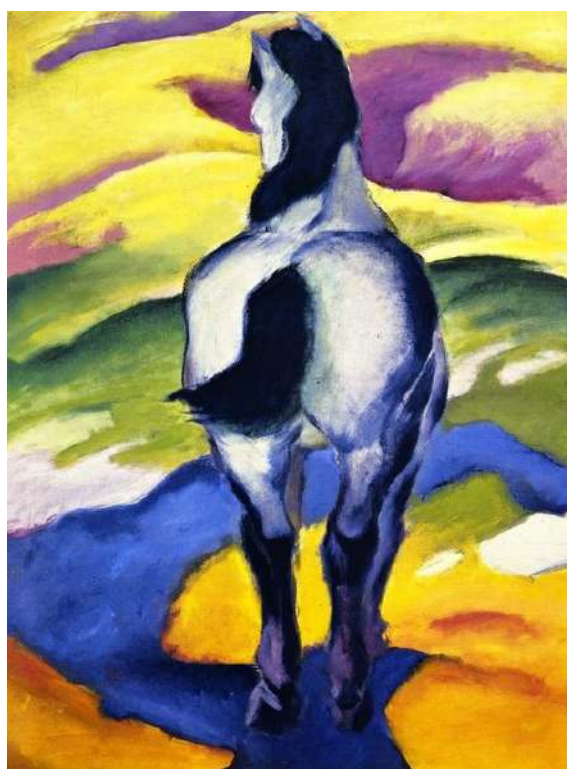


fig. 19 - Franz Marc, *Blue Horse II*, 1911. Óleo s/tela, 113 x 86 cm. Kunstmuseum Bern, Berna.

³¹ IRVING, Mark - *1001 Paintings You Must See Before You Die* [2016], p.608. [Trad. minha].

Desta forma, embora seja representado um cavalo, somos convidados, devido ao valor evocativo da obra, a reviver sensações humanas e, segundo a expressão representada, somos mais facilmente induzidos a criar uma narrativa melancólica. Assim como é referido no capítulo Poética animal e o biomorfismo, do livro *Figuras do Animal*:

[...] não é preciso sujeito falante ou transcrição da tomada de palavra para que seja narrativamente produzido o enunciado de uma percepção, um afecto, uma representação ou um pensamento. Muitos romancistas, [...] sugerem desta forma, sem terem de recorrer aos “diálogos de animais” à maneira de *La Fontaine* [...], que um animal destituído de palavra pode ser, num texto, a fonte da perspectiva.³²

Embora nesta citação a autora refira o papel do animal, ausente de diálogo, na construção de um pensamento narrativo, o mesmo sentido pode ser aplicado na pintura, como são exemplo as obras de Marc acima mencionadas.

Esta busca de uma sensação absoluta, que como os estudos indicam, Marc tanto ambicionava no recurso ao encantamento natural da figura animal, é repetida em *Dog Lying in the Snow* (fig. 20), mas desta vez utilizando um cão branco: um retrato do seu cão Russ, que descansa em harmonia com a natureza envolvente, deitado sobre a deliciosa neve, colorida por um branco amarelado e sombreados azuis. Juntamente com a figura do cavalo, o seu cão Russ tornou-se uma personagem recorrente em muitos dos seus trabalhos, como são os casos das obras *The White Dog (Dog In Front Of The World)* (1912), ou *In the rain* (1912).



fig. 20 - Franz Marc, *Dog Lying in the Snow*, 1911. Óleo s/tela on linen, 62.5 x 105 cm. Städel Museum, Frankfurt

³² Álvares [et. all] - *Op. cit.*, pp. 23 - 24.

Neste caso, em que o pintor retrata o cão como elemento figurativo animal, existe sim alguma proximidade aos valores simbólicos homéricos mencionados no início do capítulo pois, assim como Snyders, Marc invoca o cão para o plano da tela segundo o contexto de paz na Odisseia, para um papel de proximidade e companheirismo com o homem no âmbito da vida doméstica. Porém, o papel que o cão desempenha nas obras de Marc é deveras distinto em comparação com as obras de Snyders, devido às diferentes atividades domésticas em que os cães são enquadrados: em Snyders os cães acompanham sobretudo o homem na caça, transmitem sempre agressividade e atacam violentamente outros animais, evocando assim ao mesmo tempo o lado ferozmente incontrolável do animal da *Ilíada*; enquanto isso, o cão em Marc, também ele domesticado, acompanha o homem em passeios pela natureza, encontrando-se sempre em pura harmonia com a mesma, com ele próprio e com o espectador, ao transmitir calma e sossego, num estado pensativo e não violento, próximo de uma intelectualidade humana, mas também, definitivamente, possível da realidade animal.

Com o exemplo do cão em comparação entre estes dois pintores, Snyders e Marc, observa-se uma evolução no pensar e representar da figura animal. Snyders introduziu o cão nas suas obras como figura animal influenciado por determinadas atribuições simbólicas, de forma a transmitirem poder, agressividade e medo, qualidades que expressam superioridade sobre o outro (animal), como são o exemplo as suas cenas de caça; em Marc o cão é apresentado segundo uma outra realidade, o animal não violento: representado de forma harmoniosamente colorida com a natureza, e mais próximo de um universo pessoal, reflexo da personalidade do criador.

Outro facto que os separa é a fonte de inspiração. Snyders, quando não representa essas agressivas cenas de caça, ou cenas de natureza-morta, inspira-se nas fábulas, onde esse contexto violento desaparece. Já Marc procura por uma ‘sensação absoluta’, possível através da exploração da forma e do uso da cor ao gosto e estudo pessoal em cenas de natureza e utilizando o animal como condutor, criando assim uma ligação, e união, entre animal, natureza, e espectador.

Neste sentido, Rousseau posiciona-se entre estes dois artistas, nas suas pinturas de selva com grandes felinos, representados de forma feroz e intimidante como os cães de Snyders, enquanto que os seus macacos, alegres e lúdicos em cenas de selva, apro-

ximam-se dos animais de Marc em sintonia com cenários naturais e comunicativos e interativos com o espectador.

Evidentemente, os três exploram de forma brilhante pictórica e criativamente a figura do animal, no entanto com estilos e pensamentos diferentes, naturalmente acentuados pelos séculos que os separam. Ainda assim, apesar da disparidade cronológica e outras diferenças, também foi possível encontrar semelhanças entre os três pintores, justificadas em alguns casos devido à forte influência dada a algumas simbologias criadas ao longo da nossa história, e que são transmitidas século após século por meio da educação, e como analisei, da pintura.

Enquanto que Snyders é fiel à realidade que conhece, Marc procura dentro de si uma resposta às novas possibilidades do campo pictórico, dando mais liberdade à sua capacidade imaginativa, assim como também técnica. E, assim como Marc, Rousseau utiliza o animal como um elemento figurativo principal na construção e encantamento de cenários de selvas imaginadas.

Concluído este primeiro capítulo, analisei com base em três pintores, Frans Snyders, Henri Rousseau, e Franz Marc, a figura do animal sozinha no plano da tela, encontrando semelhanças e diferenças, assim como ao mesmo tempo exibindo através dos seus estilos de pintura, e também o de outros pintores, várias possibilidades da representação da figura animal no plano pictórico.

No entanto, talvez o factor mais importante que pude constatar é que, por mais que o animal seja representado sozinho na tela, o motivo que leva o pintor a pintá-lo nunca se trata apenas de uma representação animal como temática principal, mas sim do seu uso como elemento figurativo que proporcione algum género de sentimento, moralidade ou narração. Ou seja, não desvalorizando o apreço que os respectivos pintores pudessem ter pelos animais representados nas suas obras, como é evidente no caso de Marc e o seu cão Russ, parece-me que a questão não está apenas no interesse em expressar a beleza da figura animal mas sim em usar essas mesmas qualidades na exploração de outras variadas temáticas, direccionadas à vida humana, como de diferentes sentimentos ou sintomas humanos.

É também portanto inevitável mencionar que a representação do animal sozinho na tela, no qual Frans Snyders foi um dos seus precursores, por si só, revela um decrescer do pensamento antropocêntrico, ainda mais perceptível nos seguintes pintores abor-

dados, Henri Rousseau e sobretudo, Franz Marc. No mesmo sentido, indica-nos o papel importante que a figura animal pode ter na nossa vida, bem como na expansão contínua das possibilidades do campo artístico, como nos casos abordados, enquanto elemento figurativo na exploração de novas temáticas, vanguardas ou linguagens da pintura.

2. A FIGURA ANIMAL NA CRIATURA FANTÁSTICA

Como mencionei na introdução do primeiro capítulo, a representação do animal parece ter nascido juntamente com a própria criação artística figurativa, na arte rupestre, e, ao mesmo tempo, surgiram também as primeiras formas de representação de híbridos, como se pode ver na fig.1, numa mistura entre humano e animal. Segundo esta possibilidade, a representação deste género de criaturas, elaboradas com recurso a formas de animais, e que com a sua prática e desenvolvimento ganhou ao longo da nossa história cada vez mais formas de exploração - entre elas os animais mitológicos, as quimeras e, os monstros ou criaturas fantásticas - demonstra que até aos dias de hoje têm-se revelado uma grande necessidade e interesse por parte do ser humano, sobretudo enquanto artista.

Atualmente podemos ver todo o tipo de animais, ou através de rápidas viagens internacionais, ou inclusive sem sairmos de casa, através da internet com a visualização de fotografias e vídeos online e, mais importante, deste modo classificar por nós mesmos o que vemos. Porém, como James Haken refere, antigamente, durante uma grande parte da nossa história, tivemos que confiar nas obras de arte e nas ilustrações de modo a conhecer e aprender sobre os animais exóticos.³³

Segundo Haken, foi no séc. IV a.C. que o filósofo grego Aristóteles escreveu *Historia animalium*, a primeira tentativa de organizar o conhecimento sobre os animais da biologia, incluindo os humanos, e que exerceu uma tremenda influência na zoologia por 2.000 anos. No entanto, as imagens de animais desconhecidos, ou descrições das suas formas e hábitos, foram escassas até ao desenvolvimento dos bestiários - que eram como o mesmo indica: *literalmente um 'livro das bestas'*.³⁴

Estes compêndios foram originados no séc. II d.C., mas só atingiram o seu auge em popularidade e importância na Idade Média. Entre eles, como aponta José Serra, os bestiários mais antigos são os de Philippe de Thaon (1125), escrito em verso, o *Tractatus de bestiis et aliis rebus*, do séc. XII, já em prosa e, supostamente, obra de Hugo de São Víctor, e o *De animalibus*, do séc. XIII, atribuído a Alberto Magno.

O bestiário era um manuscrito medieval composto por descrições detalhadas do mundo natural e essencialmente animal - mas mais importante, no contexto deste pro-

³³ Cf. HANKEN, James - *Op. cit.*, p.7.

³⁴ Hanken - *Op. cit.*, p.7. [Trad. minha].

jecto de investigação - era ilustrado com animais comuns e exóticos, e também míticos, imaginários e fantásticos, como afirma Serra: [...] *os bestiários retratavam os animais, pássaros e peixes, desde os mais comuns e facilmente reconhecíveis, como o leão, o corvo e o golfinho, até aos imaginários e fantásticos como o unicórnio, a fénix e a se-reia.*³⁵ Pois, de acordo com Hanken, os europeus contemporâneos tinham poucas razões para negar com confiança a existência de tais criaturas.

Estas descrições não revelavam apenas as aparências físicas, como também eram altamente espirituais pois a cada ilustração era fornecida com uma alegoria religiosa que oferecia uma lição moral. Para além de incluírem animais míticos, as descrições destes animais não eram fruto de uma observação direta dos mesmos, nem de um único autor, mas sim de informações retiradas de outras obras. Ou seja, à medida que eram escritos, eram acrescentados animais, funcionando como um livro de notas naturalista, copiado por monges. Embora estivessem em permanente revisão, bastava uma descrição imprecisa e enganosa de uma espécie específica para ser perpetuado de um autor para o outro - um exemplo desta frequente consequência, e uma das mais conhecidas é *Rhinocerus*³⁶, uma xilogravura de 1515 do célebre artista alemão Albrecht Dürer - cuja representação foi baseada num relato verbal impreciso e em esboços de outros artistas, ou ainda quando tentou retratar um mamute, uma espécie extinta, que é claramente representado com vários erros.

Durante o Renascimento, os bestiários foram sucedidos por dois novos meios de partilhar informações sobre animais, gabinetes de curiosidade e compêndios ilustrados. Mais tarde, como explica Serra, com o avanço científico, os bestiários foram perdendo a sua importância, passando-se a dar mais valor à observação e à experiência. Porém, segundo as palavras do mesmo: [...] *os bestiários tiveram uma grande influência na Literatura (nomeadamente através das fábulas e das alegorias), na Arte (pelo seu valor pictórico) e até na Biologia (na enumeração e estudo das espécies).*³⁷

³⁵ JOSÉ SERRA, António - *E-Dicionário e Termos Literários de Carlos Ceia: Bestiário* [2009]. [Consult. 2020-2-26] disponível em <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/bestiario/>

³⁶ Hanken - *Op. cit.*, p. 7.

³⁷ JOSÉ SERRA, António - *E-Dicionário e Termos Literários de Carlos Ceia: Bestiário* [2009]. [Consult. 2020-2-26] disponível em <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/bestiario/>

Atualmente, os animais fantásticos não fazem parte do nosso estudo de animais, que se desenvolveu na zoologia (em termos gerais: o estudo científico de animais e sua biologia)³⁸. No entanto ao longo da história o seu uso não caiu em desuso, e pelo contrário esses animais fantásticos, hoje em dia catalogados com vários nomes e termos os quais as quimeras, os híbridos, os monstros ou as criaturas fantásticas, continuam a ser representados de várias maneiras em diferentes campos artísticos, nomeadamente através da pintura, como é o exemplo dos monstros nas obras de Hieronymus Bosch, e mais recentemente, no cinema, com as criaturas fantásticas de Hayao Miyazaki.

Nesse sentido, neste segundo capítulo irei analisar e identificar a influência da figura animal na construção desses monstros e dessas criaturas fantásticas e, procurar compreender a razão que levou os dois artistas à escolha e representação das mesmas. Uma análise que será realizada com o estudo do primeiro painel do tríptico *The Garden of Earthly Delights*, de Bosch, e de seguida com o estudo do filme *Princess Mononoke*, de Miyazaki.

No entanto, antes disso, será importante primeiro compreender e distinguir a definição de algumas dessas possibilidades, como por exemplo o que é a quimera, o híbrido, e o monstro.

Originalmente a palavra quimera alude à criatura mitológica que cuspiam fogo e que combinava a cabeça de leão e cauda de serpente (ou dragão) num corpo de bode. Porém, atualmente, o nome desta figura também serve como expressão para designar os seres imaginários de natureza semelhante que resultam da justaposição de diferentes criaturas num único corpo. Assim como é definido pelo dicionário da Língua Portuguesa, a quimera é: [...] *qualquer animal fantástico formado por partes de animais diversos; algo desejável que se apresenta como possível à imaginação, não o sendo; devaneio, fantasia, sonho, utopia; composição formada por elementos díspares ou incongruentes*.³⁹

³⁸ Cf. HANKEN, James - *Op. cit.*, p.6.

³⁹ "quimera" - *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa* [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2020. [Consult. 2020-03-26] disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/quimera>

Ou seja, salientando a última frase desta citação, a combinação de uma quimera pode ser configurada por dois ou mais elementos diferentes, e essa mesma configuração é apresentada num corpo paradoxal e heterogêneo.

Assim como a quimera, o híbrido também pode ser entendido sob a qualidade de monstro, no entanto existem largas diferenças entre ambos. Uma dessas diferenças é o facto de existirem híbridos, como é o caso da mula (mamífero híbrido proveniente do cruzamento entre o burro e a égua). O híbrido, ao contrário da quimera, cuja identidade diversa é flagrante, só compreende a particularização de dois elementos diferentes, quer sejam entre animais de espécies diferentes, ou entre um animal e um ser humano. Ainda mais relevante na diferença com a quimera, esta configuração assume uma certa coerência na combinação desses elementos dissemelhantes, tornado-o um todo homogêneo. Um dos vários animais mitológicos que são híbridos, é por exemplo, o grifo, cuja configuração consiste na mistura de duas espécies animais diferentes, a águia e leão, num único corpo.

Entre as produções artísticas contemporâneas que exploram de forma fantasiosa a figura animal, os híbridos são uma das amostras mais relevantes, especialmente pelos surrealistas, que procuraram explorar esta potencialidade de todas as formas possíveis, criando jogos de ilusão realistas, com a configuração entre objetos, animais e pessoas. É o caso da obra *Collective Invention* (1934), do pintor francês surrealista René Magritte, em que existe uma fusão de dois elementos diferentes: o humano e o peixe. Bruno Munari, numa análise a esta obra, no seu livro *Fantasia*, afirma que Magritte pinta a figura mitológica da sereia, porém sob as mãos de um surrealista esta afigura-se exatamente ao contrário do que é habitual, e questiona: *Será uma sereia falhada?*⁴⁰



fig. 21 - René Magritte, *Collective Invention*, 1934. Óleo s/tela, 73.5 x97.5cm. Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf.

⁴⁰ MUNARI, Bruno - *Fantasia* [1997]. Edições 70, 2007. 224 p. (Coleção Arte & Comunicação). p. 113.

Esta capacidade de fantasiar do ser humano, em associar formas conhecidas, foi uma das ferramentas de criação de um dos pintores mais reconhecidos da história da arte, nomeadamente da pintura, Hieronymus Bosch. Fazendo minhas as palavras de Munari, *Bosch pode ser considerado o mestre deste tipo de fantasia e nas suas obras vêm-se monstros de todos os tipos.*⁴¹

Já a palavra monstro, segundo o dicionário da Língua Portuguesa, do latim -*monstru*⁴², descreve uma criação animal ou vegetal contrária à ordem regular da natureza; uma criatura fantástica ou um animal de tamanho extraordinário, fora do normal, associado às lendas, e considerada perigosa e de aspeto assustador. O termo pode também ser associado a uma pessoa muito feia, perversa, desnaturada; ou com qualidades prodigiosas, assombrosas - ou seja, fora do normal.

À composição dos monstros pode também ser adicionada a figura humana, na combinação da características com animais (híbridos), e para além dos tamanhos anormais, podem ter poderes sobrenaturais, como os monstros da Antiguidade Clássica que: *[...] pertenciam à linhagem dos deuses, e por isso a diferença entre um ser divino ou monstruosa era definida na sua atitude para com a humanidade e nas suas características inerentes.*⁴³

Neste sentido, o termo monstro pode ser aplicado a qualquer ser com características fora da ordem regular da natureza. No entanto, o monstro possui um conceito muito amplo: os monstros estão presentes em quase todas as culturas, mitologias, folclores e lendas e, recentemente, também na ficção, em livros e filmes de terror, onde ganharam mais e novas formas. Geralmente, nestes contextos, o monstro encarna frequentemente a figura do mal, pelo facto de ser usualmente associado àquilo que provoca medo, ou nojo, sobretudo quando assume características físicas atemorizantes. Por isso é considerada uma criatura fantástica que assume tendencialmente uma conotação negativa. Porém, nem sempre é descrito sobre essa conotação, como se compreende mais à frente com a análise ao trabalho do cineasta Hayao Miyazaki. Aqui, quando assume um papel

⁴¹ Munari - *Op. cit.*, p. 113.

⁴² "monstro"- *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2020. [Consult. em 2020-03-26] disponível em <https://dicionario.priberam.org/monstro>

⁴³ *Ibid.*, "monstro".

positivo, digamos, benéfico segundo um ponto de vista humano, e possui formas mais familiares, menos assustadores, é enquadrado com o termo de criatura fantástica. No mesmo sentido, assim como o dicionário indica, o termo monstro, inclusive quando associado às pessoas, funciona usualmente como uma adjetivação a certos comportamentos ou atitudes físicas humanas, sobretudo pejorativas, como por exemplo bater num animal, mas também o seu oposto, benéficas, ou seja, quando as mesmas impressionam de forma positiva, frequentemente aplicado aos desportistas de alta competição de modo adjetivar as suas qualidades ou feitos impressionantes.

Um dos primeiros curiosos a representar constantemente sobre o plano da tela um ‘bestiário’ repleto de monstros, foi o pintor holandês Hieronymus Bosch, e uma das obras que melhor expressa essa capacidade de fantasia sobre a figura animal é *The Garden of Earthly Delights*.

- **2.1. OS MONSTROS NO 1º PAINEL DO TRÍPTICO *THE GARDEN OF EARTHLY DELIGHTS*, DE HIERONYMUS BOSCH**

O tríptico *Garden of Earthly Delights*, criado entre 1490 e 1500 por Hieronymus Bosch, é considerada uma das obras mais famosas e ambiciosas do final da era medieval e do início do Renascimento, exatamente pela presença de um extenso bestiário de humanos, animais e monstros, cujos significados simbólicos são ainda hoje matéria de estudo e análise por parte de muitos curiosos e historiadores.

A obra consiste num tríptico, no qual, a contar da esquerda, o primeiro painel revela um momento no Jardim de Éden, quando Deus apresenta Eva a Adão; o painel central consiste num panorama de humanos nus misturando-se com monstros e outras criaturas fantásticas num cenário pitoresco; enquanto que no terceiro painel, o da direita, apresenta um pesadelo sombrio e infernal de tormento e condenação. Juntos, como Samuel Song⁴⁴ afirma, os três painéis podem ser lidos como uma narrativa linear con-

⁴⁴ Samuel Song - autor do artigo *Garden of Earthly Delights: Monsters of the Late Medieval Tradition*

vincente do passado, presente e futuro; criação, humanidade e inferno; e ainda, os três painéis quando fechados, nas suas costas, retratam o mundo no terceiro dia da sua criação, onde é representada uma Terra desabitada, composta apenas por água, plantas e rochas, contrastando assim com as imagens do três painéis interiores.



fig. 22 - Hieronymus Bosch, *The Garden of Earthly Delights* (primeiro painel, a contar da esquerda), c. 1490-1500. Óleo s/ madeira, 220 x 390 cm. Museu del Prado, Madrid.

Durante toda a tradição medieval, os monstros estavam por todo o lado: como explica o professor de História de Arte Kirk Ambrose: «os monstros foram retratados para "simbolizar o mal ou servir a uma função apotropaica que seria apropriada dentro da Casa de Deus", como administradores de um poder supremo acima dos humanos.»⁴⁵

Neste sentido, segundo o estudo de Song, a inserção de monstros na arte cristã medieval fortaleceu uma hierarquia religiosa estabelecida anteriormente, na qual exigia a reverência dos leigos a Deus e à igreja, por meio da educação das doutrinas e filosóficas do Cristianismo Medieval a uma população amplamente analfabeta, preservando assim a ordem preexistente do poder social.⁴⁶

Os artistas ao retratarem-nos eram forçados a inspirarem-se no mundo natural, como o conheciam, a misturar e a combinar partes de vários animais numa tentativa de os retratar através da capacidade visual, como a única forma de os imaginar a aparecer, surgindo com «bocas abertas, línguas abanando e posturas contorcidas da figura».⁴⁷

Estas representações tradicionais de monstros assemelham-se às representadas na obra *The Garden of Earthly Delights*, porém, como refere Song, as diferenças estão em que modos são expressos pelas representações dos monstros e quem tem o controlo da obra de arte, se o artista, se a igreja, como no caso do artista da Idade Média, em que a igreja se apropriava da obra e era exibida nos seus espaços de culto com os propósitos anteriormente referidos, de manipular a lealdade dos leigos. Deste modo, não dando possibilidade aos artistas, quer os anteriores, quer os do período Medieval, de reivindicar os seus trabalhos e usá-los para comunicarem o que queriam - como afirma Guilmain: «O artista do início do período medieval não se apropriou do seu trabalho; “Ele deixou... nenhuma biografia, nenhum tratado teórico, nenhuma obra crítica”, pois a ocupação do artista que criava obras para a igreja não era respeitada na época.»⁴⁸

⁴⁵ Cit. por Samuel Song - *Garden of Earthly Delights: Monsters of the Late Medieval Tradition*, p. 31. [Trad. minha].

