



Marcelo Grassmann, "Incubos e súcubos",  
Xilogravura.

## A arte do fantástico

José Geraldo Vieira

Essa gente da revista surrealista *Medium*, que dedica números apologéticos a artistas bem atuais do funambulesco tais como Wolfgang Paalen, Walter Svanberg e Simon Hantai, pretende tomar como produto de uma hodierna estética do disponível e do revelado assuntos e temas tratados há séculos por Giovanni di Paolo, Jerônimo Bosch, Monsu Desiderio, Dürer, Larmessin, Hogarth e Arcimboldo.

O mundo fantástico tem suas obras-primas gráficas e plásticas em composições como *O Milagre de São Nicolau*, *Dafne transformada em loureiro* e *A Tentação de Santo Antônio*, muito antes da imaginação de Goya, Redon, Chagall, Man Ray, Juan Miró, Kristians Tonny, Edward Burra, Len Lye, Taro Okamoto e René Magritte enveredar para o ineditismo de temas proxísticos.

A divisão dessa cosmogonia do absurdo pode ser feita nos seguintes termos: o fantástico, o onírico e o surrealista. A diferença não está bem no ineditismo de temas e sim na organização formal dos mesmos. O pintor do fantástico interessa-se apenas pela invenção do assunto, mas nele põe sempre um tratamento de linhas, cores, composições e planos dentro das constantes de um artesanato. Não será bem um "moderno" na morfologia e no tratamento. O pintor do onírico faz de sua arte um módulo poético, freudiano, de sonhos, criando um romantismo de peripécias líricas, folclóricas. O pintor do surrealismo cria uma dicção cerebral, sendo a pintura ou o desenho que emprega mero processo de serventia para a sua inspiração.

O tema do pintor do fantástico é ilimitado dentro de uma disciplina de metiê. Provém de uma possível realidade, mesmo que seja a realidade do pesadelo. Por exemplo: a gravura *Em volta do castelo dos condes*, de Jules de Bruycker, ou a sua água-forte *A Catedral de Antuérpia*. Há de fato um castelo tradicional, uma igreja gótica; mas, com atmosfera, sortilégio e acréscimo dramático e lúgubre; com mistério noturno e impregnação lendária. Um assunto corriqueiro, como *Os Ciganos* de Edgard Tytgat ou a sua *Procissão dos Penitentes* fixa uma realidade cujo clima fantástico está inerente ao tema, porém tem analogias com o real.

*A Morte de Emanuel*, *A Queda dos Santos*, *A Árvore Sonâmbula*, *O Domínio do Amor*, *Gênese*, *A Estátua que canta* de Van den

Berge, são telas fantásticas pelo motivo sóturno, mas homens, casas, bichos existem dentro de anatomia, arquitetura e fauna viáveis com a estatística do real.

E mesmo quando a imaginação cria e inventa produtos novos, uma nova humanidade, uma nova fauna, há sempre analogias antropomórficas ou zoomórficas.

Os monstros serão demônios ou homens, gigantes ou seres mitológicos; porém se lhes reconhece a estirpe humana, cabeça, membros, movimentos, instintos, ímpetos, tais como ódio, cólera, amor, vingança, luta, guerra, orgia, ronda, farandula...

Os bichos, sejam monstros rastejantes ou alados, têm epiderme de reptis ou plumagem de aves. Ou pertencem a seres de uma morfologia desdobrada até ao infinito em cabeça, tronco e membros, ou se estereotipam como nas águias hieráticas dos escudos nacionais e nobiliárquicos: garras, fauces, cabeças duplas, etc.

O tema do pintor onírico é ilimitado dentro de um sonho e não de um pesadelo. Há lirismo, ternura, saudade, encantamento, puerilidade primitiva, ingenuismo grotesco; mas se trata de um mundo e evocação suave, proporcional, mais da alma do que do cérebro.

O tema do surrealista é ilimitado dentro do disponível anti-analógico, da fuga ao estatístico e ao nomenclaturado; mas o tratamento plástico de um Dali, de um Ensor, de um Ernst, ainda está incluído na deformação do real; assim como os temas de um Miró são devaneios pueris da criança diante de um muro branco, assim o surrealismo cerebral será uma pauta para invenções criando um alfabeto gráfico, novo plano plástico, novo contraponto cromático.

Pode-se, pois, dividir em três reinos a cosmogonia de que essa gente trata. O pintor fantástico segue ainda uma tradição; o pintor onírico extrai dessa tradição formal o ineditismo de seu devaneio; o pintor surrealista usa receitas e fórmulas a serviço de uma imaginação intelectualizada.

O tema fantástico é tratado no mais das vezes através da gravura. O tema onírico, através da pintura; o tema surrealista tende para um novo desenho trabeculado, onde as cores se apoiam como neumas e notas.

Quanto à criação, o pintor fantástico aumenta o mundo real, variando-o em escala de ilimitada perpetuidade do homem e do

bicho. Inventa variantes insopitadas através de produções antropomórficas e zoomórficas. Grifos, monstros, demônios, abutres, todo um reino mitológico e sobre-humano, mas onde permanece a anatomia clássica de biotipologias.

