

Tese de Mestrado em Artes Plásticas

Fragilidade e Organismo

Emanuel Bento Carvalheiro

3210168

Dissertação orientada
pelos Prof. Nuno Faria e Prof. Catarina Câmara Pereira

Instituto Politécnico de Leiria | Escola Superior de Artes e Design de Caldas da Rainha Caldas
da Rainha, Março 2024



Fragilidade e Organismo

Emanuel Bento Carvalheiro

3210168

Dissertação orientada
pelos Prof. Nuno Faria e Prof. Catarina Câmara Pereira

Instituto Politécnico de Leiria | Escola Superior de Artes e Design de Caldas da Rainha Caldas
da Rainha, Março 2024

Agradecimentos

Aos meus orientadores Professora Catarina Câmara Pereira por acreditar no meu trabalho e ao Professor Nuno Faria pelo tempo e apoio nesta dissertação.

A todos os meus professores que me acompanharam durante este desenvolvimento.

À minha família que continuamente me apoia na minha busca por algo mais.

Esta tese é dedicada ao meu avô, Licínio Bento.

Índice

1. Dicionário crítico	07
2. Introdução	10
	3.
Pinturas	11
4. Uncanny	13
3.1. Lovecraft & The Fear of the Unknown	13
3.2. Gustave Doré	15
3.2.1 Paraíso Perdido	16
3.2.2 Divina Comédia	18
Esculturas	23
4. Fragilidade	27
4.1. Lovecraft and Fragility	28
4.2. Giacometti	29
4.2.1. “The Walking Man”	29
4.2.2. “Tree Man Walking”	32
4.2.3. “Dog”	34
5. Organismo	35
5.1. Bourgeois	36
5.1.1. “Maman”	38
5.2. Giger	39
5.2.1. “Alien”	40
6. Verticalidade e Suspensão	42
6.1. Chafes	44
6.1.1. “Durante o sono”	44
7. Influências Externas	47
7.1. Bram Stoker’s Dracula	48
7.1.1. Armadura	49
7.1.2. Vestido de Noiva de Lucy	51
7.1.3. Forest of Corpses	53

7.2. Rublev.....	55
7.2.1 “Andrei Rublev” Tarkovsky.....	56
7.3. Lighthouse.....	61
7.3.1 Isolamento, Loucura e a Psique Humana.....	61
7.4. O Sétimo Selo.....	65
7.4.1. Efemeridade da Vida.....	68
8. Conclusão.....	69
9. Bibliografia.....	70
10. Webgrafia.....	71
11. Índice de imagem.....	72

1. Dicionário Crítico

Fragilidade

Do ser, sentir vulnerável, estar exposto, estar à mercê não só do espaço físico mas também do ser observante.

O conceito da Fragilidade é essencial a estas peças envolvendo-as completamente. Estas apresentam-se fisicamente finas e leves, no entanto são altas e o espaço que ocupam revela-se maior que nós próprios.

Organismo

De uma forma ampla, qualquer entidade viva, independente da sua complexidade, que demonstre características essenciais à vida.

As peças comportam-se como entidades vivas que ocupam um espaço. Esta característica orgânica está presente não só nos seus movimentos, mas também na sua própria estrutura e corpo das peças.

Suspensão

Ausência de peso. Ser suspenso no ar sem a presença de uma força externa. Sentir-se vulnerável e instável.

Quando a peça não está limitada pela forma física nem pela estrutura que a agarra a terra ela aproxima-se muito mais da sua conceptualização.

Verticalidade

Ergue-se. Elevar-se acima de.

A imensa altura e escala vertical provoca um sentimento de insignificância, lembrando-nos do vasto que nos rodeia.

Arquitetura

Estrutura, construção, corpo, esqueleto.

Durante o seu desenvolvimento, apoiei algumas ideias na arquitetura gótica.

Características em específico do gótico como o arco em ogiva inspirou os meus primeiros trabalhos. Tendo presente a ideia de catedral, sendo um edifício que se ergue em busca da luz.

Alienígena

Conexão ou Isolamento.

Dependendo da interação pessoal com o organismo, o espectador pode experienciar uma dessas sensações. Ele faz a escolha involuntária de se aproximar do objeto “alien” ou repeli-lo como algo que habita fora da sua percepção natural.

Instável

Ter ânsia de. Incerteza. Perda do controle.

A instabilidade pode se manifestar como a falta de coordenação ou controle.

Quase incapazes de manter o equilíbrio, isto cria nas obras uma sensação de desconforto e vulnerabilidade.

Horror

Teatro. Dramatismo. Desconhecido.

O horror ataca os vulneráveis, quebrando o frágil verniz de segurança e expondo a vulnerabilidade crua do espírito humano. Trata-se de uma busca implacável do desconhecido, a fome insaciável de revelar o que está por baixo da superfície da existência. Desta forma arranca a máscara da normalidade, não só revelando o grotesco, mas também o grotesco dentro de nós.

Sufrimento

Estar vivo. Ter conhecimento. Querer.

A dor da perda, o peso sufocante da dor persistente da solidão. Ele invade a mente, atormentando os pensamentos através de angústia e desespero. Ele distorce a nossa percepção e consome qualquer esperança.

Vivo

Ser.

Estar vivo enclausura todas estas palavras anteriores.

Gosto de pensar nas minhas peças como entidades vivas, e ao criar algo vivo, estou a transmitir-lhes as qualidades que eu pessoalmente identifico através das minhas experiências.

A dor com que eu as crio faz parte da razão de eu as ver desta forma.

Uncanny

Distorção do familiar. Desconforto.

O *Uncanny* opera com base no princípio da dissonância cognitiva, onde a mente luta para reconciliar percepções ou interpretações conflitantes da realidade. Muitas vezes surge da justaposição de elementos familiares com desvios ou distorções sutis, levando a uma sensação de desconforto psicológico ou ansiedade.

2. Introdução

Nesta investigação tenho como objetivo enaltecer e explorar a gênese, concepção e desenvolvimento do meu corpo de trabalho ao longo dos meus anos de formação acadêmica.

Ao longo destas páginas exponho diversas peças acompanhadas por temáticas e palavras chave que as acompanharam na sua conceptualização e desenvolvimento. Ao fazer o mesmo, estabeleço paralelos com a obra de outros artistas, escritores e cineastas, cujas influências predominam não só no meu trabalho, mas também na minha linguagem e apreciação artística.

Ao refletir sobre a minha própria jornada artística, lembro-me dos inúmeros momentos de inspiração, frustração e revelação que moldaram a minha identidade criativa. Esta tese serve como um testemunho dessa jornada, oferecendo uma exploração abrangente da minha visão, processo e evolução artística.

Na sua essência, a minha prática artística é um empreendimento profundamente pessoal, enraizado na intersecção de emoção e experiência. Desde os primeiros esboços até as obras do presente, a minha trajetória artística tem sido marcada por uma busca incessante de autenticidade e significado.

Ao longo desta tese, faço uma viagem retrospectiva através da minha evolução artística, traçando os fios de influência e inspiração que se entrelaçam com a minha identidade. Através do meu portfólio, exponho os temas recorrentes, as escolhas estéticas e as estruturas conceituais que definem o meu corpo de trabalho.

Além disso, esta tese irá ter foco nas inúmeras influências que moldaram as minhas sensibilidades artísticas, desde as obras-primas de Alberto Giacometti, até às experiências de vanguarda da arte contemporânea de Rui Chafes. Ao explorar a diversidade de influências que deixaram a sua marca no meu trabalho, espero obter uma compreensão mais profunda da linhagem artística na qual me inspiro.

Em última análise, esta tese representa não apenas uma investigação académica sobre a minha própria prática artística, mas também uma exploração profundamente pessoal da minha própria identidade como artista.

Pintura

A gênese do meu trabalho tem por meio pinturas disformes a preto e branco a acrílico sobre tela.

Elas vêm de um desejo de explorar o conceito de medo e do desconhecido. Consequentemente foram fortemente influenciadas pela minha apreciação das obras do escritor H P Lovecraft e mais tarde pelas ilustrações da divina comédia de Gustav Doré.



Fig. 1 Emanuel Carneiro. *(sem título)*, 2019



Fig. 2 Emanuel Carneiro. *(sem título)*, 2019

3. Uncanny

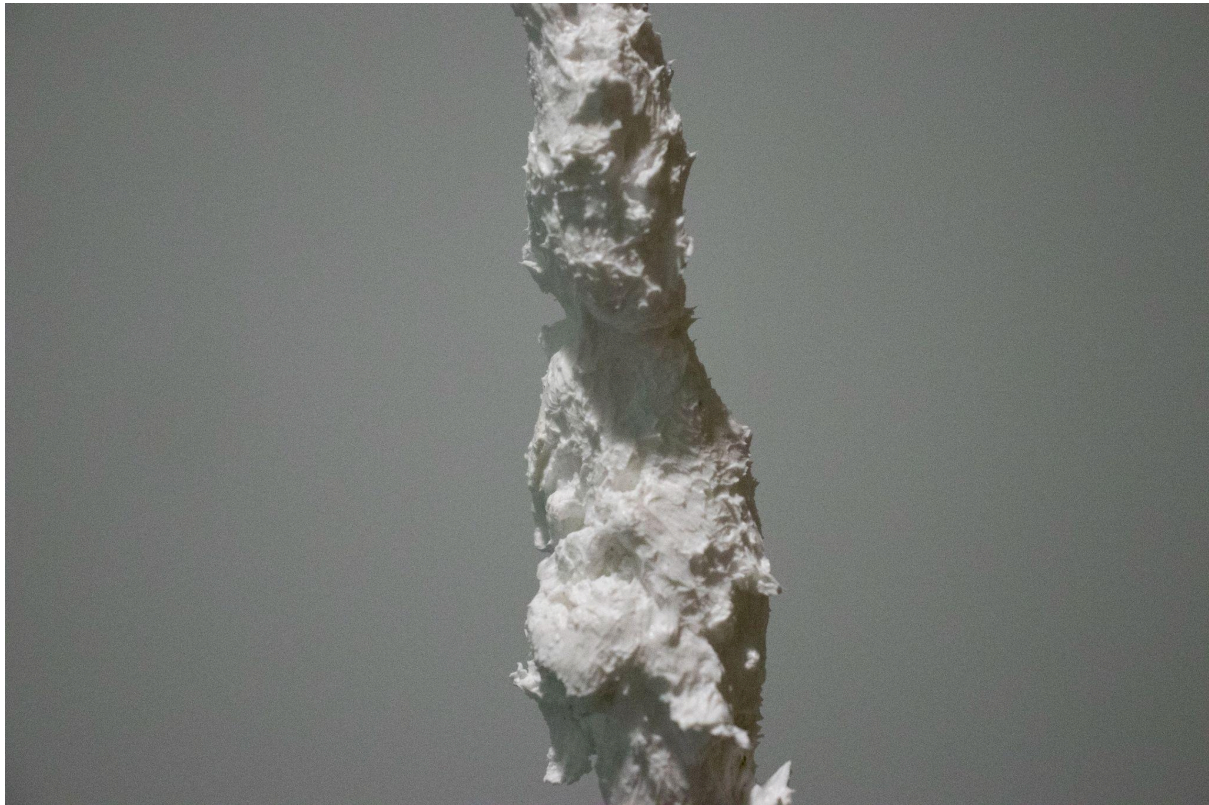


Fig. 3- Pormenor Fig. 12

3.1 Lovecraft & the fear of the unknown

H.P. Lovecraft, um escritor americano do início do século 20, é conhecido pelas suas contribuições ao gênero de terror, particularmente por sua criação dos Mitos de Cthulhu. O trabalho de Lovecraft é caracterizado pela exploração do horror cósmico, do pavor existencial e do desconhecido, temas que muitas vezes estão interligados com o conceito de uncanny.