⁴⁶ Cf. SONG, Samuel - *Garden of Earthly Delights: Monsters of the Late Medieval Tradition. The Underground*. Atual (12 ab. 2017), p. 32

⁴⁷ Cit. por Samuel Song - *Garden of Earthly Delights: Monsters of the Late Medieval Tradition*, p. 31. [Trad. minha].

⁴⁸ Cit. por Samuel Song - *Garden of Earthly Delights: Monsters of the Late Medieval Tradition*, p. 32. [Trad. minha].

Bosch que, nasceu na transição do fim da Idade Média e no início do séc. XVI, do Renascimento, conseguiu escapar a essa posse automática das obras por parte da igreja, fazendo parte do grupo dos primeiros artistas a representar temas religiosos e bíblicos para um público que não estritamente a igreja, mas sim um público em geral, para esses ‘leigos’.

Dado o formato do tríptico como uma narrativa linear, uma possível explicação para a presença dos monstros no painel central, segundo Song, é que eles permanecem como consequência do ‘Pecado Original’ cuja configuração é retratada no primeiro painel no Jardim de Éden, sugerindo que Bosch pretendia retratar monstros como originários da capacidade humana de pecar, e não de um reino sobrenatural. Ou seja, não procuraria que a obra fosse interpretada no contexto tradicional do Jardim de Éden. Como resultado do pecado original no primeiro painel, os seres humanos estão destinados a viver para sempre sobre a companhia e domínio dos monstros como revelam os seguintes painéis. Neste sentido, Song define que as representações detalhadas de monstros e outras criaturas fantásticas funcionam como uma maneira de Bosch expressar as suas próprias dúvidas sobre a autoridade da igreja, refletindo assim as preocupações de muitos outros no momento da sua criação.

Ou seja, pode-se afirmar que estes monstros ilustravam a preocupação com o estado da humanidade sob o poder da igreja; e da mesma forma, também é possível incorporar a razão pela qual, ao contrário dos monstros do segundo e terceiro painel, no primeiro, todas as particularizações ou fusões que constituem estas criaturas consistem em diferentes aspectos ou características de animais, ou seja, entre diferentes animais e não entre animais e humanos, como se verifica nos outros painéis, precisamente no último, em que os monstros se tornam incrivelmente assustadores, grotescos e estranhos.

Portanto, nesta análise à obra *The Garden of Earthly Delights*, embora não seja o primeiro painel aquele que entre os três contenha um maior número de animais ou monstros, é o que contém uma maior diversidade entre essas possibilidades de fantasiar com formas animais, apresentado desde animais miméticos à realidade, outros com algumas liberdades criativas, e monstros - sendo neste sentido o painel que vai mais de encontro à matéria em estudo neste projecto de investigação.

De modo a tornar esta análise o mais perceptível, irei então dividir o respectivo primeiro painel do tríptico (fig. 22) por três regiões do Jardim de Éden onde as criaturas de Bosch estão mais concentradas, as quais correspondem às figuras 23, 24 e 26, e repartindo essas possibilidades pelas seguintes três categorias:

1. Animais - que são os animais que existem verdadeiramente e, que a partir do pressuposto todos nós conhecemos, ou seja, aqueles que são representados na obra pictórica mimeticamente, e que fazem parte do nosso estudo da zoologia;
2. Animais fantásticos - que correspondem nesta obra às figuras animais elaboradas com alguma liberdade criativa, possíveis de se associarem a animais, mas que na verdade não são, pelo facto de não existirem animais com essas anómalas composições representadas;
3. Monstros - criaturas fantásticas, seres imaginados, que embora possam ser reconhecidas algumas características animais nas suas formas, as mesmas são carregadas com uma tamanha liberdade criativa na sua elaboração e que por isso muito dificilmente poderiam fazer parte da nossa realidade e, conseqüentemente, tornam-se claramente impossíveis de introduzi-los nas anteriores duas categorias mencionadas.

Começando pela fig. 23, é possível identificar os seguintes animais: um macaco às costas de um elefante, um lobo cinzento escuro - que embora com umas pernas estranhamente curtas e uma barriga dilatada, irei considerar como tal - e entre os seres que bebem água, um cavalo castanho; os restantes seres que acompanham este último na mesma ação, não são animais, mas sim animais fantásticos (segundo a condição proposta) entre eles: o 'cavalo' branco com um chifre, o 'veado' sarapintado de pintas pretas, com um chifre decorado de formas circulares brancas e com uma extensa cauda, assim como o 'boi' ou 'vaca' mais à direita e, o mais evidente, o unicórnio, um animal mitológico.



fig. 23 - Pormenor da região superior lateral esquerda, do primeiro painel de *The Garden of Earthly Delights*.

Já na fig. 24, como animais encontramos: um porco-bravo preto acompanhado por duas crias, pequenos pássaros, um coelho, um urso-preto agarrado à árvore, um porco-espinho, um leão a comer um veado, outros cervídeos, e um possível cavalo - possível pelo facto de estar cortado a meio pelo monte e dificultar uma precisa interpretação.

Na categoria de animal fantástico enquadro a figura mais em destaque desta região em análise, um ser bastante semelhante a uma girafa, mas com uma cor entre o branco e o cinzento claro e de crista preta, figura para a qual é muito provável que o pintor se tenha inspirado numa ilustração presente no livro *The Egyptian Voyage* (c. XV) - do arqueólogo, humanista e historiador italiano Ciríaco de Ancona (1391-1452) - como se pode ver na fig. 25, pois para além da sua forma física, a própria disposição da girafa com um ser ao seu lado, de cor castanha, é claramente semelhante. Porém, enquanto que na fig. 25 é ilustrado um ouriço, na obra de Bosch encontramos um monstro, que parece ser uma mistura entre cão e cavalo, identificável como híbrido; assim como mais atrás, também de um cão parece surgir a figura monstruosa que se parece com uma mistura entre um galgo e um lagarto, devido às extensas garras, pescoço e língua.



fig. 24 - Pormenor da região superior lateral direita, do primeiro painel de *The Garden of Earthly Delights*.



fig. 25 - Anónimo. Ilustração no livro *The Egyptian Voyage*, de Ciriaco de Ancona, c. XV.

Por último, na fig. 26, excetuando alguns pássaros, coelhos, sapos e uma foca, todo o restante ‘bestiário’ desta região é composto ou por animais fantásticos, como a figura felina que se parece com um gato, que leva uma presa na boca, a qual se assemelha a um lagarto, ou por monstros, uns mais estranhos do que outros, nomeadamente as figuras que se encontram dentro do lago, como um unicórnio preto marinho ao lado de uma estranha forma de pato, um galo preto de crista branca com corpo de peixe, ou a criatura com uma veste preta de capuz (idêntica à figura da morte) a ler um livro...

No entanto, ainda dentro desta categoria dos monstros, algumas dessas figuras poderiam ser denominadas como criaturas teratogénicas, cuja designação é atribuída aos animais com partes ou membros do corpo fora do normal, localizadas em lugares que não estão nas suas posições normais, assim como a multiplicação de vários membros do corpo, como afirma Manuel Ruiz Rejón: *Animais como estes de vez em quando*

aparecem na natureza, por vezes com duas cabeças ou olhos extra devido a anomalias de desenvolvimento associadas a factores genéticos ou ambientais.⁴⁹

Entre estes, encontra-se o ‘pássaro’ de três cabeças no plano da fig. 27, assim como o réptil de três cabeças surgindo da lagoa na fig. 28.



fig. 26 - Pormenor da região inferior, do primeiro painel de *The Garden of Earthly Delights*.



fig. 27 - Hieronymus Bosch, *The Garden of Earthly Delights*. Pormenor da região inferior do primeiro painel.



fig. 28 - Hieronymus Bosch, *The Garden of Earthly Delights*. Pormenor do primeiro painel.

⁴⁹ RUIZ REJÓN, Manuel - The Reality of Hieronymus Bosch's Fantastical Creatures [online] [2016]. [Consult. 2020-3-26] disponível em <https://www.bbvaopenmind.com/en/science/bioscience/the-reality-of-hieronymus-boschs-fantastical-creatures/> . [Trad. minha].

É muito provável que Bosch não se tenha baseado nestes possíveis mas raros casos através da sua observação natural, mas provavelmente em registos de estudos sobre a figura animal, como nas descrições ilustradas dos bestiários, ou por exemplo no curioso livro *The Egyptian Voyage*. Porém, como referi anteriormente, sendo o trabalho de Bosch ainda hoje matéria de estudo por muitos historiadores, é difícil tirar conclusões exatas sobre o que levou o artista a representar tais figuras neste trabalho de arte notável, em que é detalhado um mundo em que humanos, animais e monstros convivem, mas com base nos estudos apresentados, *The Garden of Earthly Delights*, é bem possível que seja uma das obras da nossa história que representa uma mudança gradual no uso dos monstros na arte cristã medieval, como afirma Song:

*(...) monstros que já foram testemunhos reveladores dos poderes de criação desconcertantes e sobrenaturais de Deus, séculos mais tarde, foram retratados como emergindo das capacidades humanas para o pecado. Outrora enquanto agentes da igreja para fortalecer a fé, os monstros tornaram-se usados pelos os artistas para indicar as suas dúvidas com a igreja enquanto instituição de autoridade moral.*⁵⁰

O que revela, mais uma vez, como mencionei no final do primeiro capítulo, a presente importância da figura animal, desta vez incorporada na composição da figura do ser monstruoso, em momentos de transição e evolução do pensamento humano, ou melhor, em momentos de mudança. Assim, nesta obra de Bosch as figuras parecem expressar o medo de uma morte iminente da humanidade, dominada pelo excesso de poder da Igreja.

Para além de Bosch, desde o fim da Idade Média, muitos outros pintores e ilustradores trabalharam a figura do monstro de variadas formas, como Francisco de Goya, J. J. Grandville, Odilon Redon, ou o pintor japonês Katsushika Hokusai, ainda assim foi uma figura longe de ser tão valorizada e trabalhada como é nos dias de hoje no campo da criação artística, nomeadamente na sétima arte: o cinema.

Com o crescimento da indústria cinematográfica, no séc. XX, e com as novas possibilidades que esta trouxe, a figura do monstro (ou criaturas fantásticas) revelou-se um êxito, sobretudo no género de terror - seguindo os passos da sua origem no género

⁵⁰ Song - *Op. cit.*, p. 34.

literário do fantástico, como são exemplo os livros de Franz Kafka, Edgar Allan Poe, ou Mary Shelley. Mas mais importante, com o crescimento do cinema, assim como é no caso da literatura e nas artes plásticas, foram desenvolvidos vários géneros, de modo a criar uma maior abertura e receção por parte do público de diferentes idades e gostos, o qual até aos dias de hoje, permanece como um poderoso mercado económico. Neste sentido, um desses géneros de cinema criado é o de animação.

O cinema de animação revelou-se uma mais valia para a figura do monstro ou criaturas fantásticas, não só em relação à expansão das possibilidades fisionómicas, mas sobretudo à sua interpretação, criando assim várias formas de pensar estas figuras, muito devido ao facto do seu público alvo principal ser o infantil. Desta forma, foi assim permitido que a conotação negativa do monstro, de ser uma criatura caracterizada por causar medo no outro, como fora caracterizada ao longo da nossa história e é ainda hoje definida de tal maneira pelo Dicionário da Língua Portuguesa, ganhasse maneirismos positivos, como por exemplo a capacidade de ser esteticamente belo e bondoso.

Neste género cinematográfico e sobretudo nesta arte de criar criaturas fantásticas, sejam elas próximas de uma morfologia animal, ou totalmente 'monstruosa', o cineasta Hayao Miyazaki, e um dos três fundadores do maior e mais bem sucedido estúdio de animação japonês Studio Ghibli - como vou fundamentar de seguida com a análise ao filme *Princess Mononoke* - revela-se exímio.

• **2.2. AS CRIATURAS FANTÁSTICAS NO FILME *PRINCESS MONONOKE*, DE HAYAO MIYAZAKI**

Princess Mononoke, como refere Miyazaki no livro autobiográfico *Starting Point: 1979-1996*⁵¹, é um drama de ação e aventura tecido de dois fios - um fio na vertical da luta entre humanos e espíritos por um deus animal e um fio na horizontal do encontro entre San (uma rapariga criada por lobos) e Ashitaka (um rapaz portador de uma maldição fatal), no qual esta reunião é a chave para toda a libertação.

⁵¹ MIYAZAKI, Hayao - *Starting Point: 1979-1996*. Trad. Beth Cary; Frederik L. Schodt. São Francisco: Viz Media, 2014.

Para além destes dois, os restantes personagens principais são a Lady Eboshi e o seu clã do forte de Tatara, da cidade de ferro, situada na fronteira com a floresta dos espíritos, onde vivem trabalhadores de ferro como artesãos, ferreiros, fabricantes de carvão, entre outros, que querem destruir a floresta para seu proveito; e na profundidade desta floresta vivem os furiosos deuses antagônicos aos humanos, representados sob a forma de animais como o javali Nago; a loba Moro e os seus dois filhos; a fantástica figura central da história, o Espírito da Floresta; e ainda outras criaturas sobrenaturais, como os kodama, espíritos da floresta que se assemelham a bonecos fantasmagóricos; e outros animais, como a tribo dos macacos.

Este filme de 1997 passa-se numa área fronteira do Japão, durante o período Muromachi (1336-1573), segundo Miyazaki, um período caracterizado pelo renovado contacto com a cultura chinesa, com o ressurgimento do Xintoísmo e o florescimento das artes. Ao usar esta configuração do período Muromachi, o cineasta retrata um mundo onde a desordem e fluidez social eram norma, como o mesmo refere:

Num período como este, os contornos da vida e da morte eram mais distintos. As pessoas viviam, amavam, odiavam, trabalhavam e morriam. A vida não era ambígua. É exatamente por isso que é importante fazer este filme enquanto entramos nos tempos caóticos do século XXI.⁵²

Desta forma, como Miyazaki refere, o filme procura descrever a natureza imutável dos seres humanos, sobrepondo-se à turbulência desse período (exatamente quando a estrutura medieval entrou em colapso) com a agitação da nossa época (numa altura em que entrávamos no séc. XXI). No mesmo sentido aponta o estudo de Napier⁵³, que refere que para o cenário do filme, o cineasta recria um Japão antes de o país ser dominado pela cultura do arroz e da implementação do sistema patriarcal, um Japão no qual a natureza, e não os seres humanos, governava. Um cenário em que as florestas eram densas, em que não haviam barragens porque havia poucas pessoas, com montanhas distantes e vales profundos, ribeiras abundantes e existia uma rica diversidade em vida animal.

⁵² Miyazaki - *Op cit.*, pp. 273-274. [Trad. minha].

⁵³ Susan Jolliffe Napier - professora de literatura e cultura Japonesa da Tufts University, e autora do livro *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation* (2001).

Portanto, pode-se entender que Miyazaki escolhe este período especificamente por refletir a transição histórica de um mundo que tinha um contacto próximo com as forças naturais e ‘sobrenaturais’, para um mundo em que se tornaria cada vez mais orientado para o homem, assim como o mesmo afirma: «*Foi nesse período que as pessoas mudaram seu sistema de valores de deuses para dinheiro.*»⁵⁴

Para além do contexto histórico é também evidente e, mais importante no sentido deste projeto de investigação, o conteúdo fantástico presente no filme, que com recurso a outro importante ingrediente, a mitologia e o folclore japonês ajudam a construir um bestiário de personagens humanas e sobretudo de criaturas fantásticas inspiradas em formas animais.

Ao usar a mitologia e o folclore japonês, segundo a fundamentação de Cavallaro⁵⁵, o trabalho do cineasta reflete a inclinação que a mitologia da cultura japonesa apresenta em ser mutante incessantemente, através de processos de absorção, aglomerando tradições díspares de maneiras inesperadas, criando mitologias próprias, expondo assim a mitologização da sociedade humana por forças furtivas e enganosas. Citando o mesmo: «*Ao expor a construção cultural da verdade, Miyazaki explora a ideia de que a verdade só pode ser um produto do eu racional, como uma agência desligada dos sentidos e da matéria (...).*»⁵⁶.

Neste sentido, de forma bastante pensada e afinada, o cineasta dá uso ao valor etimológico da palavra fantasia, do Grego *phantasia*, ou seja, imaginação - *o ingrediente básico de todas as suas obras (...).*⁵⁷.

A estas alusões juntam-se as crenças xintoístas. Embora os filmes de Miyazaki não se refiram explicitamente ao xintoísmo, os seus costumes presentes na cultura japonesa, como *Jinja* (santuários) e *torii* (portões sagrados) e, sobretudo os *kami* (deuses e espíritos), são vistos em muitos dos seus filmes, principalmente no caso de *Princess Mononoke*.

⁵⁴ tal foi afirmado por Susan J. Napier no livro, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, p. 181. [Trad. minha].

⁵⁵ Autor do livro *Hayao Miyazaki'S World Picture* (2015)

⁵⁶ CAVALLARO, Dani - *Hayao Miyazaki'S World Picture*. Jefferson: McFarland & Company, 2015. p. 10.

⁵⁷ CAVALLARO, Dani - *Op. cit.*, p. 10. [Trad. minha].

Segundo o estudo do livro *Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*⁵⁸, o Xintoísmo é uma religião indígena e a mais antiga do Japão - apesar de atualmente a grande maioria da nação ser atea - o Xintoísmo lançou as bases de grande parte da cultura, arquitetura, vestuário e artes japonesa, e que ainda hoje são usadas e celebradas. Como o estudo indica: «*Xintoísmo é, no fundo, uma religião animista que vê deuses e espíritos em tudo, resultando num respeito pela harmonia humana com o ambiente natural.*»⁵⁹. O panteão desta religião é composto de milhares e milhares de *kami*, que são os deuses e espíritos que residem em todas as coisas. Aos *kami* podem ser atribuídos poderes impressionantes, todos com uma ligação intrínseca à natureza. O termo *kami* pode ainda abranger muitas outras coisas e ter outros nomes dependendo das suas formas, como por exemplo alguns dos presentes em *Princess Mononoke*, que são os *yokai*: espíritos aos quais são atribuídas qualidades digamos mais negativas do que positivas - monstros.

No geral quer Moro, quer o Espírito da Floresta, entre outros, são todos eles *kami*, mas mais importante de referir, embora com proporções e uma morfologia fora do normal, ou seja, fantástica - como irei analisar mais adiante - todos eles são representados no filme sob a forma de um animal.

Um dos recursos básicos da animação é o antropomorfismo - animais que adotam características humanas - no entanto a maneira como Miyazaki o usa é muita mais subtil em comparação, por exemplo, com os fofos animais falantes da Disney. Outra característica presente é o zoomorfismo - personagens que têm a forma de um animal - que como explica Colin e Le Blanc, o equilíbrio entre estes dois revela-se um dos aspectos fundamentais dos filmes do cineasta, sobretudo quando combinados com processos de metamorfose - que em *Princess Mononoke* é usado para representar visualmente personagens que sofrem mudanças de carácter emocional - como no caso do deus javali, Nago.

Seguindo a mesma ordem de raciocínio efetuada anteriormente na análise às proximidades dos monstros de Bosch com a figura animal no primeiro painel da obra *The Garden of Earthly Delights*, mas sem dividir as criaturas por categorias, começo de

⁵⁸ ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle - *Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata* [2009]. Harpenden: Kamera Books, 2019.

⁵⁹ Le Blanc - *Op. cit.*, p.15. [Trad. minha].

seguida por analisar aqueles que se assemelham o mais possível aos animais da nossa realidade até aos mais fantásticos do ‘bestiário’ Miyazaki.

No caso de Yakul - o alce vermelho de Ashitaka - embora seja uma espécie de animal fictícia é uma das criaturas de Miyazaki mais próximas da nossa realidade animal e, talvez por isso, seja ausente de qualquer característica antropomórfica. Yakul é inspirado não num animal nativo do Japão mas sim no Cobo-leche, uma espécie de antílope, que pode ser encontrado em vários países da África Subsaariana. O macho possui uma cor mais avermelhada em comparação com o peito branco e tem chifres longos e estruturados em espiral, características idênticas às de Yakul - como se pode ver nas seguintes figuras.



fig. 29 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*.
Na imagem: Yakul e Ashitaka.



fig. 30 - Cobo-leche.

Outro caso semelhante a este são os três lobos, a deusa Moro e os seus dois filhos que, devido ao seu enorme tamanho fora do normal e ferocidade, são chamados por um dos homens da cidade de ferro de *Inugami* - uma espécie de *yokai*, representado sobre a forma de um espírito canídeo maligno geralmente associado à magia negra. No entanto, como explica o vídeo documental *Princess Mononoke: The Real Mythology & History Explained*, é muito possível que sejam na verdade lobos japoneses que representam o *okami*. Os *okami* - que pode significar ‘grande espírito’ ou lobo - são segundo a mitologia Japonesa considerados seres divinos e veículos dos deuses da montanha, assim como são também associados ao papel de guardiões e guias. Porém, no folclore japonês os lobos nem sempre são vistos como benevolentes: *Okuri Inu* é uma espécie de *yokai* que se parece com um cão ou um lobo, como menciona o vídeo: «*Okuri Inu se-*

guirá e protegerá aqueles que viajam para as montanhas, mas se os viajantes perderem o equilíbrio, ele os fará em pedaços.»⁶⁰. Os lobos em *Princess Mononoke* seguem esta dualidade. Tanto podem ser malévolos ou bondosos, como, por exemplo, respectivamente quando atacam os humanos da cidade de ferro de Tatara, ou quando adotam e criam a humana San, a princesa Mononoke. Neste caso, os três lobos são antropomorfizados, mas apenas pelo facto de terem a capacidade de comunicar verbalmente com San e com Ashitaka, pois os seus gestos e comportamentos são fiéis à figura animal em que são inspirados, o lobo.

No que diz respeito unicamente a Moro (a deusa lobo), esta possui duas caudas, o que é semelhante a uma crença no folclore japonês (e chinês) geralmente atribuída a espíritos sob a forma de raposa apelidados *kitsune* - que em japonês significa raposa - que conta que a *kitsune* ganhara caudas extra à medida que envelhecera e ficara mais sábia; e, de acordo com a mesma fonte de informação, em alguns folclores ganha uma cauda extra a cada século de vida, podendo ganhar ao máximo nove - o que significa, segundo esta lógica, que Moro, como é perceptível na fig. 31, terá mais do que um século.



fig. 31 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Moro.