As criações de Marcelo Grassmann pertencem ao mundo gráfico da Idade Média, filiam-se a um reino zoológico de centauros e sereias, de peixes e aves, de híbridos e súcubos, de delírios de músculos e penas, espécie de desfile macabro pela atmosfera das xilogravuras em fundos de fogo e água, de hidrogênio e enxofre.

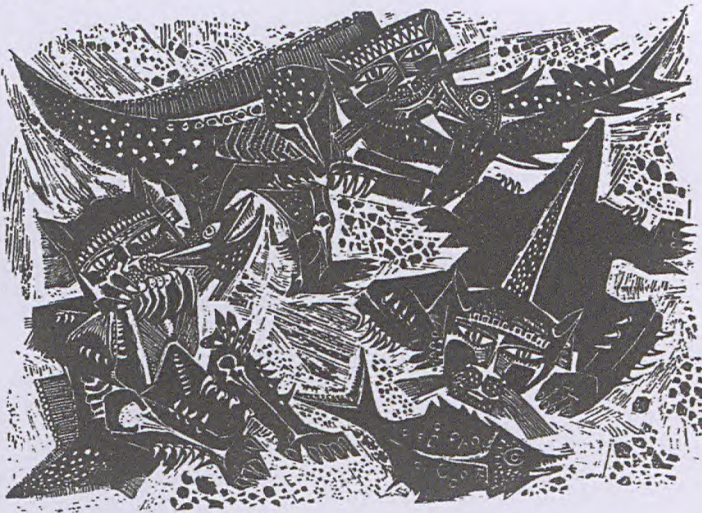
O seu bestiário é de incunábulo, de poemas delirantes, de cavalgadas noturnas, de manções nórdicas, de lutas dantescas. Toda uma população de pesadêlo de que êle se vale para a demonstração prodigiosa da forma, do movimento, do possível prodígio.

Dir-se-á, talvez, que êle insiste num setor, o zoomórfico alado. É a sua constante, através da qual apura um artesanato fecundo, digamos assim. Nesse artesanato de riscar membros, asas, penas, garras, bicos, movimentos de ataque, recuos de potencial biológico, êle não foge nunca à plausibilidade do real anômalo. É um mundo grotesco, infernal quase, de forças naturais soltas, nada tendo das sínteses lineares e mórbidas de Wolfgang Paalen; nada tendo do erotismo baudelaireano quanto aos temas satânicos de Walter Svanberg; nada tendo do visceral histológico e monstruoso de Simon Hantai.

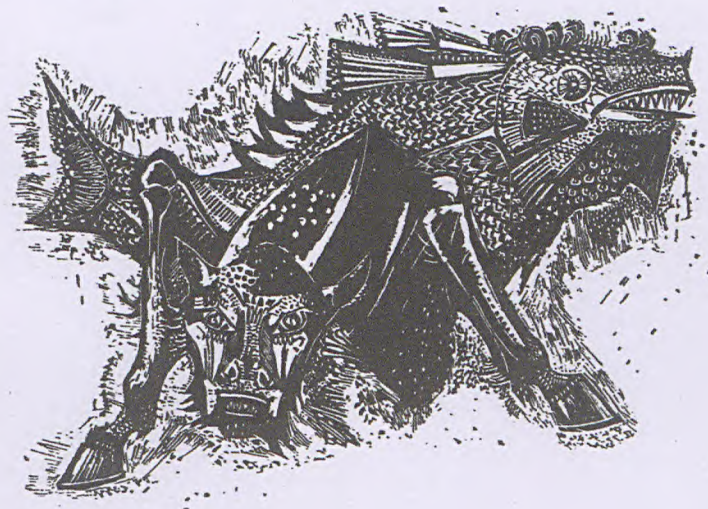
Marcelo Grassmann grava a presença rastejante ou alada do fenômeno zoomórfico, recriando assim num novo surto de gênese uma proliferação terrena. Acrescenta ao mundo uma fauna. Uma população. Não a esboça e sintetiza como um arabesco de fundo de delírio. Apresenta-a na cor crua do ácido, seguindo uma tradição de primeira categoria que o afasta das fórmulas surrealistas, das receitas oníricas, e o insere no artesanato mágico de Bosch. Cabe-lhe um estudo apologético no gênero do que Jean Mourton escreveu sobre Pisanello com o título de *Le Rachat des Animaux*; é um herdeiro das granjas de Pieter Brueghel, tangendo para a nossa curiosidade o seu rebanho de semi-deuses alados. Testifica com suas gravuras a frase célebre de Orestes diante dos insetos fantásticos: "O sobre-humano principia onde ainda permanece o humano."

José Geraldo Vieira

Marcelo Grassmann, "Gato", Xilogravura.



Marcelo Grassmann, "Peixe e cavalo", Xilogravura.



Marcelo Grassmann, "Os reis magos", Xilogravura.



Marcelo Grassmann, "Harpias", Xilogravura.