O uncanny, um termo notoriamente definido por Sigmund Freud como "*the "uncanny" is that class of the terrifying which leads back to something long known to us, once very familiar*",¹, é um elemento central na ficção de Lovecraft.

Lovecraft emprega o uncanny para perturbar os seus leitores, recorrendo a elementos do familiar e do desconhecido para evocar uma sensação de desconforto e inquietação.

¹FREUD, Sigmund - The "Uncanny". Fünfte Folge: Imago, Bd. V, 1919 [Traduzido por Alix Strachey.]

Uma das maneiras mais eficazes pelas quais Lovecraft alcança este conceito no seu trabalho é através da representação do “Other”, ou das entidades estranhas e incompreensíveis que povoam as suas histórias. Estes seres, muitas vezes descritos como deuses antigos e maléficos ou entidades cósmicas além da compreensão humana, desafiam o senso de realidade do leitor e provocam sentimentos de admiração e terror. O uso de imagens vívidas e evocativas por Lovecraft, juntamente com seu talento para criar uma atmosfera, aumenta esta sensação de uncanny nas suas histórias.

Outro aspecto fundamental da singularidade de Lovecraft é sua exploração do conhecimento proibido e dos limites da compreensão humana. Em muitos de seus contos, os protagonistas são confrontados com textos antigos, artefatos ou revelações que desvendam verdades ocultas além do domínio da compreensão humana. Este encontro com o desconhecido, juntamente com a compreensão da insignificância da humanidade face às forças cósmicas, evoca um profundo sentimento de pavor existencial.



Fig. 4 Emanuel Carneiro. (*sem título*), 2019



Fig. 5 Emanuel Carneiro. (*sem título*), 2019

3.2. Gustave Dore

Gustave Doré, é conhecido pela sua vasta obra abrangendo uma ampla variedade de assuntos, incluindo literatura, história, religião e mitologia.

O estilo distinto de Doré, caracterizado por detalhes intrincados, composições dramáticas e uso evocativo de luz e sombra, deixou uma marca indelével no mundo da arte e da ilustração.

Uma das contribuições mais notáveis de Doré é sua série de ilustrações para obras literárias clássicas, incluindo a "A Divina Comédia" de Dante e "Paraíso Perdido" de Milton.

Nestas ilustrações, Doré dá vida às imagens e aos temas complexos destes textos intemporais, capturando a imaginação dos leitores e enriquecendo a sua compreensão das histórias.

Nas suas ilustrações para a "A Divina Comédia", Doré retrata a jornada de Dante pelo Inferno, Purgatório e Paraíso com uma intensidade visceral que captura o horror e a grandeza da visão do poeta. As suas representações das almas condenadas e atormentadas por castigos infernais, das paisagens etéreas do Purgatório e dos reinos celestiais do Paraíso são apresentadas com uma atenção meticulosa aos detalhes que beira o surreal.

*“Thus from the first of circles I went down
into the second, which surrounds less space,
and all the greater pain, which goads to wailing.”²*

Esta passagem marca a descida de Dante aos níveis mais profundos do Inferno, cada círculo representando diferentes pecados e punições de acordo com a justiça divina retratada no poema.

O legado artístico de Doré vai além de suas ilustrações, incluindo pinturas, esculturas e gravuras. As suas obras frequentemente exploram temas de sofrimento humano, redenção e luta por significado em um mundo caótico. Apesar da escuridão de alguns dos seus temas, a arte de Doré inspira um sentimento de esperança e transcendência, oferecendo aos espectadores um vislumbre divino face à turbulência da existência humana.

As obras de Gustave Doré são um testemunho do poder da arte para transcender o tempo e o espaço, enriquecendo a nossa compreensão da literatura, da história e da religião.

² ALIGHIERI, Dante - The Divine Comedy. Londres: Harvard University Press, 1919 [Traduzido por Courtney Langdon], Canto I

3.2.1 *Paraíso Perdido*

As ilustrações de Gustave Doré para o "Paraíso Perdido" de John Milton são uma obra-prima de interpretação artística, capturando a beleza intemporal e a grande profundidade de uma das maiores obras da literatura ocidental. Através das suas imagens assombrosas e evocativas, Doré dá vida ao poema épico de Milton de forma fiel à narrativa, não deixando de lado toda a sua essência e autenticidade.



Fig. 6 Gustave Doré. *Satan finding Serpent*, *Paradise Lost*, 1876

No centro da imagem, vemos Lúcifer retratado como uma figura monstruosa, elevando-se sobre a paisagem com as suas enormes asas abertas e seu corpo retorcido em agonia. Ele é mostrado como uma grotesca criatura híbrida, parte humana e parte besta, refletindo o seu estado decaído e o seu papel como o epicentro do mal na teologia cristã. A sua expressão é de astúcia malévola, enquanto ele olha para a cobra enrolada na base da rocha, aparentemente em diálogo.

A cobra, um símbolo de tentação e engano, é retratada como uma figura sinuosa. A sua presença nesta cena evoca a história bíblica da tentação de Adão e Eva no Jardim do Éden, onde a serpente desempenhou um papel central no desencaminhamento da humanidade. Na ilustração de Doré, a cobra serve como um lembrete do papel de Lúcifer como instigador do pecado e catalisador da expulsão da humanidade do paraíso.

Aqui podemos discernir temas de revolta, tentação e as consequências do orgulho. O diálogo de Lúcifer com a cobra representa o seu desafio contínuo à autoridade divina e a sua determinação em corromper e enganar a humanidade. A cobra, por sua vez, simboliza o fascínio do pecado e a vulnerabilidade da natureza humana à tentação. Juntos, eles personificam o mal e as consequências das escolhas morais.

A ilustração de Gustave Doré de Lúcifer é uma representação poderosa de um dos temas centrais da obra de Miller: a natureza do pecado e as consequências da desobediência. Através das suas imagens evocativas, Doré convida os espectadores a contemplar a eterna luta entre o bem e o mal e as escolhas que definem o nosso destino moral.

3.2.1. *A Divina Comédia*

As ilustrações de Gustave Doré para a "A Divina Comédia" de Dante são talvez das suas obras mais icônicas e celebradas. Concluídas em meados do século XIX, as ilustrações de Doré dão vida aos textos épicos de Dante com uma vivacidade e intensidade.

Estas mesmas ilustrações abrangem toda a jornada de Dante pelos três reinos da vida após a morte: Inferno, Purgatório e Paraíso. Em cada um destes domínios, Doré capta magistralmente a essência da visão poética de Dante, traduzindo-a em imagens assustadoras e evocativas.

Nas representações do Inferno de Doré, a paisagem infernal é representada com uma atmosfera sombria e agourenta. As almas condenadas são retratadas em diversos estados de tormento, sofrendo punições que refletem os pecados que cometeram em vida. A atenção meticulosa de Doré aos detalhes dá vida às descrições de Dante dos vários círculos do Inferno, desde as suas profundezas ardentes do até aos seus desertos congelados.

No Purgatório, as ilustrações de Doré assumem um caráter mais etéreo, com imagens de almas em purificação e redenção. Os terraços do Purgatório são representados como montanhas ascendentes, cada um representando um pecado é uma virtude diferente. O uso de luz e sombra por Doré cria uma sensação de ascensão espiritual, à medida que Dante e o seu guia, Virgílio, caminham em direção ao cume e aos portões do Paraíso.

No Paraíso, as páginas ganham uma beleza celestial, com imagens de anjos, santos e seres divinos preenchendo as mesmas. Os reinos celestiais são retratados com um sentimento de admiração e reverência, enquanto Dante contempla a glória de Deus e os mistérios do cosmos. O uso da luz por Doré cria uma sensação de transcendência, à medida que Dante é transportado além dos limites da existência terrena para o reino divino.

Interpretando as ilustrações na "A Divina Comédia", podemos retirar temas de pecado e redenção, castigo e salvação, e a eterna luta entre o bem e o mal. A interpretação visual de Doré da obra de Dante serve para melhorar a compreensão e apreciação do texto pelo leitor, iluminando os seus temas e imagens de maneiras novas e profundas.



Fig. 7 Gustave Doré. Canto XXI, Inferno, A Divina Comédia 1861

Ao explorar Dante fui atraído pelos corpos em bando dos demônios que povoam as ilustrações de Doré. Visualmente eles movem-se em conjunto sobrepondo-se uns aos outros num aglomerado que se torna uma única entidade só.

Uma representação notável deste aglomerado aparece no Canto XXI de "Inferno". Neste canto, Dante e Virgílio encontram o oitavo círculo do Inferno, onde conselheiros fraudulentos são castigados. Aqui, as almas condenadas estão imersas num lago escaldante, enquanto as criaturas demoníacas conhecidas como Malebranche ("Evil Claw") supervisionam o tormento.

Nesta passagem, Dante retrata vividamente o comportamento intimidador de Malacoda, o líder dos demônios, enquanto ele interage com as almas no Inferno.

“Ah, how ferocious in his looks he was,
and in his actions how severe he seemed,
with wings outspread, and light upon his feet!”³

A interpretação que Doré faz destes demônios é ao mesmo tempo aterrorizante e cativante. Ele descreve-os como seres grotescos e monstruosos, com corpos deformados e feições ameaçadoras. Os demônios são frequentemente mostrados com asas, garras e chifres, enfatizando ainda mais a sua natureza sobrenatural e infernal. Eles exalam uma sensação de crueldade enquanto atormentam as almas condenadas, aumentando a atmosfera geral de pavor e horror presente na obra.

Este aglomerado de demônios nas ilustrações de Doré serve para enfatizar o caos e o sofrimento do Inferno, bem como a presença generalizada do mal na visão de Dante da vida após a morte. A sua presença ameaçadora realça as consequências morais e espirituais do pecado, bem como o castigo eterno que aguarda aqueles que sucumbem à tentação e ao mal.

Ao interpretar este aspeto trouxe a mesma ideia para as minhas pinturas, ainda influenciado pelos conceitos de incorporalidade explorado anteriormente com a notável exceção do pormenor das asas que não só diretamente fazem referência a Doré como separam esta nova linha de pinturas das anteriores.