Curiosamente, o lobo japonês lobo-de-honshu foi uma espécie real nativa do Japão que foi extinta por volta de 1905. Como os estudos indicam, esta sub-espécie de lobo, que habitava em zonas montanhosas da Ilha de Honshu, vivia em harmonia e era adorada pelos fazendeiros japoneses, alguns inclusive eram domesticados, pois os lobos defendiam o território de potenciais agressores e outros animais que pudessem prejudi-

⁶⁰ STORYDRIVE - *Princess Mononoke: The Real Mythology & History Explained* [online] [2020]. [Consult. 2020-4-13] [Trad. minha].

car as plantações dos fazendeiros. Porém, e infelizmente, em meados de 1700 foram contaminados por um surto de raiva proveniente da China, e rapidamente começaram acontecer ataques à população. Conseqüentemente, matar lobos tornou-se uma política de estado. Para além disso, também é facto, felizmente, que com o desenvolvimento de novas técnicas agrícolas no país, os lobos tornaram-se desnecessários nas fazendas japonesas.

Claramente, é uma espécie de história de guerra entre homem e natureza com grandes semelhanças à retratada no filme *Princess Mononoke*.

Como referi anteriormente, não se trata apenas de animais que assumem características humanas, mas também de seres humanos com características animais: zoomorfismo. Um exemplo disso é o caso de San - a princesa Mononoke - que, embora não assuma fisicamente a aparência dos lobos com quem ela vive, adota os seus maneirismos e hábitos, assim como a personagem Mogli do *Livro da Selva*, ou *Tarzan*, que imita os gorilas, e curiosamente, no mesmo sentido, também é adoptada em bebé.

Existem muitos mitos e lendas em que são caracterizadas crianças criadas por animais selvagens, como o mito romano de Romulus e Remus, os fundadores da Roma antiga, que foram criados por uma loba, idêntico a San, porém também é provável que o cineasta se tenha inspirado mais perto de casa, na deusa Xintoísta Inari Ōkami - que é até hoje um dos deuses mais venerados, tanto nas crenças xintoístas quanto budistas. Para além das similaridades físicas da personagem San com Inari Ōkami, esta deusa também é associada à deusa guardiã budista Dakiniten (fig. 33), que é frequentemente retratada montando uma raposa branca (no caso do filme os lobos ocupam o lugar desses parentes genealógicos) e que assim como San carrega consigo uma espada e uma pedra preciosa ao pescoço.

Apesar deste projeto de investigação não se focar principalmente na junção da figura humana com a figura animal segundo um fazer artístico, este é também um importante exemplo pois ajuda a reforçar o facto de Miyazaki construir e pensar nas suas personagens, ideias, ou seja, a sua própria mitologia ao estilo da mitologia japonesa, que como refere o estudo de Cavallaro, é mutante incessantemente através de processos de absorção.



fig. 32 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*.
Na imagem: San (Princess Mononoke) e os dois lobos
(crias de Moro).



fig. 33 - Pergaminho com ilustração da
deusa Danikiten.

Para além desta família de lobos, outro grupo de animais que vive na floresta, e que, como os lobos, apenas revelam a capacidade da fala como elemento antropomórfico, é a tribo dos macacos. Embora o Japão tenha no seu território muitos macacos, eles não são tão grandes como os macacos em *Princess Mononoke*, que na verdade, se assemelham mais a gorilas.

No filme, esta tribo de macacos é tradicionalmente pacífica e prefere não interferir na guerra entre a cidade de ferro, o que é semelhante ao papel dos espíritos dos macacos no folclore japonês do séc. VIII, onde são retratados como mediadores entre os deuses e os humanos. No entanto, como explica o vídeo documental, um folclore posterior retrata-os como trapaceiros ou inclusive *yokai*, papel que com o desenrolar do filme, acabam por desempenhar, como por exemplo quando são vistos de noite (fig. 34), onde assumem um aspecto assustador devido às suas estranhas expressões, no qual os corpos escuros contrastam com os agora brilhantes e encarnados olhos.



fig. 34 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: tribo dos macacos.

Os únicos dois exemplos do uso da metamorfose em *Princess Mononoke* acontecem nas personagens mais espetaculares em termos de encantamento visual, em Nago e no Espírito da Floresta.

No caso de Nago (fig. 35), o deus javali, a sua transformação acontece devido a uma mudança de carácter, quando no início do filme Nago é baleado por uma bala de ferro por Lady Eboshi (da cidade de ferro), e fica envenenado pelo seu próprio descontrolo de raiva e fúria ao entender naturalmente que a sua morte está próxima. Acaba por se metamorfosear num *yokai* demoníaco, representado no filme por uma forma aracnídea monstruosa composta de vermes pretos - um detalhe na minha opinião muito interessante, pois embora representando um monstro, ainda assim, o cineasta continua a basear-se em formas animais, agora na recriação das suas personagens, neste caso numa aranha (fig. 36) - a qual revela fortes semelhanças com a aranha em *L'Araignée qui Sourit* (fig. 37), do surrealista francês Odilon Redon.



fig. 35 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*.
Na imagem: Nago.



fig. 36 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*.
Na imagem: Nago metamorfoseado num yokai demoníaco.

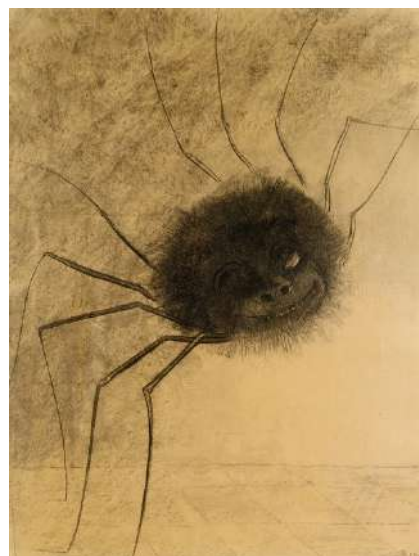


fig. 37 - Odilon Redon, *L'Araignée qui Sourit*, 1881. Lápis de carvão s/papel, 47.5 × 37 cm. Fondation Beyeler Riehen.

Segundo o vídeo *Princess Mononoke: The Real Mythology & History Explained*, o facto de Nago apresentar-se coberto de vermes pretos deve-se simbolicamente, segundo o folclore japonês, à crença de que feiticeiros usavam vermes venenosos chamados *kodoku*, que se traduz em toxina de vermes (derivados de feitiços de venenos usados na magia negra chinesa), cujo resultado final pode assumir a forma de verme - neste caso os vermes parecem ser uma representação visual de um demónio. Também é possível que Miyazaki se tenha inspirado na criação desses vermes pretos e serpentinos em *Tsuchinoko*, uma criatura críptica do folclore japonês que se parece com uma cobra negra com um corpo pequeno e espesso.

Os *inoshishi*, javalis japoneses, são muito comuns no interior do país. No folclore japonês, o javali era reverenciado pelos caçadores pela sua bravura, persistência e determinação. Tanto o javali como o porco são vistos como símbolo de riqueza e prosperidade. Porém, também podem ser descritos como animais temíveis, como por exemplo na lenda de *Inosasaou*, como menciona o vídeo: «[...] *um rei javali é baleado e morto por um caçador, mas volta como um demônio em busca de vingança.*»⁶¹. Uma história semelhante à do deus javali Nago.

Relativamente à personagem principal do filme o Espírito da Floresta, também apelidado de *shishigami*, durante o dia assume uma forma animal parecida à de um veado. Este deus possui vários poderes, tanto pode dar vida - como quando ao caminhar faz instantaneamente sob os seus pés flores ganharem vida, e depois murcham - e também o oposto, como um *shinigami* - um deus que controla a morte na mitologia japonesa. No xintoísmo, os veados são considerados mensageiros ou veículos dos deuses como os *Okami*, mas não são exclusivos dos deuses da montanha.

Nesta caso, uma famosa pintura de pergaminho associada a um santuário chamado *Deer mandala of kasuga shrine* (fig. 41), pode muito bem ser a fonte de inspiração de Miyazaki para a representação visual do Espírito da Floresta: o pergaminho mostra um veado branco na base da montanha de Kasuga (uma cidade japonesa) representado com uma espécie de círculo sagrado (mágico) que lhe cresce sob a forma de uma árvore nas costas; Miyazaki utiliza esta característica mas na sua criação incorporando a

⁶¹ STORYDRIVE - *Princess Mononoke: The Real Mythology & History Explained*. [Trad. minha].

árvore na cabeça do *shishigami* como chifres. O *shishigami* possui um rosto humanizado e, embora pareça muito estranho, criaturas com corpos semelhantes a animais e rostos humanos não são incomuns no folclore japonês, como é o caso de um *yokai* chamado *kudan*, que se assemelha a uma vaca com rosto de um humano. No entanto não exatamente humano, o rosto de *shishigami* relembra também um pouco uma máscara *shōjō* vermelha do Teatro Noh (teatro japonês).



fig. 38 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Espírito da Floresta (*shishigami*).



fig. 40- Máscara *shōjō* vermelha do Teatro Noh.



fig. 39 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Espírito da Floresta (*shishigami*).



fig. 41 - À direita: Pergaminho *Deer mandala of kasuga shrine*, c.1475. Birmingham Museum of Art, Birmingham.

Durante a noite, o Espírito da Floresta assume uma forma fantasmagórica gigantesca chamado de *nightwalker* (ser que caminha durante a noite, ou sonâmbulo), em japonês chamado de *daidarabotchi*, que é também o nome de um *yokai* gigante do folclore japonês. Os *daidarabotchi* são geralmente descritos como humanóides gigantes com cabeça careca e pele escura e, ao contrário do Espírito da Floresta, não têm a capacidade de se transformar, o que por isso, exceto na questão da escala, pouco tem a ver com a visão de *nightwalker* de Miyazaki. Segundo a minha investigação, tem fortes semelhanças, sobretudo em relação a descrições simbólicas morais e algumas físicas, com *Qilin*: um animal mitológico da cultura japonesa e chinesa e de muitos países asiáticos, que em todos eles possui a alcunha de ‘Animal Sagrado’ e é considerado uma criatura, como muitas outras, mensageira dos deuses. É caracterizado de diversas maneiras, algumas delas com uma crista e corpo azulado e cristalizado semitransparente assim como o Espírito da Floresta de Miyazaki - qualidades que são destacadas no filme nas fascinantes cenas noturnas especialmente pela visão luminosa da lua sobre o mesmo, agora transformado em *nightwalker* (fig. 42). Porém, é mais comum ser retratado com um corpo com chifre e cabeça de dragão, corpo de veado, além de patas, cascos, crina e cauda de cavalo, também quase sempre retratado envolvido em chamas.



fig. 42 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Espírito da Floresta (Nightwalker)

Vários estudos descrevem-no de forma semelhante, alguns como elegante e belo, dono de um temperamento dócil, incapaz de ferir qualquer ser vivo, possuidor de uma natureza protetora que se estende desde o ser humano até um pequeno inseto⁶²; e outros como um ser representante da justiça, um símbolo de paz, serenidade, prosperidade, sucesso e longevidade, um animal mitológico considerado benevolente, que apenas traz bênçãos para pessoas de bem.⁶³

No entanto, não será correto catalogá-lo como ‘bom’, pois segundo a lógica do filme, que segue a visão do cineasta, assim como todas os outros protagonistas - incluindo a Lady Eboshi e o seu clã da cidade de ferro, que matam Nago, o deus javali, no início do filme, e decapitam o Espírito da Floresta, no final, acto que origina a destruição automática da floresta numa questão de segundos, assim como dos seres e toda a rica vida que dela provinha. Rapidamente entendem o grave erro da sua ação - não existe essa divisória entre bons e maus, o que existe são pontos de perspectiva.

No sentido deste projeto de investigação, o que se revela mais interessante no meu ponto de vista é que neste extraordinário filme de fantasia através da protagonização não só de humanos mas sobretudo de um bestiário de criaturas fantásticas, neste caso, deuses e espíritos, que como analisei, são representados através de formas de animais e inspirados em crenças da mitologia e do folclore japonês, *Princess Mononoke* aborda várias temáticas importantes e atuais da nossa realidade. Algumas centradas unicamente no relacionamento humano, como a questão do feminismo - destacado pelos papéis heróicos das protagonistas femininas como Sansa que juntamente com Moro protegem a floresta de Lady Eboshi, que por sua vez, procura dar uma melhor vida à população da cidade de ferro através da recolha de recursos materiais presente nessa rica floresta; e o multiculturalismo, que segundo o estudo de Napier, para a professora Saeki Junko, o filme fantasia o problema da alteridade pelo facto de ser altamente consciente em relacionar um diálogo com o “outro”, citando a mesma: «[...] *como uma tentativa de algum tipo de “padrão global em um período de... ‘Internacionalização’ em que os*

⁶² Cf. ROSA, Maria - *Mitologia japonesa: Kirin, o Mensageiro dos Deuses* [online] [2006]. [Consult. 2020-4-14] disponível em <https://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/mitos-e-lendas/16/10/2015/mitologia-japonesa-kirin-o-mensageiro-dos-deuses/>

⁶³ Cf. CAÇADORES DE LENDAS - *Kirin: o animal sagrado mensageiro dos deuses no Japão* [online] [2013]. [Consult. 2020-4-14] disponível em <https://cacadoresdelendas.com.br/japao/kirin-o-animal-sagrado/>

países continuam a manter a sua identidade e ao mesmo tempo aceitando a necessidade inevitável de intercâmbio com o Outro.»⁶⁴. No mesmo sentido, como a mesma refere, o filme é altamente consciente de questões do género: «“Como aceitamos a existência do Outro ou alcançamos um entendimento mútuo [numa sociedade] em que mundos diferentes não se podem fundir, mas manterão eternamente os seus territórios separados?”»⁶⁵.

Também aborda, ainda de forma mais evidente ao longo de todo o filme, a nossa relação e comportamento com outras formas de vida, ou seja, o ambientalismo - que como assinala Chris Crews no artigo *And Say The Bakemono Responded: Animism, Derrida and the Question of the Animal in Hayao Miyazaki's Princess Mononoke*⁶⁶, o filme apela a repensarmos nas nossas relações ecológicas, pois na sua opinião lida fundamentalmente com uma problemática ecológica - a desflorestação - ao expor a complexidade do relacionamento entre humanos e a natureza, no qual segundo a visão do cineasta, os japoneses da era Muromachi mataram o 'Espírito da Floresta'.

Ou seja, numa perspectiva geral, *Princess Mononoke* lança um olhar sombrio, maduro e complexo sobre o multiculturalismo, e Miyazaki evidencia esse importante ponto de intervenção de uma perspectiva ecológica através do contraste dramático visual entre a floresta - povoada de criaturas fantásticas inspiradas na figura animal - e a cidade humana, procurando sinalizar a importância de pensar criticamente sobre as mudanças, e a sua suposta inevitabilidade.

Neste sentido, o filme do cineasta pode ser visto como um local rico para explorar a questão do animal, do ambiente, e do humanismo em vários níveis.

Concluindo, ambos os artistas, o pintor Bosch e o cineasta Miyazaki, expõem factos ou contam histórias, cada um dentro das possibilidades de criação que o seu campo artístico permite, protagonizadas por monstros ou criaturas fantásticas, as quais por

⁶⁴ Cf. NAPIER, SUSAN J. - *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, p. 191. [Trad. minha].

⁶⁵ Cit. por Susan J. Napier - *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, p. 191. [Trad. minha].

⁶⁶ CREWS, Chris - *And Say The Bakemono Responded: Animism, Derrida and the Question of the Animal in Hayao Miyazaki's Princess Mononoke*. *Journal for Critical Animal Studies*. ISSN 1948-352X. Atual (2010). p. 68.

sua vez, são inspiradas visualmente em figuras animais - por vezes na junção das suas fisionomias de forma mais diversificada do que outras - que incentivam o espectador a refletir sobre a sua condição enquanto humano e repensar certas questões éticas como o nosso comportamento, ou a nossa relação, com a natureza e a vida animal. Por outras palavras, conteúdos que a meu ver promovem a contínua evolução da consciência humana.

Dito isto, posso afirmar que enquanto que os artistas mencionados no primeiro capítulo recorrem à figura animal para transmitir sensações emocionais, os deste capítulo, utilizando monstros ou criaturas fantásticos, focam-se mais em transmitir valores morais. Porém, todo esse conteúdo é interpretado pelo espectador, à exceção do trabalho do cineasta, exclusivamente através da exposição de uma imagem fisicamente estática sobre o plano da tela - pintura - evocando ainda assim uma sensação de narrativa, precisamente pelo fundamental papel que essas 'personagens' protagonizam. Um facto evidente que é mais um detalhe que dialoga com a leitura do meu trabalho artístico - uma questão que irei abordar mais adiante no quarto capítulo - uma vez que também ele apresenta familiaridade com o conceito de fábula.

Ainda relativamente ao uso da figura animal na criatura fantástica: no caso de Bosch, a figura do monstro e outros animais fantásticos, no primeiro painel do tríptico pictórico *The Garden of Earthly Delights*, são usados como elementos figurativos que provocam o medo, de modo a evidenciar o excesso de poder da igreja sobre os artistas daquele tempo, ou seja, o excesso de poder que certos grupos sociais têm sobre outros humanos; e em Miyazaki, as criaturas fantásticas em *Princess Mononoke* representam a importância e valor da natureza, que se revela fundamental para o equilíbrio vital quer animal, quer humano, ou seja, ambiental.

O facto de abordar e analisar neste projeto de investigação as criações destes artistas deve-se não só pelo motivo de dialogarem entre si ao usarem a figura animal, com menor ou maior fantasia, mas ao mesmo tempo divergirem na construção dos mesmos nas respectivas obras artísticas. Uma vez que estes são para mim autores de referência, foi importante compreender a presença da figura animal nas criaturas fantásticas nas obras, assim como as fontes de inspiração de cada um, ou ainda como são influenciados ou dão mais relevância a certos valores simbólicos históricos que têm sido criados sobre determinados animais - sobretudo no caso do cineasta. Para além do já evidenciado diá-

logo entres as suas obras e, dentro do mesmo a divergência em determinados assuntos, outro detalhe importante como tenho vindo a pronunciar ao longo deste capítulo é o uso da fantasia.

Dito isto, no próximo capítulo irei começar por introduzir o meu trabalho artístico neste projeto de investigação através da identificação do uso da fantasia e dos seus aspetos - com base no estudo do livro *Fantasia*, de Bruno Munari - nomeadamente na elaboração da figura animal e da criatura fantástica utilizando como referência alguns dos casos anteriormente estudados, mas sobretudo as minhas obras, uma vez que o mesmo é um mecanismo fundamental na construção do meu trabalho artístico.

3. A FANTASIA NA CRIAÇÃO ARTÍSTICA

Duas décadas e meia depois consigo ver nos desenhos mais antigos que fiz em criança, nas bandas desenhadas e desenhos de ilustração na adolescência, nas animações que produzi durante a licenciatura em multimédia e, mais recentemente, desde há quatro anos até agora, nas minhas pinturas, o uso da criação artística como o meio mais propício de me libertar da realidade e explorar o universo da fantasia.

Neste sentido, talvez até mais do que a figura animal, é a fantasia e os seus aspetos que dominam todo o meu processo criativo, desde a sua partida à conclusão do meu atual trabalho artístico apresentado e em estudo neste projeto de investigação.

Porém, para que pudesse chegar esta conclusão tive de compreender primeiro o seguinte: o que é a fantasia?

Imaginação, ficção, pensamento ou ideia, são os sinónimos usados para definir fantasia nos dicionários, mas não passam de respostas rápidas e pouco fundamentadas.

Bruno Munari - um dos mais importantes e influentes designers, artistas e escritores sobre arte e comunicação do séc. XX - dá o seu contributo ao responder a esta questão com a produção do livro *Fantasia*, de 1997. Nesta obra o autor faz um árduo estudo sobre o conceito de fantasia, criatividade, invenção e imaginação, no qual procura diferenciar as atividades e respectivas operações de todas estas faculdades humanas que actuam em simultâneo.

Em poucas palavras, Munari começa por definir a fantasia do seguinte modo: «*A fantasia é a faculdade mais livre de todas as outras. Com efeito, ela pode até nem ter em conta a viabilidade ou o funcionamento daquilo que pensou. É livre de pensar a coisa que quiser, até a mais absurda, incrível ou impossível.*»⁶⁷.

Já a invenção utiliza a mesma técnica da fantasia, relacionando entre o que se conhece, mas com a finalidade de um uso prático e, como o mesmo indica, a invenção significa pensar numa coisa que anteriormente não existia, o que é o contrário da descoberta, que consiste em encontrar qualquer coisa que anteriormente não se conhecia, mas que existia.

A criatividade, por sua vez, é também uma utilização finalizada da fantasia e da invenção simultaneamente:

⁶⁷ Munari - *Op. cit.*, p. 23.

[...] *um modo que, ainda que livre como a fantasia e exacto como a invenção, abrange todos os aspectos de um problema, não só a imagem como a fantasia, não só a função como invenção, mas também os aspectos psicológicos, sociais, económicos e humanos [...].*⁶⁸

Já a imaginação é o meio para tornar visível o que pensam a fantasia, a invenção e a criatividade - como por exemplo: o desenho, a pintura, a escultura e o cinema. O mesmo refere:

*Enquanto que a fantasia, a invenção e a criatividade produzem qualquer coisa que anteriormente não existia, a imaginação pode imaginar qualquer coisa que já existe mas que no momento não está disponível entre nós.*⁶⁹

Por exemplo, se imaginarmos um caso aleatório, segundo as palavras de Munari: « [...] *a imaginação começa a imaginá-lo, a vê-lo. A criatividade pode pensar num uso qualquer que lhe seja adequado. A invenção pode pensar na fórmula química para o produzir.*»⁷⁰.

Ou seja, o que é certo e que é importante fixar na memória, é que não se pode criar relações entre coisas que não se conhecem, assim como, relações entre coisas que se conhece e coisas que não se conhece, pelas palavras de Munari: «*O produto da fantasia, tal como o da criatividade e da invenção, nasce de relações que o pensamento cria com o que conhece [...].*»⁷¹.

No entanto, a fantasia é a faculdade humana que permite pensar em coisas novas que não existiam antes, mas como referi anteriormente, essa criação acontece através das relações entre coisas que se conhece. Ou seja, estas coisas novas podem ser verdadeiramente novas, em absoluto, ou novas apenas para o indivíduo que as está a pensar, pois como o mesmo aponta:

⁶⁸ Munari - *Op. cit.*, p. 24.

⁶⁹ Munari - *Op. cit.*, p. 30.

⁷⁰ Munari - *Op. cit.*, p. 31.

⁷¹ *Ibid.*, p. 31.

*(...) a fantasia não se preocupa em aferir se o que pensa é verdadeiramente novo. Não é tarefa sua. Se se desejar tal aferição, nesse caso é necessário fazer intervir a razão e dar início a uma recolha de dados para verificar se o que a fantasia pensou já existe ou é verdadeiramente novo.*⁷²

Deste modo, a fantasia será mais ou menos ativa consoante o conhecimento do indivíduo, consoante a sua possibilidade em criar relações entre um número de dados. Porém, como Munari faz questão de mencionar, não significa que um indivíduo com muita cultura consiga desenvolver uma grande fantasia.

• 3.1. IDENTIFICAÇÃO DOS ASPETOS DA FANTASIA

Numa primeira enumeração de casos e de relações, de modo a ver se é possível estabelecer regras, Munari indica as seguintes estratégias da fantasia:

- Inverter uma situação, ou seja, pensar no seu contrário, no seu oposto;
- A repetição - sem modificações - de qualquer coisa, como todos iguais ou com variações, através da multiplicação de elementos ou das partes de um conjunto;
- As relações entre o que se conhece, que consiste no grupo das relações que podemos juntar sob a definição de mudança ou substituição de qualquer coisa, como: «*a mudança de cor, de peso, de matéria, de função, de dimensão, de movimento...*»⁷³;
- Relacionar várias coisas diferentes fazendo delas uma única coisa, como refere: «*representável nas artes visuais, no desenho, na pintura, na escultura, no cinema...por exemplo, os monstros.*»⁷⁴;
- E por fim, a relação entre relações: «*uma coisa que é o contrário de uma outra, mas que está num lugar que não é o seu, mudando de matéria e de cor...*»⁷⁵.

⁷² Munari - *Op. cit.*, p. 35.

⁷³ Munari - *Op. cit.*, p. 36.

⁷⁴ *Ibid.*, p. 36.

⁷⁵ *Ibid.*, p. 36.

Segundo este raciocínio e seguindo a lógica com que enunciei os artistas ao longo deste projecto de investigação, o trabalho do pintor Frans Snyders nas obras em que se inspira nas fábulas de Esopo, como na fig. 43, *Fábula de la liebre y el galápago* (1630), revela o primeiro exemplo do uso da fantasia enumerado por Munari: o de inverter uma situação, ou seja, pensar no seu contrário.

*As crianças riem-se se lhes dissermos que o açúcar é amargo e divertem-se muito se lhe contarmos uma história de uma tartaruga que corre como um relâmpago.*⁷⁶



fig. 43 - Frans Snyders, *Fábula de la liebre y el galápago*, c. 1630. Óleo s/tela, 112 x 84 cm. Museu Nacional del Prado, Madrid.

Fábula de la liebre y el galápago é uma pintura que, embora tenha um estilo naturalista, possui um conteúdo fantasioso, ou melhor, fabuloso, pois retrata a célebre e provavelmente mais conhecida fábula de Esopo - curiosamente também ela mencionada por Munari nesta citação do seu livro - no qual uma lebre, um animal conhecido por ser bastante veloz, perde uma corrida com uma tartaruga, um animal caracterizado por ser

⁷⁶ Munari - *Op. cit.*, p. 40.

bastante lento. Esse aspeto é evidenciado na obra pelo facto de Snyders representar um choque de velocidades opostas, o rápido e o lento, seguindo de forma fiel o escrito de Esopo e, ao mesmo tempo, segundo um sentido cómico. Ao serem invertidas as velocidades naturais correspondentes a cada animal está também presente outro aspeto da fantasia: a mudança de função. Embora esse choque não seja muito visível através da imagem da pintura é, porém, compreendido através do reconhecimento do seu título.

O uso dos pares contrários, como Munari explica, é uma das estratégias da fantasia que o ser humano memorizou desde há mais de três mil anos pelo facto de serem coisas óbvias. Utilizando as palavras de Munari: «*É natural e espontâneo que uma pessoa, pensando numa coisa, pense também no seu contrário. [...] toda a gente sabe que um personagem cómico gordo faz rir se estiver junto a um seu colega magro.*»⁷⁷

Outros exemplos de contrários enunciados pelo autor são: o bem e o mal; a luz e as trevas; o quente e frio; ou ainda o famoso símbolo Yang-Yin - elementos que representam o equilíbrio instável que existe na vida.

Um camponês, habituado a viver no meio do verde, escolherá instintivamente (muitos o fazem) uma tinta cor-de-rosa para a sua casa. Outra pessoa foge ao trânsito citadino e vai em busca do seu equilíbrio num lugar tranquilo no meio da natureza. Uma pessoa que trabalha o dia inteiro com números, encontrará o seu equilíbrio na pintura. ⁷⁸

No que diz respeito ao restante trabalho de Snyders analisado neste projeto de investigação, como as suas pinturas de caça, a presença da fantasia não é tão evidente ou é até mesmo ausente, visto que as ações retratadas nas obras são situações correspondentes à realidade, infelizmente.

Relativamente às relações entre o que se conhece, no caso do pintor Rousseau, esta análise revela-se mais interessante precisamente devido à sua falta de conhecimento - falta de cultura e ausência de formação académica - pois torna-se mais difícil interpre-

⁷⁷ Munari - *Op. cit.*, p. 40.

⁷⁸ Cf. MUNARI, Bruno - *Fantasia* [1997]. Edições 70, 2007. 224 p. (Coleção Arte & Comunicação). p. 40.

tar e apontar aspetos de fantasia no lugar de, muito possivelmente, falhas técnicas provenientes do seu estilo naïf.

Por exemplo, no que diz respeito à mudança de lugar, o pintor retrata os leões e as leoas em selvas, porém, embora estes sejam denominados culturalmente como os reis da selva, o seu habitat não são as selvas mas sim a savana, zonas maioritariamente abertas com pouca e seca vegetação, e não tal como nas suas obras: ambientes tropicais, bastante húmidos, densos em vegetação e coloração, locais mais propícios à vida de outros felinos representadas nas suas obras como os jaguares ou os tigres, mas não os leões e as leoas.

Uma vez que a mudança de lugar é uma relação que se faz com o que se conhece e quer o autor o tenha feito com esse conhecimento ou não - na minha opinião - julgo que essa estratégia da fantasia que é a mudança de lugar não deixa de estar presente no seu trabalho, apesar de assente num lugar comum.



fig. 44 - Henri Rousseau, *Surprised!*, 1891. Óleo s/tela, 103 x 162 cm. The National Gallery, Londres

Outro exemplo é o uso da mudança de peso perceptível na obra *Surprised!* (fig. 43), na qual Rousseau coloca de forma suspensa sobre um conjunto de folhas de relva um tigre. Ou a mudança de dimensão, identificável no tamanho das folhas que nascem nos ramos das árvores, que na maioria dos casos se assemelham mais a plantas de

enorme escala, devido ao seu esqueleto estrutural e à sua coloração verde, o qual, neste sentido, também pode indicar ao mesmo tempo uma mudança de cor.

Contudo, um exemplo mais evidente e explícito do uso da mudança de cor e, neste caso de forma claramente pensada, é no trabalho de Franz Marc.

Utilizando uma citação de Munari como exemplo da mudança de cor: *Man Ray, em 1969, pintou um pão de azul [...], o pão continuava a ser pão, mas a cor de azul tornava-o incomedível. Parece que não existe nada na natureza de cor azul-cobalto que seja comestível.*⁷⁹

É uma citação que vai de encontro ao uso da cor por Marc, a qual, como referi anteriormente, é aplicada segundo um princípio teórico, ao atribuir aos seus cavalos cores que não lhes são naturais: vermelho e azul, respectivamente nas obras *Horse in a Landscape* (fig. 18) e *Blue Horse II* (fig. 19).

Os casos em que o recurso à fantasia se revela mais constante são no entanto no trabalho do pintor Hieronymus Bosch e do cineasta Hayao Miyazaki. Quer o pintor quer o cineasta recorrem à fusão de elementos diferentes num único corpo que como indica Munari: «*Podem ser todos elementos animais, por exemplo, mas de animais diferentes, que reunidos com alguma habilidade de composição criam os Monstros. Há-os de infinitos tipos.*»⁸⁰.

Inúmeros artistas, sobretudo pintores, representaram monstros deste género em várias ocasiões com diferentes finalidades. E de facto é possível rever este pensamento no estudo da figura animal nas obras dos artistas do segundo capítulo.

Para além desta forma de juntar partes de animais e outras partes da natureza, o autor do livro aponta também outras possibilidades, como as figuras femininas de Dali, com gavetas que se abrem no seu corpo, ou o famoso Frankenstein (monstro semi-artificial que, como parte do seu corpo, tem uma torneira metálica ligada). Nenhuma destas características está presente nas obras analisadas dos artistas, porém como expliquei, no terceiro painel do tríptico *The Garden of Earthly Delights*, de Bosch já é possível identificar seres monstruosos com estas características.

⁷⁹ Munari - *Op. cit.*, p. 70.

⁸⁰ Munari - *Op. cit.*, p. 109.

Contudo, pode discordar-se de Munari na análise sobre a fusão de elementos diferentes num único corpo como um aspeto da fantasia, quando refere o seguinte: « (...) *as sereias e os centauros foram os primeiros frutos da fantasia a incluir neste grupo. Nas imagens do antigo Egipto encontramos pessoas com cabeça de ave ou de touro.*»⁸¹. Esta afirmação de Munari parece-me incorreta tendo em conta o descobrimento do mural artístico de arte rupestre em pormenor na fig.1 com cerca de 44 mil anos, correspondente ao período Paleolítico, bem como evocando inúmeras pinturas rupestres em que são representados híbridos entre uma mistura de humanos com animais.

Outra estratégia da fantasia que até agora ainda não foi referenciada é a repetição, que surge quando se multiplicam as partes de um conjunto, sem mais alterações, como por exemplo um animal identificável como um gato, mas com dez pernas, ou um dragão com sete cabeças, ou assim como as divindades indianas que têm vários braços, olhos ou cabeças.⁸²

Olhando para o trabalho de Bosch este recurso é identificado nas criaturas teratogênicas (nas figuras 26 e 27, correspondentes à região inferior do primeiro painel do tríptico *The Garden of Earthly Delights*), precisamente pelo facto de ambas as figuras monstruosas serem representadas com três cabeças num único corpo. E também surge no trabalho do cineasta, na personagem da deusa lobo Moro, que possui duas caudas.

No entanto, como refere Munari: «*Este tipo de multiplicação dos elementos ou das partes de um conjunto não modifica as funções conhecidas dos elementos multiplicados [...]*»⁸³ No caso de Moro, a cauda multiplicada tem o mesmo sentido prático que a outra, embora como analisei, tenha um significado moral nela presente ao indicar-nos segundo o folclore japonês o seu conhecimento e a sua provável idade; e no caso das criaturas teratogênicas, embora a pintura de Bosch seja uma imagem estática, ficamos exatamente com a sensação mencionada por Munari, de que desempenham a mesma funcionalidade que o elemento original do qual são cópia. E no mesmo sentido, o autor também aponta para a ausência na variação das dimensões, um facto também ele evidente nos casos analisados, pois os elementos multiplicados são iguais entre si.

⁸¹ Munari - *Op. cit.*, p. 70.

⁸² Munari - *Op. cit.*, p. 51.

⁸³ Munari - *Op. cit.*, p. 51.

Continuando. No que diz respeito às relações entre o que se conhece, é possível identificar o uso da mudança de dimensão no trabalho de Miyazaki.

Segundo Munari, esta é uma característica recorrente nos filmes de ficção científica, dando o exemplo de King Kong, ou ainda o filme Tarântula, no qual o monstro gigantesco era uma terrível tarântula. Factos de efeitos de mudança de dimensão que como o mesmo refere «*punham o público perante o facto consumado: o monstro já era de dimensões enormes, impressionantes.*»⁸⁴

Em *Princess Mononoke* - um filme de animação mas que também é uma ficção - este aspeto da fantasia está presente na maioria das suas criaturas fantásticas inspiradas em animais, como o javali Nago e os três lobos, representados com avantajadas dimensões, ou por exemplo, à mesma escala do famoso King Kong, a forma noturna do Espírito da Floresta, *nightwalker* (fig. 42). Para além deste aspeto, a sua figura é ela própria uma fantasia que nasce da fusão de elementos diferentes num único corpo: o monstro. Partindo deste último caso, encontra-se por último o último aspeto da fantasia identificado no estudo de Munari: as relações entre relações.

Para além de Miyazaki criar relações entre o que se conhece - como na criação das suas criaturas fantásticas com base no seu conhecimento nas várias composições de figuras animais, na história, na mitologia e folclore japonês e na religião xintoísta - cria depois relações entre relações - ou seja, relações entre as relações anteriormente criadas - como nos poderes e comportamentos dessas personagens (como o *nightwalker*).

No caso de Bosch a criação de relações entre relações também acontece, mas não está tão presente no primeiro painel como nos dois seguintes, não analisados ou disponíveis visualmente neste projecto de investigação, como são os casos dos monstros que são elaborados hibridamente entre formas animais e humanas e que adotam bizarros e violentos comportamentos, ainda assim próximos de uma linguagem humana.

Este é um aspecto bastante mais complexo do funcionamento da fantasia e da invenção e da criatividade. Utilizando o exemplo de Munari, de forma a tornar esta categoria mais clara, o escritor começa por dar o exemplo na criação de relações entre o

⁸⁴ Munari - *Op. cit.*, p. 100.

que se conhece, ou seja, mudança ou a substituição de um elemento real por outro não real, como: um gato azul (mudança de cor), uma tartaruga rápida (mudança de função) uma borboleta muito pesada (mudança de peso), um sofá no fundo de uma piscina (mudança de lugar), etc. E de seguida, segundo a criação de relações entre relações, começa a combinar estes casos já combinados, obtendo um resultado muito mais complexo: «[...] *um gato azul (neste caso só muda a cor) tão leve que tem que ficar amarrado, caso contrário voa (mudança de peso), com 20 metros de altura (mudança de dimensão), que se move no fogo por entre as chamas (mudança de lugar), etc.*»⁸⁵

Neste sentido, é possível progredir e chegar a situações muito complexas, como o mesmo refere “susceptíveis de provocar sensações estranhas”.

Munari vai ainda mais longe quando começa a aplicar a estas combinações outros tipos de variações relativas aos recetores sensoriais, como: «[...] *eis que o nosso famoso gato azul, levíssimo, com 20 metros de altura e que caminha no fogo, também ladra, está completamente gelado e emana um cheiro adocicado a patchuli.*»⁸⁶.

Deste nível de fantasia apenas o cineasta Miyazaki está próximo, pelo facto das suas criaturas fantásticas, como no caso dos lobos ou dos macacos, serem capazes de comunicar verbalmente ou imitar outros sons entre si, qualidades não próprias dos animais em cujas formas são inspiradas.

• 3.2. INTRODUÇÃO AO TRABALHO ARTÍSTICO DE HUGO CASTILHO

Após o estudo sobre os aspetos e estratégias da fantasia com base em casos elementares e complexos, explicados por Bruno Munari no seu livro *Fantasia*, pude desde logo compreender melhor a nitidez desses mecanismos no meu trabalho e, neste sentido, referir com maior certeza o seguinte: uma vez que as obras apresentadas neste projeto de investigação foram elaboradas sem a observação de um estudo, objeto, modelo, como uma pessoa ou um animal, presente no seu decorrer, toda a imagem projetada so-

⁸⁵ Munari - *Op. cit.*, p. 119.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 119.

bre a tela é nesse momento guiada pela intuição que as minhas faculdades humanas - fantasia, invenção, criatividade e imaginação - assim o permitem. Por outras palavras, a fantasia empregue na realização das mesmas foi mais ou menos ativa consoante o meu conhecimento, consoante a possibilidade em criar relações entre um número de dados na altura presente. *É ternurenta a tua suave tristeza* (fig. 45) apresenta, de entre alguns dos aspetos da fantasia, aquele que é o mais recorrente no meu trabalho artístico: a fusão de elementos diferentes que conheço num único corpo.

Esta combinação reúne alguma habilidade e coerência semelhante à dos híbridos, ou seja, é homogénea e não paradoxal e heterogénea como no caso da quimera, mas pelo facto da sua construção não ser pensada em apenas dois elementos, estas personagens não são híbridos mas sim monstros ou criaturas. Ambas as figuras fazem lembrar dois mamíferos, uma vez que o pelo é uma característica frequente ou quase exclusiva nos mamíferos terrestres. No entanto, enquanto que a figura pequena parece surgir da junção de animais diferentes, pelo facto de se assemelhar a um rato ou uma toupeira bebé, por outro lado a figura maior devido à sua fisionomia faz lembrar a criatura Yeti - ou em português Homem das Neves - ou o Pé grande, ou inclusive a personagem Chewbacca da saga *Star Wars*, precisamente pela relação homem-animal evocada pela presença de alguns detalhes físicos, neste caso faciais, exclusivos do ser humano. Um importante pormenor presente também em todas as figuras de *O clã dos autodidatas, oprimido pelos outros primatas* (fig. 88); como também em *Seja lá o que for, deve estar por aqui* (fig. 47); em algumas figuras de *Conta comigo* (fig. 71); ou na criatura à esquerda da obra *Tens os pés da tua avó!* (fig. 46).

Continuando na mesma obra, é também empregue a mudança de dimensão: «*Existem pequenas pedras que parecem montanhas. Basta olhar para elas como tal e mudam logo de dimensão.*»⁸⁷. Uma figura ao lado da outra, ou melhor, uma por cima da outra, transmite a ideia de que o monstro, assim como Munari refere, para ser ainda mais impressionante torna-se enorme! Porém, ainda que assim o seja, a presença destes dois aspetos na obra - e na maioria do meu trabalho - a meu ver não provocam medo mas pelo contrário são, por assim dizer, melancolicamente humorísticos.

⁸⁷ Munari - *Op. cit.*, p. 96.

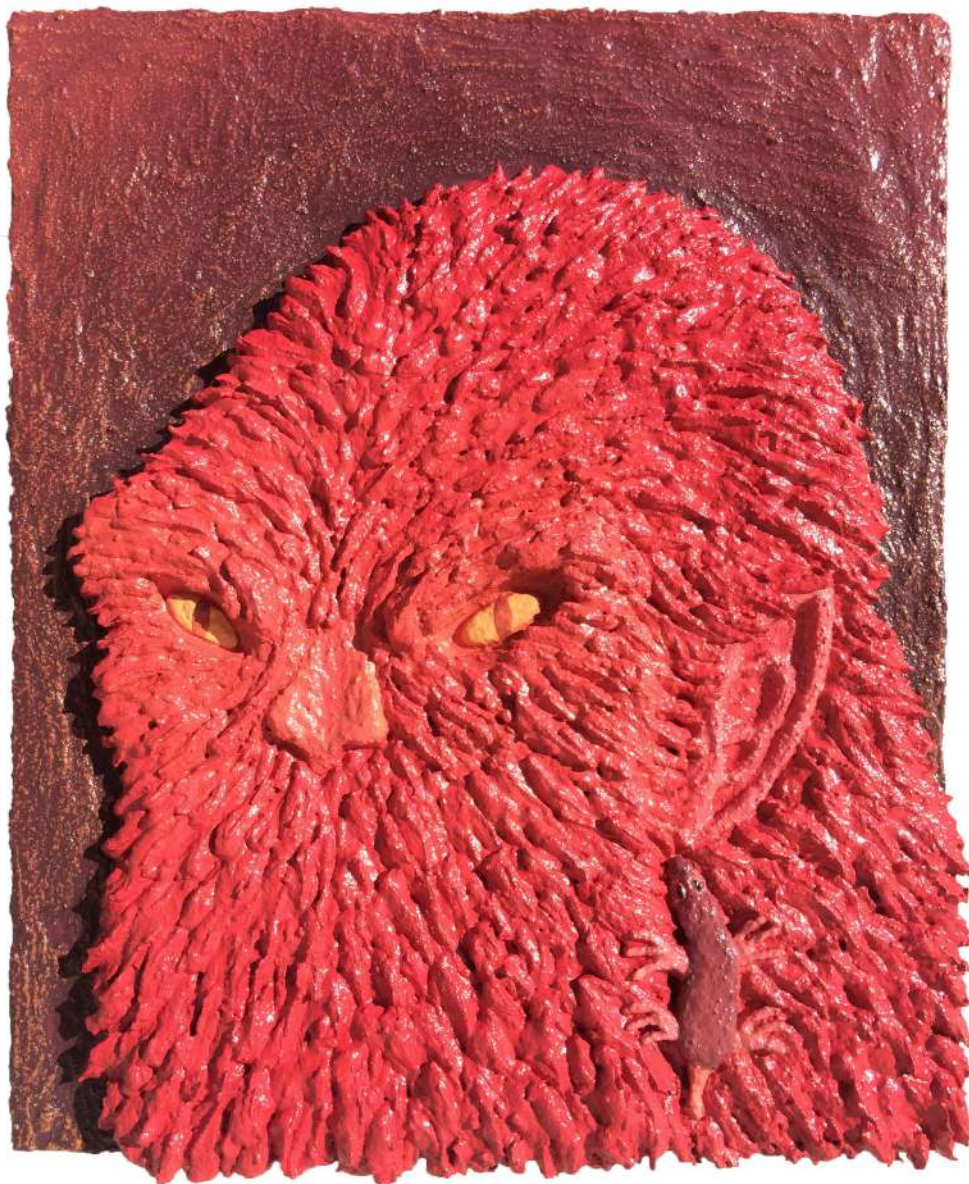


fig. 45 - Hugo Castilho, *É ternurenta a tua suave tristeza*, 2020. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 62 x 52 cm.



fig. 46 - Hugo Castilho, *Tens os pés da tua avó!*, 2020. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 65 x 82 cm.



fig. 47 - Hugo Castilho, *Seja lá o que for, deve estar por aqui*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 62 x 52 cm.

“Na sua opinião de que cor são os extraterrestres”, muito provavelmente a resposta será: “São verdes”. Isto talvez porque, sendo os extraterrestres, na ideia das pessoas, muito diferentes de nós (como nos mostram os filmes e a banda desenhada) também a cor é pensada de um modo incrível, e daí o verde, que, num certo sentido, é a cor complementar, isto é, oposta ao rosado da nossa pele.⁸⁸



fig. 48 - Hugo Castilho, *Somos todos diferentes, mas tu um bocadinho mais*, 2020. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 90 x 70 cm.

Seguindo o raciocínio desta citação, nas duas seguintes obras não são representados extraterrestres mas sim novamente criaturas inspiradas em mamíferos terrestres, e

⁸⁸ Munari - *Op. cit.*, p. 70.

não é o verde a cor em questão mas sim o azul como cor oposta à pele ou à pelugem dos mesmos (exceto alguns casos que não identifiquei).

Assim como Man Ray pinta um pão de azul e Franz Marc um cavalo, o uso da mudança de cor em *Somos todos diferentes, mas tu um bocadinho mais* (fig. 48), é identificável na atribuição da cor azul aos três cães (embora com alguma liberdade criativa nas suas formas) mais próximos do espectador, ou também no terreno árido e rochoso em que se encontram distribuídos. O cor de laranja atribuído aos focinhos dos respetivos donos, ou os olhos amarelos e vermelhos, são outros exemplos deste aspeto, pelo facto de não serem as cores naturais dessas zonas.

O uso da repetição é outro dos aspetos da fantasia utilizado nesta obra, uma vez que os cães são multiplicados sem grandes alterações entre eles.

Já no caso de *Ainda acredito que o céu é azul* (fig. 49), apesar do plano criado apenas revelar parte do rosto e início do focinho da criatura, todo ele é coberto de uma pelugem de cor azul - e digo focinho pois na minha opinião trata-se de uma criatura inspirada na figura do cão, porém, curiosamente, alguns dos meus colegas vêem-no como outra espécie de mamífero, como por exemplo uma águia ou um urso.



fig. 49 - Hugo Castilho, *Ainda acredito que o céu é azul*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 82 x 72 cm.