³ ALIGHIERI, Dante - The Divine Comedy. Londres: Harvard University Press, 1919 [Traduzido por Courtney Langdon], Canto XXI



Fig. 8 Emanuel Carneiro. *(sem título)*, 2020



Fig. 9 Emanuel Carneiro. *(sem título)*, 2020

Escultura

Ao realizar as minhas peças, criei estruturas, a partir de varas de ferro e arame, que mais tarde revesti com uma mistura de silicone. Estes objetos vieram de uma interpretação de um trabalho anterior onde deixo tinta da china escorrer num acaso controlado ao longo de uma folha de papel fabriano colocada na vertical.

Ao criar estes objetos eu faço o uso de várias tiras de metal com 6 mm de espessura. Depois das varas de ferro serem cortadas e moldadas com as formas pretendidas a estrutura é soldada de maneira a que na sua base exista um enquadramento triangular e para que os pés do objeto consigam suportar o seu próprio peso.

Depois de conseguida a estrutura, se revelar estável, é-lhe acrescentada fios de arame, que não comprometendo a estabilidade do objeto, criam outras linhas no espaço, essenciais à criação da imagem final.

A estrutura é então revestida por aglomerados de fita cola de papel, muitas das vezes mal distribuídos. Isto cria uma base não só aderente como também proporciona uma oportunidade para criar volumetria no corpo do objeto.

O objeto leva por fim uma camada final de silicone branco com farinha maizena. E em algumas situações um pigmento de marfim. A pasta uma vez seca ganha uma textura semelhante, embora sintética, à da pele. A mistura de silicone é aplicada na estrutura tirando proveito da volumetria irregular da base para criar situações específicas de nós corpulentos como traços finos e frágeis.



Fig. 10 Emanuel Carneiro. *(sem título)*, 2022



Fig. 11 Emanuel Carneiro. *(sem título)*, 2022



Fig. 12 Emanuel Carneiro. *(sem título)*, 2022

4. Fragilidade



Fig.13 Pormenor da Fig. 10

O conceito da Fragilidade é essencial a estas peças envolvendo-as completamente.

As peças apresentam-se fisicamente finas e leves, no entanto são altas e o espaço que ocupam revela-se maior que nós próprios. Este aspeto é tremendamente fascinante pois levanta algumas questões de insignificância entre nós e o espaço.

Estas ideias são partilhadas pelo autor H. P .Lovecraft na sua filosofia do "cosmicismo" em que ele remete para a fragilidade da nossa existência perante a vastidão do cosmos.

*"There is no recognizable divine presence, such as a god, in the universe, and that humans are particularly insignificant in the larger scheme of intergalactic existence."*⁴

⁴ NGUYEN, Trung - History of Humans (Is There a God?) Book 3. EnCognitive, 2016, 1927091268, 9781927091265

4.1 Lovecraft e fragilidade

Lovecraft frequentemente retrata os humanos como seres frágeis, vulneráveis a forças cósmicas para além de sua compreensão. Os seus protagonistas frequentemente encontram entidades antigas e poderosas ou descobrem conhecimentos proibidos que afetam a sua sanidade. Este tema é proeminente em histórias como “The call of Cthulhu” e “At the Mountains of Madness”, onde os humanos são retratados como insignificantes diante dos horrores cósmicos. Estes frequentemente sofrem colapsos mentais quando são confrontados com o incompreensível ou o desconhecido. A revelação de conhecimentos proibidos ou encontros com entidades cósmicas frequentemente leva à insanidade ou ao colapso psicológico. Este tema é exemplificado em histórias como “The Shadow over Innsmouth” e “The Color Out of Space”.

Nas suas obras ele confunde a linha entre realidade e ilusão, sugerindo que o que os humanos percebem como sólido e estável pode ser apenas uma fachada frágil. As suas histórias geralmente envolvem protagonistas que questionam a natureza da realidade ou lutam com a ideia de que o mundo como eles o conhecem é apenas um fino verniz que esconde verdades mais profundas e sombrias. "The Dunwich Horror" e "The Whisperer in Darkness" são exemplos de histórias onde a realidade revela-se extremamente frágil e mutável.

O corpo da obra de Lovecraft, reflete a sua crença na insignificância da humanidade diante de vastas forças cósmicas e da natureza frágil da realidade. Através da exploração do horror cósmico, do conhecimento proibido e do desconhecido, Lovecraft desafia a percepção do leitor e confronta-o com a estranheza e incognoscibilidade inerente ao universo.

4.2. Giacometti

Encontro esta fragilidade também no trabalho de Alberto Giacometti.

Alberto Giacometti, o escultor e pintor suíço, é celebrado pelo seu estilo distinto que explora temas do existencialismo, da alienação e da condição humana. As suas obras “frágeis”, que muitas vezes retratam figuras emaciadas e alongadas, transmitem um profundo sentimento de vulnerabilidade e isolamento, convidando os espetadores a contemplar a natureza frágil da existência e os limites da percepção humana.

Em 1947, Giacometti foca o seu interesse na construção de composições de figuras do corpo humano.

As esculturas de Giacometti caracterizam-se pelas suas formas finas e alongadas, que parecem estar à beira do colapso. Estas figuras esqueléticas, evocam uma sensação de angústia existencial e de vazio espiritual. A sua aparência frágil sugere a fragilidade da própria vida, bem como a natureza transitória da existência humana.

Um dos exemplos mais icônicos das esculturas frágeis de Giacometti é "The Walking Man" (1960), uma escultura de bronze de uma figura solitária capturada a meio do seu andar.



Fig. 14 Alberto Giacometti. *The Walking Man*, 1960

Os membros alongados e a postura curvada da figura conferem-lhe uma sensação de vulnerabilidade e fragilidade, enquanto a sua expressão e olhar vazios transmitem uma profunda sensação de desespero existencial. Apesar do seu estado aparentemente precário, a figura possui uma força e determinação tranquilas, sugerindo resiliência face à adversidade.

As frágeis esculturas de Giacometti também podem ser interpretadas como reflexos das próprias lutas do artista com a identidade e a mortalidade. Ao longo de sua carreira, Giacometti lutou contra sentimentos de alienação e isolamento, muitas vezes usando a sua arte como meio de explorar as profundezas de sua própria psique. As suas figuras servem como representantes da condição humana, encarnando a experiência universal da angústia existencial e a procura de sentido num mundo indiferente.

Além dos temas existenciais, as esculturas de Giacometti também levantam questões sobre a natureza da percepção e da representação. As suas figuras são frequentemente retratadas num estado de fluxo, como se estivessem em processo de dissolução. Esta ambiguidade convida os espectadores a questionar os limites da percepção humana e a fiabilidade da representação visual, sugerindo que a própria realidade é frágil e mutável.

As esculturas de Giacometti convidam os espectadores a confrontar as incertezas fundamentais da existência e a contemplar a natureza frágil da própria vida. Através da sua beleza assombrosa e profundidade existencial, estas obras desafiam-nos a confrontar os nossos próprios medos e ansiedades face ao desconhecido.

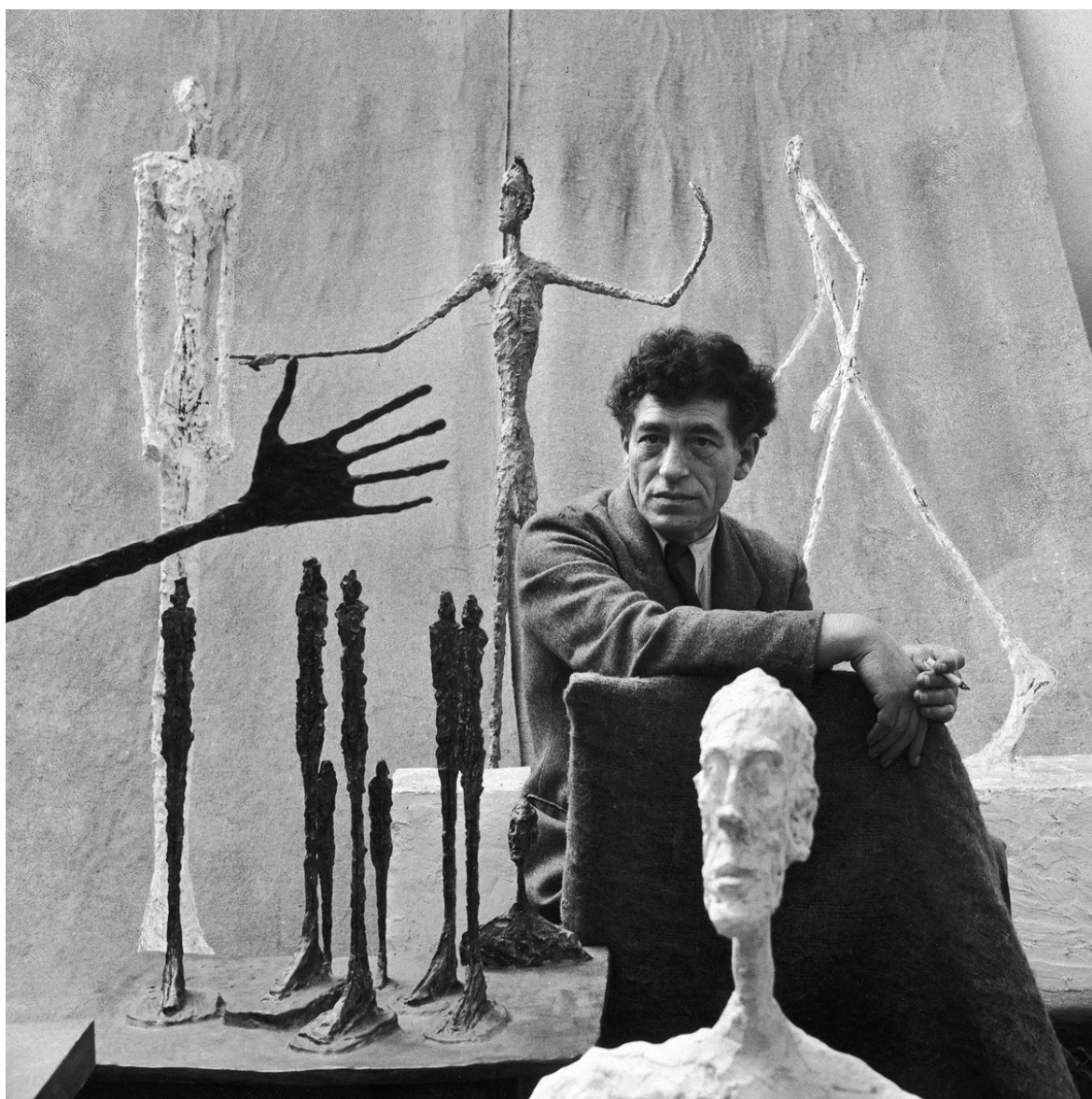


Fig. 15 Retrato de Alberto Giacometti

Estas peças apresentam-se finas e frágeis, devido ao intenso processo escultórico imposto pelo artista.

As figuras antropomórficas, frágeis, de Giacometti, como vistas em “Three Men Walking” esticam-se verticalmente deixando um espaço vazio dentro da peça. A sua volumetria quase inexistente é acentuada pela sua textura desgastada.

A natureza destas peças, a sua fragilidade e estrutura apresentam características que eu também vejo presentes nas minhas peças. No entanto é importante notar que Giacometti chega às suas obras através de uma incessante subtração da matéria, enquanto no meu trabalho as qualidades frágeis que apresento provém de uma adição controlada de massa ao corpo.