Outro aspeto em comum e muito importante pela sua inevitabilidade em todas as obras deste projeto de investigação - a partir do momento em que opto por utilizar uma argamassa que consiste numa mistura composta de massa grossa com água, para moldar as obras e as figuras, cenários e outros objetos, que nela habitam (um processo para explicar no próximo capítulo) - é a mudança de peso.

De um ponto vista convencional as obras pictóricas são para ser contempladas através do sentido da visão e não para serem tocadas, levantadas ou carregadas, embora existam pintores que trabalhem sobre o plano da tela ou dentro do campo daquilo que é pintura, com materiais que atribuem um peso mais pesado e não leve como é costume na pintura a óleo (excluindo a influência que a dimensão da tela possa provocar).

Neste sentido, julgo poder considerar que, sendo o meu trabalho pintura, nesse caso o seu peso que, das obras apresentadas neste projeto vai desde os três aos vinte quilos (consoante as diferentes dimensões), revele a utilização deste aspeto da fantasia, que passa por substituir o peso de qualquer coisa que conheço, neste caso a pintura sobre tela, por outro objeto que conheço, como a rocha, ou pedra - agregados sólidos naturalmente constituídos por minerais - que são associados ao meu trabalho pelo facto de as obras assumirem uma rigidez, rugosidade e peso semelhantes à materialidade da pedra. *Nem tudo é turquesa* (fig. 50), *Aqui estou bem* (fig. 51), e *És tão autodestrutivo...* (fig. 85), são obras exemplares destas características.



fig. 50 - Hugo Castilho, *Nem tudo é turquesa*, 2020. Massa grossa e tinta de esmalte s/ tela, 50 x 70 cm.

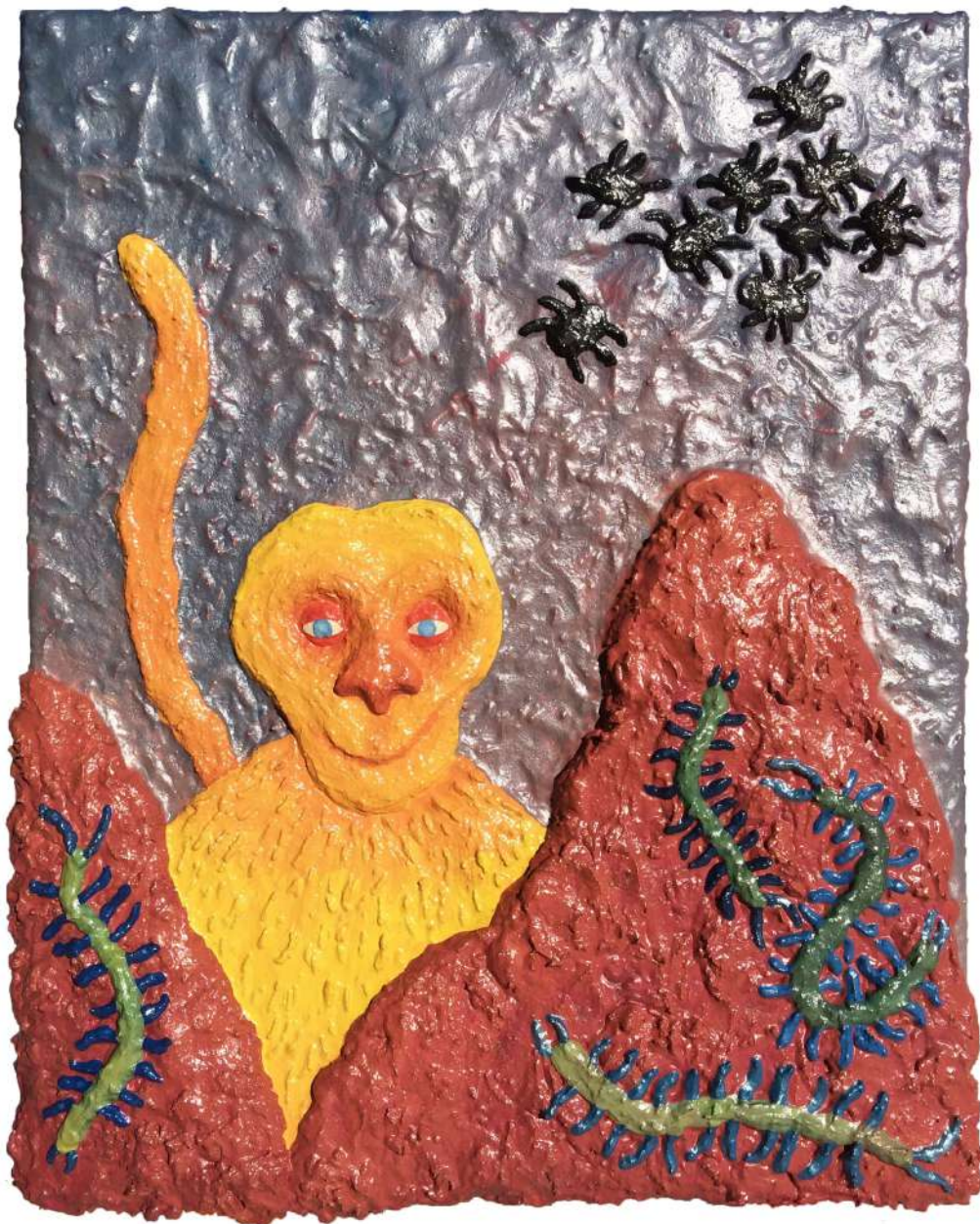


fig. 51 - Hugo Castilho, *Aqui estou bem*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 82 x 65 cm.

• 3.2.1. O DESENHO, A MASSA GROSSA E A TINTA DE ESMALTE

Nas obras apresentadas deste projeto de investigação apenas duas tiveram uma finalização fiel ao estudo prévio; produzidas sobre a tela, modeladas com massa grossa e pintada com tinta de esmalte, são elas: *No verde crescer é fantástico viver* (fig. 57), cujo estudo corresponde à fig. 56, e *Somos todos diferentes, mas tu um bocadinho mais* (fig. 46) que corresponde à fig. 78 (p. 120). Outras tiveram algumas semelhanças, como a obra *Conta comigo* (como se poderá ver no próximo capítulo), mas a grande maioria foi mesmo apenas pensada no momento da sua produção.

Porém, uma vez que a prática do desenho faz parte do meu dia a dia, é inevitável não o entender como o primeiro passo do meu processo de construção, pois embora apenas poucos desenhos se tenham tornado pinturas, todos os outros muitos estudos realizados ajudaram a desenvolver a minha imaginação e vários aspetos da fantasia que mais tarde foram postos em prática durante a produção da obra sobre a tela. Isso aconteceu por exemplo na elaboração, junção e composição das figuras representadas, as quais são maioritariamente inspiradas nas formas do cão, do macaco, do pássaro, do lagarto, ou do ser humano - uma vez que são mais familiares. Ou seja, conseqüentemente, são as formas a que recorro no processo de as moldar sobre a tela - que, como irei explicar mais à frente, é um processo que tem de ser rápido pela consistência da sua materialidade.

Ao desenhar de forma regular estou sempre a encontrar novas possibilidades, assim como defende Picasso: «*Eu faço uma centena de estudos [...] enquanto continuo, vou abrindo janelas.*»⁸⁹, ou pelas palavras de Miyazaki: «*Desenha quantas figuras pudes. Eventualmente, um mundo é criado.*»⁹⁰

Estes desenhos, como mostram as seguintes figuras, são realizados em folhas de papel de cadernos A4, e apresentam uma semelhança com o método de desenho do *story board*, devido às margens que limitam a área do desenho numa única folha em forma de quadriláteros, como também pelo próprio estilo do desenho (neste caso, rápido e feito

⁸⁹ PICASSO, Pablo - *Picasso on Art: A Selection of Views* [1972]. Tennessee: Ingram Publisher Services US, 1988. p. 30. [Trad. minha].

⁹⁰ Miyazaki - *Op. cit.*, p. 29. [Trad. minha].

com esferográfica preta), ou ainda pela ilusão de se tratar de uma história linear - de uma narração com presença de algumas frases juntos dos mesmos (como na fig. 52).

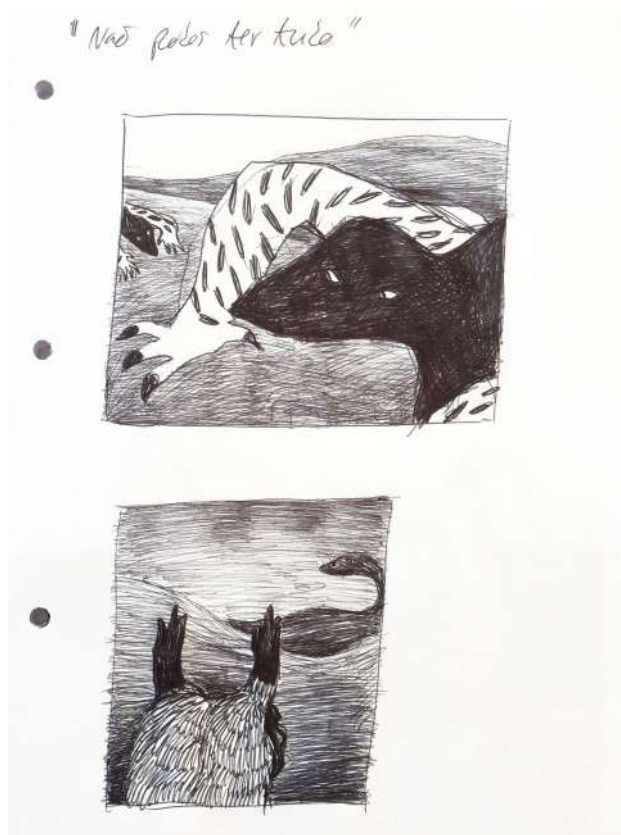


fig. 52 - Hugo Castilho, Estudo, 2019. Esferográfica s/papel A4

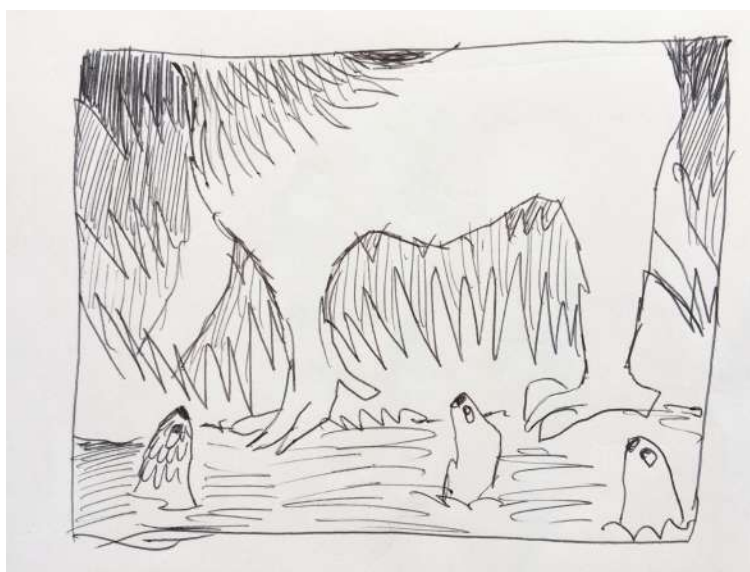


fig. 53 - Hugo Castilho, Estudo, 2019. Esferográfica s/papel A4



fig. 54 - Hugo Castilho, Estudo, 2019. Esferográfica s/papel A4

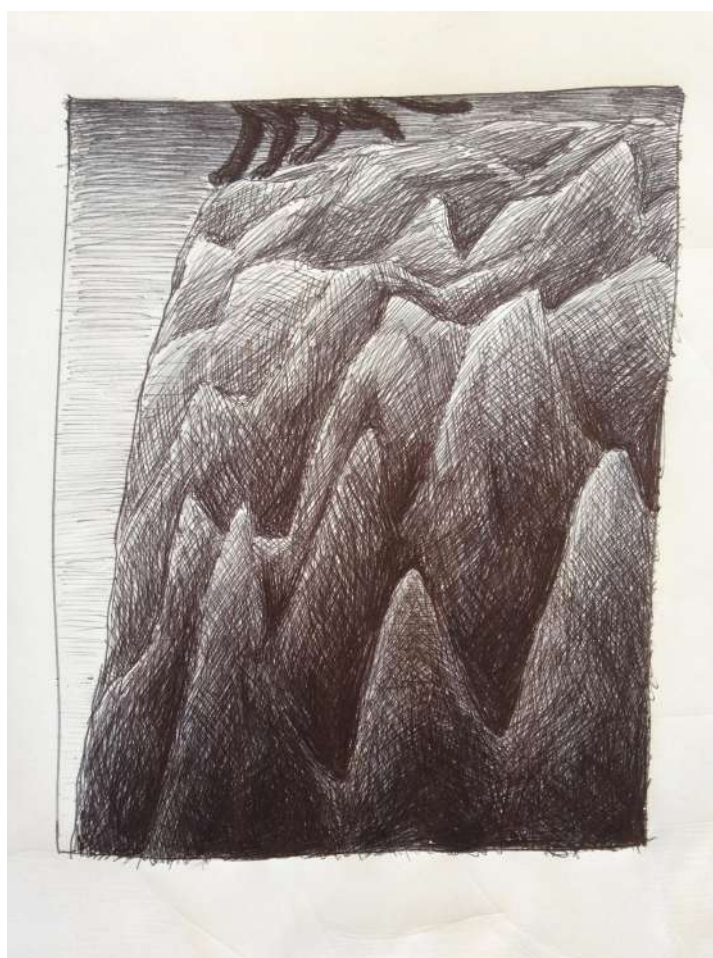


fig. 55 - Hugo Castilho, Estudo, 2019. Esferográfica s/papel A4



fig. 56 - Hugo Castilho, Estudo para *No verde viver é fantástico crescer*, 2020. Esferográfica s/papel



fig. 57 - Hugo Castilho, *No verde viver é fantástico crescer*, 2020. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 62 x 52 cm.

O segundo passo, e o primeiro prático sobre a tela, passa pela uso da massa grossa - nome técnico atribuído a uma argamassa seca, pré-misturada, à base de ligantes aéreos e hidráulicos, inertes calcários e adjuvantes químicos, de cor branca, por outras palavras, uma mistura de areia, cal e cimento, com o propósito de ser utilizada para o reboco de paredes - que ao ser misturada e doseada com água dentro de um balde transforma-se numa massa com a qual consigo moldar sobre a tela (preparada com gesso), fixando-a sobre a mesma sem o uso de um outro constituinte - como a cola.

Para o processo de modelação é utilizado uma colher de sopa e, assim como na fase da pintura, a tela permanece sempre colocada na horizontal, assente no chão (como se pode ver na fig. 58).

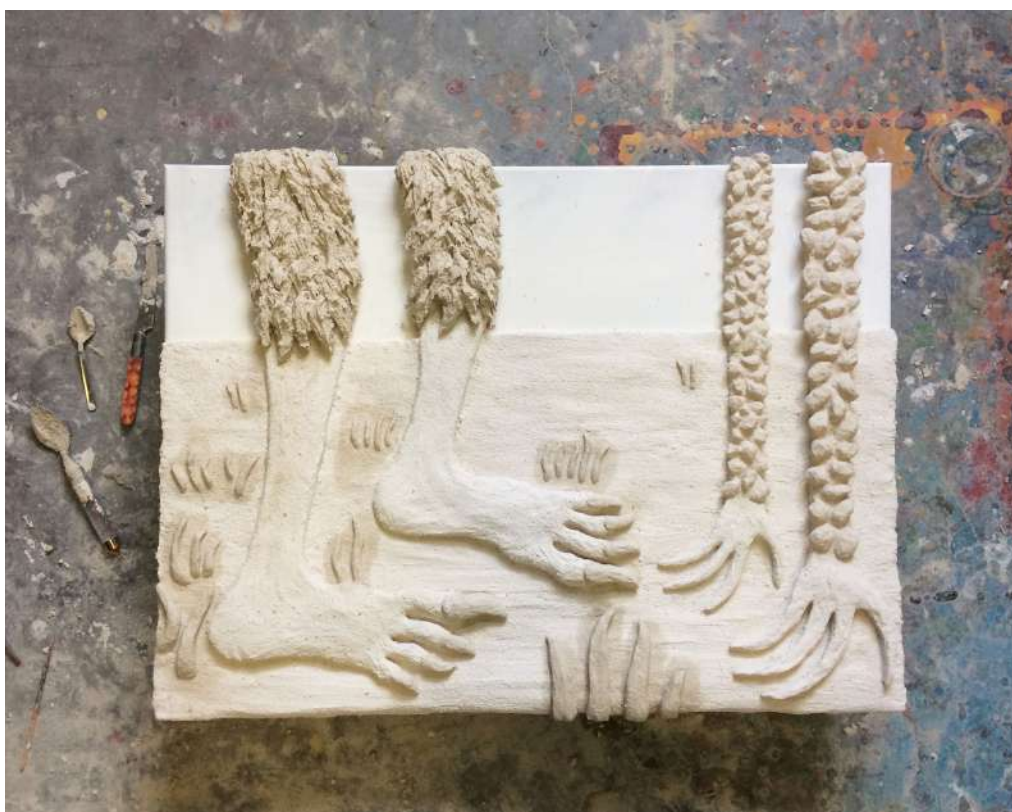


fig. 58 - Hugo Castilho, *Tens os pés da tua avó!* (em produção), 2020. Massa grossa s/tela, 65 x 82 cm.

O uso da colher como ferramenta não tem qualquer simbolismo específico, se não, simplesmente, pelo facto de, desde o início do uso da massa grossa na minha produção artística, ter sido nessa altura o único utensílio que tinha disponível. Para além disso, entendi que utilizando este talher como uma ferramenta de moldar, não sendo o mais indicado para a função como seriam os teques e outras ferramentas de escultura,

aconselhados por colegas e professores - poderia, apesar da dificuldade, atingir um resultado mais original, e talvez descobrir novas possibilidades.

O processo de modelação acontece - sempre que não é dependente de um estudo prévio - através de faculdades intuitivas: inicialmente começo pela criação de figuras à medida que lhes vou dando forma com a massa, moldando, retirando, adicionando, alisando, até ficar agradado com a forma criada consoante os tais mecanismos da fantasia. Conforme a sua disposição e escala no plano da tela, começo de seguida a imaginar um cenário de fundo. Consequentemente, compreendo o rumo da peça e qual a ‘história’ que estou a inventar. Ou seja, citando as palavras de René Huyghe (1906-1997) - escritor francês de história, psicologia e filosofia de arte - *«todos os elementos postos em jogo são parte inerente da obra, cada elemento pode fornecer o princípio orientador que comandará o efeito conjunto.»*⁹¹



fig. 59 - Hugo Castilho, *Splash!*, 2020. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 30 x 30 cm.

No entanto, com o decorrer da produção das obras entendi melhor as funcionalidades da massa e as suas possibilidades e acolhi mais utensílios para a sua produção, como: uma colher de café, uma faca, um pincel pequeno e uma trincha redonda. Desta forma pude realizar diferentes texturas e melhorar certos detalhes nas figuras e em ou-

⁹¹ Huyghe - *Op. cit.*, p. 67.

tros objetos constituintes do cenário ligados à natureza, como as pedras, relva, ramos e troncos de árvore, nuvens (como na fig. 59), entre outros.

Apesar deste aperfeiçoamento, manteve-se a linguagem simples deste corpo de trabalho, caracterizado pelo reduzido número de figuras e as suas formas, disposição e gestualidade, proveniente de estilo de desenho de cartoon, e que, ao mesmo tempo ao promover o abandono parcial da realidade e das suas preocupações corretas, acaba por assumir um estilo naïf.

Porquê a massa grossa? Pelas possibilidades de construção e modelação que a consistência que esta matéria permite-me criar, quer seja enquanto está fresca quando lhe estou dar uso - o que me faz recordar as construções com a areia molhada da praia que fazia em criança junto ao mar, precisamente pela sua húmida e areada materialidade - quer seja quando já está seca, uma vez que, apesar disso, posso ainda adicionar mais massa sobre a mesma ou lixar, alterar, ou retirar.

Além da explicação afetiva, associada à memória do passado infantil, a simples presença da matéria texturada instaura uma certa percepção de instabilidade, como algo orgânico que está em evolução, ou mesmo como um rocha cuja transformação se mantém em processo. Por outras palavras, a matéria apela a uma tentativa de estabilização, mas dentro de um jogo de transformações que estão em processo. Ou seja, a matéria é de certo modo, transformação (e tempo) - algo informe.

Segundo o termo informe publicado no verbete de George Bataille em *Documents* nº7 (de Dezembro de 1929):

« [...] o informe não é apenas um adjetivo que dá um significado, mas um termo que serve para desclassificar, exigindo geralmente que cada coisa tenha sua forma. O que o informe designa é o incerto que se espalha por todos os lugares, como uma aranha ou um verme. [...] ao se afirmar que o universo se assemelha a nada, somente o informe é relevante para se dizer que o universo é algo como uma aranha ou cuspe»⁹².

⁹² RODRIGUES DA COSTA, ALEXANDRE - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, *Visões do excesso: o informe como afirmação do desconhecido no filme O enigma de outro mundo, de John Carpenter* [online], vol. 6, nº2 (2017), 6-23. [Consult. 2021-1-12] disponível em <https://rebeca.sociene.org.br/1/article/download/402/277>

Do mesmo modo o meu trabalho reflete esta ambivalência por via da matéria, que assume espessura, embora fixa à base, sai, ultrapassa, expande-se para lá do plano e dos limites do formato - para lá da fronteira.

O informe permite-me questionar os princípios de classificação da taxonomia recorrentes ao longo deste projeto e presentes no meu trabalho prático, quer no processo técnico-formal, quer, inclusive, sobre a natureza monstruosa das figuras.

Segundo este raciocínio, que sentido faz categorizar a minha obra enquanto pintura, uma vez que, ela foge do seu 'lugar'?. Tentar estabelecer o meu trabalho enquanto pintura, ou alto-relevo ou pintura sobre alto-relevo, de certo, faz sentido segundo os princípios da taxonomia - a necessidade de determinar diferentes coisas em categorias, a ideologia de que cada coisa tem o seu lugar - como se pintura ou escultura tivessem uma forma definida, não podendo uma invadir o espaço da outra sem que uma perca a sua identidade. Porém, também tem sentido integrar o meu trabalho segundo uma natureza informe. O processo técnico-formal rompe com a noção de território. A matéria possibilita ultrapassar a fronteira do que é pintura, do que é alto-relevo, do que é escultura, assimilando as suas 'formas'. Ou seja, a matéria, sem uma forma definida, mantém-se como forma, ao se constituir da justaposição da forma e da não-forma: o informe.

Esta lógica transforma-se numa narrativa plástica pelo facto do carácter informe se prolongar até à monstruosidade das figuras, ao desestabilizar qualquer tentativa de coerência. Tenho procurado catalogar e identificar a figura animal na criatura de cada obra e já referi as qualidades estratégicas da fantasia enquanto ferramenta de criação figurativa. No entanto, estas operações são apenas possíveis quando se estabelecem territórios. Conceitos psicológicos, científicos ou imaginados, erguendo-se fronteiras encontra-se sempre significados e os sentidos são sempre justificados (uma vez que o conhecimento é restringido por uma margem de pensamento). Se continuar a especular em torno do informe, do que é forma ou não é, do que cabe na forma ou a ultrapassa, deparei-me com a impossibilidade de considerar superficialmente, num sentido figurativo, as minhas criaturas como criaturas.

A criatura não possui uma forma definida. Qual é a forma da criatura? A do monstro? E qual é a forma do monstro? São as minhas criaturas inspiradas em animais por assumirem formas semelhantes à dos animais? Qual é a forma do animal? O cão é

um animal, certo, mas qual é a forma do cão? Como posso eu dizer que as criaturas na obra *Somos todos diferentes mas tu um bocadinho mais* (fig. 48), são inspiradas na forma do cão quando um cão não tem uma forma definida?

Esta necessidade, de estabelecer noções de territórios, de limites que separam as coisas e as condicionam em padrões de semelhança, tanto me é natural, como possivelmente ao espectador, uma vez que essa vontade surge pelo desconforto desse próprio insucesso devido ao sucesso do informe. Porém, neste sentido em que reina a ordem e o caos, o figurativo e o abstrato, torna-se complicado elaborar um discurso. Um discurso que possibilite chegar a uma conclusão, a uma lógica coerente, o que é exatamente o que o informe não permite.

Portanto... supondo-se que o cão tem uma forma - uma vez que as diferentes raças de cão partilham a mesma anatomia - então a criatura na minha obra é inspirada na forma do cão porque se assemelha a um cão, mas não inteiramente porque a criatura assume uma forma que vai para além da forma referente à do cão. Há algo de estranho na sua figuração que impossibilita de ser 'apenas' a figura de um cão, ou aquela que, de modo geral, definimos como cão. Mas o que permite avistar esta expansão para além da forma do cão, se o cão não tem uma forma definida? Volta-se ao mesmo.

O que justifica apelidar de criatura à criatura e não de cão à figura representada na obra, poderá ser o facto de assumir, fantasiar, entre forma e não forma, ou seja, assimilar a forma dos canídeos (o cão neste caso) e a ausência de semelhança com a mesma, a não forma, uma vez que, essa fronteira (entendendo-a como verdadeira) é ultrapassada. Sendo assim, a criatura é uma forma informe?

Segundo o conceito de devir-animal (que Deleuze teoriza), esta falta de orientação e falha ao tentar definir as coisas por formas surge desde logo no meu processo formal. Neste, é instalada uma vontade de fabricar uma zona mútua entre homem/animal, no qual nenhuma dessas formas se consegue classificar porque cada uma se desterritorializa. Essa contaminação é demarcada pelo fascínio com o 'outro' (com o animal). As obras *Tens os pés da tua avó!* (fig. 46), ou *Agora sim estou bem* (fig. 51), ou ainda, *É ternurenta a tua suave tristeza* (fig. 45), são um bom exemplo dessa ambiguidade que é visível pela perda de identidade consequente do estado de fusão. Como teoriza Julia Kristeva, este sentimento de abjeção é: « [...] sobretudo, ambiguidade. Porque ao passo

que libera a apreensão não corta radicalmente fora o sujeito/assunto que o ameaça - ao contrário, a abjeção reconhece-o como em estado de constante perigo.»⁹³.

Contudo, o que contribui para que seja possível fazer este tipo de análises, este jogo entre tentar compreender a figura da criatura enquanto forma informe, ou enquanto uma forma definida, é devido à aplicação da cor sobre a matéria.

A pintura, aplicada por meio da tinta de esmalte, permite realçar formas (criaturas) e, assim, imaginar a narrativa da obra - apreciar, desmistificar, explorar, caminhar pelos pormenores da obra enquanto imagem que ilude profundidade, perspectiva consoante a disposição de elementos figurativos. Caso contrário, seria ainda mais evidente, ou exposta, a sua verdadeira essência: quilos de matéria sólida - massa grossa acumulada que se propaga em todas as direções - o fantasma do informe que arrasta consigo o abjecto. As figuras que, superficialmente, se supõem identificar enquanto criaturas, inspiradas na figura animal, não são, a olho nu, mais do que matéria. Esta ilusão é compreendida com alguma nitidez pelo facto de sendo a pintura com cores lisas normalmente, com brilho, ser intensificada uma maior qualidade artificial, logo “desnaturalizado”. Ou seja, a pintura sobre a matéria ajuda a delinear as formas das criaturas e a orientar o olhar do espectador a ajudar a descolar as mesmas da matéria, quando na verdade, nada disso acontece pelo facto de tudo ser matéria, de tudo ser informe...

A noção de informe é um processo, uma operação que se contradiz constantemente, por ser ele próprio ambivalente (um *loop* sem fim), como suponho ser toda a minha obra...

Enfim, de volta à coerência. Existem outras narrativas que são mais precisas sobre o processo de trabalhar com a massa grossa e importantes de referenciar.

Sendo o cinema de animação uma das minhas grandes referências artísticas - como irei explicar no seguinte e último capítulo - existe também um diálogo do meu trabalho e nesta etapa do processo de construção com o género de animação em *stop-motion*, nomeadamente pela volumetria estética das personagens em ambos os trabalhos.

⁹³ MORI CRUZ, Cecilia - *A Beleza Profana: Uma integração da abjeção na arte* [online] [2007]. [Consult. 2021-12-] disponível em https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2009.GT2_Cecilia_Mori_-_Cruz_-_Beleza_Profana_-_FAV09.pdf

Neste género de filmes como *Fuga das Galinhas* (2000), de Nick Park e Peter Lord, *Ilha dos Cães* (2018), de Wes Anderson, e *Kubo e as Duas Cordas* (2016), de Travis Knight, as personagens são modelos reais (como na fig. 62) por norma estruturados com um esqueleto metálico maleável ou mecânico, e depois são caracterizados através do uso de diferentes materiais consoante a personagem - como massa, tecido, pelo, gel de silicone, entre outros - adicionados individualmente, detalhe a detalhe, do mesmo modo que crio as minhas ‘personagens’.

Sendo o meu trabalho tridimensional, uma vez que o seu corpo é erguido e construído a partir do plano da tela, as criaturas são modeladas com a massa também passo a passo, pormenor a pormenor, por exemplo no caso daquelas que se parecem com mamíferos terrestres, pelo a pelo - como é perceptível em pormenor na fig. 60 que corresponde à obra *De manhã o frio tem mais vento*, ou nas obras correspondentes às figuras 45 e 47, e ainda na modelação de vegetação e outros pormenores, como no cenário em *Seja lá o que for, deve estar por aqui* (fig. 46).



fig. 60 - Hugo Castilho, *De manhã o frio tem mais vento* (pormenor), 2020. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 72 x 60 cm.



fig. 61 - Travis Knight, *Kubo e as Duas Cordas*. Na imagem: Monkey.



fig. 62 - Modelo vivo da personagem Monkey em *Kubo e as Duas Cordas*.

Neste sentido, uma vez que a obra e os seus figurantes são esculpidos sobre o plano da tela - como é perceptível na fig. 63 - o meu trabalho pode ser entendido como pintura sobre alto-relevo. A sua sobreposição e tridimensionalidade cria por si próprio alguns efeitos de luz e sombra consoante a força e direção da luz em redor. Estes efeitos juntamente com a introdução da tinta sugerem a ilusão de que a peça tem vida. E, como tenho observado, promovem uma atração tátil por parte do espectador, o desejo de sentir a rugosidade e irregularidade da mesma.

Ainda em relação ao diálogo com a animação em *stop-motion*, as minhas obras pintadas, ou seja, concluídas, até que fazem lembrar um *take* de um filme desse género.



fig. 63 - Hugo Castilho, *É ternurenta a tua suave tristeza*, 2020. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 62 x 52 cm.

O terceiro e último passo no processo de construção é a pintura com tinta de esmalte.

O que me possibilita a tinta de esmalte? As qualidades que procuro e que outras tintas, como o óleo ou o acrílico, não me podem garantir: um reforço extra à sustentabilidade e fixação da massa grossa à tela, graças à sua resistência e elasticidade quando seca. A tinta de esmalte acaba também por funcionar como uma teia impermeável (no caso de entrar em contacto com a água), no qual o seu valor efémero será prolongado consoante a quantidade de tinta aplicada.

[...] Ao mesmo tempo, participando na luta eterna da vida contra a morte, transfere para uma base mais durável que ele próprio tudo o que enriquece a sua existência, mas tem a mesma fragilidade que ela.⁹⁴

Contudo, também será oportuno referir que desde que comecei o meu percurso em pintura há quatro anos, foi sempre esta a tinta que utilizei para pintar, embora só trabalhe com a massa grossa desde 2019. Para além de ser mais rentável economicamente, em comparação com o óleo e o acrílico, sendo esmalte sintético é menos tóxico e o seu odor passa quase despercebido. Estes pormenores são importantes para mim pois antes de ingressar no Mestrado de pintura e ter o meu local de trabalho na faculdade, era o meu quarto que utilizava como atelier e, como tal, pintar a óleo foi opção apenas por um dia.

Foi então ao ingressar na faculdade e ao estar em contacto com os diferentes trabalhos e materiais de produção dos meus colegas do mestrado que o meu interesse em experimentar diferentes meios sobre a tela, para além da tinta de esmalte, começou a despertar. Este interesse direccionou-me para um lado mais escultórico, pela vontade de um trabalho mais manual, que até então não tinha tido a possibilidade de desenvolver. A inscrição na disciplina de cerâmica, incorporada na cadeira de Estudos Tecnológicos no segundo semestre do 1º ano do mestrado de pintura (em 2019), apresentou-me ao barro. Nesta cadeira produzi uma séria de canecas irregulares e coloridas, e embora não pareça à primeira vista, existe um diálogo entre essas canecas e as obras apresentadas neste projeto de investigação: o ato de moldar. Foi durante este período que após várias expe-

⁹⁴ Huyghe - *Op. cit.*, p. 89.

rimentações com cimento, estuque e areia, descobri a massa grossa e os primeiros trabalhos com este material começaram a surgir, como é o caso de *Pareço-te com um cão?* (fig. 64) - em que o plano da tela era coberto pela massa e depois pintado, não existindo neste sentido um relevo muito saliente mas sim uma superfície plana somente rugosa e colorida.



fig. 64 - Hugo Castilho, *Pareço-te com um cão?*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 100 x 100 cm.

Em setembro, com o início do 2º ano, as primeiras obras deste projeto de investigação, como *Eu olho por ti* (fig. 65), começaram a crescer, literalmente, pois quer o relevo da massa, quer a técnica de pintura, começaram a ser cada vez mais trabalhados e aperfeiçoados com a prática do seu uso, como é o caso de *Há sempre alguém que aparece* (fig. 66), onde já existe uma diferença bastante relevante com a obra da figura anterior.

Concluindo, a modelação com o barro nas aulas de cerâmica incentivou ainda mais o meu interesse pela materialidade e direcionou-me para a criação dos altos-relvos apresentados neste projeto de investigação - uma forma de arte híbrida, na qual consigo juntar a pintura à escultura sobre um plano liso. Ou seja, pude através da apropriação de materiais, a tinta de esmalte (com a funcionalidade de ser aplicado para paredes interio-

res de habitação) e a massa grossa (para rebocar paredes) representar, trabalhar e explorar a figura animal através dos aspetos da fantasia, criando deste modo, pinturas sobre alto-relevo com criaturas fantásticas.



fig. 65 - Hugo Castilho, *Eu olho por ti*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 100 x 80 cm.



fig. 66 - Hugo Castilho, *Há sempre alguém que aparece*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 65 x 82 cm.

**4. O DIÁLOGO COM
A FÁBULA: DA TELA
CINEMATOGRAFICA
À TELA PICTÓRICA**

O uso da figura animal no meu trabalho artístico tinha sido pouco trabalhado até à criação desta série de pinturas sobre alto-relevo, ou quase nada, uma vez que anteriormente estava mais interessado em trabalhar a figura humana. No entanto, o interesse pelos animais sempre esteve presente.

Cresci num bairro rodeado por campo nos arredores da cidade de Setúbal. Isso ajudou-me desde criança a interessar-me e a travar um contacto próximo com diferentes espécies de animais. Hoje em dia, embora more noutra bairro, também ele é na extremidade da cidade, onde existe um pequeno bosque e alguns descampados por onde dou passeios, e esses pequenos encontros continuam a acontecer. Também desde a mesma idade que, virtualmente, mantive o hábito de assistir a desenhos animados e filmes de animação, onde cujas personagens são maioritariamente inspiradas em animais e nas suas formas (como monstros e criaturas fantásticas). Para além da figuração animal, a cor e o humor presentes nestas fontes de animação contribuem para que estes sejam um local rico em investigação e em informação para trabalhar nas minhas obras, sendo uma referência fundamental na minha criação artística.

Porém, a vontade em representar a figura animal no campo artístico apenas ganhou força e, conseqüentemente forma, com o meu amadurecimento relativamente a questões éticas, nomeadamente no campo da consciencialização dos direitos dos animais. Este deve-se ao meio literário, através da leitura de livros de ética, arte e representação animal e também alguns de filosofia e ciência, entre os quais: *Escritos sobre uma vida ética* (2008) e *Animal Liberation* (2015), de Peter Singer - filósofo, professor e ativista australiano e um dos mais importantes rostos na luta pelos direitos dos animais não humanos desde o séc.XX; *Why Look At Animals* (2009), de John Berger; ou *Picturing the Beast: Animals, Identity, and Representation*(1993), de Steve Baker.

Neste sentido, para além dum interesse pessoal e alguma proximidade com a vida animal, a literatura, assim como o cinema, é uma grande referência na criação desta série de alto-relevos. Foi através da sua leitura que pude compreender e entender algumas das conseqüências de trabalhar artisticamente a figura animal, uma vez que a maneira como representamos a sua figura pode, de facto, influenciar ou corromper a nossa compreensão e relacionamento com estes seres vivos.

Um veículo que promove esta consequência e que está presente na literatura e no cinema é a fábula. Sendo estas duas áreas de investigação referências no meu trabalho artístico é natural que este também dialogue com o conceito de fábula.

Segundo John Berger, desde o início do séc. XIX até aos dias de hoje, mais do que nunca, o contínuo crescimento da cultura capitalista tem corroído e corrompido a nossa relação com os animais não-humanos, ao ponto de serem marginalmente entendidos como objetos. Como o mesmo menciona, um exemplo dessa redução do animal ao objeto pode ser entendida no que diz respeito à instituição do animal de estimação pelo ser humano e sua função enquanto membro de uma família: «*O animal de estimação completa-o, oferecendo respostas a aspectos do seu carácter que, de outra forma, permaneceriam não confirmados*»⁹⁵. Ou inclusive: «*o animal de estimação urbano moderno não é um animal real.*»⁹⁶. Uma ideia que pode ser, como o mesmo aponta, alimentada desde uma tenra idade por exemplo pelas famosas gravuras de Grandville, pelos livros de Beatrix Potter, e sobretudo, como não se poderia deixar de referir, pela Disney.

Por outras palavras, é o que, para mim, remete para a incorreta ideia do animal enquanto brinquedo.

*As famosas gravuras de Grandville da década de 1840, onde os animais vestidos 'não são "emprestados" para explicar às pessoas (...) pelo contrário. Estes animais tornaram-se prisioneiros de uma situação humana / social na qual foram pressionados'. Essa imagem ambivalente, esse "sonho perturbador e profético", é apresentado como o início nobre de uma tradição gráfica que logo terminará na "banalidade da Disney".*⁹⁷

Por mais divertido que possa ser fantasiar a figura de um animal, como por exemplo a de um elefante - um ser real e senciente - ele nunca será o que é a personagem fictícia do Dumbo. A questão aqui é saber diferenciar conscientemente a fantasia da realidade.

⁹⁵ BAKER, Steve - *Picturing The Beast: Animals, Identity, and Representation* [1993]. Illinois: University of Illinois Press, 2001. 280 p. (Coleção: Illini Books). p. 13. [Trad. minha].

⁹⁶ Baker - *Op. cit.*, p. 13. [Trad. minha].

⁹⁷ Baker - *Op. cit.*, p. 15. [Trad. minha].

Num jardim zoológico, por tanto queremos trazer espécies de animais selvagens, como o elefante, para próximo de nós, para o seio urbano, em nome do conhecimento e da educação, retirando-o do seu habitat natural (com condições climáticas e nutritivas propícias à verdadeira vida dessa espécie) e colocados, isolados ou acompanhados, numa jaula, com ou sem uma decoração que simule o seu verdadeiro habitat natural como fundo da mesma - será que estaremos a observar um elefante? Sim e não, tal como Berger menciona: «*O jardim zoológico a que as pessoas vão para encontrar os animais, para os observar, para os ver, é, de facto, um monumento à impossibilidade de tais encontros*»⁹⁸. Ou seja, segundo Berger a experiência de ver o animal perdeu-se.

Steve Baker em resposta às citações anteriores de Berger, no livro *Picturing the Beast*, refere que há muito com que se discordar, como: «[...] *notavelmente a ideia da inautenticidade da experiência urbana, e a preocupante implicação de que o animal de estimação urbano é de alguma forma inerentemente menos digno do que o animal selvagem ou o animal do campo.*»⁹⁹.

Contudo, também há muito com que se concordar. Berger identifica que esta questão da ‘redução’ do animal está toda ela ligada com um empobrecimento da nossa imaginação e com a perda da relação simbólica significativa com o animal, o qual é frequentemente mais evidente na nossa relação com as representações do que com os próprios animais vivos.¹⁰⁰

Por sua vez, Baker entende que as atitudes em relação aos animais vivos são em grande parte resultado da presença dos usos simbólicos no conceito de animal dentro da cultura popular. Porém, como o mesmo menciona:

*Isto não é colocar o representacional ou o popular-simbólico "acima" do real. É simplesmente dizer que qualquer compreensão do animal é inseparável do conhecimento da sua representação cultural. Por mais lamentável que possa parecer, não é fácil escapar do que tem sido chamado da "nossa consciência de Walt Disney".*¹⁰¹

⁹⁸ Baker - *Op. cit.*, p. 14. [Trad. minha].

⁹⁹ *Ibid.*, p. 14. [Trad. minha].

¹⁰⁰ Cf. BAKER, Steve - *Picturing The Beast: Animals, Identity, and Representation* [1993]. Illinois: University of Illinois Press, 2001. 280 p. (Coleção: Illini Books). p. 14.

¹⁰¹ Baker - *Op. cit.*, p. 25. [Trad. minha].

E, de certo modo, uma vez que a Disney sempre fez parte da minha cultura visual esta consciência está presente no meu trabalho - perceptível pela linguagem infantil proporcionada pelas formas das criaturas, inspiradas em animais, e assim como o ambiente fabuloso que se respira em toda peça - um aspeto que, embora me incomode, é legítimo considerá-lo. Pois, tal como Baker menciona, a representação animal pode definir a nossa atitude com o mesmo.

Porém, não sendo as minhas ‘personagens’ figuras animais que correspondem a espécies de animais específicas, mas sim criaturas inspiradas em formas de animais, posso declarar que, segundo esta perspectiva, é criada uma maior abertura relativamente a essa preocupação e julgamento ético. Não restringindo a liberdade criativa ou os aspetos e estratégias da fantasia sobre a figura animal nos vários campos de criação artística, deve-se ao mesmo tempo, por mais óbvio que isto possa parecer - o que não é, caso contrário não seria matéria de estudo - compreender o animal não-humano como um ser vivo senciente, com igual direito à vida como o animal humano. Ou seja, há que estar consciente da diferença entre fantasia e realidade, daí o importante papel de uma educação contínua, dentro e fora do ensino formal, na nossa formação enquanto espécie de ser vivo mais influente na condição do planeta terra.

Sem dúvida que um elefante bebé, por maiores que sejam as suas orelhas, não há-de conseguir voar.



fig. 67 - Walt Disney, Dumbo [filme]. New York: Walt Disney Productions, 1941. (64 min.)

Continuando...

Sem descartar a pintura que é sem dúvida também uma fonte de referência, através da procura e recolha de imagens ao navegar pela internet, e daí a necessidade da abordagem ao trabalho pictórico dos pintores Snyders, Marc e Rousseau para a contextualização deste projeto de investigação, é no entanto no campo cinematográfico que encontro uma maior e mais direta influência no meu trabalho.

A visualização de documentários sobre vida selvagem, como os programas de história natural de David Attenborough, transmitidos pela BBC (assim como as emissões em versão portuguesa transmitidas aos sábados e domingos pelo canal SIC); ou *Jane* (2017), da National Geographic - um documentário biográfico sobre a primatóloga e antropóloga Jane Goodall, foram algumas das referências cinematográficas que tiveram uma funcionalidade bastante relevante na construção das minhas peças. Pois, para além da aprendizagem intelectual e cultural, forneceram visualmente imagens em movimento (cenas ou momentos, rápidos, lentos, com ou sem intervenientes) que, como irei mostrar e comparar mais adiante, influenciaram a representação e composição figurativa e a própria contextualização e narrativa das obras.

Assim como os documentários de vida selvagem e, os filmes de animação - como os de Hayao Miyazaki - outros géneros e estilos de filmes também incorporam as minhas referências cinematográficas, uma vez que também estes fazem parte do meu quotidiano, como as obras de David Lynch, Wes Anderson, entre outros.

Contextualizadas as minhas referências e voltando a pegar na primeira frase deste capítulo, faz sentido a seguinte citação de Picasso: «*Se um artista varia o seu modo de expressão, isso significa que ele mudou a sua maneira de pensar [...]*»¹⁰².

Com certeza foi devido a uma mudança no meu raciocínio e ao descobrir novas preocupações, que a figura animal tomou o lugar da figura humana no meu trabalho, mas isto não significa que em termos de interpretação figurativa, os animais tenham substituído os humanos, pois, se assim o fosse, eles seriam utilizados unicamente para exprimir características e sensações humanas - o que não é o caso.

¹⁰² Picasso - *Op. cit.*, p. 5. [Trad. minha].

É aceitável que a forma como são representados no plano da tela possa sugerir esse pensamento antropomórfico, principalmente quando esses animais que são na verdade criaturas fantásticas (provenientes da fantasia) assumem uma fisionomia corporal tanto humana como da forma animal pela qual são inspirados - como as ‘corujas’ e o ‘touro’ na obra *Conta comigo* (fig. 71). Porém, ao visualizar todas as peças, creio discordar dessa perspectiva uma vez que esses comportamentos, ações e inclusive certas expressões tomadas pelas figuras animais, não carregam qualidades unicamente humanas. Estas qualidades são também possíveis de existir, assistir e compreender e, utilizando os termos corretos, no animal não-humano. De certo modo, é um aspeto com alguma semelhança com a forma como o pintor Franz Marc usa a figura animal no seu trabalho pictórico.

A despreocupação na liberdade criativa da concepção das formas das figuras possibilita uma perspectiva antropomórfica, ao mesmo tempo reconhecendo os animais não-humanos como seres sencientes. Segundo o dicionário da língua portuguesa: *Que sente = Sensível; Que tem sensações ou impressões (ex.: um animal é um ser senciente)*.¹⁰³ Ou seja, seres capazes de sentir sensações, sentimentos, impressões de forma consciente, através dos sentidos. Por outras palavras, são seres com a capacidade de percepção consciente do que os rodeia, do que lhes acontece. Esse entendimento antropomórfico perde força, pelo facto de não ser a única interpretação compreensível, possível e real.



fig. 68 - Hayao Miyazaki, *Castle in the Sky*. Japão: Studio Ghibli, 1986. (124 min.)