Fig. 16 Alberto Giacometti. *Three Men Walking*, 1948



Fig.17 Alberto Giacometti. *Dog*, 1951

Outro caso de estudo seria a obra “Dog”(1951) de Giacometti. Nesta obra Giacometti coloca o peso da gravidade nas costas do animal que se arrasta no espaço. Ela provém da memória de um cão que Giacometti observou uma vez e também da reflexão de uma caminhada melancólica à chuva. Nesta obra Giacometti foge da ideia de ser humano para se focar na sensação do animal no espaço, mesmo considerando o cão como um auto retrato.

Consigo associar esse movimento e esse peso às minhas peças, que como um organismo de igual forma se arrastam no espaço. Também posso mencionar que esta obra em específico de Giacometti apresenta características físicas de diferentes volumetrias, que se aproximam mais ao meu trabalho do que propriamente as outras peças humanóides do artista.

Fisicamente, a fragilidade das minhas peças é evidente. Uma leve corrente de ar é o suficiente para levar as peças a tremerem no espaço. Esses súbitos e imprevisíveis pequenos movimentos chamam a atenção do espectador que agora se depara com um organismo vivo.

Ao ver as peças, nós estamos a interagir com um outro corpo, orgânico e frágil.

5. Organismo



Fig. 18 Pormenor da Fig. 11.

Introduzindo o conceito de organismo, as peças comportam-se como entidades vivas que ocupam um espaço. Esta característica orgânica está presente não só nos seus movimentos, como na própria estrutura e corpo das peças.

Na sua forma mais superficial temos a própria pele sintética de silicone que envolve as peças. De outra forma, a maneira como a própria estrutura é soldada, dando ênfase ao uso de três “pés” que equilibram a peça, como qualquer outro animal se equilibra quando se ergue.

Esta ideia de animal leva-me a mencionar as aranhas de Louise Bourgeois.

5.1. Bourgeois

Louise Bourgeois, é conhecida pelas suas esculturas profundamente pessoais e evocativas, muitas das quais exploram temas de trauma, memória e subconsciente. Entre as suas obras mais icônicas estão as esculturas de aranhas, que se tornaram emblemáticas da sua obra artística.

As aranhas de bourgeois são frequentemente esculturas em grande escala, elevando-se sobre os espectadores com a sua presença imponente. Esses aracnídeos são normalmente construídos com materiais como aço, bronze e mármore, o que lhes dá uma sensação de peso e solidez. Apesar do seu tamanho intimidante, há uma complexidade delicada nas aranhas de Bourgeois, com cada perna meticulosamente esculpida e cada junta cuidadosamente articulada.

Uma das características mais marcantes das aranhas de Bourgeois é a sua ambiguidade de interpretação. Por um lado, as aranhas evocam sentimentos de medo e repulsa, explorando instintos primitivos enraizados no nosso inconsciente coletivo. No entanto, as aranhas também estão imbuídas de um sentimento de proteção e carinho materno. A aranha, tradicionalmente associada à figura materna em muitas culturas, torna-se um símbolo de força e resiliência nas mãos de Bourgeois.

As esculturas de aranhas também podem ser vistas como manifestações das próprias experiências e emoções de Bourgeois. Em entrevistas, ela falava frequentemente sobre o seu relacionamento complexo com sua mãe, que era tecedeira de profissão. A aranha, com sua capacidade de tecer teias intrincadas, torna-se uma metáfora do processo criativo e dos emaranhados das relações familiares.

Além disso, a teia de aranha serve como um símbolo poderoso tanto de conexão quanto de aprisionamento. As aranhas de Bourgeois são frequentemente representadas com estruturas semelhantes a teias emanando os seus corpos, sugerindo uma rede complexa de relacionamentos e emoções. Estas teias podem ser vistas tanto como casulos protectores ou como prisões sufocantes, refletindo a natureza paradoxal das relações humanas.

As aranhas de Bourgeois estão abertas a múltiplas interpretações, convidando os espectadores a projetarem as suas próprias experiências e emoções nas esculturas. Elas incorporam a preocupação da artista com as complexidades da psicologia humana e a interação entre a mente consciente e inconsciente. Através das suas aranhas, Bourgeois cria uma linguagem visual poderosa que ressoa tanto a nível visceral como intelectual, desafiando os espectadores a confrontar os seus medos e desejos mais profundos.



Fig. 19 Retrato de Louise Bourgeois

5.1.1 “Maman”



Fig. 20 Louise Bourgeois. *Maman (Spider)*, 1999

A obra “Maman” aproxima-se bastante das minhas peças não só do ponto de vista de estrutura e forma mas como no seu carácter orgânico. Ao olhar para a obra de Bourgeois, é para mim impossível não a entender como algo senão um organismo vivo. A aracnofobia simplesmente não o permite. Apesar de imóveis elas transmitem-me a sensação de que se podem mexer a qualquer momento e obrigam-me a duvidar de que se o que eu estou a ver é realmente uma escultura e não a mutação horrorosa de um aracnídeo. Essa característica em específico vai além do que eu estou a apresentar no meu projeto pessoal. No entanto achei relevante fazer a comparação dos dois organismos.

5.2. H R Giger

H.R. Giger, um artista suíço reconhecido por suas imagens surreais e macabras, é conhecido pelo seu trabalho inovador que transcende as fronteiras artísticas tradicionais. O seu estilo distinto, caracterizado por formas biomecânicas, atmosferas sombrias e detalhes intrincados, deixou uma marca na cultura popular e no mundo da arte.

Giger ganhou amplo reconhecimento por seu trabalho no filme de terror de ficção científica de Ridley Scott, "Alien", de 1979, para o qual ele criou o design icônico da criatura e os efeitos visuais. O xenomorf, com a sua cabeça alongada e exoesqueleto biomecânico, continua a ser um dos designs mais icônicos e influentes da história do cinema.

As pinturas de Giger frequentemente retratam paisagens surreais habitadas por criaturas grotescas, misturando as fronteiras entre o orgânico e o mecânico. A atenção meticulosa de Giger aos detalhes e o domínio das técnicas de aerografia conferem ao seu trabalho um surrealismo misterioso, convidando os espectadores a mergulhar nas suas visões sombrias.

Um dos aspectos mais marcantes do trabalho de Giger é o seu impacto visceral no espectador. As suas imagens são ao mesmo tempo repulsivas e atraentes, atraindo os espectadores para um mundo de desejos proibidos e medos subconscientes. O forte contraste entre luz e sombra, o uso de cores monocromáticas e a intrincada interação de textura e forma criam uma sensação de desconforto e inquietação que perdura por muito tempo após o encontro inicial.

A arte de Giger também se destaca pela exploração de temas como sexualidade, morte e condição humana. As suas representações de organismos biomecânicos evocam uma sensação de pavor existencial e alienação, refletindo as ansiedades da era moderna. No entanto, no meio da escuridão e do desespero, há também um sentido de beleza e transcendência no trabalho de Giger, à medida que procura reconciliar os instintos primordiais da psicologia humana com a fria racionalidade da máquina.

O trabalho de H.R. Giger é um testemunho do poder da arte para provocar, desafiar e perturbar o espectador. Através das suas imagens surreais e macabras, ele convida-nos a confrontar os recantos mais sombrios da mente humana e a explorar os limites da nossa própria mortalidade.

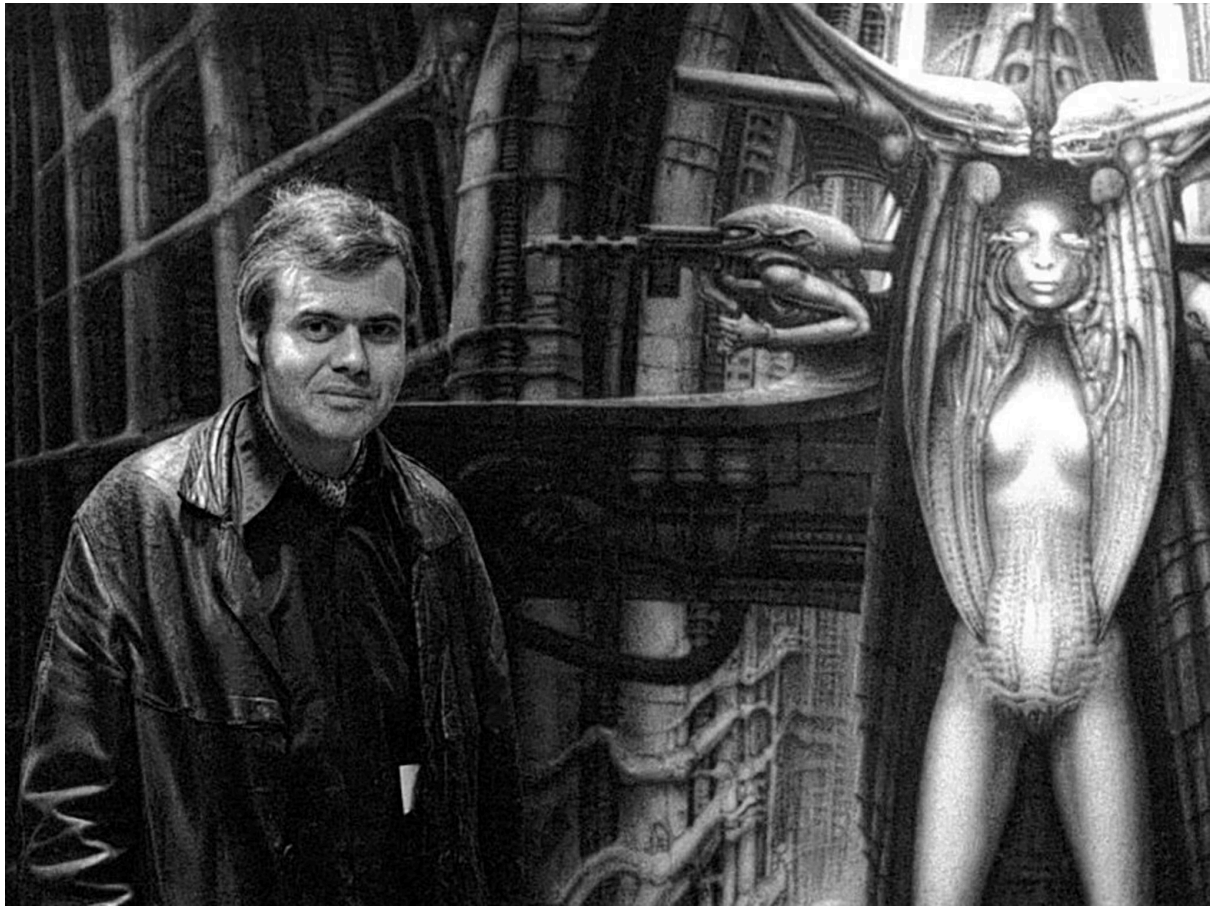


Fig. 21 Retrato de H.R.Giger

5.2.1. Alien

O Alien de H.R. Giger, é uma criação visualmente cativante e profundamente perturbadora que se tornou um símbolo duradouro de terror e fascínio. O “xenomorf”, (“xeno” (estrangeiro) - “morf” (forma) do latim), incorpora uma fusão de elementos orgânicos e mecânicos, evocando uma sensação de horror e pavor existencial.

O “Alien” foi uma criatura diferente de tudo visto até a data no cinema e cultura popular. A sua cabeça alongada captura imediatamente a atenção do espectador, sugerindo uma inteligência sinistra que se esconde dentro dela. O corpo elegante esguio da criatura, adornado com exoesqueletos biomecânicos e membranas translúcidas, contribui para sua aparência sobrenatural, dando-lhe um ar de elegância letal e enfatizando a sua gênese predatória. Um dos aspectos mais marcantes do design de Giger é a sua sensibilidade para o realismo biomecânico. A anatomia da criatura é meticulosamente detalhada, com cada tendão e osso esculpido com precisão anatômica. Esta atenção aos detalhes confere ao alienígena uma

sensação de credibilidade e verossimilhança, apesar de sua natureza fictícia, enclausura a atenção do público com a sua inequívoca forma aterrorizante.

Além de sua aparência visceral, o alienígena serve como um símbolo poderoso de medos e ansiedades existenciais. A sua cabeça fálica e as mandíbulas alongadas evocam uma sensação de ameaça e conotação sexual, enquanto as suas características biomecânicas sugerem uma fusão entre homem e máquina, remetendo à erosão das fronteiras entre a vida orgânica e a artificial. O ciclo de vida do alienígena, que envolve uma relação de parasitismo e nascimento violento, sublinha ainda mais o seu estatuto como metáfora dos aspectos mais sombrios da natureza humana e do impulso implacável pela sobrevivência.

Interpretando o “Alien” de Giger, podemos ver ecos das próprias preocupações do artista com temas como sexualidade, morte e o “uncanny”. A arte de Giger explorou frequentemente a intersecção do orgânico e do mecânico, confundindo as fronteiras entre o natural e o artificial. No “Alien” estes temas são levados ao extremo lógico, criando uma criatura que incorpora uma fusão grotesca e perturbadora de elementos tanto biológicos como tecnológicos.



Fig. 22 H.R. Giger. *Necronom IV*, 1976

6. Verticalidade & Suspensão



Fig. 23 Pormenor da Fig.24

Duas peças em específico destacam-se do resto e introduzem o conceito de suspensão. As peças não partilham da mesma estrutura em tripé, sendo suspensas no ar por um fio, rejeitando a gravidade e elevando-se acima das outras.

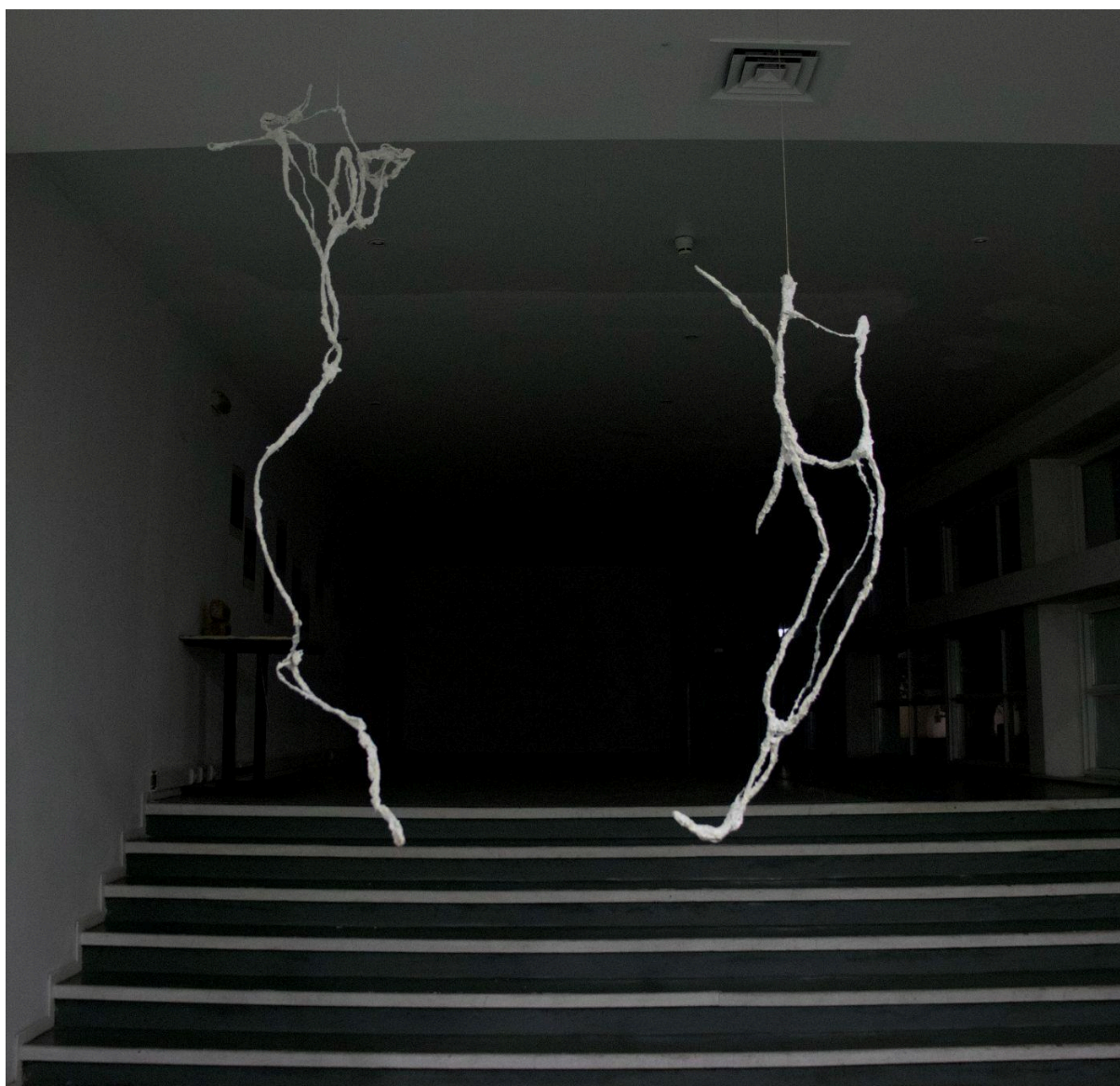


Fig. 24 Emanuel Carneiro. *(sem título)*, 2022

Quando a peça não está limitada pela forma física nem pela estrutura que a agarra a terra ela aproxima-se muito mais da sua conceptualização no papel. Talvez assim possa revelar uma imagem mais pura em relação à espontaneidade da criação do conceito original. Ela também cria uma relação de construção em progresso da peça no espaço, como que ainda em desenvolvimento e não estando acabada. Ela pode escorrer até ao chão ou erguer-se para nunca lhe tocar.

6.1. Rui Chaves

6.1.1. “Durante o Sono”

Achei pertinente a obra de Rui Chaves “Durante o Sono”. A obra consiste numa bola de metal, preta, que é suspensa por fitas no ar. Nela, Chaves explora uma falsa sensação de leveza, tornando perceptível uma transformação entre as formas orgânicas da natureza e dispositivos mecânicos. Ele também traz na sua obra uma compreensão do mundo que sugere algo para lá do visível.

Ao longo da sua obra, Chaves frequentemente faz o uso de metais, principalmente aço e ferro, para criar esculturas que evocam uma sensação de vulnerabilidade, fragilidade e introspecção. As suas peças apresentam frequentemente formas abstratas que sugerem figuras humanas ou formas orgânicas, convidando o espectador a contemplar as complexidades da condição humana.

Um dos temas recorrentes na obra de Chaves é o uso da escuridão e da sombra, que ele vê como símbolos dos aspectos ocultos da experiência humana. Ao brincar com luz e sombra, ele cria uma sensação de mistério e ambiguidade, incentivando os espectadores a se envolverem com suas esculturas tanto no nível visual quanto emocional.

As esculturas de Chaves muitas vezes carregam um sentimento de melancolia poética, explorando temas de perda, memória e passagem do tempo. A sua obra convida os espectadores a refletir sobre a natureza efêmera da existência e as lutas universais da alma humana.



Fig. 25 Rui Chafes - *Durante o Sono*, 2002

A suspensão no meu projeto foi algo experimental, partindo de uma vontade de desconstruir as limitações técnicas que me obrigavam a criar uma certa estrutura na peça para a manter de pé. Não estando limitado por essas restrições permiti-me explorar outro tipo de imagens mantendo as mesmas ideias de fragilidade e organismo, agora numa ascensão vertical.

A verticalidade é a gênese das minhas peças. Muito antes de serem estruturas frágeis ou sequer orgânicas, este trabalho começou por ser linhas verticais escorridas ao longo de folhas de papel fabriano. Tal como nas plantas que se erguem do chão em busca da luz do sol, também elas crescem à procura de algo.

Durante o seu desenvolvimento, apoiei algumas ideias desta verticalidade na arquitetura gótica. Características em específico como o arco em ogiva inspirou os meus primeiros trabalhos em papel. Juntamente com a ideia sempre presente de catedral, sendo um edifício que se ergue em busca da luz, acentuou este conceito de verticalidade desde muito cedo no meu trabalho.

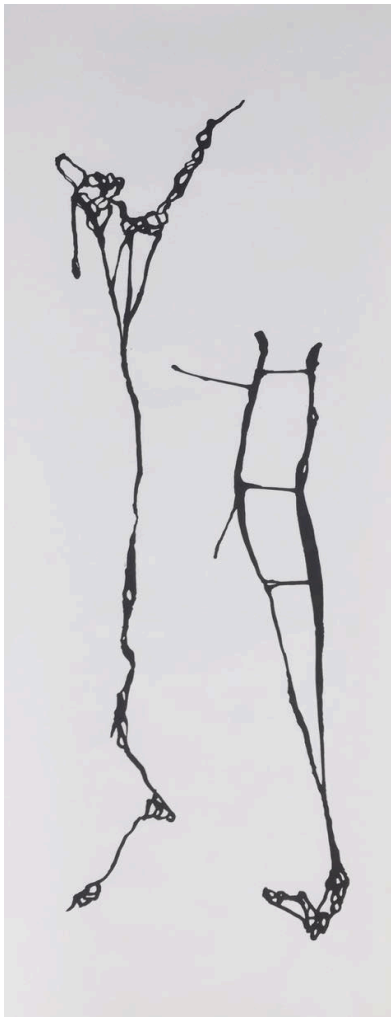


Fig 26 Emanuel Carvalheiro. *(sem título)*, 2022

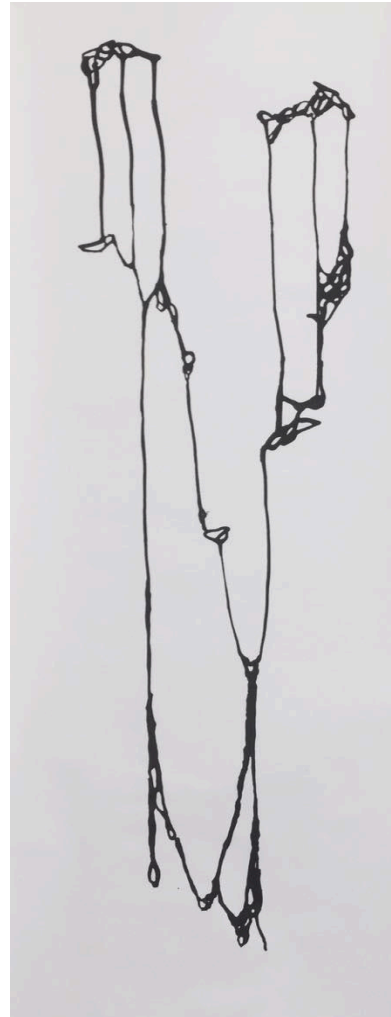


Fig 27 Emanuel Carvalheiro. *(sem título)*, 2022

7. Influências externas



Fig. 28 Pormenor da Fig. 10

7.1. *Bram Stoker's Dracula*

O filme "Bram Stoker's Dracula" (1992), de Francis Ford Coppola, alcança um impacto visual notável através do uso inovador de cinematografia, design de produção e efeitos especiais, que não apenas cativam o público, mas também servem para aumentar a profundidade narrativa e a ressonância temática da história.