¹⁰³ "senciente" - *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2020. [Consult. em 2020-11-16] disponível em <https://dicionario.priberam.org/senciente>

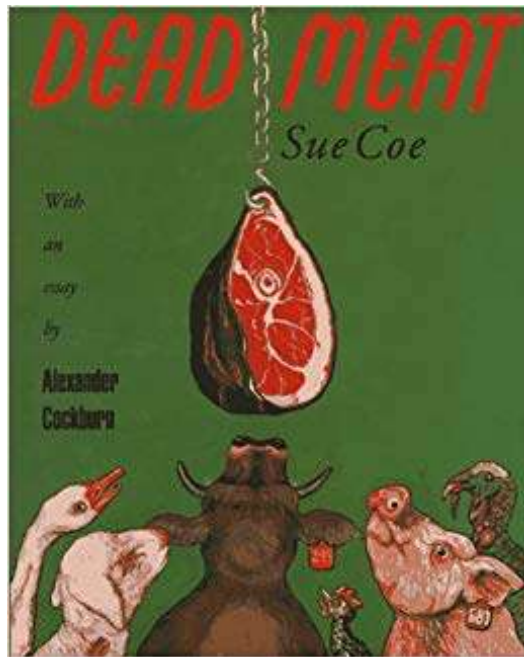


fig. 69 - Sue Coe, *Dead Meat*. Philadelphia: Running Press Book Publishers, 1996. 224 p.



fig. 70 - Hugo Castilho, Estudo para *Conta comigo*, 2019. Caneta esferográfica s/papel A4.



fig. 71 - Hugo Castilho, *Conta comigo*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 100 x 150 cm.

Segundo o raciocínio anteriormente exposto, existe de facto um diálogo do meu trabalho artístico com o conceito de fábula?

Sim - no mesmo sentido em que existe em algumas obras pictóricas de Paula Rego; nas gravuras de Sue Coe; ou em filmes da Disney, Pixar ou Studio Ghibli - existe algo de fabuloso: *o que provém da fábula ou que dela é relativo; mitológico; inventado, fictício; no sentido figurado: extraordinário, grandioso; incrível.*¹⁰⁴

Nestes casos, são utilizados animais para contar uma história, independentemente do meio artístico de criação e comunicação (uma pintura, uma ilustração ou um filme). Para além do mais, o auxílio aos aspetos e estratégias da fantasia são uma característica também bastante recorrente. Mas, como a palavra indica, um diálogo consiste numa troca de ideias ou opiniões com o propósito de chegar a um entendimento; e no sentido figurado, uma alternância de dois fatores complementares um do outro. O que pressupõe que um diálogo pode ser composto por semelhanças e dessemelhanças.

¹⁰⁴ "fabuloso" - *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2020. [Consult. em 2020-11-16] disponível em <https://dicionario.priberam.org/fabuloso>

A fábula, como refere o dicionário da língua portuguesa, é uma *composição literária, geralmente com personagens de animais, em que se narra um facto cuja verdade moral se oculta sob o véu da ficção*.¹⁰⁵

Parece ser claro que o meu trabalho artístico não é uma fábula pois uma fábula é um conto literário e o meu trabalho é pintura com alto-relevo, consoante um entendimento pessoal. De sentido semelhante, os filmes de animação cujas personagens principais são, na sua maioria, animais ou criaturas inspiradas na figura animal como em *Princess Mononoke* (1997), *My Neighbour Totoro* (1988), *Porco Rosso* (1992), da Studio Ghibli produzidos por Hayao Miyazaki; *Nemo* (2003), e *Ratatouille* (2007), da Pixar; *Dumbo* (1941), *101 Dálmatas* (1961), *Rei Leão* (1994), *Dama e o Vagabundo* (1955), da Disney, são obras cinematográficas e não literárias. Porém, o conceito de fábula não deixa de estar presente, uma vez que literalmente se está a contar uma história verbalmente com o recurso figurativo à figura animal. E na verdade, muitos destes filmes são inspirados em contos literários anteriormente escritos, ou seja, em fábulas.

*A fábula, do Latim fabula, significa história, literalmente o que é dito. Caracteriza-se por ser uma narrativa curta e imaginária, em verso ou não, em que as personagens são animais ou seres inanimados que apresentam características humanas, tais como a fala, os costumes, etc e, que no final apresenta uma intenção moralizadora, através do riso, da sátira ou do absurdo.*¹⁰⁶

Segundo isto, assim como na fábula, o meu trabalho é figurado pela presença de ‘personagens’ inspiradas na figura animal, porém, elas não são excessivamente humanizadas ou antropomorfizadas, tal como na fábula tradicional (ou como na maioria dos filmes anteriormente referidos) em que muitas vezes são inclusive caracterizados com um vestuário humano (como nas ilustrações de Grandville e em filmes da Disney).

Na fábula, ao humanizar-se as personagens animais, ocorre muitas vezes uma tendência para caracterizar e personificar as mesmos consoante as suas formas (aspeto e dimensão) e também simbologias históricas - tal como referi nas figuras animais, como

¹⁰⁵ "fábula" - *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2020. [Consultado em 2020-10-24] disponível em <https://dicionario.priberam.org/f%C3%A1bula>

¹⁰⁶ tal foi afirmado por CAEIRO, Sandra - *Do registo do natural à ilustração para a infância*. Lisboa: Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 2017. Mestrado em Desenho orientada por Prof. Doutor Pedro Saraiva. p. 53.

o leão, o macaco, o cão, entre outros, presentes nas obras dos pintores do primeiro capítulo.

Esta característica denuncia, para além das anteriores, outra dissemelhança do meu trabalho com a fábula, uma vez que não existe essa preocupação ou cuidado simbólico, pois a criatura fantástica pode ser representada de variadas formas.

No entanto, minuciosamente, é possível encontrar algumas semelhanças nas obras em que pensei e trabalhei com figuras de primatas, como por exemplo na obra *Agora sim, estou bem* (fig. 51) - onde represento uma figura inspirada na forma de um macaco, que sorri; e em *Eu olho por ti* (fig. 65), em que, uma criatura inspirada num mandril que se movimenta em direção a uma outra criatura para a pegar ou dar auxílio. Pormenores simbólicos que correspondem a uma simbologia de cariz lúdica, alegre e curiosa, atribuída ao macaco - e que também está presente nas obras dos pintores Rousseau e Marc.

No mesmo sentido dissemelhante, as minhas personagens não falam ou não são representadas a discursar verbalmente, nem mesmo, por exemplo com o recurso a filacteras ou de outras formas de comunicação escrita sobre a tela. Existe sim, por mais mínimo que seja, uma aproximação ao discurso narrativo utilizado através do título das minhas obras. Embora o título seja formado por uma curta frase, a mesma pode sugerir um diálogo entre as personagens presentes na obra. Uma leitura cuja interpretação pode ser conduzida pela disposição, enquadramento, relação e gestos desses figurantes.

Ainda assim, apenas sugere a minha ideia enquanto autor da obra e não impede que o espectador consiga criar a sua própria narrativa, uma vez que, consoante a composição da peça, ele é, dentro dessa condição, livre de a interpretar.

Parece ser certo que a criação artística de cada um revela sempre o que nos vai no interior, como refere Huyghe: «*O artista está presente, denuncia-se pela mínima escolha. Ao revelar aquilo em que a sua atenção recai, dirigindo paralelamente a nossa para o mesmo ponto, estabelece uma determinada direção mental.*»¹⁰⁷

¹⁰⁷ Huyghe - *Op. cit.*, p. 96.

É ao utilizar este mecanismo de incorporar frases construtivas enquanto títulos que por vezes, acalco um terreno de crítica social - outra semelhança com a fábula - como no caso do título da obra *Não te preocupes somos veganos!* (fig.73)

O denominador comum a todas elas – tradicionais ou reinventadas – é a crítica lúdica aos erros dos indivíduos ou da sociedade, e a escolha de animais como personagens, convivendo com os humanos. [...] Por ser, por excelência, um género literário atento às injustiças e erros dos homens contra os homens, e que “crítica fazendo rir” [...].¹⁰⁸

Quando acontece essa crítica com intenção moral, apesar de ser naturalmente lida e entendida apenas por nós, humanos, não é dirigida ou tem uma intenção de ser aplicada só para o relacionamento entre humanos, mas também para o nosso comportamento com os animais não-humanos, com o intuito de sensibilizar o espectador a agir de uma forma mais ética.

Pois, embora longe da dimensão direta e precisa de crítica social e política como nos trabalhos da artista e ilustradora inglesa Sue Coe, julgo que não deixa de existir sob o véu do meu trabalho uma orientação de ética animal, ou uma preocupação na relação com o outro, seja ele igual ou diferente - valores também transmitidos e trabalhados em *Princess Mononoke*, de Miyazaki, e no tríptico pictórico *The Garden of Earthly Delights*, de Bosch.

Estes aspetos no meu trabalho, segundo a minha interpretação, são denunciados através da diversidade de formas ou caracterizações dos figurantes sobre o plano da tela, inclusive quando estão em companhia sobre a mesma. Estas personagens de diferentes cores, expressões, texturas e dimensões encenam cenas ausentes de violência, pela presença de paz e enfatizam diferentes ambientes ou dimensões emocionais: humor, melancolia, solidão, ternura, amor ...

Quer o artista seja racional ou afectivo, quer se deixe levar por uma ordem de preocupações ou outra, é sempre conduzido a um resultado final: revelar e comu-

¹⁰⁸ NOVAES COELHO, Nelly - *E-Dicionário e Termos Literários de Carlos Ceia: Fábula* [online] [2009]. [Consult. 2020-11-16] disponível em <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/fabula/>

*nicar a sua verdade mais íntima, pela qual pretende substituir a do espectador, na medida em que este se deixar absorver pela contemplação da obra.*¹⁰⁹

O diálogo da fábula com o meu trabalho, como expliquei anteriormente, não se deve à leitura ou conhecimento de contos literários. Nunca procurei inspirar-me ou retratar uma fábula em específico, como no caso analisado do pintor Frans Snyders, com a elaboração da obra *Fábula de la liebre y el galápago* (fig. 43). Inclusive para ser sincero, contam-se pelos dedos de uma mão as fábulas que conheço. Este diálogo deve-se sobretudo pela recorrente visualização por meio da tela cinematográfica de filmes, onde os de animação, quando utilizam a figura animal e outras formas (como criaturas fantásticas e monstros), juntamente com humanos ou sem humanos, remetem de imediato para o conceito de fábula. Pois, no fundo, estas criações e projeções tecnológicas que são nomeadamente direcionadas para o público infanto-juvenil, pelo seu conteúdo educativo e fantasioso (fabuloso), revelam a evolução e adaptação da fábula ao mundo moderno e aos seus meios tecnológicos.

Dentro do género de filmes de animação, atualmente os filmes da Studio Ghibli, nomeadamente os que são produzidos por Hayao Miyazaki, são onde consigo identificar uma maior influência através da nitidez de vários aspetos semelhantes em ambos os trabalhos, ao comparar algumas das minhas obras com momentos de cenas dos filmes do cineasta japonês.

Um bom exemplo desse diálogo é a obra *Não tenhas medo somos veganos!* (fig. 74). Agora ao colocá-la lado a lado com a fig. 73, uma cena do filme *Nausiicaä of the Valley of The Wind*, e também com a fig. 72, uma cena do documentário *Jane*, consigo entender de onde veio afinal parte da inspiração para a criação figurativa intuitiva da composição da peça.

Os filmes de Miyazaki são elaborados segundo uma visão extraordinária de espaço, detalhe, cor e animação, sempre com uma estrondosa perfeição no que diz respeito à fluidez das linhas e traço do desenho das fantásticas personagens e das belíssimas composições pictóricas que preenchem todas as cenas ao longo dos filmes. A sua criação é de tal forma fantástica, brilhante e bastante emocional, graças à diversidade e in-

¹⁰⁹ Huyghe - *Op. cit.*, p. 86.

tuição moral das personagens que, embora fantasiosa, permite ao espetador imaginar o que vê como sendo real e, querendo, assim, fazer parte desse universo, entrar nele, viver nele. Ao mesmo tempo, enquanto investigador, são sobretudo um local rico para explorar a questão do animal, do ambiente, e do humanismo em vários níveis.



fig. 72 - Brett Morgen, *Jane*. Toronto: National Geographic Studios, 2017. (90 min.)



fig. 73 - Hayao Miyazaki, *Nausicaä of the Valley of the Wind*. Japão: Toei Company, 1984. (117 min.)



fig. 74 - Hugo Castilho, *Não te assustes, somos veganos!*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 73 x 92 cm.

Para além da Disney ou da Pixar, outros desenhos animados que desde a minha infância me têm acompanhado e que mais me marcaram ao fim de tantos anos são os *Looney Tunes* produzidos por Chuck Jones. Na sua passagem como criador e produtor de *Looney Tunes*, Jones inovou em todos os níveis. Os episódios mais carismáticos, engraçados e famosos, surgiram pelas suas mãos e mente artística. Criou um leque de novas personagens, inspiradas em diferentes animais e com personalidades distintas, como Wile E. Coyote e Road Runner (Bip bip); Pepé Le Pew; Marvin, o Marciano. Transformou e tratou os coloridos cenários de fundo como se de pinturas se tratassem, por vezes segundo estilo minimalista e cubista. E, para além de uma fluidez e inovação a nível de animação, foi recorrente a introdução, muitas vezes sincronizada, de música clássica, consoante a gesticulação das personagens e narrativa dos episódios. Todas estas características consequentemente magistralmente aplicadas enfatizam ainda mais todo o sentimento humorístico presente neste género de animações, talvez o pormenor mais forte de Jones, o humor, inteligente e muito humano.



fig. 75 - Chuck Jones, *My Little Duckaroo*. Warner Bros., 1954. (7 min.)



fig. 76 - Chuck Jones, *Zipping Along*. Warner Bros., 1953. (7 min.)



fig. 77 - Hugo Castilho, *Quão livre posso eu ser, se à sempre alguém a observar-me?*, 2020. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 30 x 40 cm.

Outro exemplo da influência do cinema de animação diretamente nas minhas obras pode ser retirada do filme *Isle of Dogs*, o mais recente filme de animação em stop-motion de Wes Anderson. Como tinha referido anteriormente, a obra *Somos todos diferentes, mas tu um bocadinho mais* (fig. 48) foi uma das que foram previamente pensadas e concebidas segundo um estudo gráfico. Este, como se pode ver na fig. 78 foi inspirada pela fig. 79, que corresponde a um dos planos recorrentes de enquadramento, sempre segundo uma lógica simétrica (uma das características pela qual o cineasta é bastante reconhecido), em que o grupo de cães, personagens principais, surgem ao longo do filme.



fig. 78 - Hugo Castilho, Estudo para *Somos todos diferentes, mas tu um bocadinho mais*, 2020. Esferográfica s/papel



fig. 79 - Wes Anderson, *Isle of Dogs*. Berlin: Indian Paintbrush, 2018. (101 min.)

O cinema de animação não é o único estilo ou género cinematográfico que é do meu agrado e que possibilita um encontro com a fantasia. Na obra *Uma história de adormecer seria bom* (fig. 84) pode-se ler algumas semelhanças com uma cena do documentário *Monkey Kingdom* (2015) na fig. 80, ou também com outro momento na fig. 81, protagonizado pela personagem Falkor em *Never Ending Story* (1984). E, certamente, esta última personagem influenciou-me na elaboração da forma e aspeto atribuído à figura presente na obra *És tão autodestrutivo...* (fig. 85). A qual, ao mesmo tempo, dialoga com a caracterização das personagens e as cenas em que são apresentadas nas figuras 82 e 83, que correspondem a dois filmes de David Lynch: *O Homem Elefante*, e *Eraserhead*, respetivamente.



fig. 80 - Mark Linfield, *Monkey Kingdom*. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015. (82 min.)



fig. 81 - Wolfgang Petersen, *Never Ending Story*. Alemanha Ocidental: Warner Bros. Pictures, 1984. (94 min.)



fig. 82 - David Lynch, *The Elephant Man*. Nova Iorque: Brookfilms, 1980. (124 min.)



fig. 83 - David Lynch, *Eraserhead*. Estados Unidos: AFI Center for Advanced Studies, 1977. (89 min.)



fig. 84 - Hugo Castilho, *Uma história de adormecer seria bom*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 65 x 52 cm.



fig. 85 - Hugo Castilho, *És tão autodestrutivo...*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 82 x 72 cm.

Já na obra *O clã dos autodidatas, oprimido pelos outros primatas* (fig. 88), uma das primeiras obras desta série de altos-relevos, existe um conjunto de criaturas inspiradas nas formas da figura do macaco e do humano que, agrupados segundo uma composição semelhante à apresentada na fig. 86 referente ao filme clássico *12 Angry Men*, se sobrepõem a rochedos inspirados nas formas das montanhas de *Dragon Ball* (fig. 87) - assim como o claro céu azul.



fig. 86 - Sidney Lumet, *12 Angry Men*. Estados Unidos: United Artists, 1957. (96 min.)



fig. 87 - Akira Toriyama - *Dragon Ball: Ep 7 The Ox King on Fire Mountain*. Toei Animation, 1986 (20 min.)

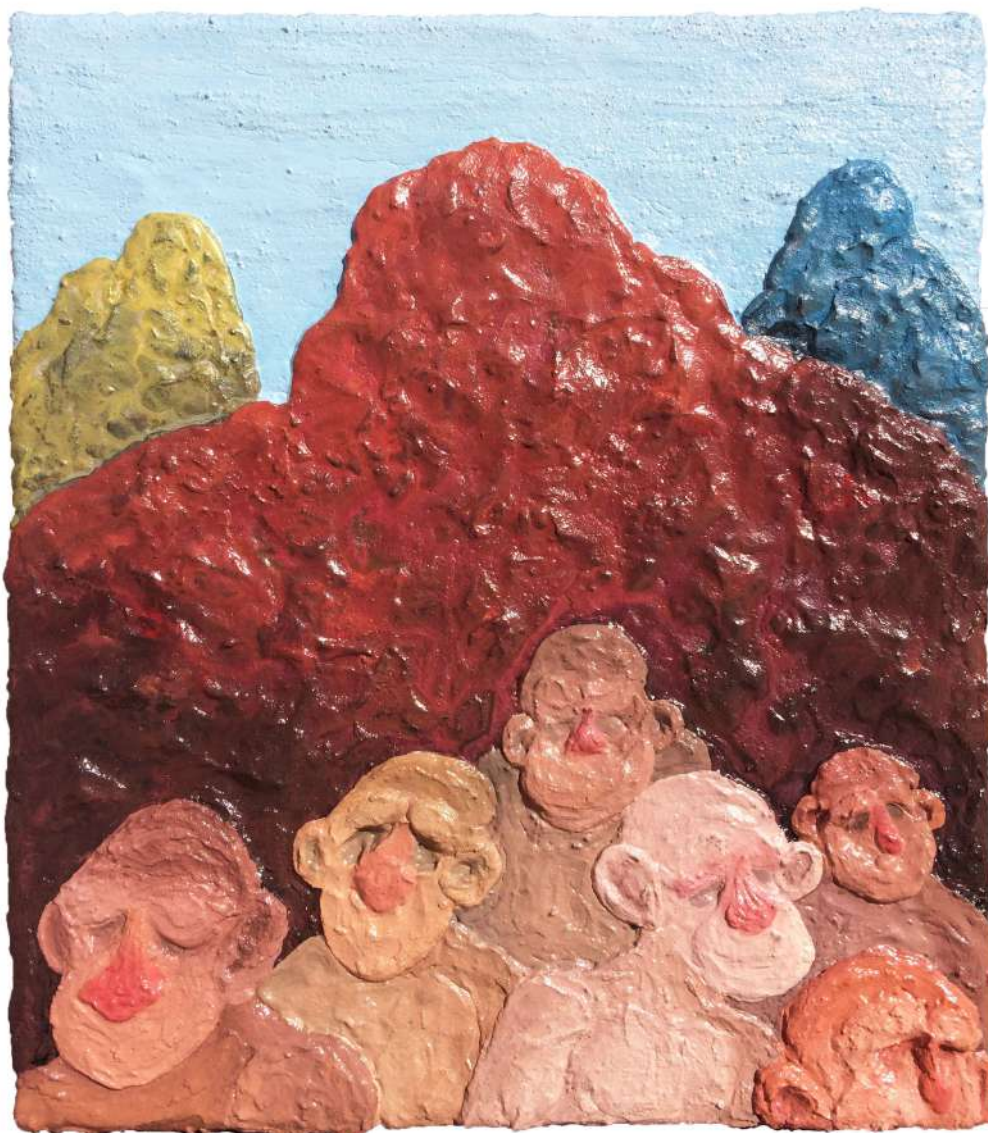


fig. 88 - Hugo Castilho, *O clã dos autodidatas, oprimido pelos outros primatas*, 2019. Massa grossa e tinta de esmalte s/tela, 80 x 70 cm.

Concluindo, neste último capítulo do projeto de investigação pude apresentar, separar e criar diálogos entre as referências e temáticas que mais me influenciaram e motivaram a conceber esta série de pinturas sobre alto-relevos, como: as questões e preocupações éticas envolventes na representação dos animais não-humanos artisticamente; a influência do cinema, nomeadamente filmes de animação e documentários de vida selvagem, na estética construtiva figurativa e composicional; e a presença conceptual da fábula, segundo aspetos semelhantes e dissemelhantes, na leitura visual e narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A minha necessidade em representar mais para além da observação, em imaginar o que não é real, encaminhou-me para uma fantasia que se desenha consoante o meu conhecimento, consoante a minha possibilidade em criar relações entre um número de dados. Neste projeto de investigação a figura animal revelou-se uma dessas possibilidades de exploração artística individual - prática e moral.

No trabalho de Frans Snyders, Henri Rousseau, Franz Marc, Hieronymus Bosch e Hayao Miyazaki, o animal - desde uma representação mimética a uma representação elaborada com liberdade criativa, como os monstros ou criaturas fantásticas - é utilizado como o, ou, um dos elementos figurativos condutores de uma expressão visual que diz respeito a um universo artístico pessoal. Neste sentido, o meu trabalho artístico é compreendido como um exemplo dessa apropriação, na qual a figura animal, segundo um uso evidente da fantasia, é utilizada como um veículo condutor e refletor do interesse e personalidade do seu criador.