O filme emprega uma ampla gama de técnicas cinematográficas, incluindo cenários luxuosos, detalhes intrincados dos trajes e movimentos dinâmicos de câmera, para criar uma experiência visualmente envolvente. O uso complexo de iluminação e sombra por Coppola acentua a atmosfera gótica da narrativa, evocando uma sensação de mistério. Através de ângulos de câmera e enquadramentos inventivos, o filme explora as profundezas psicológicas dos seus personagens, atraindo os espectadores para uma turbulência interior e lutas existenciais.

"Drácula de Bram Stoker" mostra uma atenção especial aos detalhes no seu design de produção, com cenários meticulosamente elaborados, que evocam a decadência e o grande luxo da era vitoriana.

A estética visual do filme é caracterizada por uma rica tapeçaria de texturas, cores e simbolismo, que contribuem para a qualidade imersiva da experiência visual. Dos grandiosos interiores do castelo do Drácula às paisagens misteriosas da Transilvânia, cada cenário serve como uma metáfora visual para a paisagem psicológica dos personagens, refletindo seus desejos, medos e obsessões mais íntimas.

O impacto visual de "Drácula de Bram Stoker" é uma prova da narrativa visionária e da visão criativa de Francis Coppola. Através da sua cinematografia, o filme transporta os espectadores para um mundo hipnotizante de romance gótico e intriga sobrenatural, onde cada frame é composto por um simbolismo rico e profundidade temática. Como resultado, "Drácula de Bram Stoker" destaca-se como uma obra-prima intemporal de narrativa visual, cativando com imagens e beleza assombrosa.

7.1.1. Armadura

Dentro do filme retiro o organismo da armadura de “Vlad the Impaler”.

O detalhe orgânico apresentado na armadura estilizada medieval remete a um tecido muscular que envolve o seu corpo num vermelho sangue violento.

Este “exo-sistema muscular” distingue-se da grande maioria das outras armaduras medievais exoesqueléticas, pela sua qualidade orgânica táctil e pela sua cor encarnada derivativa do sangue que repousa sobre a mesma.

O organismo metálico move-se com o ator Gary Oldman numa nudez que vai para lá da pele.



Fig. 29 Gary Oldman em *Dracula* de Bram Stoker, 1992

Delineio uma comparação com uma outra peça que partilha a mesma intenção e conceito.

A "Armadura" foi desenvolvida a partir de uma vontade de explorar a sua dificuldade técnica. Através de cada corte e cada dobra, esculpi ao longo de vários meses num processo árduo e lento a minha imagem no metal. Sendo feita através das medidas do meu corpo a armadura permite-me entrar dentro dela, tornando-me parte da própria obra em si. Ela revela também no vazio da minha ausência aquilo que via, na altura, como o meu primeiro auto retrato.



Fig. 30 Emanuel Carvalheiro. *Armadura*, 2020

7.1.2. O vestido de noiva de Lucy

No filme, o vestido de noiva de Lucy é uma peça requintada e simbólica que encapsula os temas da inocência, sensualidade e destruição iminente. O vestido serve como uma representação visual da transformação de Lucy através da influência de Drácula.

O vestido de noiva de Lucy é uma criação deslumbrante que combina a elegância vitoriana com o romance gótico. Apresenta detalhes intrincados de renda, bordados delicados e camadas de tecido suntuoso, refletindo a opulência da época.

O tecido tem um brilho rico que capta a luz, dando ao vestido uma qualidade etérea.

A silhueta do vestido é típica da moda vitoriana, com corpete justo e saia rodada em formato de sino. O corpete é adornado com delicadas interseções de renda e bordados intrincados, acrescentando textura e dimensão à peça. Os detalhes da renda lembram teias de aranha, sugerindo sutilmente as forças sombrias presentes na história.

O decote do vestido é alto e recatado, apresentando uma delicada gola de renda que emoldura o rosto de Lucy. A gola é adornada com pequenas pérolas, adicionando um toque de brilho ao conjunto.

As mangas do vestido são longas e justas, afinando até aos pulsos, onde se alargam levemente num subtil formato de sino. Os punhos também são adornados com rendas brilhantes, espelhando os detalhes da gola e do corpete.

A saia do vestido é volumosa, caindo em cascata em dobras suaves e onduladas até o chão. Camadas de tule e anáguas de seda acrescentam volume e movimento à saia, criando uma sensação de grandiosidade.

O efeito geral do vestido de noiva de Lucy é de beleza e romance intemporais, com sua renda delicada, pérolas brilhantes e silhueta fluida. Captura perfeitamente a inocência e a pureza da personagem, ao mesmo tempo que prenuncia os eventos sombrios e trágicos que estão por vir. Enquanto Lucy desliza pelo corredor com este vestido requintado, ela incorpora o epítome da feminilidade vitoriana, cativando todos os que a contemplam com a sua beleza.

Encontro neste vestido uma grande fragilidade e sofrimento. Se outrora o branco do vestido representasse inocência, este é corrompido e transformado em algo quase fantasmagórico, uma sombra de algo que simplesmente já não está lá.

A corrupção deste objeto revela o horror desta metamorfose que se abre num leque frágil e verte sobre si próprio até ao chão. A teatralidade dramática está presente também nestes aspetos visuais.

O leque que envolve o pescoço de Lucy, embora frágil, remete para a membrana de pele de um lagarto de gola. Este usa a sua como uma ameaça para outros predadores ou para um chamamento sexual. O que também remete a corrupção de Lucy que, outrora inocente, após a sua metamorfose torna-se um veículo sexual, guiada pela sua sede de sangue.



Fig. 31 Sadie Frost em *Drácula* de Bram Stoker, 1992

7.1.3. Forest of Corpses

A “Forest of Corpses” é um testemunho nítido da brutalidade da guerra medieval e da profundidade da crueldade humana. Esta exibição macabra consistia em vítimas empaladas - muitas vezes na casa dos milhares - dispostas na floresta ao redor dos territórios de Vlad the Impaler.

A colocação estratégica destes cadáveres empalados serviu um duplo propósito: intimidar e deter os invasores, ao mesmo tempo que afirmava o domínio de Vlad sobre seus súditos.

Relatos contemporâneos tanto dos inimigos de Vlad quanto de seus súditos retratam uma cena de horror e desespero inimagináveis. Para os adversários de Vlad, a visão de milhares de cadáveres empalados amontoados no horizonte teria instilado medo e pavor, servindo como um lembrete arrepiante das consequências de cruzar o caminho de Vlad. As táticas de guerra psicológica empregadas por Vlad tinham como objetivo desmoralizar e enfraquecer psicologicamente os seus inimigos, tornando-os mais suscetíveis à rendição ou à retirada.

Da mesma forma, para os próprios súditos de Vlad, a Floresta dos Cadáveres serviu como um terrível lembrete das consequências da desobediência ou deslealdade. A visão de cadáveres empalados teria instilado uma sensação de medo e subserviência, reforçando a autoridade de Vlad e dissuadindo dissidências entre os seus súditos. No entanto, também é provável que muitos destes viviam em constante terror, sabendo que poderiam facilmente encontrar o mesmo destino daqueles exibidos na floresta, se caíssem na ira de Vlad.

Neste frame do filme podemos observar a violência nos empalamentos. Num primeiro olhar foi a suspensão dos corpos que me cativou visualmente, não só pelo seu carácter físico em que o corpo humano é suspenso no ar, mas também por toda a brutalidade que a imagem transmite.

A verticalidade dos postes e a suspensão dos corpos, que coincide com duas das temáticas do meu trabalho, torna, para mim, a tática de terror visualmente, muito forte.



Fig. 32 Frame de Bram Stoker's Dracula, 1992

7.2. *Andrei Rublev*

Andrei Rublev, um dos mais célebres pintores de ícones da Rússia do século XV, transcende o seu papel de mero artista para se tornar um ícone da cultura e espiritualidade russa. A sua vida e obra oferecem um vislumbre fascinante da intersecção entre arte, religião e história durante um período tumultuoso no passado da Rússia. Através da sua habilidade magistral e profunda visão espiritual, Rublev continua a cativar o público e a inspirar reverência séculos após a sua morte.

Além das suas realizações artísticas, a vida de Rublev foi marcada por profunda devoção espiritual e sacrifício pessoal. Ele viveu durante uma época de instabilidade política e convulsão social, com a Rússia assolada por guerras, fome e conflitos internos. Apesar destes desafios, Rublev permaneceu firme na sua fé, buscando consolo e inspiração nos ensinamentos do Cristianismo Ortodoxo.

Um dos aspectos mais marcantes da arte de Rublev é a sua capacidade de transcender as limitações de tempo e espaço, alcançando diferentes públicos através de séculos e continentes. As suas obras continuam a exercer uma influência poderosa sobre artistas, teólogos e estudiosos contemporâneos, inspirando inúmeras interpretações e adaptações.

Andrei Rublev ocupa um lugar único no panteão das figuras culturais e religiosas russas. A sua arte, espiritualidade e significado histórico combinam-se para criar um legado que perdura até hoje. Através dos seus ícones e frescos intemporais, Rublev convida-nos a contemplar os mistérios da fé e a beleza do divino, lembrando-nos do poder transcendente da arte para elevar e inspirar o espírito humano.

7.2.1. “*Andrei Rublev*” Tarkovsky

“*Andrei Rublev*”, dirigido por Andrei Tarkovsky, é uma obra-prima cinematográfica conhecida por suas imagens visuais de tirar o fôlego, simbolismo profundo e atenção meticulosa aos detalhes. O uso evocativo da cinematografia, cenografia e “mise-en-scène”⁵ por Tarkovsky cria uma experiência visual fascinante que transporta os espectadores para a Rússia medieval e mergulha-os no mundo do pintor.

O impacto visual do filme fica evidente na sequência de abertura, que se desenrola no meio da vasta extensão de uma paisagem desolada. Tarkovsky captura a vastidão tal como o isolamento do interior da Rússia. Criando uma tonalidade grandiosa e igualmente um clima introspectivo no filme.

Ao longo do filme, Tarkovsky utiliza iluminação claro-escuro e composições ricamente texturadas para evocar a atmosfera da Rússia medieval. A interação de luz e sombra confere a cada frame uma sensação de profundidade e mistério, enquanto o uso da luz natural confere autenticidade ao cenário histórico.

O impressionante cenário do filme aumenta ainda mais seu impacto visual, com atenção meticulosa aos detalhes históricos. Desde os interiores ornamentados das catedrais ortodoxas até à simplicidade rústica das habitações camponesas, cada local é apresentado com um requintado artesanato e autenticidade.

Um dos aspectos mais marcantes do estilo visual do filme é o uso de simbolismo e metáforas. Tarkovsky emprega motivos recorrentes como fogo, água e animais para enfatizar os temas de criação, destruição e renovação do filme. Estes elementos simbólicos estão perfeitamente entrelaçados na trama da narrativa, adicionando camadas de significado e profundidade à linguagem visual do filme.

⁵ Termo Francês que se refere ao tipo de local e situação na qual a ação de um filme ou peça acontece

Além do esplendor visual, "Andrei Rublev" também se destaca pela abordagem inovadora à estrutura narrativa e à edição. Tarkovsky evita as convenções tradicionais de contar histórias em favor de um estilo mais impressionista e associativo, permitindo que imagens e sons falem por si. O resultado é um filme que se desenrola, convidando os espectadores a interpretar o seu significado e significado nos seus próprios termos.

“Andrei Rublev” é uma experiência cinematográfica visualmente deslumbrante e tematicamente rica que continua a cativar o público com a sua beleza intemporal e visão profunda. Através das suas imagens evocativas, do seu trabalho meticuloso e da sua narrativa inovadora, o filme transporta os espectadores para um mundo distante e convida-os a contemplar os mistérios da arte, da fé e da humanidade.



Fig. 33 Anatoliy Solonitsyn em *Andrei Rublev*, 1966



Fig. 34 Nikolay Burlyayev e Anatoliy Solonitsyn em *Andrei Rublev*, 1966



Fig. 35 *Andrei Rublev* still, 1966



Fig. 36 Nikolay Grinko em *Andrei Rublev*, 1966

7.3. *The Lighthouse*

7.3.1 Isolamento, Loucura e a Psique Humana

O filme de 2019 de Robert Eggers, “O Farol”, é uma experiência cinematográfica hipnotizante e enigmática que investiga profundamente a psique humana, explorando temas de isolamento, loucura e pavor existencial. Situado no final do século 19, o filme segue dois faroleiros, Thomas Wake (interpretado por Willem Dafoe) e Ephraim Winslow (interpretado por Robert Pattinson), enquanto eles cuidam de um farol remoto numa ilha deserta na costa da Nova Inglaterra. À medida que os dois homens ficam juntos durante semanas a fio, a sua sanidade começa a desmoronar, levando a uma série de alucinações, lutas pelo poder e, por fim, a uma descida à loucura.

Um dos aspectos mais marcantes de “O Farol” é o uso magistral da atmosfera e do cenário para criar uma sensação de claustrofobia e desconforto. A cinematografia em preto e branco do filme, filmada na proporção de 1,19:1, confere-lhe uma qualidade intemporal e sobrenatural, evocando a beleza absoluta e o isolamento do cenário do filme. A paisagem agreste e varrida pelo vento da ilha torna-se uma personagem por si só, espelhando a turbulência psicológica dos dois homens presos nos seus limites.

No centro da narrativa do filme está a dinâmica entre Thomas Wake e Ephraim Winslow, cuja relação evolui da camaradagem ao antagonismo à medida que o isolamento aumenta. Wake, o velho faroleiro, exerce uma influência dominadora e manipuladora sobre Winslow, o seu colega mais jovem e impressionável. As suas interações são marcadas por uma luta constante pelo poder, à medida que cada homem disputa o controle do farol e, por extensão, sua própria sanidade.

No cerne de "The Lighthouse" está uma meditação sobre a natureza da identidade e a fragilidade da mente humana. À medida que o filme avança, Wake e Winslow começam a perder contato com a realidade, sucumbindo a alucinações, paranóia e impulsos violentos. O guião de Eggers, é repleto de simbolismo e ambiguidade, deixando os espectadores interpretarem os acontecimentos do filme através de suas próprias lentes. As ocorrências sobrenaturais na ilha são reais ou são simplesmente manifestações da psique fraturada dos personagens?



Fig. 37 Willem Dafoe e Robert Pattinson em *The Lighthouse*, 2019



Fig. 38 *The Lighthouse* still, 2019



Fig. 39 Robert Pattinson em *The Lighthouse*, 2019

7.4. O Sétimo Selo

“O Sétimo Selo”, dirigido por Ingmar Bergman em 1957, é um filme marcante na história do cinema, conhecido por seus temas filosóficos profundos, imagens nítidas e exploração existencial assombrosa. Situado na Suécia medieval durante a Peste Negra, o filme segue um cavaleiro desiludido chamado Antonius Block (interpretado por Max von Sydow) que retorna das Cruzadas para encontrar a sua terra natal devastada pela peste e sua fé em Deus abalada profundamente. Enquanto Block confronta a sua mortalidade e luta com o silêncio de uma divindade aparentemente indiferente, ele envolve-se num jogo de xadrez com a própria Morte, interpretada por Bengt Ekerot, numa tentativa de evitar a sua morte predestinada.

Um dos aspectos mais marcantes de “O Sétimo Selo” são suas imagens fortes e evocativas, que refletem a angústia existencial e a crise espiritual das suas personagens. A cinematografia a preto e branco do filme, com seus fortes contrastes e iluminação claro-escuro, cria uma sensação de mau estar e desconforto, refletindo o cenário apocalíptico da Peste Negra. O uso do simbolismo por Bergman, como o tema recorrente da dança medieval da morte, acrescenta camadas de significado ao filme, convidando os espectadores a contemplar a natureza da mortalidade e a inevitabilidade da morte.

A narrativa do filme revolve em volta da jornada existencial de Antonius Block, enquanto ele lida com questões de fé, significado e existência de Deus diante de sofrimento e desespero avassaladores. Os encontros de Block com um elenco heterogêneo de personagens, incluindo um grupo de atores viajantes e uma jovem família em busca de refúgio da peste, servem como reflexões alegóricas da busca da humanidade por significado e propósito num mundo desprovido de respostas.

No centro de “O Sétimo Selo” está o icônico jogo de xadrez entre Block e a Morte, que serve como metáfora para a luta entre a vida e a morte, a fé e a dúvida, e o desejo humano por significado diante da incerteza. À medida que o jogo procede, Block luta com a sua própria mortalidade e confronta a inevitabilidade da sua própria morte, enquanto a Morte o provoca com a futilidade da sua busca por respostas.

No filme pode-se discernir temas de existencialismo, niilismo e busca de significado num universo aparentemente indiferente. O filme de Bergman é uma meditação sobre a condição humana, explorando as profundezas do desespero e as alturas da transcendência à medida que os seus personagens confrontam a sua própria mortalidade e lutam com o silêncio de um Deus aparentemente ausente.

Através das suas imagens nítidas, do seu simbolismo assombroso e da exploração profunda de temas existenciais, Ingmar Bergman criou uma obra de arte intemporal que desafia os espectadores a confrontar as questões fundamentais da existência e a encontrar significado face à mortalidade.



Fig. 40 Bengt Ekerot em *O Sétimo Selo*, 1957

No “O Sétimo Selo”, a morte é retratada como uma figura central e enigmática, incorporando a inevitabilidade da mortalidade e o pavor existencial que a acompanha. Retratada com intensidade assustadora por Bengt Ekerot, a Morte é uma figura esquelética vestida com uma capa preta, exalando uma aura de autoridade sinistra.

Um dos aspectos mais marcantes da Morte é a sua representação como um personagem com agência e personalidade, em vez de simplesmente uma representação metafórica da mortalidade. A morte não é uma força passiva, mas sim um participante ativo na vida dos personagens do filme, envolvendo-os num jogo de xadrez que serve de metáfora para a luta entre a vida e a morte.

Os encontros da morte com Antonius Block, o cavaleiro desiludido no centro do filme, são particularmente comoventes e simbólicos. Enquanto Block lida com questões de fé, significado e existência de Deus, a Morte serve como um lembrete constante de sua mortalidade e da inevitabilidade da sua própria morte. As suas interações são marcadas por uma sensação de tensão existencial, enquanto Block procura enganar a Morte e atrasar o seu destino, enquanto a Morte persegue a sua presa com calma e meticulosamente.



Fig. 41 Max von Sydow e Bengt Ekerot em *O Sétimo Selo*, 1957

7.4.1. Efemeridade da vida

A morte incorpora o derradeiro dilema existencial: a compreensão de que a vida é finita e que todos os esforços humanos são, em última análise, fúteis face ao esquecimento. No entanto, apesar da sua presença sinistra, a Morte não é retratada como malévola ou cruel, mas como uma parte necessária e inevitável da ordem natural.

Através da sua representação da Morte, “O Sétimo Selo” confronta os espectadores com as duras realidades da existência e desafia-os a enfrentar a sua própria mortalidade. O filme de Bergman é uma meditação sobre a condição humana, explorando as profundezas do desespero e as alturas da transcendência enquanto as suas personagens lutam com o silêncio de um Deus aparentemente ausente e a incerteza da vida após a morte.

A Morte em “O Sétimo Selo” é um símbolo poderoso e evocativo da condição humana, incorporando a angústia existencial e a crise espiritual que permeia o filme. Através do seu retrato assombroso da mortalidade, a obra-prima de Bergman desafia os espectadores a confrontar as questões fundamentais da existência e a encontrar significado face à morte inevitável.

8. Conclusão

Concluindo, a exploração do meu próprio trabalho artístico ao longo desta tese proporcionou uma compreensão abrangente dos temas, técnicas e motivações que moldam o meu processo criativo. Através de uma análise aprofundada do meu portfólio, mergulhei nas complexidades da minha visão artística, descobrindo narrativas subjacentes, motivos simbólicos e escolhas estéticas que contribuem para a riqueza do meu trabalho.

Ao analisar criticamente as peças, elucidamos os temas e motivos recorrentes que caracterizam o meu corpo de trabalho, desde a fragilidade e do uncanny até às explorações do horror e do organismo. Além disso, esta tese procurou situar o meu trabalho no contexto mais amplo da arte contemporânea, examinando o seu diálogo com a história da arte e influências culturais.

Ao traçar a trajetória do meu desenvolvimento como artista, desde as primeiras inspirações até os empreendimentos atuais, obtive informações valiosas sobre os fatores que moldaram a minha identidade criativa e contribuíram para a evolução do meu corpo de trabalho.