O encantamento estético e a diversidade fisionómica são algumas qualidades que fundamentam essa seleção, porém, o que suscitou e suscita ainda hoje este interesse deve-se, precisamente, à ausência de conhecimento - ao desconhecido. Ou seja, segundo a presente investigação, pintar animais (ou monstros inspirados em formas animais) não propõe unicamente retratá-los enquanto seres vivos diferentes da espécie humana. Propõe também, ou, talvez mais, através deles, das suas figuras, das suas formas, expressar sensações e momentos humanos, como: as nossas ansiedades; as nossas dúvidas; a nossa falta de compreensão e empatia quer com os animais não-humanos, quer conosco, individualmente e coletivamente. Não é regra, mas faz sentido. Somos nós enquanto criadores que as elaboramos e enquanto espectadores que as contemplamos. Logo a sua leitura restringe-se ao nosso conhecimento enquanto animal humano. Isso não significa que pintar um retrato de um cão de forma mimética - inclusive, realista - não seja uma pintura animal. É, num sentido figurativo, pois é concebida no campo da tela uma seleção da espécie, a sua dimensão, forma, expressão, enquadramento ou posicionamento, por adiante. Ou seja, do mais abstrato ao figurativo, pressupõe-se que essas ações são sempre tomadas segundo uma consciência humana. Não significa que, independente-

mente da forma figurativa, os animais que são representados não partilhem as mesmas sensações que nós animais humanos, pelo contrário, como procurei deixar claro ao longo do projeto, mas a sua representação é condicionada por uma visão humana. Os contos de fábula, ou filmes de animação, onde frequentemente os animais não-humanos são antropomorfizados com o intuito de narrar um valor moral enquanto crítica social, são um exemplo extremo dessa condição - que tanto pode ser prejudicial como benéfico, como por exemplo ao sensibilizar-nos e alertar-nos para uma necessária mudança do nosso comportamento ambiental.

Contudo, evidenciar ao representar a figura animal por si só já suscita um interesse e uma valorização do animal enquanto ser vivo, seja através de uma figuração mais próxima do animal real ou uma construção fantasiada. É um pouco isso a que se pode resumir o meu trabalho, segundo uma leitura figurativa e narrativa.

No que diz respeito à componente material que faz emergir a obra enquanto objeto tridimensional, é criado um diálogo entre pintura e escultura sobre tela. Ao gosto da fantasia, esse diálogo é elaborado segundo um princípio híbrido: escultura mais pintura, que resulta em pintura sobre alto-relevo. Pelo facto da sua construção ser concebida através da modelagem com massa grossa e da pintura com tinta de esmalte sobre a tela, uma base plana. Isto, claro, no caso de serem compreendidas enquanto duas áreas de expressão plástica, ou seja, diferentes. Nesse sentido, o meu trabalho dificulta essa leitura convencional.

Concluindo, com este estudo, pude compreender mais sobre a representação da figura animal isolada no plano da tela pictórica, como também na sua inspiração para construção de seres imaginados, como os monstros e as criaturas fantásticas, com recurso à fantasia e, sobre a importância da presença desta faculdade humana, enquanto funcionalidade criativa no meu trabalho artístico. Porém, embora com vontade (indiscutivelmente), ao longo de toda a produção do meu trabalho prático apresentado neste projeto de investigação, nunca me senti conformado ou em harmonia com a evolução do mesmo. E encontrei e aqui critiquei muitos dos aspetos relativos à representação da figura animal com recurso à fantasia nas presentes peças. Considerações a que cheguei precisamente com a investigação que elaborei.

Estranho seria, se não o fizesse. A inquietação permanece...

REFERÊNCIAS

Livros:

- ÁLVARES, Cristina [et. al] - *Figuras do Animal* [2017]. V. N. Famalicão: Edições Humus, 2018. 358 p. (Coleção Hesperides). ISBN 9789897553165
- BAKER, Steve - *Picturing The Beast: Animals, Identity, and Representation* [1993]. Illinois: University of Illinois Press, 2001. 280 p. (Coleção: Illini Books). ISBN 9780252070303
- CAVALLARO, Dani - *Hayao Miyazaki'S World Picture*. Jefferson: McFarland & Company, 2015. 204 p. ISBN 9780786496471
- ELGER, Dietman - *Expressionism: A revolution in German Art*. Colônia: TASCHEN, 2018. 296 p. ISBN 9783836520058
- HANKEN, James; CRUMPTON, Nick; PIPER, Ross - *Animal: Exploring the Zoological World*. Londres: Phaidon Press, 2018. 352 p. ISBN 9780714876818
- HUYGHE, René - *O Poder da Imagem* [1986]. Coimbra: Edições 70, 2009. 336 p. (Coleção Arte & Comunicação). ISBN 9789724414935
- IRVING, Mark - *1001 Paintings You Must See Before You Die* [2006]. Londres: Octopus Publishing Group, 2016. 960 p. (Coleção 1001). ISBN 9781844039203
- MIYAZAKI, Hayao - *Starting Point: 1979 - 1996*. Trad. Beth Cary; Frederik L. Schodt. São Francisco: Viz Media, 2014. 462 p. (Coleção Discrete Mathematics And Its Applications). ISBN 9781421561042
- MUNARI, Bruno - *Fantasia* [1997]. Coimbra: Edições 70, 2007. 224 p. (Coleção Arte & Comunicação). ISBN 9789724413570
- NAPIER, Susan J. - *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Londres: Palgrave Macmillan, 2001. 311 p. ISBN 9780312238636
- ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle - *Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata* [2009]. Harpenden: Kamera Books, 2019. 176 p. ISBN 9780857303561
- PICASSO, Pablo - *Picasso on Art: A Selection of Views* [1972]. Tennessee: Ingram Publisher Services US, 1988. 224 P. ISBN 9780306803307

UHDE, Wilhelm - *Recollections Of Henri Rousseau*. Londres: Pallas Athene Publishers, 2018. p. 96 (Coleção The Lives Of The Artists). ISBN 9781843681625

WERNESSE, Hope B - *The Continuum Encyclopedia of Animal Symbolism in World Art* [1999]. Nova York: Continuum International Publishing Group, 2006. 476 p. ISBN 9780826415257

Filmes, documentários:

MANSON, David [et. al] - *The post-impressionists: Rousseau*. New Jersey: West Long Branch, 2006. Online (48:11 min.)

MIYAZAKI, Hayao - *Princess Mononoke*. Japão: Studio Ghibli, 1997. Online (113:00 min.)

NHK, *10 Years with Hayao Miyazaki: Ep. 2 Drawing What's Real*. Tóquio: Tokuma Shoten Publishing, 2019. Online (49:00 min.)

Referências online:

CAÇADORES DE LENDAS - *Kirin: o animal sagrado mensageiro dos deuses* [online] [2013]. [Consult. 2020-4-14] disponível em <https://cacadoresdelendas.com.br/japao/kyrin-o-animal-sagrado/>

CAÇADORES DE LENDAS - *Inari Ōkami: A divindade da prosperidade no japão* [online] [2018]. [Consult. 2020-4-13] disponível em <https://cacadoresdelendas.com.br/japao/inari-divindade-da-prosperidade-no-japao/>

"fábula" - *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2020. [Consultado em 2020-10-24]. disponível em <https://dicionario.priberam.org/f%C3%A1bula>

"fabuloso" - *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2020. [Consult. em 2020-11-16] disponível em <https://dicionario.priberam.org/fabuloso>

JOSÉ SERRA, António - *E-Dicionário e Termos Literários de Carlos Ceia: Bestiário* [online] [2009]. [Consult. 2020-2-26] disponível em <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/bestiario/>

MORI CRUZ, Cecilia - *A Beleza Profana: Uma integração da abjeção na arte* [online] [2007]. [Consult. 2021-12-] disponível em https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2009.GT2_-_Cecilia_Mori_Cruz_-_Beleza_Profana_-_FAV09.pdf

"monstro"- *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2020. [Consult. em 2020-03-26] disponível em <https://dicionario.priberam.org/monstro>

- NASTYUK, Elena - *The horse as a symbolic image in art: Power and perfection* [online] [2014]. [Consult. 2020-4-9] disponível em https://arthive.com/encyclopedia/52~The_horse_as_a_symbolic_image_in_art
- NOVAES COELHO, Nelly - *E-Dicionário e Termos Literários de Carlos Ceia: Fábula* [online] [2009]. [Consult. 2020-11-16] disponível em <https://edtl.fesh.unl.pt/encyclopedia/fabula/>
- PRICE, Sarah - *Kitsune Mythology in Inari Shrines* [online] [2019]. [Consult. 2020-4-13] disponível em <https://www.sarehprice.com/blog/kitsune-inari-mythology>
- "quimera" - *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa* [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2020. [Consult. 2020-03-26] disponível na Internet: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/quimera>
- ROSA, Maria - *Mitologia japonesa: Kirin, o Mensageiro dos Deuses* [online] [2006]. [Consult. 2020-4-14] disponível em <https://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/mitos-e-lendas/16/10/2015/mitologia-japonesa-kirin-o-mensageiro-dos-deuses/>
- RUIZ REJÓN, Manuel - *The Reality of Hieronymus Bosch's Fantastical Creatures* [online] [2016]. [Consult. 2020-3-26] disponível em <https://www.bbvaopenmind.com/en/science/bi-oscience/the-reality-of-hieronymus-boschs-fantastical-creatures/>
- "senciente" - *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2020. [Consult. em 2020-11-16] disponível em <https://dicionario.priberam.org/senciente>
- SPOKENVISION - *Frans Snyders: The first and finest flemish specialist of animal still life* [online] [Consult. 2020-4-10] disponível em <http://spokenvision.com/frans-snyders-the-first-and-finest-flemish-specialist-of-animal-still-life/>
- STOCKTON, Chrissy - *Everything To Know About The Tsuchinoko, The Creepiest 'Animal' You've Never Heard Of* [online] [2018]. [Consult. 2020-4-14] disponível em <https://thought-catalog.com/christine-stockton/2018/06/facts-about-the-tsuchinoko-the-creepiest-animal-youve-never-heard-of/>
- STORYDRIVE - *Princess Mononoke: The Real Mythology & History Explained* [online] [2020]. [Consult. 2020-4-13] disponível em https://www.youtube.com/watch?v=a4RnfeeVOpA&list=LLwdUfu_Gi5ZK-JB-nr8Bi-g&index=5&t=620s
- STRACHAN, Edward; BOLTON, Roy - *Sphinx Fine Art: Frans Snyders (Antwerp 1579 - Antwerp 1657)* [online] [2012]. [Consult. 2020-4-10] disponível em <https://www.sphinxfine-art.com/artists/244293/frans-snyders>

Artigos de Jornal assinados:

CREWS, Chris - And Say The Bakemono Responded: Animism, Derrida and the Question of the Animal in Hayao Miyazaki's Princess Mononoke. *Journal for Critical Animal Studies*. ISSN 1948-352X. Atual (2010), 47-76.

SONG, Samuel - Garden of Earthly Delights: Monsters of the Late Medieval Tradition. *The Underground*. Atual (12 ab. 2017), 30-36. <https://thoughtcatalog.com/christine-stockton/2018/06/facts-about-the-tsuchinoko-the-creepiest-animal-youve-never-heard-of/>

Revistas online:

RODRIGUES DA COSTA, ALEXANDRE - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, *Visões do excesso: o informe como afirmação do desconhecido no filme O enigma de outro mundo, de John Carpenter* [online], vol. 6, nº2 (2017), 6-23. [Consult. 2021-1-12] disponível em <https://rebeca.socine.org.br/1/article/download/402/277>

Trabalhos de projecto:

CAEIRO, Sandra - *Do registo do natural à ilustração para a infância*. Lisboa: Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 2017. Mestrado em Desenho orientada por Prof. Doutor Pedro Saraiva

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Capítulo I

Fig. 1 - Pormenor do mural Sulawesi. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://brasil.elpais.com/ciencia/2019-12-12/obra-de-arte-mais-antiga-da-humanidade-e-descoberta-na-indonesia.html>

Fig. 2 - Frans Snyders, *The boar hunt*, 1650. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/239.2005/>

Fig. 3 - Frans Snyders, *A larder*, 1636. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/a-larder/04cdacad-7c82-49cf-b1fe-94278bb32006>

Fig. 4 - Frans Snyders, *Fábula del león y el ratón*, c. 1600-1657. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/fabula-del-leon-y-el-raton/30d2f875-bf77-42c0-bba8-a69401f8a949>

Fig. 5 - Rosa Bonheur, *Lion (The look out)*, 1900. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rosa_Bonheur_-_Lion_\(The_look_out\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rosa_Bonheur_-_Lion_(The_look_out).jpg)

Fig. 6 - Peter Doig, *Lion (Fire Down Bellow)*, 2019. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.michaelwerner.com/exhibitions/peter-doig9/selected-works?view=slider#7>

Fig. 7 - *The Power of Art - Henri Rousseau*. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em https://www.youtube.com/watch?v=UjYbs1EbJfU&ab_channel=ErminiaErminia

Fig. 8 - Henri Rousseau, *Black man Attacked by a Jaguar* (pormenor), 1910. [online] [2020]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.wikiart.org/en/henri-rousseau/black-man-attacked-by-a-jaguar-1910>

Fig. 9 - Henri Rousseau, *The Dream* (pormenor), 1910. [online] [2020]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.moma.org/collection/works/79277>

Fig. 10 - Henri Rousseau, *The Repast of the Lion*, 1907. [online] [2020]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.artsy.net/artwork/henri-rousseau-the-repast-of-the-lion>

Fig. 11 - *Monkeys carousing*. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://nl.pinterest.com/pin/404479610279878912/>

Fig. 12 - Frans Snyders, *Still life with monkey*, c. séc. XVI. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.pinterest.pt/pin/330310953898945824/>

Fig. 13 - Henri Rousseau, *The Monkeys in the Jungle*, 1909. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.wikiart.org/en/henri-rousseau/the-monkeys-in-the-jungle-1909>

Fig. 14 - Henri Rousseau, *Exotic Landscape*, 1910. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.nortonsimon.org/art/detail/F.1971.3.P/>

Fig. 15 - Mori Sosen, *Apes in a persimmon-tree*, c.1747-1821. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://fineartamerica.com/featured/family-of-monkeys-in-a-tree-japanese-school.html>

Fig. 16 - Frans Marc, *Monkey Frieze*, 1911. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.wikiart.org/en/franz-marc/monkey-frieze-1911>

Fig. 17 - Frans Marc, *Little Monkey*, 1912. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em http://www.paintgallery.net/franz_marc/the_little_monkey.htm

Fig. 18 - Frans Marc, *Horse in a Landscape*, 1910. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.wikiart.org/en/franz-marc/horse-in-a-landscape-1910>

Fig. 19 - Franz Marc, *Blue Horse II*, 1911. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.artsy.net/artwork/franz-marc-blaues-pferd-blue-horse-ii>

Fig. 20 - Franz Marc, *Dog Lying in the Snow*, 1911. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.artsy.net/artwork/franz-marc-dog-lying-in-the-snow>

Capítulo II

Fig. 21 - René Magritte, *Collective Invention*, 1934. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/collective-invention-1934>

Fig. 22 - Hieronymus Bosch, *The Garden of Earthly Delights* (primeiro painel, a contar da esquerda), c. 1490-1500. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://eclecticlight.co/2016/07/14/hieronymus-bosch-the-garden-of-earthly-delights-part-2/>

Fig. 23 - Pormenor da região superior lateral esquerda, do primeiro painel de *The Garden of Earthly Delights*. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.pinterest.es/pin/341781059193301337/>

Fig. 24 - Pormenor da região superior lateral direita, do primeiro painel de *The Garden of Earthly Delights*. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://artflail.wordpress.com/2016/02/19/the-weirdest-things-in-the-garden-of-earthly-delights/>

Fig. 25 - Anónimo. Ilustração no livro *The Egyptian Voyage*, de Ciriaco de Ancona, c. XV. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cyriacus_-_Giraffe.jpg

Fig. 26 - Pormenor da região inferior, do primeiro painel de *The Garden of Earthly Delights*. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:File-Bosch,_Hieronymus_-_The_Garden_of_Earthly_Delights,_left_panel_-_Detail_pond_with_fictional_creatures_\(lower_right\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:File-Bosch,_Hieronymus_-_The_Garden_of_Earthly_Delights,_left_panel_-_Detail_pond_with_fictional_creatures_(lower_right).jpg)

Fig. 27 - Hieronymus Bosch, *The Garden of Earthly Delights*. Pormenor da região inferior do primeiro painel. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:File-Bosch,_Hieronymus_-_The_Garden_of_Earthly_Delights,_left_panel_-_Detail_-_pond_with_fictional_creatures_\(lower_right\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:File-Bosch,_Hieronymus_-_The_Garden_of_Earthly_Delights,_left_panel_-_Detail_-_pond_with_fictional_creatures_(lower_right).jpg)

Fig. 28 - Hieronymus Bosch, *The Garden of Earthly Delights*. Pormenor do primeiro painel. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bosch,_Hieronymus_-_The_Garden_of_Earthly_Delights,_left_panel_-_Detail_Amphibia_and_fish.jpg

Fig. 29 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Yakul e Ashitaka. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.pinterest.pt/pin/494059021593490236/>

Fig. 30 - Cobo-leche. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://blog.rhinoafrica.com/pt/2018/07/09/antilopes-africanos/>

Fig. 31 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Moro. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.musubi.it/it/cinema/jidai/193-mononoke.html?showall=1>

Fig. 32 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: San (Princess Mononoke) e os dois lobos (crias de Moro). [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://wp.wvu.edu/cinemawithfletcher/2017/05/16/princess-mononoke-final-draft/>

Fig. 33 - Pergaminho com ilustração da deusa Danikiten. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://yokai.fandom.com/wiki/Dakini>

Fig. 34 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: tribo dos macacos. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em https://myanimelist.net/featured/990/Wolf_Deer_and_Other_Animal_Characters_of_Princess_Mononoke

Fig. 35 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Nago. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em https://myanimelist.net/featured/990/Wolf_Deer_and_Other_Animal_Characters_of_Princess_Mononoke

Fig. 36 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Nago metamorfoseado num *yokai* demoníaco. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://comicbook.com/anime/news/princess-mononoke-nago-irl/>

Fig. 37 - Odilon Redon, *The Smiling Spider*, 1881. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.artsy.net/artwork/odilon-redon-laraignee-souriante-the-smiling-spider>

Fig. 38 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Espírito da Floresta (shishigami). [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em https://ghibli.fandom.com/wiki/Category:Princess_Mononoke_character_images

Fig. 39 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Espírito da Floresta (shishigami). [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://ptanime.com/amp/princesa-mononoke-studio-ghibli-analise/>

Fig. 40 - Máscara shōjō vermelha do Teatro Noh. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/212710>

Fig. 41 - Pergaminho *Deer mandala of kasuga shrine*. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.artsbma.org/collection/kasuga-shika-mandala/>

Fig. 42 - Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke*. Na imagem: Espírito da Floresta (Nightwalker). [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.pinterest.pt/pin/389350330260292156/>

Capítulo III

Fig. 43 - Frans Snyders, *Fábula de la liebre y el galápago*, c. 1630. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/fabula-de-la-liebre-y-el-galapago/ef24264-978c-4b09-8101-d5147c3f3a3c>

Fig. 44 - Henri Rousseau, *Surprised!*, 1891. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/henri-rousseau-surprised>

Fig. 45 - Hugo Castilho, *É ternurenta a tua suave tristeza*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 46 - Hugo Castilho, *Tens os pés da tua avó!*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 47 - Hugo Castilho, *Seja lá o que for, deve estar por aqui*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 48 - Hugo Castilho, *Somos todos diferentes, mas tu um bocadinho mais*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 49 - Hugo Castilho, *Ainda acredito que o céu é azul*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 50 - Hugo Castilho, *Nem tudo é turquesa*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 51 - Hugo Castilho, *Aqui estou bem*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 52 - Hugo Castilho, *Estudo*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 53 - Hugo Castilho, *.* Fotografia da minha autoria.

Fig. 54 - Hugo Castilho, *Estudo*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 55 - Hugo Castilho, *Estudo*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 56 - Hugo Castilho, *Estudo para No verde viver é fantástico crescer*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 57 - Hugo Castilho, *No verde viver é fantástico crescer*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 58 - Hugo Castilho, *Tens os pés da tua avó!* (em produção), 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 59 - Hugo Castilho, *Splash!*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 60 - Hugo Castilho, *De manhã o frio tem mais vento*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 61 - Travis Knight, *Kubo e as Duas Cordas*. Na imagem: Monkey. [online]. [Consult. 2020-12-14] disponível em <http://carnivoroustudios.com/?p=1603>

Fig. 62 - Modelo vivo da personagem Monkey em *Kubo e as Duas Cordas*. [online]. [Consult. 2020-12-14] disponível em <https://www.pinterest.pt/pin/147492956531687442/>

Fig. 63 - Hugo Castilho, *É ternurenta a tua suave tristeza*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 64 - Hugo Castilho, *Pareço-te com um cão?*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 65 - Hugo Castilho, *Eu olho por ti*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 66 - Hugo Castilho, *Há sempre alguém que aparece*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Capítulo IV

Fig. 67 - Waly Disney, *Dumbo*, 1941. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://medium.com/@migdomserpa/dumbo-1941-5ff9e736d924>

Fig. 68 - Hayao Miyazaki, *Castle in the Sky*, 1986. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <http://www.innomind.hk/inspiration.html>

Fig. 69 - Sue Coe, *Dead Meat*, 1986. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em https://www.goodreads.com/book/show/581608.Dead_Meat?from_search=true&from_srp=true&qid=qyUIRUAnbP&rank=5

Fig. 70 - Hugo Castilho, Estudo para *Conta comigo*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 71 - Hugo Castilho, *Conta comigo*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 72 - Brett Morgen, *Jane*, 2017. Captura de ecrã da minha autoria

Fig. 73 - Hayao Miyazaki, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, 1984. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.showroomworkstation.org.uk/nausicaa>

Fig. 74 - Hugo Castilho, *Não te assustes, somos veganos!*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 75 - Chuck Jones, *My Little Duckaroo*, 1954. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.b98.tv/video/little-duckaroo/>. Fotografia da minha autoria.

Fig. 76 - Chuck Jones, *Ziping Along*, 1953. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.b98.tv/video/ziping-along/>. Captura de ecrã da minha autoria.

Fig. 77 - Hugo Castilho, *Quão livre posso eu ser, se à sempre alguém a observar-me?*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 78 - Hugo Castilho, Estudo para *Somos todos diferentes, mas tu um bocadinho mais*, 2020. Fotografia da minha autoria.

Fig. 79 - Wes Anderson, *Isle of Dogs*, 2018. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.nytimes.com/2018/03/22/movies/isle-of-dogs-review-wes-anderson.html>

Fig. 80 - Mark Linfield, *Monkey Kingdom*, 2015. Captura de ecrã da minha autoria.

Fig. 81 - Wolfgang Petersen, *Never Ending Story*, 1984. Captura de ecrã da minha autoria.

Fig. 82 - David Lynch, *The Elephant Man*, 1980. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://www.telerama.fr/television/un-monstre-d-affections,120046.php>

Fig. 83 - David Lynch, *Eraserhead*, 1977. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://reelrundown.com/movies/Eraserhead-Movie-Review>

Fig. 84 - Hugo Castilho, *Uma história de adormecer seria bom*, 2019. Fotografia da minha autoria

Fig. 85 - Hugo Castilho, *És tão autodestrutivo...*, 2019. Fotografia da minha autoria.

Fig. 86 - Sidney Lumet, *12 Angry Men*, 1957. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <https://filipamoreno.com/2019/12/19/30-antes-dos-30-12-angry-men/>

Fig. 87 - Akira Toriyama, *Dragon Ball: Ep 7 The Ox King on Fire Mountain*, 1986. [online]. [Cosult. 2020-12-14] disponível em <http://videos.sapo.pt/gfvdW8coJv8hy6Zh3bqN>. Captura de ecrã da minha autoria.