Além disso, a reflexão sobre a minha própria prática artística permitiu-me identificar áreas de força e de crescimento, o que abre caminhos para a exploração e refinamento do mesmo. Ao envolver-me com a minha obra, cultivei uma consciência mais profunda das minhas intenções artísticas, pontos fortes e áreas de desenvolvimento potencial, estabelecendo as bases para o crescimento contínuo e a inovação na minha prática.

Em última análise, esta tese serve como uma análise retrospectiva da minha jornada artística até agora. Ao examinar o meu próprio trabalho, ganhei uma apreciação mais profunda do mesmo. À medida que continuo a evoluir a minha prática artística, sinto-me confiante na minha habilidade de criar peças que sejam fiéis à minha visão e linguagem artística, guiado pelos conhecimentos adquiridos através desta exploração.

9. Bibliografia

LOVECRAFT, Howard Phillips - Os Contos Mais Arrepiantes de H.P.Lovecraft. Portugal: Saída de Emergência, 2018. 978-989-773-122-8

FREUD, Sigmund - The “Uncanny”. Fünfte Folge: Imago, Bd. V, 1919 [Traduzido por Alix Strachey.]

MILTON, John - The poetical works of John Milton. London: Poems, & C. Upon Several Occasions, 1900 [Traduzido por Rev. H.C. Beeching M.A.]

ALIGHIERI, Dante - The Divine Comedy. Londres: Harvard University Press, 1919 [Traduzido por Courtney Langdon]

NGUYEN, Trung - History of Humans (Is There a God?) Book 3.EnCognitive, 2016, 1927091268, 9781927091265

CHAFES, Rui – Entre o Céu e a Terra. Lisboa: Documenta, 2012, 978-989-97719-6-3

Ridley Scott [Registo vídeo] - Alien,1979. Horror/Sci-fi. (1h 57min)

Francis Ford Coppola [Registo vídeo] - Bram Stoker 's Dracula, 1992 . Horror/Romance (2h 10min)

Andrei Tarkovsky [Registo vídeo] - Andrei Rublev,1966. Drama/History (3h 25min)

Robert Eggers [Registo vídeo] - The Lighthouse, 2019. Horror/Fantasy (1h 50min)

Ingmar Bergman [Registo vídeo] - The Seventh Seal, 1957. Fantasy/Horror (1h 36min)

10. Webgrafia

Teodolinda Barolini. (2014). Digital Dante, disponível em:
<https://digitaldante.columbia.edu/dante/divine-comedy/>

Maria Balshaw. (s.d.). Tate. Disponível em:
<https://www.tate.org.uk/art/artists/alberto-giacometti-1159>

Martin Schulze. (2019). Public Delivery. Disponível em:
<https://publicdelivery.org/louise-bourgeois-spider-maman>

Meghan Dailey. (s.d.). Guggenheim. Disponível em:
<https://www.guggenheim.org/artwork/10856>

Matt Domino (2019). Artsy. disponível em:
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-nightmarish-works-hr-giger-artist-alien>

Leonor Nazaré. (2010.). Centro de Arte Moderna Guggenheim. Disponível em:
https://gulbenkian.pt/cam/en/works_cam/durante-o-sono-151853/

João Pedro. (2020). The Golden Take. Disponível em:
<https://www.thegoldentake.com/the-lighthouse-critica-metafora-sobre-isolamento-paranoia-loucura-e-muito-mais/>

11. Índice de Imagens

Fig. 1 - Emanuel Carneiro. (*sem título*) Acrílico sobre tela, 100 x 100cm, 2019. Portfolio do autor.

Fig. 2 - Emanuel Carneiro. (*sem título*) Acrílico sobre tela, 100 x 100cm, 2019. Portfolio do autor.

Fig. 3 - Pormenor da Fig. 12. Portfolio do autor.

Fig. 4 - Emanuel Carneiro. (*sem título*) Acrílico sobre tela 100 x 50cm 2019. Portfolio do autor.

Fig. 5 - Emanuel Carneiro. (*sem título*), Acrílico e flor de salsa sobre tela 73x60cm 2019. Portfolio do autor.

Fig. 6 - Gustave Doré. *Satan finding Serpent*, Paradise Lost, 1876. Disponível em: <https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Gustave-Dore/660338/Illustracao-de-Gustave-Dore-para-Miltons-Paradise-Lost-Livro-IX-linhas-182-183.html> (consultada 03/06/2023)

Fig. 7 - Gustave Doré. Canto XXI, Inferno, A Divina Comédia 1861. Disponível em: <https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Gustave-Dore/294199/Illustracao-de-%2639%3BA-Divina-Comedia-%2639%3B-%28Inferno-%29-de-Dante-Alighieri-%281265-1321%29-Paris-publicada-em-1885.html> (consultada 03/06/2023)

Fig. 8 - Emanuel Carneiro. (*sem título*), Acrílico sobre tela 73x60cm, 2020. Portfolio do autor.

Fig. 9 - Emanuel Carneiro. (*sem título*), Acrílico sobre tela, 100x100cm, 2020. Portfolio do autor.

Fig. 10 - Emanuel Carneiro. (*sem título*), Silicone e ferro, 2,10 x 50 x 50 cm, 2022. Portfolio do autor.

Fig. 11 - Emanuel Carneiro. (*sem título*), Silicone e ferro, 2,00 x 70 x 70 cm, 2022. Portfolio do autor.

Fig. 12 - Emanuel Carneiro. (*sem título*), Silicone e ferro, 2,00 x 35 x 40 x cm, 2022. Portfolio do autor.

Fig. 13 - Pormenor da Fig. 10. Portfolio do autor.

Fig. 14 - Alberto Giacometti. *The Walking Man*, 180.5 × 23.9 × 97 cm, 1960. Disponível em: <https://www.artsy.net/artwork/alberto-giacometti-walking-man-i> (consultada 10/10/2023)

Fig. 15 - Retrato de Alberto Giacometti. Disponível em:

<https://gagosian.com/artists/alberto-giacometti/> (consultada 10/10/2023)

Fig. 16 - Alberto Giacometti. *Three Men Walking*, Bronze, 72 × 32.7 × 34.1 cm, 1948.

Disponível em: <https://www.artsy.net/artwork/alberto-giacometti-three-men-walking> (consultada 14/9/2023)

Fig. 17 - Alberto Giacometti. *Dog*, 44.2 × 96.8 × 15.7 cm, 1951. Disponível em:

<https://www.artsy.net/artwork/alberto-giacometti-dog-le-chien> (consultada 14/10/2023)

Fig. 18 - Pormenor da Fig. 11. Portfolio do autor.

Fig. 19 - Retrato de Louise Bourgeois. Disponível em:

<https://crystalbridges.org/blog/mother-of-spiders-louise-bourgeois/> (consultada 06/09/2023)

Fig. 20 - Louise Bourgeois. *Maman (Spider)*, 1999. Disponível em:

<https://www.artsy.net/artwork/louise-bourgeois-maman> (consultada 06/09/2023)

Fig. 21 - Retrato de H.R.Giger. Disponível em:

<https://www.independent.co.uk/news/obituaries/hr-giger-artist-hailed-for-his-surrealistic-creatures-in-nightmare-landscapes-who-won-an-oscar-for-his-work-on-alien-9365030.html>

(consultada 21/11/2023)

Fig. 22 - H.R. Giger. *Necronom IV*, 1976. Disponível

em: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-nightmarish-works-hr-giger-artist-alien>

(consultada 21/11/2023)

Fig. 23 - Pormenor da Fig.24

Fig. 24 - Emanuel Carneiro - (sem título) silicone e ferro, 1,20 x 35 cm, 2022. Portfolio do autor.

Fig. 25 - Rui Chafes - *Durante o Sono*, 1,84 x 1,00 x 1,00 cm, 2002. Disponível em:

https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/durante-o-sono-151852/ (consultada 05/12/2023)

Fig. 26 - Emanuel Carneiro. (sem título), Tinta da china sobre papel Fabriano, 2,00 x 60 cm, 2022. Portfolio do autor.

Fig. 27 - Emanuel Carneiro. (sem título), Tinta da china sobre papel Fabriano, 2,00 x 60 cm, 2022. Portfolio do autor.

Fig. 28 - Pormenor da Fig. 10. Portfolio do autor.

Fig. 29 - Gary Oldman em *Drácula* de Bram Stoker, 1992. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt0103874/mediaviewer/rm656772608?ref_=ttmi_mi_all_sf_6

(consultada 29/05/2023)

Fig. 30 - Emanuel Carneiro. *Armadura*, chapa, 1,81 x 50 cm, 2020. Portfolio do autor.

Fig. 31 - Sadie Frost em *Drácula* de Bram Stoker, 1992. Disponível

em: https://www.imdb.com/title/tt0103874/mediaviewer/rm3359646208?ft0=name&fv0=nm0001244&ft1=image_type&fv1=still_frame&ref_=tt_ch (consultada 29/05/2023)

Fig. 32 - Frame de Forest of Corpses. Disponível

em: https://www.imdb.com/title/tt0103874/mediaviewer/rm3109461249?ref_=ttmi_mi_all_sf_62 (consultada 29/05/2023)

Fig. 33 - Anatoliy Solonitsyn em *Andrei Ruble*, 1966. Disponível

em: https://www.imdb.com/title/tt0060107/mediaviewer/rm973880064?ref_=ttmi_mi_all_sf_76 (consultada 08/01/2024)

Fig. 34 - Nikolay Burlyayev e Anatoliy Solonitsyn em *Andrei Rublev*, 1966. Disponível

em: https://www.imdb.com/title/tt0060107/mediaviewer/rm71639040?ref_=ttmi_mi_all_sf_61 (consultada 08/01/2024)

Fig. 35 - *Andrei Rublev* still 1966. Disponível em:

<https://www.culture.ru/materials/255335/kak-dlya-sovetskogo-kino-stroili-sobory-i-sozdavali-chudovish> (consultada 08/01/2024)

Fig. 36 - Nikolay Grinko em *Andrei Rublev* 1966. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt0060107/mediaviewer/rm1061494784?ref_=ttmi_mi_all_sf_63 (consultada 08/01/2024)

Fig. 37 - Willem Dafoe e Robert Pattinson em *The Lighthouse*, 2019. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt7984734/mediaviewer/rm3520960001?ref_=ttmi_mi_all_sf_1 (consultada 16/12/2023)

Fig. 38 - *The Lighthouse* still, 2019. Disponível

em: https://www.imdb.com/title/tt7984734/mediaviewer/rm1505473281?ref_=ttmi_mi_all_sf_28 (consultada 16/12/2023)

Fig. 39 - Robert Pattinson em *The Lighthouse*, 2019. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt7984734/mediaviewer/rm313111297?ref_=ttmi_mi_all_sf_47 (consultada 16/12/2023)

Fig. 40 - Bengt Ekerot em *O Sétimo Selo*, 1957. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt0050976/mediaviewer/rm1769250049?ref_=ttmi_mi_all_sf_135 (consultada 14/02/2024)

Fig. 41 - Max von Sydow e Bengt Ekerot em *O Sétimo Selo*, 1957. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt0050976/mediaviewer/rm1671020033?ref_=ttmi_mi_all_sf_2 (consultada 14/02/2024)

